

キ ン ボ ー ル【自主活動】

1 活動のねらい

手軽に軽スポーツを楽しみながら、仲間同士のコミュニケーションを深めることができます。

2 活動の概要

1チーム4名、3チームでプレーします。

15～21m四方のコートの中で、直径122cmの巨大ボールを使って、サーブ（ヒット）とレシーブを繰り返して得点を競います。

3 人数・時間・場所

- (1) **人数** 12名以上 … (4～8名)×3チーム
 ★ゲームは、1チーム4名の3チームで競います。
 (選手交代は何回でも可)
- (2) **期間** 通年
- (3) **時間** 1～2時間
- (4) **場所** 体育館、ホール



4 指導について

活動は、用具貸出後、団体の自主活動となります。はじめての場合、「競技方法とルール」を参考に、事前指導を行うことにより、円滑な活動ができます。

5 準備する物

区 分	内 容	備 考
交流の家	キンボールセット ・スコアボード ・キンボール ・ゼッケン（ピンク・ブラック・グレー、各4枚×2） 他に ・ストップウォッチ（1個） ・カラーコーン（4個）	・コート4隅に置く目印

6 活動の流れ

活動の流れ	利 用 団 体 の 動 き
準 備	・代表者は事務室から用具を借りる
活 動	・団体の自主活動
終 了	・活動場所の復元と清掃 ・用具を元の場所に戻し、事務室へ返却

競 技 方 法 と ル ー ル

- ① 各チームは、チームカラーを示すゼッケン（ピンク・ブラック・グレー）を着用します。
- ② 最初のサーブ権は、じゃんけんで決めます。
- ③ サーブチームは、コート中央で3人がボールを支え、残りの1人がサーブ（ヒット）をします。（3人で三角形をつくるようにボールの下に入り、片膝をつけ頭を下げ腕を頭上に伸ばします）
- ④ サーブ（ヒット）前に、必ず「オムニキン」と言い、続けて「レシーブチームの色」をコールします。
- ⑤ 指定された色のチームは、ボールをレシーブし3人でボールを支えます。残り1人がサーブ（ヒット）をします。
- ⑥ レシーブ・サーブ（ヒット）の失敗、反則をしたチーム以外の2チームに、1点を与えます。（ゲーム再開は、レシーブの失敗や反則をしたチームが、その場所からサーブ（ヒット）します。）
- ⑦ 1セット15分、3セットマッチで得点の多いチームの勝ちとなります。
- ⑧ 選手交代は、ゲームが止まっている時であればいつでもできます。
- ⑨ 2セット目からは、もっとも点数の低いチームがサーブ（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行います。
- ⑩ 勝敗は、3セットマッチの総得点で競います。

★【サーブ（ヒット）】

- ・サーブ（ヒット）の前に必ず「オムニキン」という言葉と「レシーブチームの色」をコールする。
例えば、「オムニキン、ピンク」と言う。コールするのは、サーブチームの誰か1人とする。
- ・サーブ（ヒット）は、必ず両手で行う。サーブ（ヒット）の瞬間は、メンバー全員がボールに触れていること。
- ・1人のプレーヤーが続けて2回サーブ（ヒット）することはできない。
- ・ボールは、床と水平以上の角度で、ボールの直径の1.5倍（約1.8m）以上飛ばすこと。ボールはコート内に落ちなければならない。

★【レシーブ】

- ・レシーブは、ボールが床に着く前にコート内でボールを捕らえる。
レシーブは、身体の中の部分を使ってキャッチしてもかまわないが、キックは不可。
また、ボールのナイロンカバーや口の部分をつかんではいけない。
- ・レシーブ後、ボールを持って移動したりチームメンバーにパスしたりすることもできるが、3人目がボールに触れたら、その場からボールを動かすことはできない。
- ・1人目がボールに触れてから10秒以内にサーブしなければならない。
また、3人目がボールにタッチした後は、5秒以内にサーブしなければならない。

★【得点】

- ・反則やプレーに失敗があった場合は、主審がホイッスルを1回鳴らしゲームを止める。
反則やプレーに失敗があったチーム以外の2チームに、各1点ずつ与えられる。
- ・警告を受けた場合は、他のチームに各1点ずつ与えられる。
警告2回目以降は、他のチームに5点ずつ与えられる。