



KIN-XP2 SET
キンボール・コンペセット
¥135,300 (税抜価格 ¥123,000)
 キンボール1 (カバー1、インナーボール1)、ゼッケン1 (12枚セット)、スコアボード1、キンボール専用電動ブロウ1、ルール、バッグ付
 梱包サイズ: 52×28×24cm
 重量: 約5kg



KIN-100P
キンボール
¥63,800 (税抜価格 ¥58,000)
 カバー1 (ナイロン)、インナーボール1 (ラテックス)
 直径 122cm、重量約 1kg
 ●公式大会公認球

※表示価格は2024年1月21日現在のメーカー希望小売価格です。価格及び仕様が変更になる場合がありますので予めご了承下さい。

ボールの空気の入れ方

ボールに空気を入れるには、電動ブロウを用います。下記の手順に従って空気を入れてください。

- 1 インナーボールをナイロンカバーの中に入れます。但し、空気を入れる首の部分は15cmほど出しておきます。
- 2 ボールに空気を入れる前に、ナイロンカバーの口が十分に広がっていることを確認してください。
- 3 電動ブロウの口をインナーボールの首の中に入れてしっかり持ちます。
- 4 ナイロンカバーにしわがなくなるまでインナーボールに空気を入れます。
- 5 空気が十分入ったらインナーボールの首をしっかり持ち電動ブロウの口を抜きます。
- 6 ボールを回転させてインナーボールの首をねじります。
- 7 ねじった首をナイロンカバーの中に押し込み、フラップ(導入口)でふさぎます。

空気の入れ方、抜き方の動画はこちら。



注意

- インナーボールの弾力性を保つために、ボールはカバーをしっかり張るまで膨らませ、使用後は必ず空気を抜いてください。
- インナーボールを直射日光に当てると劣化が進みます。使用しない時は、空気を抜いてインナーボールをカバーの中に入れてそのまま直射日光の当たらない場所で保管してください。カバーの中に入れて保管できない場合は、ジップロックのような密封できる袋に入れてください。
- 使用の際は必ずインナーボールを点検してください。くっついている部分があれば予めそれをほくしてから空気を入れてください。密着したまま空気を入れると破裂の原因になります。
- 予めインナーボールの内側と外側にベビーパウダーをつけてください。

警告

- ボールは先の尖ったものや角にぶつけないこと。破損する危険性があります。
- -20度以下のときにボールに空気を入れないでください。
- インナーボールだけでの使用を禁じます。必ずカバーに入れて使用すること。



ウェブサイトはこちら

★用品・用具のお買い求めはお近くのスポーツ店、もしくは左記フレンドリー情報センターのオンラインショップにてどうぞ。



ウェブサイトはこちら

ニュースポーツメーカー 株式会社 サンラッキー
 【お客様窓口】 ☎0120-81-4670 (平日9:30~17:00 / 土・日・祝日 休み)
 https://www.sunlucky.jp
 E-mail: info@sunlucky.jp FAX: 06-6981-6740



ウェブサイトはこちら

ルールや講習のお問い合わせ
 特定非営利活動法人 フレンドリー情報センター
 【本社】〒537-0012 大阪市東成区大今里 3-12-23
 https://www.newsports-21.com
 e-mail: friendly@newsports-21.com
 TEL: 06-6971-9190 FAX: 06-6981-7470



共に生きることを喜び、生きる力をつける
キンボールスポーツ

KIN-BALL sport

国際キンボールスポーツ連盟公認



競技を動画で Check!

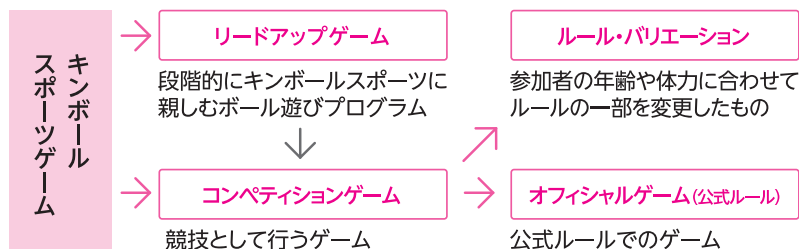


キンボールスポーツは、1986年にカナダのマリオ・ドゥマース氏によって考案されました。当初ケベック・キンボール連盟が中心となり普及に努め、キンボールスポーツの理念である協調性、スポーツマンシップの育成、運動能力に関係なく、誰でもゲームに参加できることが学校教育に取り入れられ、急速に普及しました。

現在では、カナダやアメリカの学校5,000校以上に、また、多数の成人教育コースに取り入れられ、愛好者数は世界で推定500万人に達しました。

日本では1997年10月に初めてNPO法人フレンドリー情報センター吉田正信代表理事が、大阪市内で紹介されました。

その後、日本キンボールスポーツ連盟が中心になり、2000年からは毎年ジャパンオープンを開催。また、全国各地での講習会を通じて普及を行っています。



キンボールスポーツ概要

用具

ボール 直径1.22m 重さ1kg
 空気入れ 電動が望ましい
 ゼッケン 各チームを示すピンク、ブラック、グレースコアボード ゼッケンと同色の表示

場所

体育館で、コートサイズは20m×20m。但し、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てよい。また、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。

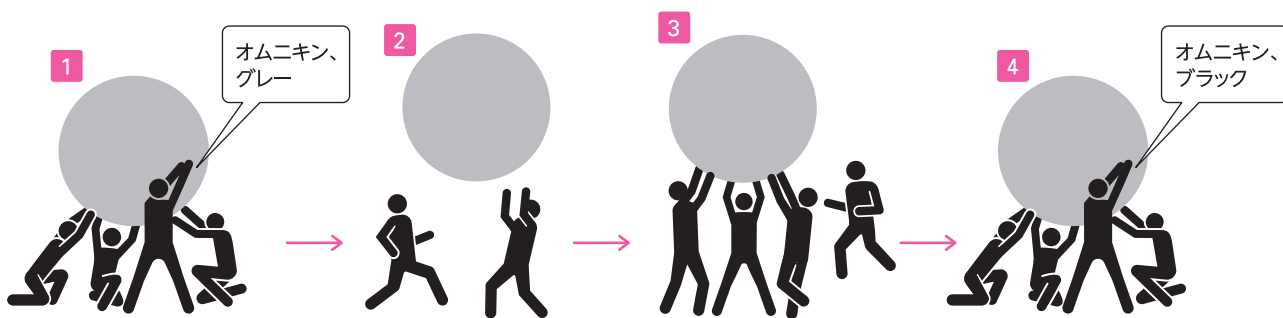


ゲームの進め方

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。