

part 18 킨볼

1. 개요

모든 운동감각을 동원한 공유, 주체, 창조의 경기이다.

「킨볼」은 15m-15m에서 21m-21m까지의 정사각형 코트를 사용한다.(사정에 따라서는 직사각형 경기장을 사용할 수도 있다. 또한 좁은 공간에서 라인을 설치하고 안전구역을 확보하기 어려우면 벽에 닿는 것을 아웃으로 하여 경기할 수 있다. 연령에 따른 체력을 감안하여 경기장 크기를 정할 수 있다.) 1팀 4명, 3팀(핑크, 그레이, 블랙)이 약 1kg의 중량과 직경 122cm의 애드벌룬을 서버 하여 그 볼을 리시버 하는 경기이다. 이 애드벌룬은 체공시간이 길고 서버에 따라서는 볼을 휘게 하거나 떨어지게 할 수도 있다.

1984년 캐나다의 체육학자인 마리오 두마라는 사람이 고안하였다. 현재 사용하고 있는 규칙은 누구나가 쉽게 즐길 수 있는 뉴스포츠로 1988년에 다시 제정되었다.

2. 용구

애드벌룬볼, 조끼 3종류, 득점판 3팀 게시용, 스톱워치

3. 코트

15m-15m에서 21m-21m의 정사각형 코트를 사용한다. 벽면을 이용하여도 무방하다.

4. 경기방법

1팀의 최대인원수는 12명, 경기는 1팀 4명, 3팀 12명으로 경기를 한다.

교대는 서버나 리시버를 실패하거나 반칙을 했을 경우에 코치가 하게 할 수 있는데 횟수는 몇 번이라도 상관없다.

1) 서버

- ① 손이나 팔로 볼을 타격하는 것으로 서버라 한다.
- ② 같은 편의 인원 전부가 서버 순간 볼을 움직이면 안된다. 한사람의 한손이라도 공에

서 떨어지면 반칙이다.

- ③ 1인의 플레이어가 계속해서 서브할 수 없다.
- ④ 서브 전에 반드시 옴니킨(omni옴니-전부,kin킨-운동감각=제조사)과 리시브 팀의 색깔을 외치고 서브한다.
- ⑤ 첫 번째 사람이 리시브하기 위해 볼을 터치하고 나서 10초 이내에 서브를 위한 볼의 준비를(2인 밀착, 반대쪽 1인-중앙 공간이 확보되어야 타격 범위가 넓고 타격하고 달려 나가기에 용이하다)하고 세 번째 사람이 볼을 터치한 후 5초 이내에 서브하지 않으면 안된다.
- ⑥ 처음 서브권은 가위 바위 보로 결정하여 심판의 호각소리에 맞춰 코트중앙에서 실시한다. 2세트부터는 가장 점수가 낮은 팀이 서브권을 갖는다. 동점일 때는 1세트와 동일한 방법으로 시작한다.(반칙이나 코트 아웃이 된 지점에서 경기를 재개한다.)
- ⑦ 서브는 볼의 1.5배, 1.8m 이상 수평 또는 위로 날아가야 한다. 아래를 향하면 반칙이다.
※ 초보자는 부상 등의 방지를 위해 한쪽 손으로 서브하는 것을 막는 것이 바람직하다. 한 팔을 사용할 때는 손등 팔의 바깥쪽으로 서브해야 팔꿈치 관절에 무리가 없다.(회내)
- ⑧ 서브는 코트 내에 떨어져야 한다.
- ⑨ 볼을 터치한 플레이어가 조금 떨어져 기운을 북돋아 주어도 괜찮다.

* 서브 기술

- 한 사람이 트릭 서브하고 반대쪽에서 서브하는 기술
- 서브하고 달려 나가는 기술
- 공 밑으로 통과하여 반대쪽에서 서브하는 기술

2) 리시버

- ① 볼이 마루에 떨어지기 전에 코트 내에서 볼을 잡아야 한다.
- ② 리시브하는 팀은 신체의 어느 부분을 사용해서 잡아도 상관없다.(발 머리 사용 슬라 이딩도 가능)
※ 손끝으로 킁하는 것은 부상이나 볼에 상처를 내는 원인이 되기 때문에 금지한다.
- ③ 리시브한 뒤 볼을 가지고 달리거나 같은 편에게 패스하는 것도 인정하나 세 번째 사람이 볼을 터치하면 이동할 수 없게 된다.
- ④ 볼 부분의 나일론커버나 구멍 부분을 쥐고 리시브하면 안 된다.
공의 2/1 중앙 하단부가 라인을 벗어나면 아웃이고 사람은 신체의 일부(손, 발)라도 코트 내에 남아 있으면 유효하다.
코트 내에서 점프하여 공을 코트내로 쳐 넣을 수 있다.

라인 선상에서 경기를 재개할 때 코트 밖에서 공을 쳐 넣을 수 있으나 공을 치기전 한쪽 발은 코트 안에 두고 서브해야 한다.

리시브는 손바닥으로 캐치하여 손등으로 정지시켜 패스하는 것이 공이 흘러내리지 않는다.

3) 득점

- ① 반칙이나 플레이에 실패하였을 때 주심은 호각을 불어 다른 2팀에게 각각 1점을 부여한다.
- ② 다른 플레이어를 매도하거나 심판의 판정에 불복할 경우(거의 없으나 비신사적인 행위)에는 경고를 주어 2팀에게 득점을 부여한다.
 - a. 최초의 경고일 때 1점
 - b. 2회 경고일 때는 2점
 - c. 3회 이상일 때는 3점

4) 경기시간

세계대회 결승은 3세트 매치로 각 세트는 15분 경기, 5분 휴식으로 한다.

세계대회 예선은 3세트 10분 경기, 5분 휴식으로 한다.

양 팀의 협의에 의해 각 세트를 7분으로 설정할 수도 있다. 세트 간의 휴식시간은 3분으로 한다. 승부는 3세트의 총득점으로 한다.

많은 경기를 치르는 대회는 10분, 8분, 7분 1세트 경기로 진행하기도 한다.

5) 퇴장

개인이 경고를 두 번 받은 경우에는 퇴장하고 교대선수가 들어가 경기를 속행한다. 개인의 경고를 포함해 팀이 5회 경고를 받으면 팀 전원이 퇴장하고 2 팀만이 경기를 진행한다.

6) 심판

주심 : 경기전체의 진행, 교대선수, 볼을 가지고 있는 시간계측.

부심 : 주심을 보좌한다.

스코어 키퍼 : 득점표시, 경고회수의 통지.

타임 키퍼 : 경기시간, 휴식시간의 계측.

라인맨 : 볼이 라인을 넘어갔는지 아웃에 대한 판정.