

# キンボール

人数 4人対4人対4人

## ◎用具

- ・キンボール 1個
- ・ブロウ（空気入れ） 1個
- ・ゼッケン 12枚以上
- ・スコアボード 1個
- ・ストップウォッチ 1個



## ◎設定

コートのおおきさは 15～21m×15～21mとする。境界線としてラインをひく。

## ◎ルール

- ・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。
- ①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。
- ②試合の開始は審判の合図（笛）により開始とする。
- ③ヒットするチーム以外守備につく。コートの中央で（ゲーム開始時・ピリオド開始時のみ）
- ④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選手交代は何回でも自由に行える（ただし、ゲームの中断時に限る）。

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。同点の場合はじゃんけんで決める。

### 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ない。
- ・レフリーにも聞こえない小さなコールの場合。
- ・コールなしのヒット、コールが完全に終了する前にヒットした場合。

#### <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ーヤーとその後にボールに触れたプレー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。（10秒ルール）
- ・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ってはならない。
- ・カバーの口の部分をつかんではいならない。
- ・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。

### ◎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 ペリオドの試合を 3 試合行なう場合が多い。