

◆ キンボール・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。1.22m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21m×21m、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12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

公式ゲームは3ピリオドマッチ。参加者の身体条件、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、変更してよい。

※日本の大会では多くのチームとの交流のため通常1ピリオド7分～10分で1ピリオドマッチを3試合行っています。



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(ピンク、ブラック、グレーのいずれか)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



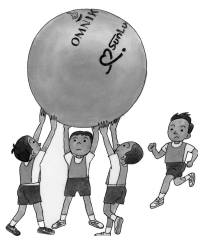
- ①ゲームやピリオドの開始時は、コートの中央でヒットチームの3人がボールを支え、チームの1人が「オムニキン」※1と「指定するカラー=自チーム以外の2チームのどちらか」をコールし、ボールをヒットする。

★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。

※1「オムニキン」の言葉の由来は、オムニ=すべての、キン=運動感覚という意味で、いわば「すべての人が楽しめるスポーツ」という造語。



- 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する。

オムニキン、ブラック



- ④今度はレシーブチームがヒットチームになり、3人でボールを支えコール後にプレーヤーの1人がボールをヒットする。これをミスや反則があるまで繰り返す。

★レシーブに失敗すると他の2チームに1点ずつ得点が与られます。ヒット、レシーブ時に反則した場合も同様に加算されます。

★第2ピリオド目からは最も点数の低いチームがヒット権を得、ゲーム開始となります。同点の場合はジャンケンで決めます。

