

キンボールルール

ルール

- 1 . ピンク、ブラック、グレーの3チームで競う。
あらかじめ各チームごとに登録メンバー全員がチームカラーを示すゼッケンを着用しておく。
- 2 . チームのキャプテンがじゃんけん（日本ルール）をし、勝ったチームがヒット（サーブ）権を得る。
- 3 . レフリーの指示の後、コートに入る。
- 4 . ヒット権を得たチーム：
コートの中央で（ゲーム開始時・ピリオド開始時のみ）ヒットチームのヒッター以外がボールを支える。
ヒット権を得たチーム以外の2チーム：
コート内に陣地の区分はないので、各チーム4名でコート内すべてを守れるように守備につく。
- 5 . 試合の開始はレフリーの合図（笛）により開始とする。
- 6 . ヒットはヒットチームの1名が、必ず「オムニキン」と言い、続いて「レシーブチームの色」（自チーム以外のどちらか）をヒット前に大きな声でコールしてからヒット（腰より上のみを使用し、手や腕等でボールを打撃する事）する。ヒットの瞬間は4名全員がボールに触れていなければならない。
必ずしもヒッターが言う必要はない。オムニキンと色は別々の人がコールしても良い。但しそのつど必ず1名のみとする。
- 7 . ヒットされたボールは指定された色のチーム（レシーブチーム）が床に落ちる前にレシーブ（全身使用可）する。
- 8 . レシーブ成功後、自チーム以外のどちらかに上記4.5.と同様にヒットする。
- 9 . レシーブまたはヒットに失敗すると、失敗したチーム以外の2チームに1点ずつが加算される。
- 10 . その後のゲーム再開は、失敗や反則をしたチームが失敗や反則を犯したところから（2.5mの範囲内で）ヒットして再開。
- 11 . ゲーム途中でもピリオド終了のタイムキーパーからの合図でピリオド終了。
- 12 . 第2ピリオド、第3ピリオドスタート時は前のピリオドまでで最も得点の低いチームが、ヒット権を得る。同点の場合は日本ではじゃんけんで決める。
- 13 . 10と同様にゲーム終了。

反則

<ヒット(サーブ)時>

コンタクトミス：ヒットの瞬間、味方のプレーヤー全員ボールに触れていなかった場合。

コールミス：正しくコールしなかった場合。

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。

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飛び出さなかった場合。

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。

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。

<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。

アウトボール：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。

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3番目がボールに触れなかった場合。

5秒ルール違反：3番目のプレーヤーがボールに触れた後は、5秒以内にヒットしなかった場合。

ウオーキング：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。

違反キャッチ：ボールのナイロンカバーや空気挿入口の部分を掴んだ場合。

反則を犯した場合、他の2チームに1点が与えられる。

<チーム(ベンチを含む)がアスリートらしくない行為をした時>

最初の警告の場合、他の2チームに1点が与えられる。

個人的な警告を2回受けた場合、その個人は退場となる。交代選手を入れて続けるが、控えの選手がいなかった場合はその後2チームで行う。

個人に対する警告も含めチームとして2回目から4回目の警告の場合、他の2チームに5点が与えられる。

4回目の警告を受けた場合、チームが退場、2チームでゲームをする。

■補足

選手交代は何回でも自由にできる(ただし、ゲームの中断時に限る)が、どんな時でもコートにいるのは1チーム4名でなければならない。5名以上コートにいた場合、反則となる。

■勝敗

総得点数で競う。

3 ペリオドマッチを基本とするが、時間、ペリオド数は状況により決定してよい。

日本の大会では現状 7 分または 10 分 1 ペリオドの予選を 3 ゲーム行なうことが多い。