

Kin Ball

O Kin Ball foi inventado por Mario Demers en 1986 no Quebec, Canadá. Pretendía eliminar os individualismos do deporte.

Para entender rápidamente como se xoga, comentamos a idea básica do xogo: existen tres equipos de catro persoas nunha pista de 20X20 metros sobre unha superficie plana. Cada equipo identifícase cunha cor. Xógase cunha pelota de grandes dimensións de 1,22 metros de diámetro e un peso de 1 kg aproximadamente. O obxectivo é lanzar a pelota a outro equipo e que non sexa quen de recepcionala. O equipo que pon a pelota en movemento debe dicir “Omnikin” seguido da cor do equipo e despois golpear a pelota. O equipo a quen vai dirixida a pelota debe recollela antes de que toque o chan porque se non o fai, os outros dous equipos conseguen un punto.

Regras importantes que hai que ter en conta:

- O golepo inicial de cada tempo faise desde o centro do campo.
- Para reanudar o xogo despois dun punto faise desde o lugar onde se cometeu a infracción ou o balón saíu fóra.
- Para golpear a pelota hai que dicir “Omnikin” e a continuación a cor do equipo a quen se lle envía a pelota. Todo isto de forma clara e antes do contacto coa pelota. Tamén é obrigatorio que todos os membros do equipo en posesión da pelota estean en contacto coa mesma antes de que o último xogador a golpee. Un ou dous xogadores poden dicir “Omnikin”, pero só pode decirse unha cor despois de dicir “Omnikin”.

Exemplos de chamadas válidas son:

- o Omnikin – negro – Omnikin – negro.
- o Gris – Omnikin – gris.
- o Omnikin – negro – palabra.
- o Rosa – Omnikin – negro.
- o Omnikin – gris –gris.
- A pelota pode ser lanzada ou golpeada con calquera parte do corpo por riba das cadeiras. A utilización dos pés e pernas só se acepta como técnica para recuperar a pelota.
- A pelota debe describir unha traxectoria horizontal ou ascendente polo menos nalgunha parte da súa traxectoria. É dicir, as traxectorias descendentes non son válidas.
- Para recibir a pelota pódese coller con calquera parte do corpo, pero non se pode reter o balón entre os brazos ou co pe - man. Isto chámase aprisionamento.
- Defensa ilegal: só se poden ter dous xogadores como máximo a unha distancia de 2 metros do balón. Si se sobrepasa este número o árbitro sinalará defensa ilegal.
- Regra dos pasos: cando un ou dous xogadores reciben o balón poden moverse libremente ata que un terceiro toque o balón e sen superar os 10 segundos. Despois deste terceiro contacto só poderán pivotar.
- Regra dos 5 e 10 segundos: para reanudar o xogo, nun tempo máximo de 10 segundos, tres xogadores deberán estar en contacto co balón. O árbitro pita, e disporán de 5 segundos para efectuar o lanzamento. No momento de reanudar o xogo pódense facer

os cambios que se queiran, dando prioridade ó equipo que efectúa o saque. Se xa dispoñen de 3 xogadores en contacto co balón, o árbitro pitará para reanudar o xogo.

- Ataque inxustificado: un equipo non pode nomear a outro que teña dous puntos de diferenza ou máis con el, a non ser que o equipo nomeado esté en cabeza. En caso de que o equipo que nomea esté en cabeza, debe nomear obrigatoriamente o equipo que esté empatado con el ou que estea en segundo lugar.
- Non está permitido o contacto físico entre os xogadores.

Oficialmente xóganse tres partes de 15 minutos cada unha. O equipo que teña máis puntos ó final é o gañador.

Para máis información:

<http://es.scribd.com/doc/25122453/Reglamento-Oficial-Kin-ball-%C2%AE-Sport> Regramento oficial de Kin Ball.

<http://www.kin-ball.es/> Asociación Española de Kin Ball.