

Kin-Ball® – Riesenspass mit Riesenball



ALLGEMEINES

In Zusammenarbeit mit dem Schweizer Verband für Kin-Ball® hat Vistawell AG – zuständig für den Vertrieb und gleichzeitig Sponsor des Verbandes – ein Ausbildungskonzept in die Wege geleitet; siehe www.vistawell.ch. Zahlreiche Kantonal- und Kreiskurse des STV haben den Kin-Ball® bereits in ihrem Programm vorgesehen.

EINBLICK INS SPIEL

- Die Sportart Kin-Ball® wurde 1986 in Quebec (Kanada) von Mario Demens, einem Sportlehrer, erfunden.
- Der Wert und die Regeln des Spieles liegen in der Förderung des Zusammenspiels und der Teamarbeit. Körperkontakt und verbale Attacken werden nicht geduldet.
- Es wird mit einem Ball von 1,22 m Durchmesser, der kaum mehr als ein Kilogramm wiegt, gespielt. Dies macht das Spiel zu einem sicheren und unterhaltsamen Spiel für Menschen aller Altersgruppen. Kinder fangen schon im Schulalter damit an und können sich ein Leben lang an diesem Sport erfreuen.
- Dank der einzigartigen Regeln ist Kin-Ball® leicht zu erlernen und verschafft den Teilnehmenden schnelle Erfolgserlebnisse. Was die Spielposition im Kin-Ball® betrifft, ist jeder Spielende gleichwertig. Das Punktesystem sieht vor, dass alle Teams punkten und alle Spieler den Kin-Ball® berühren müssen. Daher ist Kin-Ball® ein aufregendes und Gesundheit förderndes Wettkampfspiel.



SPIELREGELN DER SPORTART KIN-BALL®

Teams

Es befinden sich immer drei Mannschaften mit je vier Spielern auf dem Spielfeld (es sind also insgesamt 12 Spieler auf dem Spielfeld). Die anderen Spieler sitzen auf der Auswechselbank. Jedem Team ist eine Farbe zugeteilt.

Spielfeld

Die gesamte Hallenfläche dient als Spielfeld (höchstens 20 m x 20 m). Die Wände, die Decke und die Gegenstände in der Sporthalle (Basketballkorb, Sprossenwand, etc.) gehören nicht zum Spielfeld und müssen als «Aus» betrachtet werden. Den Anfängern wird jedoch empfohlen weiterzuspielen, wenn der Kin-Ball® nach einem Verteidigungskontakt die Wand berührt.

Spielablauf

Ein Team schlägt den Kin-Ball® und ruft dabei die Farbe eines der beiden andern Teams auf. Dieses muss den Ball fangen, bevor er auf den Boden fällt. Ziel des Spieles ist, den Kin-Ball® so zu werfen, dass das aufgerufene Team ihn nicht fangen kann und er den Boden berührt.

Punkte

Punkte werden erzielt, wenn

- das annehmende Team den Kin-Ball® fallen lässt. Beide anderen Teams erhalten je einen Punkt.
- das aufschlagende Team (oder der Aufschläger selbst) einen Fehler begeht. Wiederum erhalten beide andern Teams einen Punkt.

Als Fehler zählt, wenn

- der aufschlagende Spieler direkt ins «Aus» aufschlägt, das heisst der Kin-Ball® berührt eine Wand, die Decke oder irgendeinen anderen Gegenstand der Sporthalle (Basketballkorb, Lampe, Sprossenwand, Spielerbank, etc.)
- der Kin-Ball® mit einer nach unten gerichteten Flugbahn aufgeschlagen wird
- der Kin-Ball® nach dem Aufschlag nicht mindestens 2,4 m weit fliegt
- der gleiche Spieler zweimal hintereinander aufschlägt
- der Kin-Ball® beim Aufschlagen nicht von drei Spielern berührt wird.

Bei einem Fehler unterbricht der Schiedsrichter mit einem Pfiff das Spiel und legt den Kin-Ball® dorthin, wo der Fehler begangen wurde. Das fehlbare Team darf aufschlagen.

Spieldauer

Das Spiel dauert so lange, bis ein Team drei Spielabschnitte (insgesamt maximal 7 Spielabschnitte) gewonnen hat. Ein Spielabschnitt dauert 7 Minuten. Die Spielabschnitte werden so lange verlängert, bis ein Sieger feststeht.

Mit den Junioren wird in drei Spielabschnitten von je 10 Minuten gespielt. Die Punkte werden von einem Spielabschnitt zum anderen addiert. Wer am Ende des dritten Spielabschnitts die meisten Punkte aufweist, ist Sieger.

TECHNIK

Aufschlag

Um den Aufschlag auszuführen, knien drei Spieler eines Teams unter den Ball und halten diesen in die Höhe, während der vierte Spieler den Kin-Ball® wegschlägt.

Wichtig: Während der Ball aufgeschlagen wird, müssen alle drei Spieler Ballkontakt haben.

Achtung: Um Armverletzungen zu vermeiden, sollte der Kin-Ball® mit beiden Händen aufgeschlagen werden!

Im Moment des Aufschlags bilden die vier Spieler der beiden andern Teams ein Viereck um das servierende Team und sind bereit, den Kin-Ball® zu fangen. Die Verteidigung versucht immer, die Viereckposition während des Spiels beizubehalten. Bevor der Aufschlag ausgeführt wird, muss der aufschlagende Spieler das Wort «Omnikin» gefolgt von der Farbe eines der gegnerischen Teams laut ausrufen. Erst danach darf er den Kin-Ball® nach oben oder horizontal wegschlagen. Der Ball muss mindestens 2,4 m weit fliegen.

Annahme

Das aufgerufene Team muss nun den Kin-Ball® unter seine Kontrolle bringen, bevor dieser den Boden berührt. Der Kin-Ball® darf



mit jedem Körperteil, ausser mit dem Kopf (Verletzungsgefahr), aufgefangen werden. Wenn der Kin-Ball® vom annehmenden Team gefangen wird, muss es den Kin-Ball® kontrollieren und diesen zum Stillstand bringen, bevor es ihn innerhalb von fünf Sekunden wiederum zu einem anderen Team aufschlagen darf. Wenn der Kin-Ball® bei der Annahme nur von einem oder zwei Spielern berührt wird, dürfen sich diese auf dem Spielfeld bewegen, indem sie den Ball in der Hochhalte tragen oder ihn sich zupassen. Auf diese Weise können sie die Verteidigung der Gegner beim nächsten Aufschlag durchkreuzen. Sobald drei Spieler des Teams den Ball berühren, muss angehalten werden. Von diesem Standort aus und innerhalb von 5 Sekunden muss der Ball wieder aufgeschlagen werden und das Spiel geht weiter.

EINIGE OFFENSIVE STRATEGIEN

Schnelligkeit

Das annehmende Team versucht, den Kin-Ball® so schnell wie möglich aufzuschlagen. Es ruft das zuletzt aufschlagende Team auf. Dadurch kann es den Vorteil nutzen, dass diese Spieler ihre Position (Viereck) noch nicht eingenommen haben.

Täuschung

Drei Spieler halten den Kin-Ball® und der vierte Spieler tut so, als ob er aufschlagen würde. Er berührt den Kin-Ball®, ohne ihn aufzuschlagen und lässt einen der drei anderen Mitspieler in eine andere Richtung aufschlagen.

Finte

Der Aufschläger deutet eine Aufschlagsrichtung vor und schlägt im letzten Moment in eine andere Richtung auf.

Überraschungseffekt

Die vier Spieler knien unter dem Kin-Ball® um ihn zu halten. Einer steht plötzlich auf und schlägt auf.

Das Sandwich

Zwei Spieler halten den Kin-Ball®. Die beiden anderen laufen gleichzeitig zum Kin-Ball®, um ihn aufzuschlagen. Der eine berührt den Kin-Ball®, der andere schlägt auf. (Achtung: Die beiden Aufschläger müssen sich absprechen).

Der Pass und das Fortbewegen

Laufen und Passen mit dem Kin-Ball® zwischen zwei Mitspielern erlauben, eine gute offensive Position zu erreichen zum Beispiel in der Mitte des Spielfeldes (maximaler Aufschlagswinkel von 360°).

Taktik

Die Teams sollten den Ball immer zum führenden Team schlagen, damit dieses einen Fehler begeht.

Nützliche Webseiten:

| | |
|-------------------------------|--|
| Schweizer Kin-Ball® Verband: | www.kin-ball.ch |
| Quebec Kin-Ball® Verband: | www.kin-ball.com |
| Belgischer Kin-Ball® Verband: | www.kin-ball.be |
| Kin-Ball® Québec: | www.kin-ball.qc.ca |

Exklusiver Kin-Ball® Vertrieb für die Schweiz:



VISTAWELL AG

Rue du Lac 40
CH-2014 Bôle
Tel. ++41 (0)32 841 42 52
office@vistawell.ch

Einführungslektion Kin-Ball®

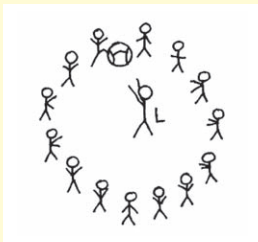


| Lektionsziel | Vorbereitung/Mitnehmen/Material |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Grundregeln des Kin-Ball® • Verstehen und Erfahren der offensiven und defensiven Positionen beim Kin-Ball® | <ul style="list-style-type: none"> • 2 Kin-Bälle® |

AUFWÄRMEN

Pin-ball

Die Spieler stehen in einem Kreis. Der Leiter steht mit dem Ball in der Mitte. Er passt allen Spielern nacheinander den Kin-Ball® zu.



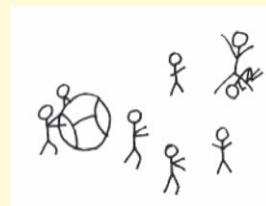
Variationen:

- Die Spieler passen sich selbständig den Kin-Ball® zu.
- Die Spieler sind während der Übung in Bewegung (Geschwindigkeit je nach Niveau der Ballkontrolle).
- Ein Spieler steht in der Mitte.
- Der Kin-Ball® wird mit einem andern Körperteil aufgefangen (Fuss, Knie).

Fangis

1 oder 2 Fänger rollen den Kin-Ball® durch die Halle und versuchen mit ihm, die anderen Spieler zu berühren. Der Spieler, der berührt wird, nimmt eine Grätschstellung ein. Erlöst wird er, wenn ein Mitspieler, welcher noch nicht gefangen ist, zwischen den Beinen hindurch kriecht.

Wichtig: Regelmässiger Wechsel der Fänger.



Variationen:

- Der Fänger wechselt jedes Mal, wenn ein Spieler berührt wurde.
- Mehrere Bälle/Fänger.

HAUPTTEIL

Technik

Bevor man zum Spiel übergeht, ist es wichtig, folgende technische Hinweise zu beachten:

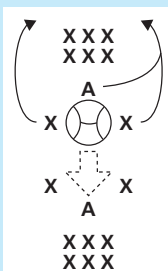
- Beim Halten des Balles sind die Hände stets höher als der Kopf. Der Kopf befindet sich zwischen den Armen und wird durch sie geschützt.
- Der Ball wird mit beiden Händen geschlagen.

Angepasstes Spiel

Gespielt wird mit 3 Teams zu 3 Spielern auf einem halben Feld. Zwei Spieler halten den Kin-Ball® und der dritte nennt das Team und schlägt auf. Das genannte Team verteidigt den Kin-Ball®, stellt sich auf, ruft und schlägt wieder ab. Zu Beginn werden die Schläge in einer Linie ausgeführt. Mit der Zeit kann variiert werden.

Sling shot

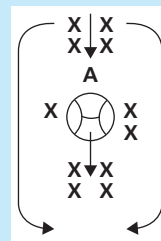
Dreier teams bilden. 2 Teams mit je drei Spielern stehen sich auf einer Linie gegenüber. Das eine Team hat einen Ball. Die äusseren zwei Spieler halten den Kin-Ball®. Zu dritt rennen sie in die Mitte, der mittlere Spieler schlägt den Kin-Ball® zum gegenüber stehenden Team. Nach dem Aufschlag geht das Team wieder auf die Linie zurück. Das andere Team fängt den Kin-Ball®, geht nach vorne und schlägt auf, usw.



Variante:
Nach jedem Schlag wechseln die Spieler ihre Position.

Pass und weiter

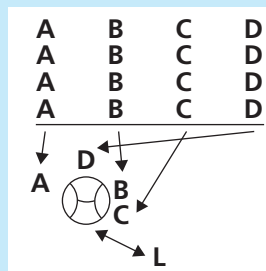
Die «Zellen» (gebildet aus 3 – 4 Spielern) stellen sich am Hallenrand auf (siehe Illustration). Der Kin-Ball® wird von einer Zelle zur anderen geworfen. Die Werfer wechseln sich jedes Mal ab. Der Werfer muss einen Wurf zur nächsten Zelle ausführen und die Zelle geht nachher ans Ende der Reihe.



Variante:
Der Ball wird geschlagen.

Vier Reihen

Alle Spieler werden in vier Reihen hinter einer Linie aufgeteilt. Der Leiter wirft den Kin-Ball® zum Spieler A. A kontrolliert nun mit B den Kin-Ball®. Sobald dies geschehen ist kommt C hinzu, um die Zelle zu vervollständigen. Darauf kommt D, welcher den Kin-Ball® Richtung Leiter schlägt. Die vier Spieler schliessen hinten an und wechseln die Rollen (A wird zu B, B zu C, C zu D und D zu A).



Variante:
Der Leiter wird durch einen Spieler ersetzt.

SPIEL

3 Teams mit je 4 Spielern auf dem grossen Feld (20 m x 20 m) oder in einer Turnhalle. Es soll vor allem auf die Nennung der Teams, die Rolle jedes Spielers bei der Verteidigung

(im Viereck um den Kin-Ball®) und auf die Platzierung der Zelle geachtet werden.

Autoren: Schweizerischer Verband Kin-Ball®