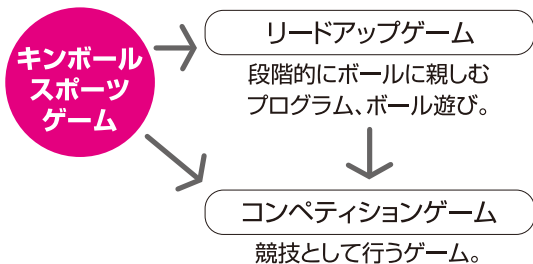


キンボールスポーツゲームの種類



リードアップゲーム

リードアップゲームは指導者と参加者の両者が状況(参加者の年齢、性別、体力、人数、会場の広さ、用具の数、季節など)に応じてアレンジしたり、新たに創造するゲーム。数ある中から2点を紹介します。

鬼ごっこ **人数** 1チーム2人、3チーム以上

鬼2人がボールを転がして他の組にボールを触れさせ、鬼にします。目的は、一つの動作を協力して行うこと。



サークル・リフティング

人数 1チーム6~10人、2チーム以上

各チームは手をつないでサークルを作り、頭や足など手以外の身体の部位を使ってボール・リフティングをします。目的は、チーム一丸となって出来るだけ多くボールを追いかけること。



◎このリードアップゲームの詳細や他のリードアップゲームをお知りになりたい方は、日本キンボールスポーツ連盟のホームページを参照ください。

コンペティションゲーム

1チーム4人、3チームで同時にプレーし、ヒットやレシーブを繰り返し、失敗したら他のチームに得点が与えられるゲーム。

場所

体育館で、コートは最大20m×20mの範囲内で、参加者の身体条件や年齢等を考慮してコートサイズを決める。

人数

1チーム4人の3チーム対抗。

用具

- ボール(直径1.22m 重さ約1kg)
- 電動ブロー(空気入れ)
- ゼッケン
- スコアボード

勝敗

公式ルール

1ピリオド13点制で3つのピリオドを先取したチームの勝ち。

※ピリオド毎に、いずれかのチームが11点になった時に最も低い得点のチームがコートから退場し、残り2チームが得点を保持したまま、そのピリオドを続ける。

日本での大会

時間内(1ピリオド7分など)の総得点または総勝ち点(得点+マナー点)で競う場合が多い。

※国際大会以外の試合方法、勝敗方法は各国連盟で定める。



競技の概要

- ゲーム開始前に、各チームの登録プレーヤーは全員、チームカラーを示すゼッケンを着用する。
- ゲーム開始時のヒット権は、専用のサイコロを使って決めるか、各チームのキャプテンがジャンケンで決める。

1 オムニキン、グレー
①3人でボールを支えコール*後、プレーヤーの1人がボールをヒットする。

2 オムニキン、グレー
②コールされたチームは、ボールが床に落ちる前にレシーブする。

3 オムニキン、ブラック
③ボールを床に落とさないよう、チームメイトと協力し、3人でボールを支える。

1 オムニキン、ブラック
①今度はレシーブチームがヒットチームになり、コール後にプレーヤーの1人がボールをヒットする。

1~3をミスや反則があるまで繰り返す。

- ★ヒット時は4人全員がボールに触れていなければならない。
- ★レシーブに失敗すると他の2チームに1点ずつ得点が与えられる。ヒット、レシーブ時に反則した場合も同様に加算される。
- ※コール=「オムニキン」と自チーム以外のカラーを指定する。オムニキンとは「すべての人が楽しめるスポーツ」という意味の造語。