

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、コートは最大20m×20m。最小12m×15m。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る。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。

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

キンボールスポーツは得点制、時間制でプレーをする。主催者が試合形式を定めてよい。

得点制 …… 予め決められた点数にいち早く達したチームがピリオドを取得し、予め決められたピリオド数を先取したチームの勝利とする。

時間制 …… 予め決められたピリオド時間内で最も多くの点数を獲得したチームがピリオドを取得し、予め決められたピリオド数を先取したチームの勝利とする。

※時間制を用い、かつ複数ピリオドを実施し、得点を加え続けていく総得点方式もある。

参考情報

- ★日本では多くのチームが参加でき、多くの交流ができる、時間制(1ピリオド7分、10分など)で1ピリオド先取方式を用いる場合が多い。
- ★世界大会であるワールドカップでは第1回大会～第4回大会は1ピリオド10分または15分の3ピリオドマッチで一番多く点数を取ったチームの勝利(時間制・総得点方式)。第5回大会～第7回大会は1ピリオド7分で3ピリオド先取したチームの勝利(時間制)。第8回大会、第9回大会(2017年)は1ピリオド13点で3ピリオド先取したチームの勝ち。(得点制)

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、
チームメートと協力し、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、コール後にブ
レーヤーの1人がボールをヒッ
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。