

■ヒット

ヒットとはボールを打ったり、押し出したりすること。ボールをヒットする時は、腰から上であれば、どこを使っても構わない。

- ⚠️安全面注意 小学生以下及び練習を積んでいない人の場合、ヒットは必ず両手で行うこと。
- ⚠️安全面注意 ヒット時、ボールを支えるプレーヤーはできるだけ頭を下げる。頭を上げていると、ヒットされたボールが頭に当たる可能性があります。



ヒット時の主な反則

反則名	解説
コンタクトミス	ヒットの瞬間、ヒットチームのプレーヤー4人全員がボールに触っていない場合。
コールミス	正しくコールしなかった場合。「コールミス」の一例 1)レフリーにも聞こえない小さなコールの場合。 2)2人以上のプレーヤーが同時にコールした場合。 3)自分のチームカラーや使用していないチームカラーをコールした場合。 4)ヒッターの手がボールに触れる前にコールを言い終わっていない場合(コールしながらのヒットの場合)。 ⚠️レシーブチームの混乱を招くため、コールと同時のヒットは反則です。
ショートヒット(短いヒット)	ヒットしたボールが1.8m以上飛ばなかった場合。
ダウンワードヒット(下向きのヒット)	ヒットしたボールが床と水平以上の角度で飛び出さなかった場合。
アウトサイド(アウトボール)	ヒットしたボールが直接コート外に落ちた場合。
トゥワイス(連続ヒット)	1人のプレーヤーが続けて2回ヒットした場合。
イリーガルトラベリング(不正な移動)	ヒットインの際、反則を犯したチームは反則があった場所、もしくはボールがヒットされた場所からボールの直径の2倍以内の範囲内(2.5m)であればボールを動かすことができる。それを超えた場合、反則となる。

◆補足1 「ヒットイン」について

ヒットインとは、試合やピリオド開始時及び反則があってプレーが中断した後に、レフリーの合図でヒットすることを言います。試合やピリオド開始時のヒットインの場合は、レフリーの指示があった場所からボールを動かすことはできません。

◆補足2 「不当な攻撃(通称:トップコール)」について

ヒット時の反則の一つです。これはスポーツマンシップの精神をもとに狙わなければならない上位チームを攻撃せず、下位チームを攻撃した場合に適用されます。下位チームを攻撃した場合、即座にコールミスの反則がとられます。

◆補足3 「警告」について

キンボールスポーツはマナーを重んじるスポーツです。スポーツマンシップに反する態度をとるいかなる個人、チームにもマイナーまたはメジャー警告が与えられます。マイナー、メジャーは他種目でいうところのイエローカード、レッドカードに相当します。

■レシーブ

身体のどの部分を使ってボールをレシーブしても構わない。レシーブ後はボールを持って移動しても、パスしてもよい。

- ⚠️安全面注意 バレーボールのオーバーハンドパスのように指先でボールを受けてはいけません。必ず手のひら全体でボールを受けます。



レシーブ時の主な反則

反則名	解説
トラッピング	ボールを両腕等で抱え込んで保持した場合。
イリーガルキャッチ(違反キャッチ)	ボールのナイロンカバーや空気挿入口の部分を掴んだ場合。
レシーブミス	ボールが床につく前にレシーブできなかった場合。
アウトサイド(アウトボール)	1)レシーブしたボールがコート外に落ちた場合。 2)レシーブ時、両足がコート外にある場合。
イリーガルディフェンス(不正なディフェンス)	レシーブチームはボールから1.8mの範囲内に1名のみプレーヤーをおくことができる。レフリーがヒットの瞬間に2人以上のプレーヤーがいたと判断した場合。
タイムオーバー(時間ルール違反)	1)10秒ルール違反…1番目のプレーヤーがレシーブしてから10秒以内にヒットしなかった場合。 2)5秒ルール違反…ヒットインの際にレフリーのホイッスル後5秒以内にヒットしなかった場合。
ウォーキング	3番目のプレーヤーがボールに触れたら、その時にボールに触れているプレーヤーとその後ボールに触れたプレーヤーはピボット※しか認められず、このことに違反した場合。 ※ピボットとはピボット(軸足)を固定し、その反対の足のみ動かす動作。原則はバスケットボールのピボットと同じ。

◆補足 「レシーブチームのポジション」について

ヒットチーム以外のレシーブの2チームは常にボールを中心として四角形をつくるように守備位置につくと効果的です。

■備考

- 1.キンボールスポーツはいかなる身体的な接触をも禁じています。プレーヤーは全員、接触しないよう最善を尽くさねばなりません。
- 2.キンボールスポーツのルールは状況、レベルに応じて、変更することが認められています。

日本キンボールスポーツ連盟では「フレンドリールール/バリエーション」を定め、だれもが参加しやすいように小学生、一般の初中級の対象に合わせています。このルールバリエーションは安全面、スムーズなゲーム展開、チームメイトと力を合わせてゲームする楽しさを重視した、最低限度の反則設定としています。詳細は「ルールブック」をご購入いただくか、日本キンボールスポーツ連盟ホームページをご参照ください。