

# Kin-Ball: Regeln und Empfehlungen für die Schule

## Das Ziel

Eine Mannschaft wirft den Ball und ruft dabei die Farbe einer der anderen Mannschaften. Diese muss den Ball fangen, bevor er auf den Boden fällt. Das Ziel des Spieles ist es natürlich, den Ball so zur anderen Mannschaft zu werfen, dass diese den Ball nicht fangen kann, bevor er den Boden berührt.

## Das Spiel

Das Spiel dauert so lange, bis eine Mannschaft 3 Spielabschnitte (insgesamt maximum 7 Spielabschnitte) gewonnen hat. Diese Spielabschnitte werden verlängert, so lange es keinen Sieger gibt. Ein Spielabschnitt dauert 7 Minuten. Bei den Junioren wird in 3 Spielabschnitten von je 10 Minuten gespielt. Die Punkte werden von einem Spielabschnitt zu dem anderen addiert. Wer am Ende des dritten Spielabschnitts die meisten Punkte erzielt hat, ist der Sieger.

## Die Mannschaften

Es befinden sich immer drei Teams – oder Zellen – auf dem Spielfeld. Jedes Team (Zelle) schickt gleichzeitig vier Spieler ins Spiel (es sind insgesamt 12 Spieler auf dem Spielfeld). Die anderen Spieler sitzen auf der Bank, bereit zum Einwechselln. Im schulischen Umfeld kann die Halle in zwei Hälften aufgeteilt werden und in Teams à 3 Spieler gespielt werden (insgesamt 18 Spieler).

## Das Spielfeld

Die gesamte Halle dient als Spielfeld (höchstens 21 m × 21 m). Die Wände, die Decke und die Gegenstände in der Sporthalle (Basketballkorb etc.) gehören nicht zum Spielfeld und müssen als Aus betrachtet werden. Für Anfänger wird empfohlen, weiterzuspielen, wenn der Ball nach einem Verteidigungskontakt die Wand berührt. Man benötigt also kein Netz oder Tor, um Kin-Ball zu spielen.

## Der Spielablauf

Das aufschlagende Team bestimmt die Mannschaft, die den Ball annehmen muss. Bevor der Aufschlag ausgeführt wird, muss der aufschlagende Spieler das Wort «Omnikin» gefolgt von der Farbe eines

gegnerischen Teams seiner Wahl laut ausrufen. Erst danach darf er den Ball mit einem oder beiden Armen (mit beiden Armen für Anfänger) nach oben oder horizontal weg schlagen. Der Ball muss mindestens 1,8 m fliegen. Das Team, dessen Farbe laut ausgerufen wurde, wird zum annehmenden Team und es muss den Ball kontrollieren, bevor dieser den Boden berührt. Man kann den Ball mit jedem Körperteil kontrollieren, ohne ihn zu fangen oder ihn festzuhalten. Falls der Ball bei der Annahme nur von einem oder zwei Spielern berührt wird, dürfen sich diese auf das Spielfeld bewegen, indem sie den Ball in der Hand behalten, oder indem sie sich den Ball zuspielen. Auf diese Weise können sie die Verteidigung der Gegner beim nächstem Aufschlag durchkreuzen. Sobald drei Spieler des Teams den Ball berührt haben, muss der Ball angehalten werden. An diesem Ort muss der Ball wieder aufgeschlagen werden. Und das Spiel geht weiter so. Falls ein Fehler gemacht wird, pfeift der Schiedsrichter und stoppt das Spiel. Der Schiedsrichter legt den Ball dorthin, wo der Fehler begangen wurde und gibt ihn dem Team, das den Fehler begangen hat. Die beiden anderen Mannschaften bekommen je einen Punkt.

## Punkte

- Falls das annehmende Team den Ball fallen lässt, bekommen die 2 anderen Teams je einen Punkt.
- Falls das aufschlagende Team (oder der Aufschläger selbst) einen Fehler begeht, bekommen die zwei anderen Teams je einen Punkt.

## Es gibt Fehler, wenn

- der aufschlagende Spieler direkt ins Aus aufschlägt (der Ball berührt eine Wand, die Decke oder irgendeinen anderen Gegenstand der Sporthalle (Basketballkorb, Licht, Bank).
- der Ball mit einer nach unten gerichteten Flugbahn aufgeschlagen wird.
- der Ball nicht mindestens 1,8 m fliegt.
- der gleiche Spieler zweimal hintereinander aufschlägt.
- der Ball beim Aufschlag nicht von 3 Spielern berührt wird.

## Goldene Regeln für die Schule

**Anzahl der Spieler:** Mit Zellen à drei Spieler beginnen, das vereinfacht die Verständigung untereinander.

**Spielfeld:** Bei Anfängern wird geraten, das Spiel weiterlaufen zu lassen, wenn der Ball nach einer Berührung durch die Verteidigung die Wand berührt.

**Regeln:** Um einen guten Spielverlauf zu gewährleisten, zu Beginn nicht zu viele Regeln aufzwingen und in der Interpretation tolerant sein.

**Dynamik:** Das Spiel erweist sich als spannend, wenn es rhythmisiert wird und die Unterbrechungen kurz gehalten werden. In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, die 10- und 5-Sekunden-Regel von Anfang an respektieren zu lassen. Diese legt fest, dass die Spieler nach Empfang des Balls 10 Sekunden Zeit haben, um ihn zu setzen und der Schläger weitere 5 Sekunden, um aufzuschlagen.

**Punkte zählen:** Der Lehrer muss im Verlauf der verschiedenen Spiele die Punkte jedes Teams angeben, um den Wettkampfgeist zu fördern.

**Basisstufe:** Die gegnerische Farbe und der Name des Spielers werden vom Lehrer angekündigt.