



KIN-BALL[®] sport

2021 年度の主なルール改正について

○ルール改正の目的

- 観客、選手、レフリーがキンボールをより楽しめるようにする
- ルールをよりわかりやすく
- レフリーの判断に依存する事項を削減
- ゲームの中断を減らす
- 追加のルールはゲームに付加価値を加える
- キンボールスポーツコミュニティへの影響を考慮

○用語の定義

ボールの保持 (POSSESSION)

ヒットがなされた後、プレーヤーやチームがボールに触ったならば、そのプレーヤーもしくはチームはボールを保持しているとみなされる。

ボールのコントロール (CONTROL)

チームがボールを固定することができているとレフリーが判断すれば、そのチームはボールをコントロールしているとみなされる。

○主なルール改正

1. 距離

距離に関する掲載をメートル式に変更、また小数点以下を繰り上げる。

クローズディフェンスが認められる距離は 6 フィートではなくて 1.8m と記載。

ヒットインの際にボールを動かせる距離を 8 フィートではなく 2.44m とし、繰り上げて 2.5m とする。

2. ウォーキング

ウォーキングのルールは撤廃し、イリーガルトラベリングの項目に追記。

イリーガルトラベリング

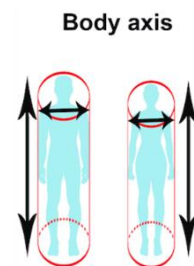
以下を追記。

3 番目のプレーヤーがボールに触った後、故意にボールを動かした場合(ボールの移動、パスなど)にイリーガルトラベリングの反則となる。

3. ボディアクシス

ウオーキングのルールがなくなり、ボディアクシスの定義の詳細が必要となり、以下とする。

ボディアクシスとは、オフenseゾーン内にいる、オフenseの選手の肩幅と身長によってできる縦長の円筒形のスペースとする。



ボディアクシスはプレーヤーと一緒に移動するが、以下の2つの条件がそろった時には移動しないものとする。

- ① プレーヤーがボールに触っている。
- ② 一連のプレー中、3番目のプレーヤーがボールに触り、チームがボールをコントロールしている。

4. イリーガルオフense

イリーガルオフenseとはオフenseのチームによる妨害行為である。イリーガルオフenseの反則は以下の状態で反則が宣言されます。

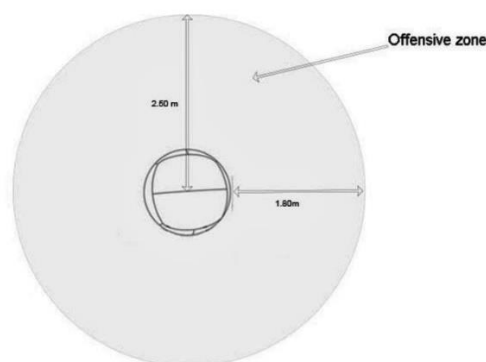


Figure 8 - Offensive zone

オフenseゾーン＝ボールの外側から 1.8m、ボールの中心から半径 2.5mの攻撃エリア

- (1) ボールが腰より下の部位によってヒットしたり、押し出したりした場合。
- (2) オフenseゾーン内のオフenseのプレーヤーがディフェンスのプレーヤーの邪魔、接触、動きのスピードを遅らせようとしてボディアクシスの外に移動。ただし、ヒッターは例外とする(ボディアクシスより出ても OK)
- (3) オフenseチームのプレーヤーがオフenseゾーン内で、ボールに向かって走る最初の軌道を変更し、ディフェンスのプレーヤーと接触。
- (4) ヒッターがヒットしている手ではない方の手・腕でディフェンスのプレーヤーと接触。
- (5) ヒッターが意図的ではなくてもヒットの動きで2回以上ボールをヒットした場合。
(ヒットの直後にクローズディフェンスがボールに接触し、ヒッターがヒットの動きのまま、再びボールをヒットして押し込んでしまう)
- (6) ヒッターが下向きにボールを押し込む。

5. イリーガルディフェンス

以下の状態にてイリーガルディフェンスの反則が宣言されます。

- (1) ヒットのタイミングでオフenseゾーン内に2名以上ディフェンスチームのプレーヤーがいる状態。
- (2) ディフェンスのプレーヤーがオフenseゾーン内で、ヒットの邪魔をした場合。
- (3) オフenseゾーン内で、コールされていないプレーヤーが最初にボールに触りヒットの軌道を変更した場合。
- (4) オフェンスチームがパスをしているときにオフenseゾーン内のディフェンスのプレーヤーが、パスの邪魔をした場合。
- (5) ボールの移動が始まったときにオフenseゾーン内のディフェンスのプレーヤーが、ボール移動の邪魔をした場合。
- (6) オフenseゾーン内のディフェンスのプレーヤーが、ボールに向かうオフェンスチームのプレーヤーの導線の邪魔をした場合。
- (7) オフェンスチームがボールをコントロールしている状態でヒット前にディフェンスのプレーヤーが、ボールに接触し移動させた場合。
- (8) ヒットの瞬間、ディフェンスのプレーヤーがボールに接触。
- (9) ディフェンスのプレーヤーがオフェンスのプレーヤーのボディアックスを無視して接触を起こし、オフェンスのプレーヤーの行動の邪魔をしたり、遅くしたり、変化を強いる場合。
- (10) コールをされていないディフェンスチームのプレーヤーがオフenseゾーン内で、コールされているディフェンスチームのプレーヤーの邪魔をした場合

注：イリーガルディフェンスが同時に起きた場合、コールされているチームの方が反則を取られます。オフェンスチームの邪魔・強制的な行動変化・スピードの遅れなどは接触がなくても生じたと判断されることがあります。

6. 意図的な接触

ルールに変更はないが、口頭注意やマイナー・メジャー警告を利用して意図的な接触について管理することとし、ルールブックの「警告」セクションを参照するようお願いします。

7. ダウンワードヒット

有効なヒットであるためには、ボールの軌道の一部が上向きでなければならない。

ダウンワードヒットとは、ボールの軌道が水平か下向きの角度で、かつコールされているチームのプレーヤーが、ボールがコート内に落ちる前に触っていない場合を指す。

8. ゲーム・フォーミュラ（試合方式）

公式戦のゲーム・フォーミュラは4ピリオド先取とし、最長で10ピリオドの試合とする。1ピリオドは11点とし、9点にいずれかのチームが達したら、最下位のチームは退場する。

9. コールミス

ヒットが有効となるためには、事前にコールが必要です。

- (1) コールは以下の条件を満たしている必要があります。コールは「オムニキン」という言葉の後に、公式の色（一色）の組み合わせで成立します。オフenseチームは話すことは認められていますが、コールやゲームの流れを邪魔していない限りとする。またコールは複数のプレーヤーによって行うことも可能ですが、同時に同じコールをし、明解に聞こえること（同期）が必要です。
- (2) コールはチームがボールを保持した後（攻撃権を得た後）、次のヒットの前にされなければいけません。
- (3) コールはアシスタントレフリーがヒットの前に復唱する時間があったと判断される必要があります。（ただし、アシスタントレフリーはコールの実施が不可効力によって復唱ができない場合もあります。）
- (4) コールはプレー中にする必要があります（プレーの中断中は無効）

10. コンタクトミス

ヒットの瞬間、オフenseチームの4人全員がボールに接触している必要があります。以下の状態の場合は、コンタクトミスの反則となります。

- (1) ボールがオフenseチームのプレーヤーにあたり、軌道が水平か下向きの角度に変更になる。
（上向きにボールの軌道が影響を受けた場合にはコンタクトミスは取られません）
- (2) 4人のプレーヤーのうち最低一人がボールに触れていない状態で、ヒットの瞬間ボールを「持ち運んでいる」と判断された場合。

注：「持ち運び」：とはヒットのときに、ボールと一緒に移動する状態を指す。

11. チームユニフォーム

- (1) プレーヤーは、自分や他のプレーヤーに危険なもの（あらゆる種類の宝飾品を含む）を使用したり、身につけたりしてはなりません。
- (2) 基本的な備品
原則として、チームはできるだけ均一な基本的な備品を着用する必要があります。
プレーヤーの基本備品は、次の個別のアイテムで構成されます。
 - ・ ジャージまたは袖付きまたは袖なしのシャツ
メインカラーは黄色にできません（審判の色であるため）
 - ・ ショーツ
 - ・ ストッキングや靴下
 - ・ スポーツシューズ選手はニーパッドも着用できます

基本的な備品と下着には、政治的、宗教的、または個人的なものが記載されてはいけません。基本的な備品が政治的、宗教的または個人的なスローガン、または声明または画像であるプレーヤーのチームは大会主催者または国際連盟より処分を受ける可能性があります。

一般社団法人日本キンボールスポーツ連盟 本部事務局

TEL.06-6971-9190 FAX.06-6981-7470

e-mail :kin-ball@newsports-21.com <http://www.newsports-21.com/kin-ball>