

# キンボール

## ～ 競技人数 ～

1 チームの最大登録人数は 12 人。ただし、ゲームは1チーム 4 人、3 チーム計 12 人で行います。メンバー交代はヒットやレシーブの失敗・反則が行なわれた時に、何回でも行なうことができます。



## 【ゲームの進め方】

- (1) 各チームのメンバーは、チームカラーを示すゼッケン(ピンク、ブラック、グレーのいずれか)を着用します。
- (2) ヒット権は、各チームのキャプテンがジャンケンで決めます。
- (3) レフリーのホイッスルで、コート中央のヒットチームの 3 人がボールを支え、残りの 1 人がボールをヒットします。

### ■攻撃側のプレイヤーの基本姿勢は？

3 人のプレイヤーが三角形をつくるようにボールの下に入り、片膝を床に付け、頭を下げ、腕を頭上に伸ばします。ヒットするチーム以外の 2 チームは守備につきます。

### ■守備側のプレイヤーの基本姿勢は？

足は肩幅に開き、片足を前に出し、膝を曲げます。腕は前に出し、肩をボールの方に向けて前かがみに構えます。

- (1) ヒットはヒットチームの 1 人が、必ず『オムニキン〇〇〇』とレシーブチームの色をヒット前に指定します。
- (2) 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します。
- (3) レシーブした後、ボールを持って走ることチームメイトにパスすることも認められていますが、3 人目がボールに触れたらその場からボールを動かすことはできません。また、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いけません。レシーブするチームの 3 人目がボールにタッチした後は、5 秒以内にヒットしなければいけません。
- (4) 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 点が加算されます。その後のゲーム再開は、レシーブの失敗や反則したところから(半径 2.5m の範囲内で)ヒットします。
- (5) ゲーム時間は、1 ピリオド 15 分の 3 ピリオドマッチ。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、各ピリオドを短く(例 7 分など)設定してかまいません。
- (6) 2 ピリオド目からは最も点数の低いチームがヒット権を得、ゲームを開始します。同点の場合は 1 ピリオド目の開始時同様にジャンケンで行います。勝敗は 3 ピリオドの総得点で競います。

