

Las características más diferenciales del kin-ball son:

- 3 equipos simultáneamente en el terreno de juego.
- 4 jugadores por equipo.
- Un balón de 1,22 m de diámetro y menos de un kilo de peso.
- Todos los jugadores del equipo son necesarios en cada jugada.

Para jugar al Kin-Ball lo esencial es contar con tres equipos de cuatro jugadores, un balón de 1,22 metros de diámetro y una sala cubierta de unos 20 por 20 metros.

Los partidos de Kin-Ball duran, normalmente, 45 minutos divididos en tres tiempos de 15 y los cuatro jugadores de cada equipo, que deben ser mixtos, llevan petos identificativos de color **rosa, negro y gris**.

Al grito de la palabra **“Omnikin”** seguido del color de uno de los equipos rivales (por ejemplo Omnikin Rosa), el equipo atacante efectúa el saque con el objetivo de que el balón toque el suelo dentro de la cancha, mientras que el equipo defensor debe impedirlo. Además, es necesario que, en cada saque, todos los integrantes del equipo estén tocando el balón. La recepción puede realizarse con todo el cuerpo y, si finalmente el balón llega a tocar el suelo, no sólo se lleva el punto el equipo atacante, sino también el que no ha participado en la jugada. Si los receptores consiguen que no toque el suelo, se convertirán en equipo atacante y realizarán el próximo saque.

El sistema de puntuación asegura que todos los equipos puntúen, ya que si uno comete falta, los otros dos puntúan. Otra característica particular es que si el último equipo está más de 2 puntos por debajo del segundo, no se le puede atacar. Esta paridad en el marcador posibilita que todos los equipos estén implicados en el partido hasta el último minuto, en el cual el ataque será libre.

A continuación tenemos un resumen de las principales reglas y sanciones:

**BALÓN PERDIDO:** El equipo que defendía esta jugada no ha conseguido controlar la bola antes de que ésta toque el suelo. El árbitro realiza la siguiente señal a la mesa:



**FUERA:** El equipo en posesión de la bola la ha enviado fuera, ya sea al realizar el ataque o al intentar controlarla en una acción defensiva. La señal del árbitro a la mesa es la siguiente:



**FALTA DE CONTACTO:** Al realizar el lanzamiento de ataque los 4 jugadores del equipo atacante deben estar en contacto con la bola. Si en el momento del lanzamiento alguno de los jugadores no está en contacto con ella, o la salida del balón no es totalmente limpia, es decir si arrastra alguna de las manos de los jugadores que forman el trípode o toca en la espalda de alguno de ellos, se sancionará con esta falta:



**PASOS:** Los jugadores que han defendido la jugada se pueden desplazar por el campo mientras solo hayan tocado la bola uno o dos, en el momento que un tercer jugador entre en contacto con la bola, ninguno de los tres podrán mover los pies. El cuarto jugador deberá realizar el lanzamiento. Se permite pivotar con un pie y mover el otro. Si alguno de los jugadores mueve o desliza los dos pies se indicará esta falta:



**FALTA DE LLAMADA:** Antes de realizar el ataque hay que hacer la llamada para que los jugadores del equipo defensor sepan que el ataque va dirigido a ellos. Cualquier jugador del equipo atacante debe decir la palabra **“Omnikin”** seguida del color del equipo al que quiere atacar (rosa, negro o gris), y posteriormente realizar el lanzamiento. Si la llamada no se realiza correctamente o con la suficiente antelación al lanzamiento se pitará la falta:



**REPETICIÓN DE LA JUGADA:** Si por cualquier circunstancia hay una jugada confusa, a criterio del árbitro, se procederá a la repetición de la jugada con la siguiente señal:

