キンボールスポーツ

≪ルール・審判マニュアル≫

平成３０年１０月 制定

柏崎市スポーツ推進委員協議会

キンボールとは

　柔らかい大きなボール（キンボール）を使って、室内のコートで３チーム同時に競うスポーツです。攻撃するチームは、レシーブする相手チームを指定します。

1. コート・用具

1-1　用具

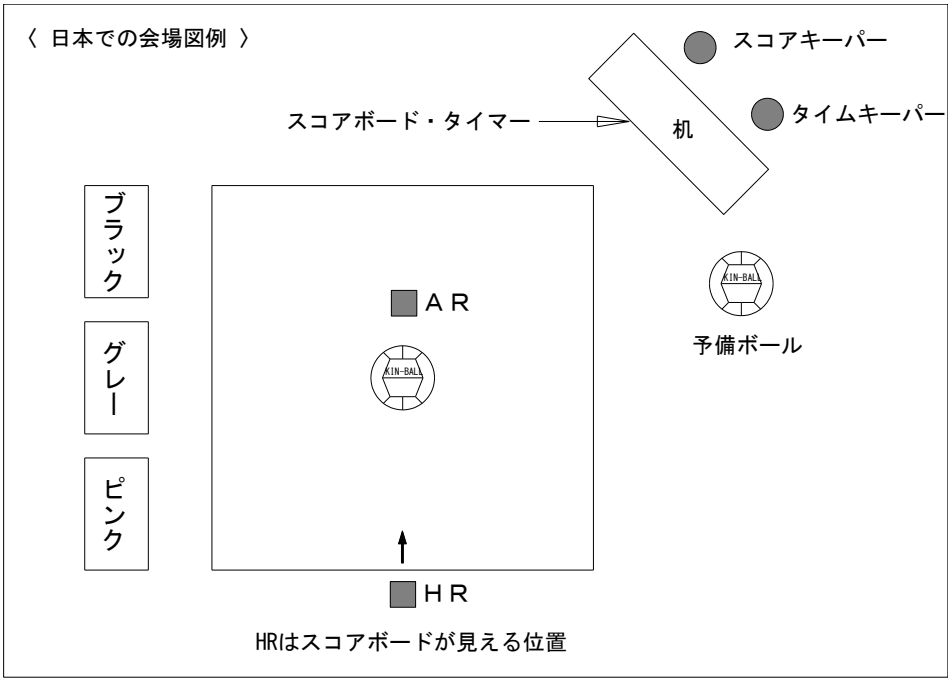
① 各コートには直径 1.2m の公認ボールを２個常備する。
② ピンクまたはブルー、グレー、ブラックの３色のゼッケン。
③ スコアボード（観客やプレーヤーが常に見える位置におかなければならない。）
④ 空気入れ
⑤ スコアシート （スコアキーパが試合前、試合中、試合後記入する。）
⑥タイマー時計（観客やプレーヤーが常に見える位置におかなければならない。）
⑦ 試合やピリオドの開始と終了を知らせる音の鳴る機器。（タイマーに内臓されているブザーでよい。）
⑧ ３色を示すことのできるサイコロ。（ヒットチームを決めるためのもので、なければジャンケン。）
⑨ラインテープ
⑩長机と椅子
⑪ ドラムコード
⑫審判用ベスト、アームバンド、ホイッスル（個人）

1-2　コート説明

壁や床、天井やその他体育館に予め設置されているものをコートの境界線とする。コートのサイズは体育館の大きさにより変更してもよいが、最大で 20m×20mを越えてはならない。

【会場イメージ図】

いずれのチームのベンチも、スコアボードとタイマーが見える位置に設置しなければならない。



2. 試合前準備

【チーム編成】

各チームは、最小４名、最大８名のプレーヤーとコーチで構成される。各チームはコート内に常時４名いなければならない。

3. 競技方法（試合の流れ）

① ピンク、グレー、ブラックにチームわけをし、ゼッケンを着用する。
② 各チームのキャプテンが、サイコロをふるかジャンケンをしてヒット権を決める。
③ ヒットするチーム以外は守備につき、コート中央で（ゲーム開始時・ピリオド開始時のみ）ヒットチームの３名がボールを支え、残り１名がレフリーの合図によりヒットする。
④ ヒットはヒットチームの１人が「オムニキン」と言い、続いて「レシーブチームの色」をヒット前に大きな声でコールしてからヒットする。（「オムニキン」は必ずしもヒッターが言う必要はない。）足を使ったヒットは認めない。
コールについては「オムニキン」と「レシーブチームの色」を２人のプレーヤーで別々にコールしてもかまわないが、それぞれの言葉は必ず１人のプレーヤーがコールしなければならない。
⑤ ヒットしたボールは、指定された色のチームが床に落ちる前にレシーブ（全身使用可）する。
⑥ レシーブしたチームはコート内でセットし④を繰り返す。
⑦ ヒット・レシーブに失敗（反則）すると、失敗したチーム以外の２チームに１点が加算される。
⑧ 失敗（反則）があった場合のプレー再開は、その状況が起こった地点から約 2.4m の範囲内で、ヒットして再開する。
⑨ ゲームが時間制の場合、タイムキーパーの終了の合図があったときボールが空中にあった場合（コールされたチームが１度もボールに触れてない場合）、プレーは無効となる。

4. 反則

＜ヒット時＞

・コンタクトミス：
ヒットの瞬間、味方のプレーヤー全員がボールに触れていなかった場合。
ヒットの後に、ボールが味方の１人プレーヤーに当り、ボールの軌道が変わった場合。
・コールミス：
正しくコールしなかった場合。
（オムキンの言葉の後は、１つの公式の色しかコールできない。）
・ショートヒット（短いヒット）：
ヒットしたボールがボールの直径の 1.5 倍（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（1m 以上）飛び出さなかった場合。
・アウトサイド：
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２回続けてヒットした場合。
・イリーガルトラベリング：
ヒットチームがヒットインのホイッスルの後にボールを動かす場合、ヒットイン・ポイントからボールの直径の２倍（2.4m）以内の範囲内でしか動かすことができない。

この距離以上にボールを動かした場合。
攻撃チームの１人または２人でボールの移動が行われる場合、そのボールの移動が始まったときにボールから 1.8m より離れた場所にいる守備チームのプレーヤーが、移動をしているボールや攻撃チームのプレーヤーに触れた場合。

・ イリーガルオフェンス
試合進行を妨げる行為を行った場合。
a)ボールを身体の腰より下の部分を使ってヒットしたり、押し出したりした場合。
b)攻撃側のプレーヤーが、守備チームのプレーヤーの動きを遅くさせたり、ブロックしたり、そのプレーヤーに触れたりするために、自分のボディー・アクシスを外れて動いた場合。
c)攻撃チームのプレーヤーが、ボールから 1.8m 以内の場所にいる守備チームのプレーヤーに反則を与える目的で、このプレーヤーの後ろにつくように最後に走る方向を変えた場合。
d)ヒッターが、ボールをヒットする時使う腕と違う腕で守備チームと接触した場合。
e)攻撃側のプレーヤーがボールに触れたまま別のチームにヒットし、その最初の軌道が下向きだった場合。

＜レシーブ時＞
・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：
レシーブしたボールがコート外に落ちた場合。またはレシーブ時、両足がコート外にある場合。
・タイムオーバー（10 秒ルール違反）：
１番目のプレーヤーがレシーブのためにボールに触れてから、10 秒以内にヒットしなかった場合。
・タイムオーバー（5 秒ルール違反）：
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。
・ウオーキング（レクリエーションレベルでは摘要外）：
３番目のプレーヤーがボールに触れたらその時点でボールに触れているプレーヤーとその後にボールに触れたプレーヤーは軸足を動かしてはならず、そのことに違反した場合。
・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等を掴んだ場合。
・イリーガルディフェンス
a)ヒットの時、ボールから 1.8m 以内の場所に守備チームのプレーヤーが２人以上いた場合。
b)ボールから 1.8m 以内の場所にいる守備チームのプレーヤーが、ヒッターの初期動作をブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりした場合。
c)ヒットの瞬間に、ボールから 1.8m 以内の場所にいる、コールされていないチームプレヤーが最初にボールに触れ、それによってボールが床に落ちる前に軌道が変わった場合。
d)攻撃チームがパスをするとき、ボールから 1.8m 以内にいる守備チームのプレーヤーが

パスをブロックしたり、遅らせたり、その方向を変えさせたりした場合。

e)攻撃チームが１人又は２人でボールを移動するとき、ボールの移動が始まった時にボールから 1.8m 以内の場所にいた守備のチームのプレーヤーが、ボールの移動やそのコースを、ブロックしたり、軌道を変えさせたり、遅らせたりした場合。

f)ボールから 1.8m 以内にいる守備チームのプレーヤーが、ボールをとろうとして走ってくる攻撃チームのプレーヤーの軌道をブロックしたり、変えさせたり、その速度を遅らせたりした場合。

g)ヒットが行われる前に、ボールから 1.8m 以内にいる守備チームのプレーヤーがボールに触り、動かした場合。

h)ヒットの瞬間、守備チームのプレーヤがボールに触れた場合。

i) 守備チームのプレーヤーが攻撃チームのプレーヤーの身体の中心軸となるところを尊重せず、接触した場合。

j)ヒット時にボールから 1.8m 以内の場所にいるコールされていないチームのプレーヤーが、コールされた守備チームのプレーヤーに接触し、そ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。

＜共通＞

・ トゥメニュー

コート内に５人以上プレーヤーがいる場合。

・マイナー警告

a)スポーツマンらしくないふるまい。

b)２人のプレーヤー間で起こる故意の妨害。

e)プレーヤーとボールの間で起こる故意の妨害

（コールされてないのにボールにふれ試合の進行をおくらせる。）

・メジャー警告

a)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物でもメジャー警告につながる。

d)誰かを傷つけるために故意に行われる行動や言葉

c)傷つける意図をもってボールをヒットした場合。

※マイナー警告とメジャー警告は公式戦では得点の減点対象となるが、レクリエーションレベルでは口頭注意としてもよい。