



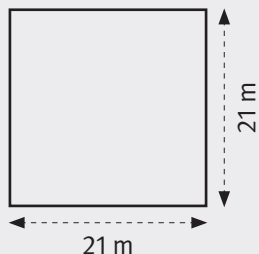
KIN-BALL

TIPPS, TRICKS UND REGELN

DIE TEAMS

Für das Spiel werden 3 Teams mit jeweils 4 Spielern benötigt. Je Team wird eine unterschiedliche Leibchenfarbe zugeordnet.

DAS SPIELFELD



DAS EQUIPMENT



Omnikin Kin-Ball Sport Ball
(Art.-Nr. 11 254 3000)



Omnikin Ersatzblase für Kin-Ball
(Art.-Nr. 11 254 3329)



Sport-Thieme Mannschaftsweste „Premium“
(Art.-Nr. 11 277 9108)

08.20.602

DER SPIELABLAUF

- Spieler eines Teams knien sich unter den Ball und halten diesen in die Höhe. Der vierte Spieler einer Mannschaft schlägt den Ball weg. Die beiden übrigen Teams auf dem Spielfeld bereiten sich auf die Ballannahme vor. Der aufschlagende Spieler ruft unmittelbar vor Ausführung des Aufschlags das Wort „Omnikin“, gefolgt von der (Leibchen-)Farbe der gegnerischen Mannschaft, die nach seiner Wahl den Ball annehmen soll.
- Danach erfolgt ein horizontaler oder vertikaler Aufschlag, zu dem der ausführende Spieler einen oder beide Arme zum Schlagen verwenden kann. Das vom aufschlagenden Spieler benannte Team wird in der Folge zum Ball annehmenden Team, welches den Ball unter Kontrolle bringen muss, bevor dieser den Boden berührt.
- Die Ballkontrolle kann mit jedem Körperteil erfolgen, allerdings darf der Ball dabei weder gefangen noch festgehalten werden.
- Kann das annehmende Team den Ball nach dem Aufschlag nicht kontrollieren und geht dieser zu Boden, so bekommen die beiden anderen Teams einen Punkt gutgeschrieben. Ziel nach der Ballannahme ist es, den Ball zum Ruhen zu bringen und eine erneute Aufschlag-Situation (wie eingehend geschildert) zu schaffen. Dies muss innerhalb eines zuvor festgelegten Zeitraums erfolgen.
- Es gibt keine Pausen. Die Mannschaft, die einen Fehler begangen hat, führt umgehend einen neuen Aufschlag aus. Spielfeldgrenzen stellen feste Gegenstände und Wände in der Halle dar. Kommt der Ball während des Spiels mit diesen Grenzen in Verbindung, gilt dies als Fehler. (Dies gilt auch, wenn unmittelbar ins „Aus“ aufgeschlagen wird.)



- Kommt ein Spieler des annehmenden Teams mit dem Ball auf seinem Weg ins „Aus“ in Berührung, so gilt dies als Fehler für das annehmende Team. Sobald ein Team einen Fehler begeht, wird den beiden anderen Teams jeweils ein Punkt gutgeschrieben.

REGELWERK

- Das ballannahmende Team hat 10 Sekunden, um den Ball zum Stillstand zu bringen. Dies gilt, sobald Teammitglieder den Ball für den folgenden Aufschlag berühren. Nach Stillstand verbleiben dem Team weitere Sekunden, um den Aufschlag auszuführen.
- Sobald Spieler den Ballkontakt für den Aufschlag herstellen, dürfen sie keinen Schritt mehr machen.
- Es zählt als „Schritt-Fehler“, wenn ein Spieler einen Fuß vom Boden hebt, während er den Ball zum Aufschlag hält.
- Für einen Aufschlag müssen zwingend Teammitglieder den Ball halten. Berühren nur Spieler den Ball, wird dies als fehlender Ballkontakt gewertet und als Fehler gezählt.
- Beim Aufschlag muss der Ball gerade nach vorn oder nach oben geschlagen werden. Eine nach unten gerichtete Flugbahn wird als Fehler gewertet.
- Nach dem Aufschlag muss der Ball mindestens 2,4 m (doppelter Balldurchmesser) fliegen, ansonsten wird der Aufschlag als Fehler gewertet.
- Ein Spieler darf einen Ball nicht zweimal hintereinander spielen. Dies wird als Fehler gewertet.

TIPPS

- Um ein Spiel zu gewinnen, ist es ratsam, den Ball stets zum nach Punkten führenden Team aufzuschlagen und dieses zu einem Fehler zu bewegen.