



KIN-BALL® sport

■2016年度の主な改正公式ルール■

下線のある箇所が2015年度ルールとの変更箇所。二重取り消し線のある箇所が2015年度ルールよりの削除箇所となる。

★ウォームアップエリア（追加）

- 全てのチームが利用できるウォームアップエリアをつくる。
 1. IKBF（国際キンボールスポーツ連盟）公認の国際大会：
チームベンチの後ろに最小9mのウォームアップエリアを作るよう要求する。
※例外／大会を行う施設の関係で、ウォームアップエリアがチームベンチの後ろにとれない場合、IKBFはそれが狭くなることや別の場所に作ることを認める。
 2. 国内の大会：
その国の連盟はウォームアップエリアを設置するかどうかを決めることができる。
 3. 地域や地方の大会：
主催者はウォームアップエリアを設置するかどうかを決めることができる。

★チーム登録関係者の規定（変更）

- セラピストからアシスタントコーチに名称を変更。セラピスト（トレーナー）をアシスタントコーチ登録してもよい。
各チームは、最小4名、最大8名のプレーヤーと、ヘッドコーチ1名、アシスタントコーチ2名で構成される。

★タイムキーパーの任務（記載方法変更）

- 時間制の試合の場合と得点制の試合の場合を分けてルールブックに記載。
- 時間制の試合の場合、従来のルールブックのとおり^の任務。得点制の試合の場合の任務を追加記載。
 1. ピリオド間の時間を計る。
 2. 時間に関するすべての問題をヘッドレフリーに知らせる。
 3. タイムキーパーのテーブルに座り、自分の役割を果たす。

★ラインズマンの任務（追加）

- ラインズマンの任務等の詳細追加。
 1. レフリーを補佐し、次の決定を行う担当者である。
 - 1) アウトサイド
 - 2) レシーブミス（ボールの落下）
 2. プレーヤーではなく、ボールのみを判断する責任がある。
 3. ボールがコート外に落ちた時や障害物に当たった時には、フラッグを上げなければならない。
 4. ボールがコート内に落ちた時やライン上に落ちた時には、フラッグでコート中央を指していなければならない。

★試合形式（記載方法変更）

- キンボールスポーツは決められた得点もしくは時間でプレーし、複数のピリオドによって行われる。

★不当な攻撃によるコールミス（変更）

- 得点制の試合の場合、あるチームが規定の得点（クリティカル・スコア）の1点前に達したら適用されない。
※「ピリオド毎に目指す得点（ターゲット・スコア）」- 2点 = 「規定の得点（クリティカル・スコア）」
例／13点制の場合、あるチームが10点に達した場合、不当な攻撃によるコールミスは適用されない。
「13点（ターゲット・スコア）」- 2点 = 「11点（規定の得点／クリティカル・スコア）」
11点の1点前 = 10点
同様に11点制の場合、あるチームが8点に達した場合、不当な攻撃によるコールミスは適用されない。

★タイムオーバーの反則（10秒ルール）（変更）

- ・レフリーがボールを置いたら、ヒットチームは10秒以内にヒットインの適切な場所につかなければならない。
- ・ヒットチームの3人がボールに触れた時や戦略的な攻撃隊形（見せかけの動き）をとった時に、ヒットインの場所が決まるとみなされる。いずれの場合も、ボールが床に着いてはならない。
- ・ヒットチームがヒットインの適切な場所につくのに10秒以上かかった場合、初回はレフリーが口頭注意を行う。同じチームが再びこの反則を犯した場合はタイムオーバーの反則となる。

★イリーガルトラベリング（変更）

- ・2016年度ルール：試合・ピリオドの最初のヒットイン時に、ヒットチームが2回のホイッスル後ボールを動かしても、レフリーは、そのチームに対してイリーガルトラベリングの反則をとらない。

※試合・ピリオドの最初のヒットイン時とそのほかのヒットイン時との違いはなくなった。

参考情報／2015年度ルール：試合・ピリオドの最初のヒットイン時に、ヒットチームが2回のホイッスル後ボールを動かせば、レフリーは、そのチームに対してイリーガルトラベリングの反則をとる。より変更。

★イリーガルディフェンス（追加）

- ・ヒットの瞬間、コールされていない守備チームのプレーヤーが1.8m以内の場所において、コールされたチームのプレーヤーに接触し、そのプレーヤーの動きをブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりした場合、イリーガルディフェンスの反則となる。

★口頭注意、警告およびスポーツマンシップポイントの減点（変更、記載方法変更）

- ・口頭注意

レフリーからの口頭注意は、スコアボードの得点やスポーツマンシップポイントに影響しない。

~~プレーヤーの交代や攻撃に適したヒットインの場所を特定するために10秒以上かかった場合、それが初めてのことであればそのチームは試合を遅らせたという理由で口頭注意を与えられる。~~この10秒は、レフリーがボールをヒットインの場所に置いてからカウントされる。

~~もし口頭注意を受けたチームが再び同じことを行い、試合進行を遅らせれば、スポーツマンシップに反する行為を行ったとしてそのチームにマイナー警告が与えられる。~~

- ・マイナー警告

1. スポーツマンらしくないふるまい。

下記の行為をスポーツマンらしくないふるまいと見なす。

- ・レフリーの決定を尊重しない。
- ・チームメイト、対戦者、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、観客などを尊重しない。
- ・不適切な言葉（メジャー警告1と2を除く）を使う。
- ・故意に反則をしようとする、もしくは故意に反則を犯す。

2. 2人のプレーヤー間で起こる故意の妨害。

2人のプレーヤー間で起こる故意の妨害とは、他のプレーヤーをブロックしたり、抱きついたり、押ししたり、故意に激しく衝突したりすることである。

腕を広げたり、肩や足、胴体を使ったり、あるいは別の野蛮な方法でプレーヤーの進路を妨害したり、攻撃チームの攻撃隊形を妨げた場合、その行為もまた2人のプレーヤー間で起こる故意の妨害とみなされる。

故意に守備チームのプレーヤーに接触する攻撃チームのプレーヤーは、2人のプレーヤー間で故意の妨害を行ったとしてマイナーな警告を受ける。

さらに、その接触によって誰かが怪我をしたり、またはレフリーが、怪我人が出る危険性があったと判断した場合、反則を犯したプレーヤーは人を傷つける意志を持った行動、または暴言を吐いたとしてメジャー警告を受ける。

3. プレーヤーとボールの間で起こる故意の妨害。

コールされていないのに故意にボールに触れ、その結果試合の進行を遅らせた場合、そのプレーヤーはプレーヤーとボールの間での故意の妨害を行ったとしてマイナー警告を受ける。

ボールに触れないよう最善の努力をしなかった場合、もしくはレフリーがそのように判断した場合、そのプレーヤーは故意の妨害を行ったとしてマイナー警告を受ける。

~~同じ試合中、2回のマイナー警告を受けたプレーヤーは退場となる。そして、コート内には4人のプレーヤーがいなければならないため、そのチームは交代のプレーヤーを出して試合を続けなければならない。~~

上記の2.及び3.のマイナー警告の場合、レフリーは反則を犯したプレーヤーが試合の流れを妨げる意図を持っていたかどうかを判断する。その意図があったとレフリーが判断した場合、スポーツマンシップポイントが減点される。そのプレーヤーの動作は危険をはらんでいるが技術的なものであり、試合の流れを妨げる意図はなかったとレフリーが判断した場合、スポーツマンシップポイントは減点されない。

・メジャー警告

1. プレーヤーやヘッドコーチ、アシスタントコーチ、列席者から、プレーヤーやレフリーに向けられる※下品なサインや言葉はどんな類のものでもメジャー警告につながる。
※「下品な」とは品性や教養、思いやり、マナーが欠如しているという意味。言葉での攻撃である。
2. 誰かを傷つけるために故意に使われる行動や言葉。
3. 公式試合が終了してからレフリーがスコアシートにサインをする間に発せられた警告。
4. 傷つける意図を持ってボールをヒットしてはならない。別の言い方をすれば、すぐ近くの位置からプレーヤーの肩より上を狙って直接強いヒットをしてはならない。それが傷つける意図をもってなされたヒットかどうかはヘッドレフリーが判定し、もしそうであるなら、メジャー警告を与える。

➤解説

守備側のプレーヤーが意図的にボールの近く、つまりボールから1.8m（6フィート）以内の場所において、強くヒットされたボールが頭に当たったとしても傷つける意志のあるヒットの警告の対象にはならない。

上記に当てはまらない警告は全てマイナー警告か口頭注意である。

~~同じプレーヤーへの2回のマイナー警告＝メジャー警告。~~

同じ試合で2回目のマイナー警告を受けたプレーヤーはその試合から退場。

1回のメジャー警告を受けたプレーヤーは、その試合から退場。

プレーヤーが退場になった場合、コート内には4人のプレーヤーがいなければならないため、そのチームは交代のプレーヤーを出して試合を続けなければならない。

もしそのチームのプレーヤーが4人未満になれば、そのチームは自動的にその試合への参加資格を失う。

2回目以降の警告

~~4回目のマイナー警告を受けた同じチームのプレーヤーやチームは退場となり、試合は残りの2チームで続けられる。~~

スポーツマンシップポイントが0になったチームが更にスポーツマンシップポイントが減点される警告を受けた場合、そのチームは参加資格を失い、試合は残り2チームで行われる。

注意

~~スポーツマンシップポイントと2回目以降の警告のルールに関して、1回のメジャー警告は、2回のマイナー警告と同じ。~~

スポーツマンシップポイントに関して、1回のメジャー警告はスポーツマンシップポイントが減点される2回のマイナー警告に相当する。

★レフリーのジェスチャー（6.リプレー/Replay）（変更）

- ・レフリーはリプレーを要求する際、ホイッスルを1回鳴らす。レフリーは、腰の高さで両腕を交差させ、戻す動作を2回繰り返す。~~リプレーするチームの色のアームバンドを指さす。~~

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>