



PRESENTACIÓN E REGLAS

QUE É O KIN-BALL?

Xogo alternativo no que participan 3 equipos á vez.

OBXECTIVO

Coller o balón con calquera parte do corpo, por parte do equipo receptor, antes de que toque o chan.



CAMPO DE XOGO

Pista interior cerrada cadrada.

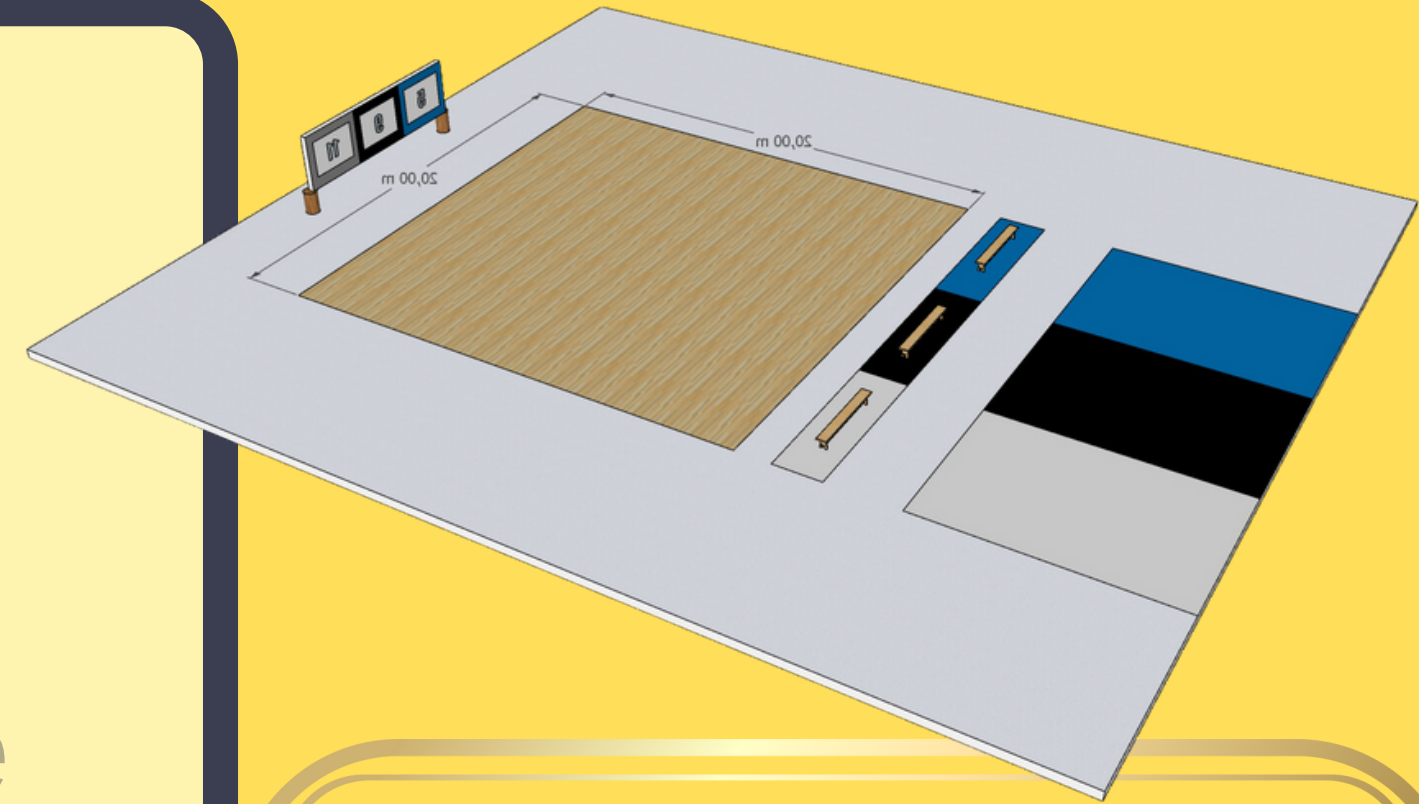
As dimensións son variables.

COMPETICIÓNS INTERNACIONAIS:

20 metros de ancho por 20 metros de longo.

OUTRAS MEDIDAS RECOMENDADAS:

- 15X18m. en competicións nacionais.
- 12x15m. en competicións rexionais.



EQUIPOS

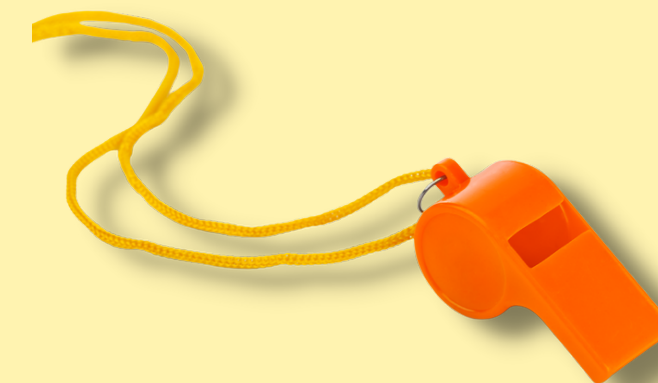
- 3 equipos mixtos.
- 4 xogadores/as por equipo en pista.
- 4 xogadores/as por equipo substitutos/as.
- Como norma xeral, cada equipo na cancha ten que ser mixto.



MATERIAL



- 1 pelota xigante de 1,20 m. de diámetro e 1 kg. de peso.
- Petos de 3 cores distintas (poden ser azul, negro, gris e rosa).
- Bancos para os/as suplentes.
- Un marcador.
- Chifros para quen arbitre.



MODO DE XOGO

- Xóganse 3 tempos de 15 minutos.
- Gaña o equipo que teña máis puntos ao remate do partido.
- Se hai empate, xógase un período máis.

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE KIN-BALL:

- Un partido consta de 10 períodos.
- O partido remata se un equipo gaña 4 períodos.
- Un período remata cando un equipo consegue 11 puntos.



REGRAS BÁSICAS I

- O xogo comeza co lanzamento dun equipo dende o centro do campo.
- Para o lanzamento, 3 xogadores/as teñen que facer o TRÍPODE.
- O lanzamento ten que ser co tren superior do corpo.
- Antes do lanzamento ten que dicir "OMNIKIN" e unha cor.
- Non se pode golpear a pelota cara ao chan.



REGRAS BÁSICAS II

- Se o equipo receptor colle a pelota antes de que caia ao chan, gaña un punto.
- Se o equipo receptor non colle a pelota antes de que caia ao chan, gañan un punto os outros dous equipos.
- Se a pelota vai fóra despois dun lanzamento, os outros dous equipos gañan un punto.
- Cada equipo ten 10 segundos, despois de atrapar a pelota, para iniciar o ataque.



REGRAS BÁSICAS III

- Pódese recepcionar o balón con calquera parte do corpo.
- O balón pode ser desprazado por un ou dous xogadores/as no momento da recepción (10").
- Pódese pasar o balón unha ou dúas veces antes do golpeo.
- O balón non pode ser lanzado/golpeado dúas veces seguidas polo mesmo xogador/a.
- O balón debe golpearase a unha distancia mínima de 2 metros.



FALTAS I

FALTA DE CONTACTO

Cando un/ha ou máis xogadores/as do equipo atacante, non están en contacto coa pelota nun lanzamento ou saque.

FALTA DE CHAMADA

Cando un equipo golpea o balón antes de dicir a que equipo vai dirixido.

FALTA DE TEMPO

Cando un equipo ten o balón máis de 10".



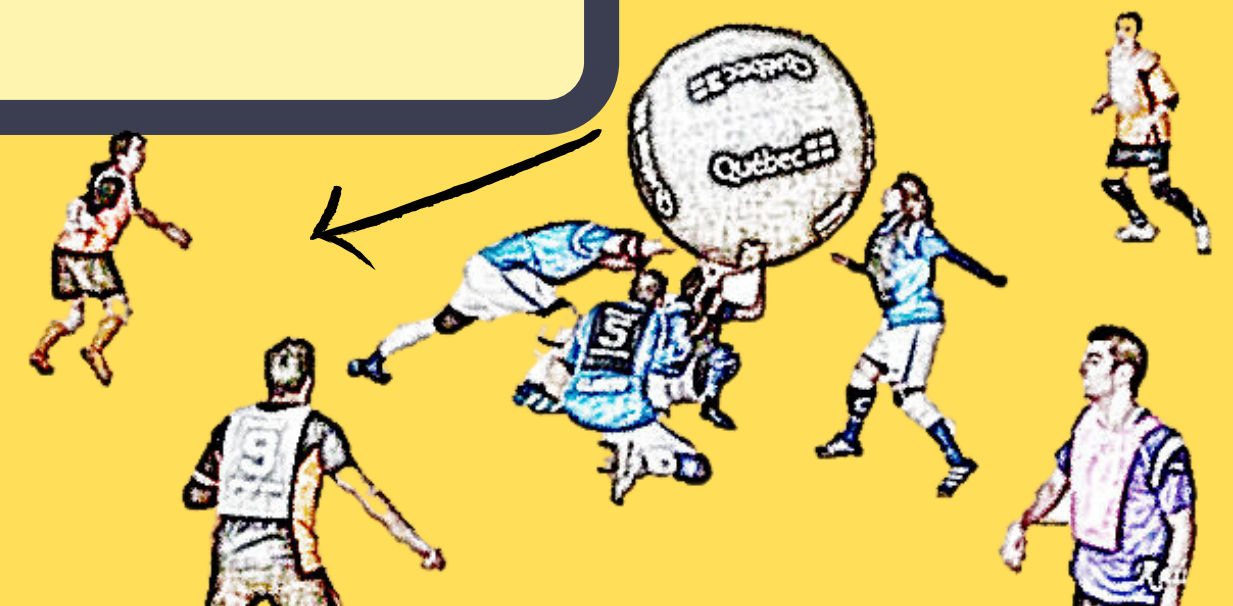
FALTAS II

FALTA DE LANZAMENTO

Cando a pelota non percorre máis de 2 m de traxectoria antes de caer ao chan.

FALTA POR TRAXECTORIA

Prodúcese cando a pelota, á hora de efectuar o ataque, non sae con traxectoria ascendente.



FALTAS III

BALÓN PERDIDO

Se o equipo receptor non colle a pelota antes de que toque o chan.

BALÓN FÓRA

É para o último equipo que tocou a pelota antes de que vaia fóra.

Se un/ha xogador/a salta e manda a pelota á cancha antes de tocar o chan ou se está dentro da cancha, NON é fóra.



