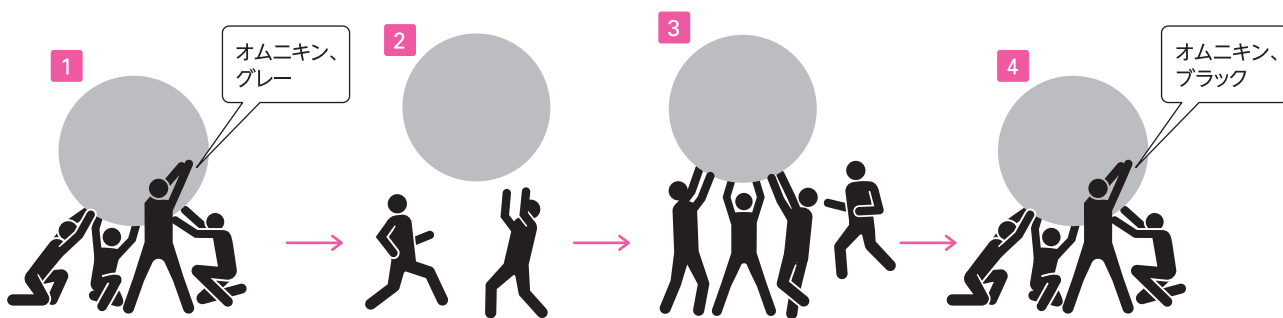


ゲームの進め方

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。

- 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。

- 1 3人でボールを支えコール^{*1}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する。
- 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。



- ※1 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）
- 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て、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。

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。

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. 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。 3. 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）。 [注意]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上向きに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、ヒットチームは反則があった時にボールがあっ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。

[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。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危険です。

[補足1] コールすべきチーム

コールの際、最も得点の高いチームを狙わなければなりません。得点の低いチームをコールした場合はコールミスの反則になります。

[補足2] 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。

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。 ボールのナイロンカバーや空気挿入口の部分をつまんだ場合。
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人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その範囲内に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秒以内にボールがヒットされなかった場合。 2.5秒ルール違反…反則等の後のヒットの時、ヒットチームがホイッスルが2回鳴ってから5秒以内にボールをヒットしなかった場合。
イリーガルトラベリング	3番目のプレーヤーがボールに触りボールがコントロールされた後、ボールを故意に動かした場合。 ※ヒットのためにボールをセットする際、ボールが揺れたりするのは反則ではありません。

[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。

[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。

勝敗

得点制または時間制でプレーします。主催者が試合形式を決めることができます。

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ち。

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ち。

※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）で、1ピリオド先取方式を用いる場合が多い。

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。