

キンボール

(主なルールを抜粋)

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人
- ・交代要員8人まで
- ・計最大12人

1 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

2 設定

- ・コート大きさは15~21m×15~21mとする。
- ・境界線としてラインをひく。

3 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 コートの中央でサーブチームの3人(サーバー以外の全員)がボールを支え、残り1人がサーブ(腰より上のみ使用可)する。サーブするチーム以外守備。
- 5 サーブはサーブチームの1人が、※ 必ず「オムニキン」と言い、続いて「レシーブチームの色」をサーブ前に大きな声でコールしてからサーブする。
※必ずしもサーバ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人のみとする。
- 6 サーブ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。
- 8 サーブ・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)サーブして再開。
- 10 ゲーム途中でもセット終了のタイムキーパーからの合図でセット終了。
- 11 第2セット、第3セットスタート時は前のセットまでで最も得点の低いチームが、サーブ権を得る。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。

4 その他反則

<サーブ時>

- ・サーブの瞬間、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人のプレイヤーが続けて2回サーブできない。
- ・サーブは床と水平以上の角度でボールの直径の1.5倍、1.8m以上飛ばさなければならない。
- ・審判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 とその後に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秒以内にサーブ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ならない。
- ・レシーブの瞬間、コートの外に出てはならない。

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3人でゲームを行う。
- ・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4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。

5 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人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。

6 勝敗

- ・1セットの競技時間※15分とし、休憩時間3分をはさみ3セット行い、3セットの総得点で競う。

※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分又は10分1セットの試合を3試合行なう場合が多い。