



## EXTRAIT DES POLITIQUES GÉNÉRALES DE KIN-BALL QUÉBEC

MISE À JOUR OCTOBRE 2011

### **3.3.2 Fonctionnement du Tournoi Adulte provincial**

- La présentation de toutes les catégories se fait la même fin de semaine. Pour l'édition de l'automne, la présentation du tournoi a lieu la troisième fin de semaine du mois de novembre. Pour l'édition de l'hiver, le tournoi se déroule la troisième fin de semaine du mois de mars.

- Les feuilles d'invitation, d'inscription d'équipes, d'inscription d'arbitres, de marqueurs et une feuille de règlements sont expédiées par Kin-Ball Québec ou la région hôte.

#### ***Inscriptions :***

- Le coût est de 100,00\$/équipe.
- Tout joueur n'apparaissant pas sur une liste de présence acheminée à Kin-Ball Québec pour la session en cours, devra payer sa cotisation de membre extérieur pour prendre part au tournoi.
- Un joueur qui devient membre extérieur au tournoi adulte de l'automne est considéré comme membre extérieur de Kin-Ball Québec si celui-ci décide de participer à l'édition du tournoi adulte de l'hiver de la même année (voir 4.3).
- Le formulaire d'inscription doit recueillir les noms des joueurs et doit être signé par une personne autorisée (DG, coordonnateur, président). Pour chacun des joueurs, il est obligatoire d'indiquer s'il est membre ou non à Kin-Ball Québec. Il est responsable de s'assurer que le calibre des joueurs respecte bien les catégories offertes (voir tableau descriptif des catégories) et que les joueurs ne sont pas inscrits dans deux équipes dans la même journée.
- Le formulaire d'inscription doit indiquer la catégorie désirée et les inscriptions doivent être retournées à la région hôte avant la date limite indiquée sur le formulaire.
- Aucun changement de joueur ne sera permis après le jeudi avant l'événement. Un tel changement doit être fait sur le formulaire d'inscription signé par la personne autorisée et acheminé par l'ARKB concernée à la

région hôte.

- Seulement une personne autorisée (DG, coordonnateur, président) par l'ARKB peut signer les feuilles d'inscription d'arbitres et de marqueurs. Celui-ci doit s'assurer de la compétence de l'arbitre pour évoluer dans les catégories mentionnées.

### ***Approbation des noms d'équipes :***

Les noms d'équipes doivent répondre aux critères énumérés ci-dessous :

- Maximum de 18 caractères (espace, trait d'union, ponctuation incluse).
- Les phrases (sujet, verbe et complément) et les jeux de mots sont refusés.
- Les noms de mauvais goût (ou portant sur un sujet étant généralement jugé de mauvais goût, discriminatoire, haineux ou sexiste) seront refusés ainsi que les noms portant polémique : religion, sexe, politique, etc.
- Les noms propres, à moins qu'il soit un commanditaire de l'équipe ou un membre de l'équipe seront refusés.
- Les acronymes (ex. CSI), les initiales (ex .TB) et les abréviations sont interdits.
- Seuls les noms communs se trouvant dans le dictionnaire (Larousse, Petit Robert) seront acceptés. Sous réserve des conditions précédentes.
- Kin-Ball Québec se réserve le droit de refuser tout nom jugé non conforme et d'attribuer le nom de la région d'origine à l'équipe et ce sans recours pour l'équipe fautive.

### ***Éligibilité des athlètes :***

- Pour qu'un joueur puisse évoluer dans le tournoi adulte provincial il doit être âgé d'au minimum 18 ans à la date de tournoi. De plus, les athlètes doivent s'inscrire dans la catégorie représentant le mieux possible leur propre calibre, ainsi que le calibre de l'ensemble de leur équipe (voir tableau 3.3.3).

### **3.3.3 Catégories**

Spécifications pour les catégories du plus faible au plus fort :

A féminin	
A mixte	= 2 couples sur le jeu,
B mixte	= 2 couples sur le jeu, aucun rapproché
A masculin	= pas de filles
AA féminin	

AA mixte	=	2 couples sur le jeu
AA masculin	=	pas de filles
AAA féminin		
AAA mixte	=	2 couples sur le jeu
AAA masculin	=	pas de filles

- Un joueur ayant participé (feuille de marqueur officielle) à trois parties ou plus de la LKBAAAQ catégorie senior de l'année en cours, pourra s'inscrire seulement dans l'une des catégories AAA. Si cette consigne n'est pas respectée, l'équipe sera automatiquement disqualifiée du tournoi.

- Une équipe qui gagne le trophée deux fois consécutivement dans la même catégorie doit monter dans une catégorie supérieure. Ce qui est considérée comme une même équipe est lorsque trois joueurs sur quatre en font partie ou quatre joueurs sur cinq ou cinq joueurs sur six et ainsi de suite.

- Si il n'y a pas assez d'équipes dans une catégorie, 4 équipes ou moins, cette catégorie est annulée. Les ARKB concernées seront contactées afin d'inscrire les équipes dans les catégories les mieux adaptées à leur niveau de jeu.

Chaque ARKB est responsable d'aviser les capitaines des équipes concernées.

- Dans les catégories mixtes, il est obligatoire d'avoir deux couples (deux gars, deux filles) sur le jeu en tout temps.

TABLEAU DESCRIPTIF DES CATÉGORIES MASCULIN ET FÉMININ

CATÉGORIES	DESCRIPTION DU TYPE D'ÉQUIPE	DESCRIPTION DU TYPE DE JOUEUR
A	Composée majoritairement de joueurs débutants ou peu expérimentés. Catégorie participative, marcher partiel et aucune défensive rapprochée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entraîneur de première ou deuxième session.</li> <li>- Joueur ayant des aptitudes de base en jeu.</li> <li>- Joueur d'une ligue adulte participative.</li> <li>- Joueur collégial débutant.</li> </ul>
AA	Composée majoritairement de joueurs de calibre intermédiaire à avancé. Bon calibre de jeu. Marcher complet et défensive rapprochée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entraîneur ou joueur adulte ayant un calibre de jeu intermédiaire à avancé.</li> <li>- Joueur collégial expérimenté.</li> <li>- Ancien joueur du réseau de compétition n'étant pas de calibre AAA.</li> </ul>
AAA	Composée majoritairement des meilleurs joueurs de chaque région. Niveau de compétition très élevé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur actif ou ancien joueur de la LKBSAAAQ.</li> <li>- Joueur évoluant ou ayant évolué dans des ligues adultes compétitives.</li> </ul>

TABLEAU DESCRIPTIF DES CATÉGORIES MIXTES

CATÉGORIES	DESCRIPTION DU TYPE D'ÉQUIPE	DESCRIPTION DU TYPE DE JOUEUR
B mixte	Composée majoritairement de joueurs débutants ou peu expérimentés. Catégorie participative, marcher partiel et aucune défensive rapprochée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entraîneur de première ou deuxième session.</li> <li>- Joueur ayant des aptitudes de base en jeu.</li> <li>- Joueur d'une ligue adulte participative.</li> <li>- Joueur collégial débutant.</li> </ul>
A mixte	Composée majoritairement de joueurs intermédiaires. Cette catégorie est participative, Marcher partiel <b>et défensive rapprochée.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entraîneur expérimenté.</li> <li>- Joueur ayant un niveau de jeu intermédiaire.</li> <li>- Joueur d'une ligue adulte.</li> <li>- Joueur collégial débutant.</li> </ul>
AA mixte	Composée majoritairement de joueurs de calibre avancé. Très bon calibre de jeu. Marcher complet et défensive rapprochée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entraîneur ayant un très bon calibre de jeu.</li> <li>- Joueur adulte avancé.</li> <li>- Ancien joueur du réseau de compétition n'étant pas de calibre AAA.</li> </ul>
AAA mixte	Composée majoritairement des meilleurs joueurs de chaque région. Niveau de compétition très élevé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur actif ou anciens joueurs de la LKBSAAAQ.</li> <li>- Entraîneur ayant un calibre de jeu avancé.</li> <li>- Joueur évoluant ou ayant évolué dans des ligues adultes compétitives.</li> </ul>

### 3.3.4 Règlements spécifiques

- Il est interdit de se déguiser lors des parties.
- Tout manquement aux règlements entraîne la disqualification de l'équipe en cause pour l'ensemble du tournoi.
- Une équipe prise en faute ne pourra pas jouer les parties subséquentes.
- Chaque équipe inscrite jouera un minimum de trois parties de 25 minutes (repos inclus)
- Une équipe est autorisée à s'inscrire ou à se présenter à quatre joueurs, cependant en cas de blessure, l'équipe n'aura pas droit aux cinq minutes normalement accordées et sera automatiquement disqualifiée pour la partie concernée.
- Une équipe en retard a 5 minutes pour présenter 4 joueurs (ou 2 couples dans le mixte), sinon elle sera disqualifiée pour la partie en cours.
- En cas de disqualification, la partie se terminera à deux équipes.
  
- La défensive rapprochée est strictement interdite dans les catégories A masculin, A féminin et B mixte.  
*Aucun joueur en défensive n'est autorisé à se trouver à l'intérieur d'une périphérie de 1,83 m (6 pieds) du ballon au moment du lancer.*
- Lors de la présentation des finales, il y aura prolongation (5 points), si besoin, pour déterminer les positions.
- Les demi-finales et finales seront présentées sous la même formule que les parties préliminaires.
- La compilation des points est celle contenue à l'annexe E du livre des règlements officiels du KIN-BALL®.
- Les règles du marcher qui s'appliquent sont celles prévues dans le livre des règlements officiels du KIN-BALL®.  
*Pour les catégories A et B la règle du marcher partiel s'applique. Pour les catégories AA et AAA la règle du marcher complet s'applique.*
- Dans les catégories mixtes, deux couples doivent être sur le terrain en tout temps.

***Récompense :***

- Un trophée est remis à l'équipe gagnante de chaque catégorie.
- Les équipes gagnantes qui désirent apporter le trophée à la maison doivent fournir un dépôt de sécurité de 100\$ (chèque au nom de Kin-Ball Québec ou argent comptant) à la région hôte et rapporter le trophée à son ARKB d'origine au plus tard un mois après l'évènement.