



キンボールスポーツ

バランスボールよりだいぶ大きいですが、その大きさの割にかなり軽量。

大きなボールを追いかけて、チームメイトが声をかけあいながら連携プレー。

従来スポーツの常識を超えたボールゲーム・キンボールスポーツ。1チーム4名、3チームでプレーするユニークなスポーツで、直径122cm、約1kgのビッグなボールを使って「ヒット」「レシーブ」を繰り返して得点を競います。



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(KIN-204)、
キンボール専用電動ブロワ 1、ルール、バッグ付
梱包サイズ : 52×28×24cm
重量 : 約 5kg

大きなボールを追いかけて、チームメートが声をかけあいながら連携プレー。

従来のスポーツの常識を超えたボールゲーム・キンボールスポーツ。1チーム4名、3チームでプレーするユニークなスポーツで、直径122cm、約1kgのビッグなボールを使って「ヒット」「レシーブ」を繰り返して得点を競います。



バランスボールよりだいぶ大きいですが、その大きさの割にかなり軽量。

大きな風船のイメージです。

◆キンボール ルール

① ピンク、ブラック、グレーの3 チームで競う。

あらかじめチームごと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 3 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。

3人でボールを支えて1人がヒットする

巨大なボールを3人で支えた状態で、もう1人が相手チームに向けてボールを手や腕で打ちます。



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。

- 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。



【 問い合わせ先 】

大分県社会福祉協議会

市民活動支援部 長寿いきいき班

〒870-0907 大分市大津町2丁目1番41号

TEL : 097-553-1150 FAX : 097-553-1160

ヒットをする側のチームがしなければいけない事が2つあります。

POINT

- (1) ヒット前に「オムニキン！」と発声する
- (2) レシーブチームの色を大きな声でコールする

○ヒットされたボールは床に落ちる前にレシーブ！

色を指定されたチームは、自チームにヒットされたボールを床に落ちる前にレシーブしなければいけません。

【この時の注意点】

※レシーブ成功後のパスにおいて、3人目がボールに触れた時点でそのプレイヤーは軸足を動かすことは出来ない。

※レシーブ後、10秒以内に3人目がボールに触れなければならない。

※3人目がボールに触れてから5秒以内にヒットをしなければならない。

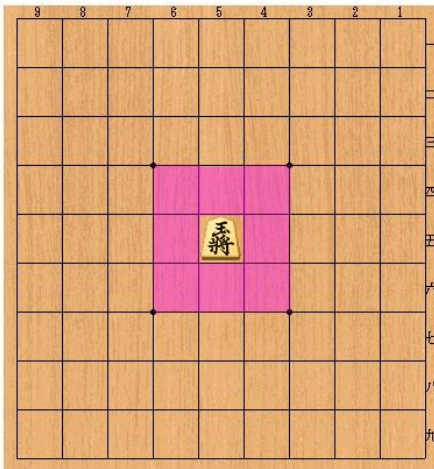
レシーブ失敗すると、2チームに1点加算

もし③の時点で、レシーブに失敗し、床にボールを落としてしまうとボールを落としたチーム以外の2チームにそれぞれ1点が加算されます。

ボールを両腕で抱え込むのはNG

将棋の駒の動かし方

✓王 (おう)

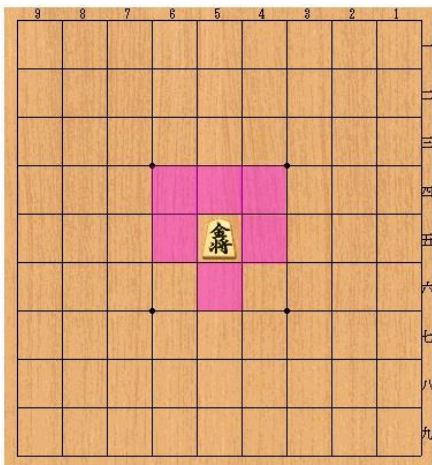


全方向に1マス動かすことができます。
この駒を取られると負けですので他の駒で守ってあげるようにしましょう。
王自身が相手陣地に攻めることはほとんどありません。

王の成駒

王の成駒はありません。
相手陣地に入っても王のままです。

✓金 (きん)

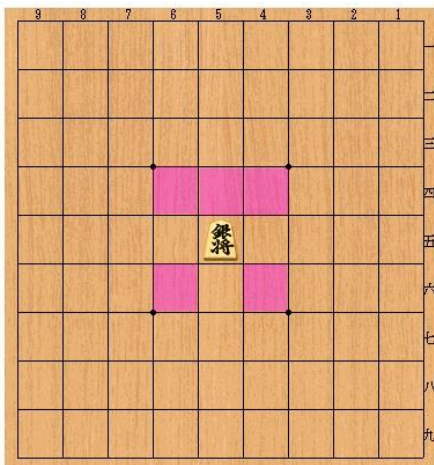


斜め後方以外の場所に1マス動かすことができます。
基本的には守りに使われる駒なので、王の近くで活躍させてあげてください。

金の成駒

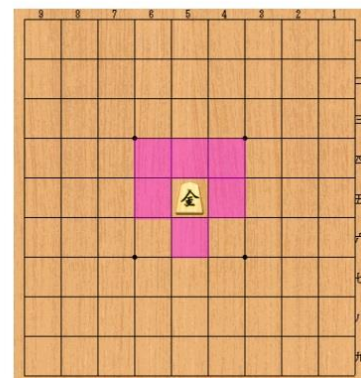
金も成駒はありません。
相手陣地に入っても金のままです。

✓銀 (ぎん)



左右と後方以外の場所に1マス動かすことができます。
守りにも攻めにも使用される駒です。
2枚のうち、1枚は攻めに1枚は守りにという
使われ方が多いです。

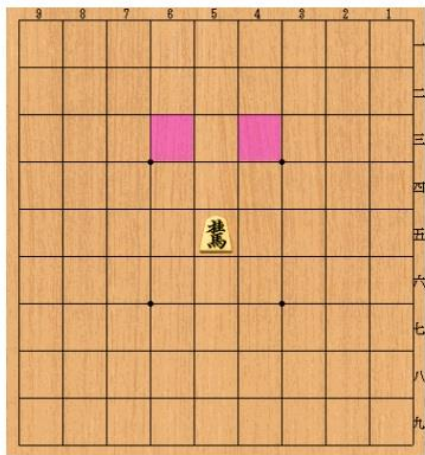
● 銀の成駒



銀は相手陣地に入ると「成る」ことができます。
名前も変わり、呼び方は「**成銀 (なりぎん)**」です。

金と同じ動きになります。

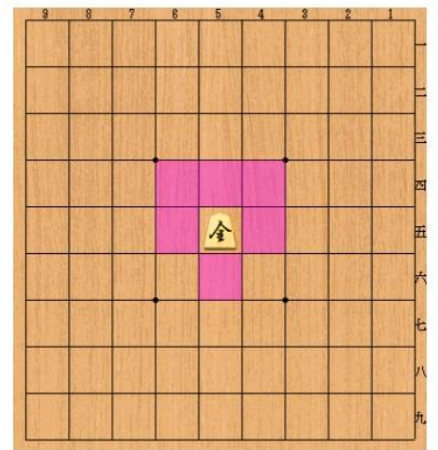
✔ 桂馬 (けいま)



斜め前方の1マス跳び越えた場所に動かすことができます。

基本的に将棋の駒は前方に駒があると追い越すことができないのですが、桂馬だけはピョンっと飛び越えられる特殊な駒です。

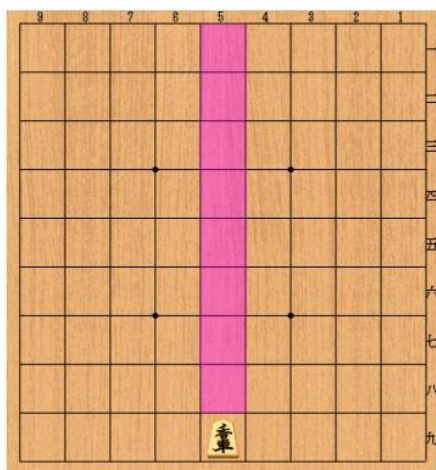
● 桂馬の成駒



桂馬は相手陣地に入ると「成る」ことができます。名前も変わり、呼び方は「**成桂 (なりけい)**」です。

金と同じ動きになります。

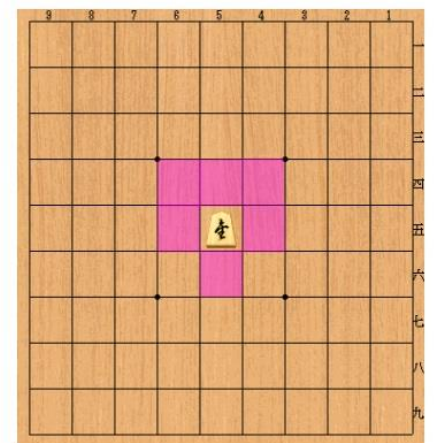
✔ 香車 (きょうしゃ)



前方に一直線に走る駒です。

駒にぶつからない限り、どこまででも動かすことができます。

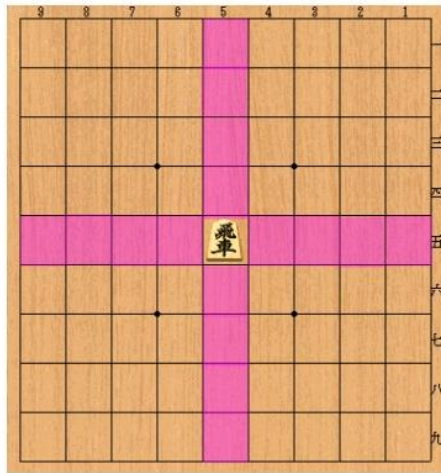
● 香車の成駒



香車は相手陣地に入ると「成る」ことができます。名前も変わり、呼び方は「**成香 (なりきょう)**」です。

金と同じ動きになります。

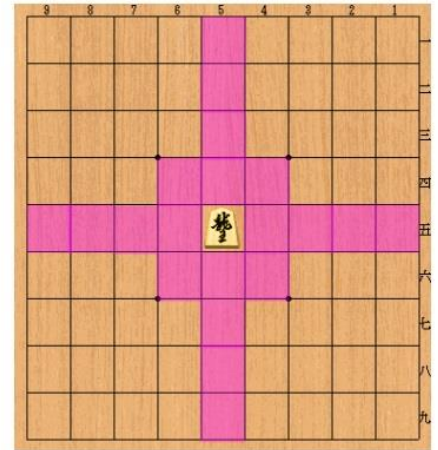
✓ 飛車 (ひしゃ)



前方、後方、左右に制限なく動き回れます。
攻撃の要となる駒です。
初心者が好きになりやすい駒ですね

➡ 飛車の成駒

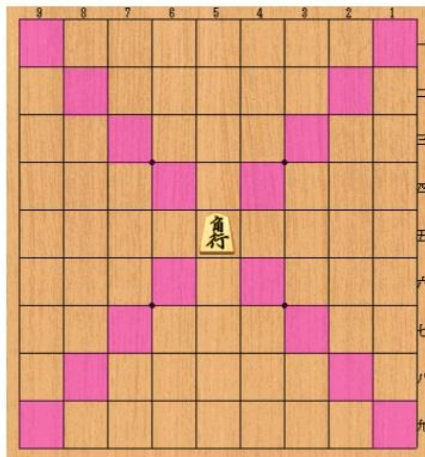
。



飛車は相手陣地に入ると「成る」ことができます。
名前も変わり、呼び方は「**龍 (りゅう)**」です。

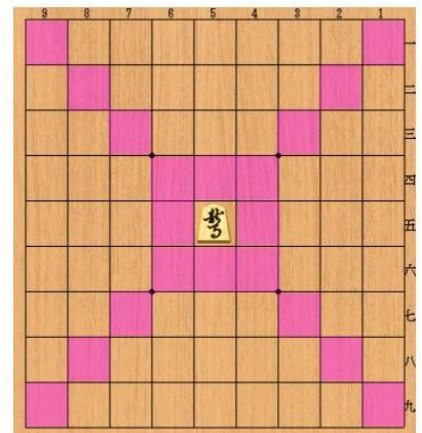
もともとの飛車の動きに加えて、斜め前方と斜め後方に1マス動かせるようになります。

✓ 角 (かく)



斜め前方、斜め後方に制限なく動き回れます。
飛車に並ぶ強力な駒です。
飛車よりは使い方が難しいかもしれません。

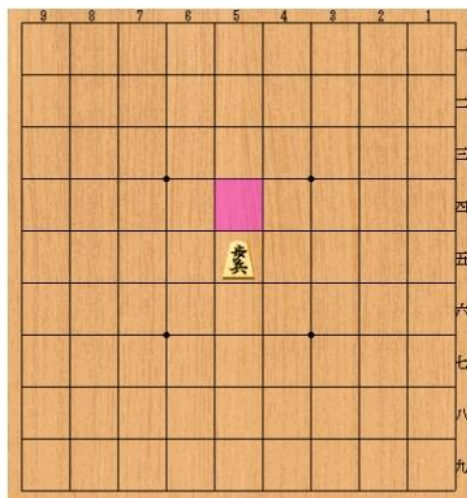
➡ 角の成駒



角は相手陣地に入ると「成る」ことができます。
名前も変わり、呼び方は「**馬 (うま)**」です。

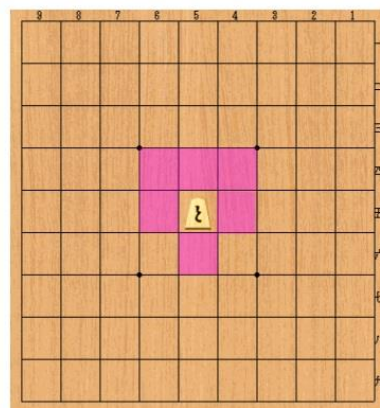
もともとの角の動きに加えて、前後左右に1マス動かせるようになります。

歩 (ふ)



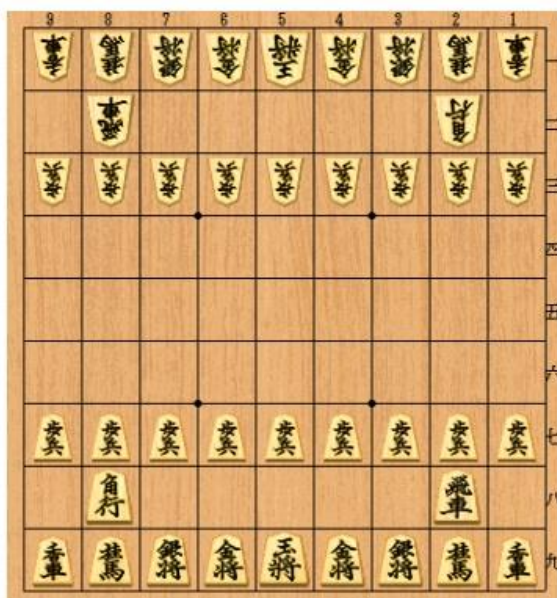
前方に 1 マスだけ動かすことができます。
基本的には対局が始まって一番最初に動かす駒です。

歩の成駒



歩は相手陣地に入ると「成る」ことができます。
名前も変わり、呼び方は「**と金 (とぎん)**」です。
金と同じ動きになります。
歩だった時の動きに比べると随分と強力な駒になります。

将棋の駒の初期配置



9×9 マスの盤上に 40 枚の駒を上図のように配置します。
なお、駒の並べる順番が決まっているので、余裕がある方は並べ方も覚えていきましょう！

ボッチャ

ボール12 (レッド6、ブルー6)、
ビュット1、簡易サークル1、ケース付
ボール:直径約86mm、重量約275g、
合成皮革
梱包サイズ:39×33×11cm
重量:約5kg



ボッチャルール・・・ボッチャ協会競技規則



<http://www.japan-boccia.net/jboardrules.pdf#search=%27%E3%83%9C%E3%83%83%E3%83%81%E3%83%A3+%E3%83%AB%E3%83%BC%E3%83%AB%27>