



KIN-BALLのルール

キンボール(コンペティションゲーム)
1チーム試合出場4名
交代要員8名迄
計最大12名



用具

キンボール 1個
ブロウ(空気入れ) 1個
ゼッケン 3色×最低4枚以上
スコアボード 1個

設定

コートのおおきさは13~21.4m×16~21.4mとする。
境界線としてラインをひく。

ルール

1. ピンク、ブラック、グレーの3チームで競う。

あらかじめ各チームごとにチームカラーを示すゼッケンを着用しておく。

2. 日本では各チームのキャプテンがじゃんけんをし、勝ったチームがヒット(サーブ)権を得る。
3. 試合の開始は審判の合図(笛)により開始とする。
4. ヒットするチーム以外守備につく。コートの中で(ゲーム開始時・ピリオド開始時のみ)ヒットチームの3名以外の全員がボールを支え、残り1名がヒット(腰より上のみ使用可)する。この時コート内であればどこにヒットしても良い。
5. ヒットはヒットチームの1名が、※ 必ず「オムニキン」と言い、続いて「レシーブチームの色」(自チーム以外のどちらか)をヒット前に大きな声でコールしてからヒットする。
※必ずしもヒッターが言う必要はない。オムニキンと色は別々の人がコールしても良い。但しそのつど必ず1名のみとする。



6. ヒットされたボールは指定された色のチームが床に落ちる前にレシーブ(全身使用可)する。



7. レシーブした成功後、自チーム以外のどちらかに上記4.、5.と同様にヒットする。
8. ヒット・レシーブに失敗すると、失敗したチーム以外の2チームに1点ずつが加算される。
9. その後のゲーム再開は、レシーブの失敗や反則をしたチームがレシーブの失敗や反則を犯したところから (2.5mの範囲内で) ヒットして再開。
10. ゲーム途中でもピリオド終了のタイムキーパーからの合図でピリオド終了。
11. 第2ピリオド、第3ピリオドスタート時は前のピリオドまでで最も得点の低いチームが、ヒット権を得る。同点の場合は日本ではじゃんけんで決める。
12. 10と同様にゲーム終了。

その他反則

<ヒット(サーブ)時>

- ヒットの瞬間、味方のメンバー全員ボールに触れていなければならない。
- 1人のプレーヤーが続けて2回ヒットできない。
- ヒットは床と水平以上の角度で飛ばさなければならない。

- ボールの直径の1.5倍、1.8m以上飛ばさなければならぬ。
- レフリーにも聞こえない小さなコールの場合。

<レシーブ時>

- レシーブした後、ボールを持って走ることもチームメイトにパスすることもできるが、3人目がボールに触れたらその時点でボールに触れているプレイヤーとその後ボールに触れたプレイヤーは軸足を動かしてはならない。
- 1人目がレシーブのためにボールに触れてから、10秒以内に3人目がボールに触れなければならない。
- レシーブするチームの3人目がボールに触れた後は、5秒以内にヒットしなければならない。
- ボールを両腕で抱え込んで持つてはならない。
- カバーの口の部分をつかんではない。
- レシーブの瞬間、コートの外に両足が出てはならない。

上記反則を犯した場合、他の2チームに1点が与えられる。

<チーム(コーチを含む)がアスリートらしくない行為をした時(故意に行う妨害、暴言、暴力など)>

- 最初の警告の場合、他の2チームに1点が与えられる。
- 個人的な警告を2回受けた場合、その個人は退場となる。交代選手を入れて続けるが、控えの選手がいない場合はその後2チームで行

う。

- 個人に対する警告も含めチームとして2回目から4回目の警告の場合、他の2チームに5点が与えられる。
 - 4回目の警告を受けた場合、チームが退場、2チームでゲームをする。
-

補足

選手交代は何回でも自由にできる(ただし、ゲームの中断時に限る)が、どんな時でもコートにいるのは1チーム4名でなければならない。5名以上コートにいた場合、反則となる。

勝敗

1ピリオドの競技時間※15分とし、休憩時間3分をはさみ3ピリオド行い、3ピリオドの総得点で競う。
※ただし、申し合わせ事項として、参加者の身体条件や年齢、経験の有無、1チームの登録人数が少ない場合などを考慮し各セットを自由に設定してよい。

日本では現状7分または10分1ピリオドの試合を3試合行なう場合が多い。
