

KINGBALL_Reglas del juego (elksport.com)

Límites y dimensiones del campo de juego

Las dimensiones del terreno de juego pueden variar en relación a las medidas de la sala, sin sobrepasar los 21,4 x 21,4 m. Si hay líneas que delimiten esta área, deben ser del mismo color; continuas y con un ancho mínimo de 5 cm.

Equipamiento

1. Petos en los 3 colores oficiales: rosa, gris y negro.
2. Un cronómetro perfectamente visible para los espectadores y todas las personas implicadas en el juego.
3. Un sonido que indique el inicio y el fin de cada periodo o del partido. Este puede estar integrado en el reloj o ser completamente independiente (por ejemplo: una trompeta o una sirena de aire comprimido).
4. Un marcador, de acuerdo con las normas de la F.I.K.B. visible para el público y todas las personas implicadas en el juego.
5. Una hoja de acta oficial de la F.I.K.B., que debe ser rellenada por la mesa antes, durante y después del partido.
6. Una bomba de inflar que siga las normas de la F.I.K.B.
7. Un dado con 6 caras identificando a cada uno de los colores oficiales, a razón de 2 caras por color.

Cada equipo está formado por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 8, entrenador principal, asistente y fisioterapeuta. Siempre debe haber 4 jugadores de cada equipo en el área de juego.

Objetivos

El saque: El equipo atacante, antes de lanzar el balón, nombra a uno de los otros equipos con la palabra Omnikin + el color del equipo que quiere atacar. Por ejemplo: "¡Omnikin gris!".

¡A jugar!

El objetivo del equipo atacante es lanzar el balón dificultando la recepción para conseguir que el balón toque el suelo. El objetivo del equipo receptor (gris en este caso) es evitar que el balón toque el suelo. Una vez conseguido debe organizarse rápidamente para organizar de nuevo un saque. Se comete falta cuando no se logran efectuar correctamente el saque o la recepción.

El sistema de puntuación asegura que todos los equipos puntúen, ya que si uno comete una falta los otros dos puntuarán.



Reglas del juego

Duración del partido:

Un partido de Kin-Ball® sport consta de 3 periodos de 15 minutos.

Está permitido una pausa de 5 minutos entre periodos. El equipo con menor puntuación relanza el juego. Si hay empate entre dos o más equipos, se sortea entre los equipos implicados.

Desarrollo del partido:

El sorteo: Los capitanes de los equipos y el árbitro principal se sitúan en el centro del campo para realizarlo. Los demás miembros del equipo esperan en sus respectivos banquillos.

Saque inicial: El árbitro apunta el balón indicándolo con la mano y realiza 2 pitidos cortos seguidos. El primer golpeo del partido o de un periodo debe hacerse desde el centro del campo.

Si durante el saque inicial de partido o periodo, el o los jugadores desplazan el balón, el árbitro sancionará al equipo infractor con una falta por desplazamiento ilegal del balón. Esta regla se aplica igualmente durante cualquier reinicio del juego.

Reinicio del juego:

1. El reinicio del juego se produce después una detención del juego señalada por el árbitro. Se efectúa por el árbitro señalando el balón con la mano y realizando dos pitidos cortos y consecutivos.

2. Durante un reinicio de juego, el equipo infractor puede retomar el balón en un perímetro de 2,44 m. (2 diámetros del balón) desde el lugar donde el balón ha sido lanzado.

3. Para algunas faltas, el lugar donde esta ha sido cometida es el mismo que el lugar donde el balón ha sido lanzado.

4. Un equipo en posesión del balón puede desplazarse después de los dos toques de silbato de reinicio del juego. El equipo debe, en este caso, efectuar un desplazamiento rectilíneo y unidireccional. Además, el lanzamiento debe realizarse en el interior de la periferia de los dos diámetros del punto de reinicio de juego.

5. Durante un reinicio del juego, el balón no puede ser desplazado. Si un equipo efectúa un lanzamiento sin respetar alguna de estas condiciones, el árbitro pitará una falta por desplazamiento ilegal del balón.

Final del partido o periodo:

1. Está marcado por el sonido del reloj y/o por la señal del árbitro. El balón está considerado fuera de juego tras cualquiera de las dos señales.

2. Está considerado balón en juego si el equipo elegido lanza el balón o comete una falta (de acuerdo con el reglamento del juego) antes del sonido del reloj, incluso si el árbitro no ha tenido tiempo suficiente para pitarse o señalar la falta. Será dado un punto a cada uno de los otros 2 equipos que no hayan cometido esa falta.

3. El balón está considerado como fuera del juego si está en el aire en el momento que el final de partido o periodo se señala. También está considerado como fuera del juego si entra en contacto con alguno de los límites del área de juego o si se ha cometido una falta en el mismo momento que el final (periodo o partido) es señalado.

4. Un lanzamiento siempre debe ir precedido de la palabra "Omnikin" seguida obligatoriamente del color del equipo que debe recibir el balón (Ej: Omnikin negro). En juego, para ser considerada válida, la designación completa debe ser hecha antes del golpeo y después de haber sido hechos dos contactos con el balón. La designación debe ser repetida si fue hecha antes de que se hicieran los dos contactos. En juego, para ser considerada válida, la llamada completa debe hacerse antes del lanzamiento y después de que haya habido dos contactos con el balón. Si se hace antes de los dos contactos, la llamada debe ser repetida.

5. En el momento de la puesta en juego, la llamada completa debe realizarse después de que el árbitro principal haya pitado dos veces, para ser considerada válida. La llamada debe ser repetida si se hace antes de los dos pitidos. La pronunciación de ésta debe ser exacta. Debe oírse cada palabra claramente por separado. Uno o dos jugadores pueden decir "Omnikin", siempre seguido del color del equipo elegido. De cualquier forma, durante la llamada, no debe oírse más que a un solo jugador.

Sólo puede pronunciarse un color después de decir la palabra "Omnikin".

Lanzamiento del balón

Para que un saque sea aceptado:

El balón puede ser golpeado o empujado con cualquier parte del cuerpo por encima de las caderas. El contacto con los pies se acepta sólo en defensa (para elevar).

Los cuatro miembros del equipo deben estar en contacto con el balón durante el golpeo. El árbitro señalará una falta (falta un contacto) si durante el saque esta condición no se respeta.

Trayectoria: Debe ser horizontal o ascendente al menos en alguna parte de su trayectoria antes de tocar el suelo.

Distancia mínima horizontal que debe recorrer el balón en su desplazamiento: 1,83 metros. Esto significa que debe haber una distancia 1,5 veces superior al diámetro del balón en la pista entre el punto de salida del balón (A) y el lugar donde cae (B).

Una trayectoria descendente es cuando el golpeo es hecho desde un punto elevado (A) y se desplaza directamente hacia el suelo (B), sin que exista desplazamiento horizontal. Un golpeo parabólico es únicamente aceptado si el balón remonta ligeramente.

Si el saque realiza una trayectoria descendente y un jugador del equipo receptor toca el balón antes de que toque el suelo, el balón es considerado en juego y en posesión del equipo nombrado.

Si se realiza un golpeo de trayectoria descendente y el balón toca primero a un jugador de un equipo no elegido, puede producirse una de las situaciones siguientes:

1. Habrá obstrucción involuntaria y reinicio de juego si la trayectoria del balón es modificada.
2. Si la trayectoria del balón no es modificada, se pitará trayectoria descendente.
3. Habrá obstrucción voluntaria si el jugador no ha puesto el máximo empeño para evitar ser tocado por el balón.
4. Una vez haya sido efectuado el golpeo, el mismo jugador no puede hacer otro seguido dentro del mismo período.

Recepción del balón

Debe lograrse sin que el balón toque el suelo o los límites del área de juego, incluyendo los obstáculos fijos dentro del campo. Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden recibir el balón con cualquier parte del cuerpo.

El balón no puede ser recepcionado o retenido por la tela o la boquilla durante el juego.

Aprisionamiento del balón: Nunca puede ser aprisionado el balón por un solo jugador. Un aprisionamiento del balón es considerado cuando hay una inmovilización completa con dos partes del cuerpo (mano-mano, pie-mano). Esta acción es una falta y se anotará un punto a los equipos no infractores.

Defensa ilegal: Un equipo en defensa puede contar con un máximo de dos jugadores en un perímetro de 1,80 metros del balón en el momento de lanzar. Si el árbitro juzga que durante el lanzamiento se ha sobrepasado este máximo de dos jugadores, se señalará una falta por defensa ilegal.