

◆ キンボールスポーツ・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、失敗したら他チームに得点が与えられるゲーム。122cmのキンボールは滞空時間があり、ヒットの仕方によってドライブ、カーブ、ロブなどの高度なテクニックが使える。

場 所

体育館で、コートサイズは最大20m×20m、最小13m×16m。この範囲内で行う。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てよい。

また、必ずしも正方形である必要はない。



人 数

1チーム4人の3チーム対抗。各チームの最大登録人数は8人。プレーヤーの交代は、ミスや反則があり、プレーが中断した時、何回でも行うことができる。

ゲーム時間

公式のゲームでは1ピリオド7分とし、2ピリオド以上で構成。各ピリオド間には2分間の休憩時間を取る。

※日本では、主催者がピリオド数や試合時間をあらかじめ変更することができる。

用 具

- ◆ボール
直径1.22m 重さ1kg
- ◆空気入れ(電動が望ましい)
- ◆各チームを示すピンク、ブラック、グレーのゼッケン
- ◆スコアボード(ゼッケンと同色の表示)



勝 敗

時間内の総得点数で競う。

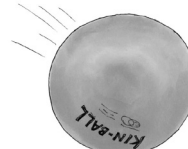
競技の概要

- 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、各チームのキャプテンがジャンケンで決める。

オムニキン、グレー



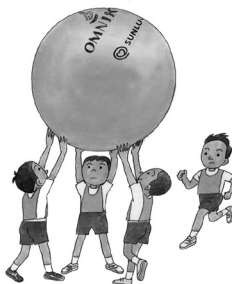
- ①3人でボールを支えコール※後、プレーヤーの1人がボールをヒットする。



- 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。



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。