

TEMA 4

El Kin-Ball



EL KIN-BALL

¿Qué es el Kin-Ball?

El **Kin-Ball** es un deporte por equipos de cooperación-oposición en el que se enfrentan 3 equipos de 4 jugadores al mismo tiempo, con el objetivo de golpear el balón y lanzarlo a una zona libre de la pista para que toque el suelo antes de que el equipo rival pueda recogerlo.

- Si un equipo comete falta, los otros dos equipos puntúan.



EL KIN-BALL

Características

- **Técnica fácil de aprender:** Las técnicas se adquieren en poco tiempo.
- **Material innovador y motivante:** Balón gigante.
- **Diversión y motivación:** Ofrece placer y éxito desde los primeros minutos de juego.
- **Favorece la cooperación:** El partido se gana siempre en equipo y siempre en cooperación.
- **Trabajo en equipo:** Exige trabajo en equipo, eliminando el individualismo ya que cada uno de los miembros debe tener contacto con el balón.
- **Juego dinámico y con alto nivel de participación:** Permite mantener el juego sin que existan jugadores pasivos.
- **No contacto, no violencia física ni verbal:** No se permite ningún contacto físico.
- **Apto para todas las edades.**

EL KIN-BALL

Origen e Historia



Mario Demers
Profesor de E.F.

El **Kin-Ball** es un deporte creado en Quebec, Canadá en 1986 por Mario Demers, un profesor de educación física, con el fin de eliminar los individualismos en el deporte y fomentar la interacción positiva y la cooperación entre los miembros de cada equipo.

Observó que en los deportes mayoritarios muchos niños y niñas quedaban al margen, ya fuera por tener menos habilidad o por sufrir problemas de integración. Por este motivo decidió crear una nueva modalidad deportiva en la que esto no sucediera.

EL KIN-BALL

Origen e Historia

- El KIN-BALL se expandió más allá de Canadá y pronto **Japón** vio como el KIN-BALL se extendía por la isla.
- De ahí, con el paso de los años, saltó a Corea del Sur y China. Más recientemente se crearon Federaciones de KIN-BALL en Singapur, Malasia y Hong Kong.
- En **Europa**, Francia y Bélgica son los pilares del KIN-BALL desde hace años. También ha llegado a Suiza, España, Portugal, Dinamarca, Suecia o Alemania.
- Posteriormente el KIN-BALL se expande por **Centroeuropa**: República Checa, Eslovaquia o Austria ya juegan.
- En **América**, empiezan a llegar noticias de clubes de KIN-BALL en Argentina, Chile, Uruguay y Brasil.

EL KIN-BALL

Origen e Historia

- El KIN-BALL llegó a **España** en el año **2000** de manos de Mario Demers invitado por la FIEP (Federación Internacional de Educación Física) y poco a poco fue ganando aficionados.
- En 2003 se fundó la **Asociación Española de KIN-BALL®sport** (AEKBS), el representante estatal ante la **Federación Internacional de KIN-BALL®sport** (FIKB).
- Desde 2005 se celebra el Campeonato de España de KIN-BALL, y cada año nuevos clubes, torneos y competiciones surgen por todo el país.

INTERNATIONAL



**KIN-BALL® SPORT
FEDERATION**



EL KIN-BALL

Capacidades que desarrolla

Capacidades Cognitivas

- Percepción espacio y tiempo.
- Toma de decisiones.
- ...

Capacidades Físicas

- Capacidad aeróbica.
- Velocidad de reacción.
- Fuerza.
- Coordinación.
- ...

Capacidades Sociales

- Autoestima.
- Relaciones sociales.
- Educación en valores.
- Autonomía.
- ...

EL KIN-BALL

Valores que fomenta

- **Cooperación y Trabajo en equipo:** Exige trabajo en equipo, eliminando el individualismo ya que cada uno de los miembros debe tener contacto con el balón. Todos participan activamente y nadie queda excluido por ninguna razón.
- **Cohesión e integración social:** Promover la integración de los estudiantes poco hábiles, discapacitados, personas de cualquier edad y ofrecerles la posibilidad de formar por completo parte de un equipo.
- **El respeto y reconocimiento:** A los compañeros, los adversarios y los árbitros.
- **Igualdad de género:** Permite y fomenta la participación mixta.
- **Espíritu deportivo:** Respetar a contrarios, decisiones arbitrales, juego limpio, no hacer trampas, animar a los compañeros, no violencia física ni verbal, aceptar la victoria y la derrota...

EL KIN-BALL

Ámbitos de Actuación

- En un principio se creó para las clases de Educación Física en Colegios, Institutos, Universidad, pero se puede trasladar a otros ámbitos:



- Animación Deportiva.
- Tercera Edad.
- Inclusión Social.
- Colegios, Institutos, Universidad.
- Discapacidad.
- Rendimiento y Competición.
- Recreación, Ocio.
- Salud y vida activa.
- ...

EL KIN-BALL

Materiales



BALÓN GIGANTE

122 cm de
diámetro.
Posibilidad 84 cm
y 102 cm

Sepuede sustituir por otro
balón no oficial como
balones flotantes de
recreación o balones de
fitness



**3 JUEGOS DE
PETOS DE
COLORES
DIFERENTES**



MARCADOR
con 3 tanteos,
uno para cada
equipo.

Podemos fabricarlo
nosotros mismos

EL KIN-BALL

¿Cómo se juega?

El KIN-BALL destaca por una serie de **normas propias** que lo hacen especialmente atractivo para jugadores y espectadores, y que apoyan los **valores** en los que se fundamenta este deporte.

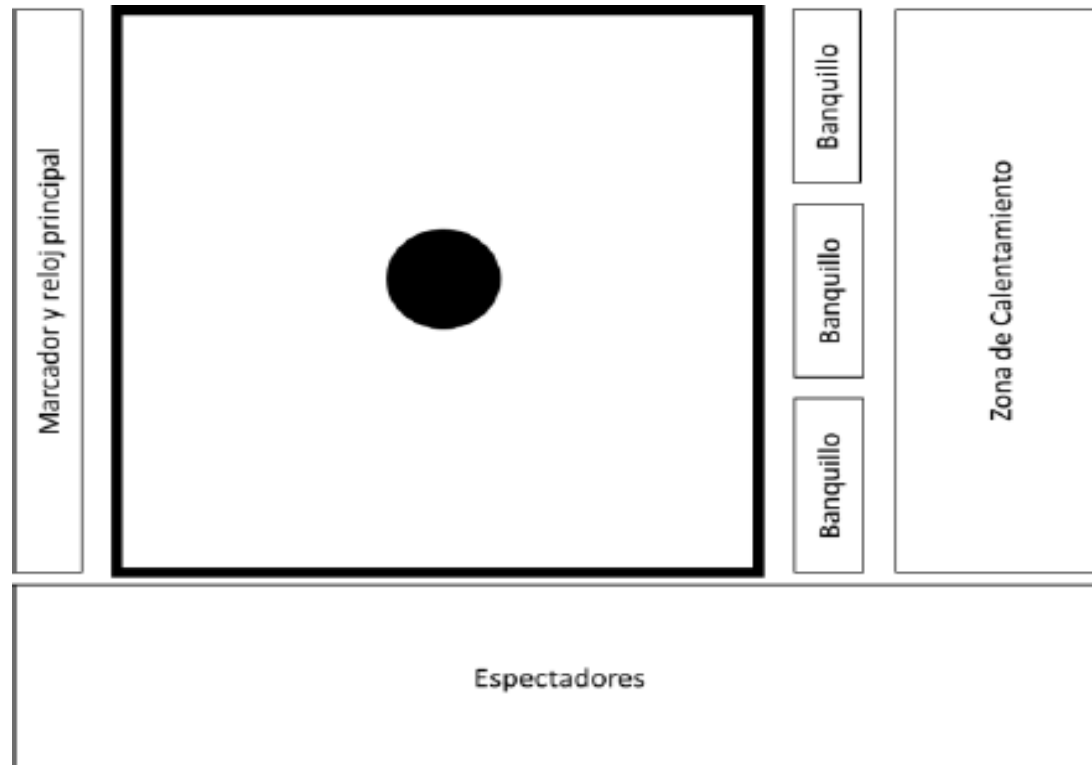
- **3 equipos de cuatro jugadores** cada uno (con reservas).
- **Terreno de juego cuadrado de 20 x 20 metros máximo** (medio campo de fútbol sala) en un gimnasio o pabellón cubierto. Sin embargo, puede haber terrenos de otras dimensiones y sobre otras superficies, en interior o exterior.
- **1 balón** de Kin-Ball.



EL KIN-BALL

¿Cómo se juega?

- **Terreno de juego cuadrado de 20 x 20 metros máximo** (medio campo de fútbol sala) en un gimnasio o pabellón cubierto. Sin embargo, puede haber terrenos de otras dimensiones y sobre otras superficies, en interior o exterior.



EL KIN-BALL

¿Cómo se juega?

Se sortea quién saca lanzando un dado de tres colores. El saque en medio de la pista. Los otros equipos distribuidos en las esquinas. Al comienzo de los siguientes periodos saca el equipo con menos puntos en el periodo anterior.

LLAMADA DE ATAQUE

En juego comienza con una “**llamada de ataque**” por parte del equipo en posesión del balón (el negro). Los jugadores deben “llamar” a uno de los otros dos equipos diciendo “**OMNIKIN**” **seguido del color** del equipo que deberá defender el balón (ejemplo: “Omnikin Rosa”), y golpear el balón.



¡OMNIKIN
ROSA!



EL KIN-BALL

¿Cómo se juega?

Una vez golpeado el balón, el equipo llamado (“rosa”) deberá **defender y controlar el balón con cualquier parte de su cuerpo** antes de que toque el suelo.

- **Si el equipo defensor (“rosa”) no controla el balón** antes de que toque el suelo, 1 punto para cada uno de los otros dos equipos (“negro” y “verde”).
- **Si el balón se controla antes de tocar suelo**, el equipo defensor pasa al ataque y tiene 10 segundos para realizar la “llamada de ataque” y lanzar el balón a un equipo contrario.



Después de la falta:
Saca el equipo que ha cometido la falta.

EL KIN-BALL

Duración de los partidos

- **Duración de los partidos:** El KIN-BALL se puede jugar **por uno o varios periodos** de varias formas:
 - a) **POR PUNTOS:** Periodos de 11 ó 13 puntos. El ganador de un periodo recibe 1 punto.
 - b) **POR TIEMPO:** Tiempo determinado (3 periodos de 10, 15... minutos).
 - En caso de empate a puntos al final del tiempo varias opciones:
 - ✓ Ganan dos equipos o los tres equipos.
 - ✓ Desempate a 5 puntos entre los equipos empatados.

EL KIN-BALL

Duración de los partidos

- **Por cantidad fija de periodos** (1 a 3 periodos de 5 a 10 minutos cada uno o a 13 puntos cada periodo). El que tenga más puntos al final del periodo gana 1 punto. En el último periodo se reparten 18 puntos entre los tres equipos de la siguiente forma:

Situaciones al final del último periodo	Tanteo equipos			Puntos		
	Azul	Gris	Negro	Azul	Gris	Negro
Situación A	30	30	30	6	6	6
Situación B	32	30	28	10	6	2
Situación C	32	30	30	10	4	4
Situación D	32	32	30	7	7	4

- **Por cantidad variable de periodos:** al que gane 2 periodos (mínimo 4 periodos de juego), o 3 periodos...

EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

POSICIÓN DE ATAQUE INDIVIDUAL

Es la posición que cada uno de los jugadores debe adoptar en la fase de ataque.

1. Una rodilla en el suelo.
2. Una nalga en el talón.
3. El otro pie pisa el suelo y la rodilla forma un ángulo de 90°.
4. El pecho en contacto con la parte superior de la rodilla.
5. La barbilla toca la parte superior del pecho.
6. Los brazos están completamente extendidos hacia delante y ligeramente por encima de la cabeza.
7. Los brazos están separados una distancia de 2 hombros.
8. Las manos están en supinación (palmas hacia arriba).

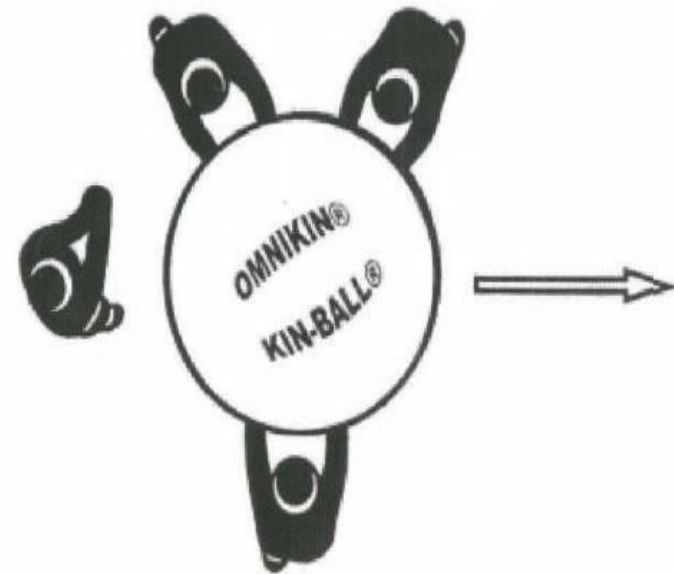


EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

POSICIÓN DE ATAQUE COLECTIVA: TRÍPODE

- Es la posición que deben adoptar los tres jugadores del equipo que están sujetando la pelota.
- Existen dos técnicas para formar el trípole:
 - En triángulo.
 - Lineal.
- Se recomienda empezar con el trípole triángulo y enseñar la formación lineal a jugadores más experimentados.



EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

POSICIÓN DE DEFENSA INDIVIDUAL

Es la posición que todo jugador debe adoptar cuando está esperando recibir el balón.

- Talones ligeramente levantados (Mejora la velocidad de reacción)
- Los pies separados la distancia entre hombros y uno ligeramente por delante de otro
- La pierna dominante por delante
- Las rodillas ligeramente flexionadas (para bajar el centro de gravedad)
- El cuerpo ligeramente flexionado
- Los hombros deben estar orientados en la misma dirección que las piernas
- El brazo dominante está ligeramente flexionado y delante, a la altura de la cadera, con la mano en pronación (palma hacia abajo)

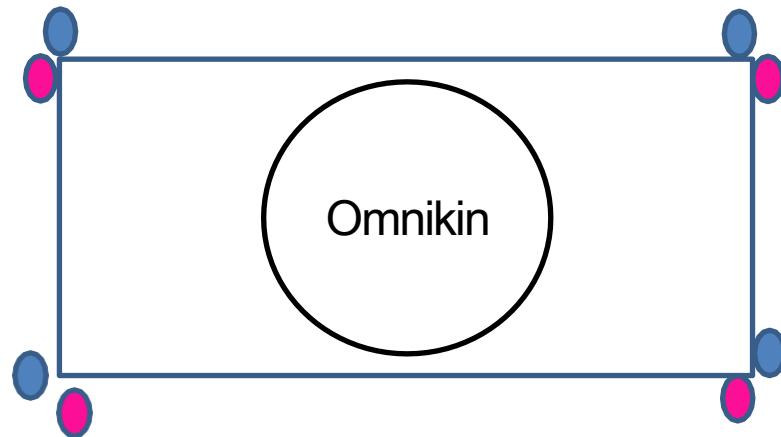
EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

POSICIÓN DE DEFENSA COLECTIVA

Es la posición adoptada por la célula en situación de defensa.

- Cada jugador debe estar a 3-4 metros de la pelota.
- La célula debe formar un cuadrado alrededor de la pelota.
- El cuadrado debe moverse rápidamente de acuerdo con la posición de la pelota en el campo (excepto en los laterales).



EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

TÉCNICA DE GOLPEO EN ATAQUE

- La pelota debe ser golpeada por una parte del cuerpo por encima de la cadera y **normalmente con una o dos manos** (esta recomendable para pequeños).
- La pelota puede ser golpeada de diferentes maneras para que siga una trayectoria horizontal o parabólica.
- Los golpes horizontales son más difíciles de recepcionar por el equipo contrario.



EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

TÉCNICA DE RECEPCIÓN EN DEFENSA

- El balón se puede recepcionar con cualquier parte del cuerpo (manos, pies...).



EL KIN-BALL

Aspectos Técnicos

CONTROL DEL BALÓN ENTRE 2 PERSONAS

- El balón se puede controlar entre 1 ó 2 personas.
- Una vez la toca el tercer jugador ya no se puede mover el balón
- Se sujeta el balón por los lados uno frente a otro para poder desplazarse hacia delante y no tropezar.
- Una vez controlado **el balón se puede desplazar por la pista** hasta el lugar desde donde se realizará el ataque (“llamada de ataque”).



EL KIN-BALL

Normas de Seguridad

- **Nunca golpear el balón con la cabeza.**
- Golpear el balón con 2 manos, sobre todo en participantes jóvenes, para no hacernos daño en el brazo.
- Utilizar zapatillas deportivas, no botas, ni sandalias.
- Se recomienda utilizar medias altas para poder resbalar por el suelo y no producir abrasiones en la piel.
- Si se utilizan rodilleras o coderas, deberán ser de material blando y acolchado, nunca rígido, para no hacer daño a los demás participantes.



REGLAMENTO

Faltas de Llamada

- **Antes del golpeo** decir la palabra OMNIKIN seguido del COLOR al que atacas (ejemplo: OMNIKIN NEGRO).
- La llamada debe ser clara y cada palabra debe oírse claramente.
- La llamada compuesta por la palabra “OMNIKIN” seguida del color del equipo elegido puede ser realizada por uno o dos jugadores al mismo tiempo.
- Sólo se puede nombrar un color tras la palabra “Omnikin”.



REGLAMENTO

Faltas de Llamada

LLAMADAS VÁLIDAS

Omnikin-negro-Omnikin-negro (golpeo)

Gris-Omnikin- gris (golpeo)

Omnikin negro-"cualquier palabra"

Azul-Omnikin negro (golpeo)

Omnikin- gris-gris (golpeo)

Omni-Omnikin-azul (golpeo)

LLAMADAS NOVÁLIDAS

Omnikin-azul-Omnikin-gris (golpeo)

Omnikin-Omnikin-negro (golpeo)

Omnikin-gris-azul (golpeo)

Omnikin-nombre del jugador (golpeo)

Omnikin-"hmmm..."-rosa (golpeo)

Omnikin-negro-Omnikin (golpeo)

REGLAMENTO

Faltas de Ataque Injustificado

- **Obligatorio:** Atacar al equipo que lleve más puntos.
- **Si ataca el equipo con más puntos**, debe nombrar al segundo con más puntuación.
- **Si el equipo que ataca es el de mayor puntuación y hay otro equipo con igual puntuación**, debe atacar a este equipo.
- **Esta regla no se aplica** desde el momento en que un equipo consigue el **punto previo a la puntuación final** del periodo.
- Una falta de llamada supone 1 punto para cada equipo no infractor.
- Después de la falta **saca el equipo infractor**.

REGLAMENTO

Faltas de Ataque Injustificado

Hay que atacar al equipo con más puntuación

Puntuación			Ejemplos de ataque injustificado
Azul	Gris	Negro	
9	7	6	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris Azul ataca a Negro
9	8	7	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris Azul ataca a Negro
9	9	8	Azul ataca a Negro Gris ataca a Negro
8	7	7	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris
8	6	6	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris

REGLAMENTO

Faltas de Contacto

En el momento de golpear el balón, **los cuatro jugadores deben estar en contacto con el balón.**

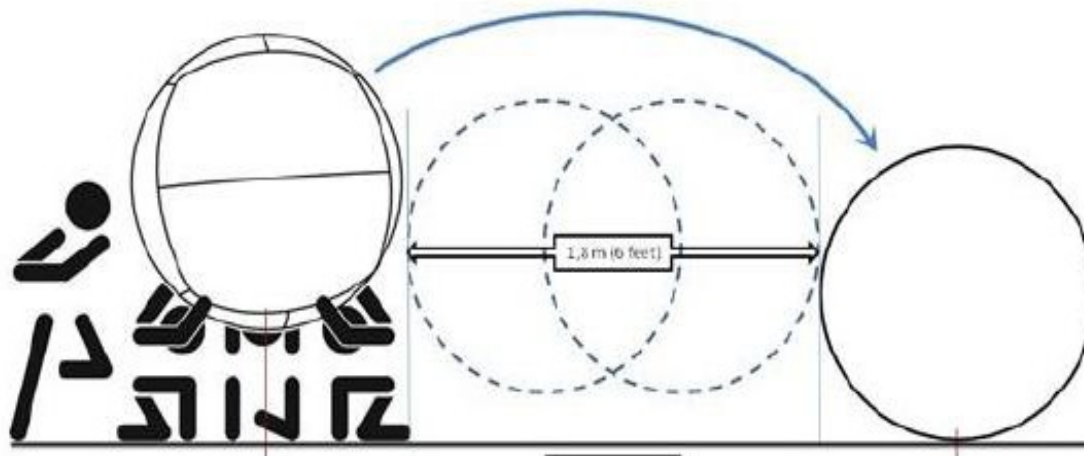
- Si la trayectoria del balón se ve modificada por el contacto con alguna parte del cuerpo de un jugador atacante (cabeza, espalda, etc), se considerará falta de contacto.



REGLAMENTO

Faltas de Balón Perdido

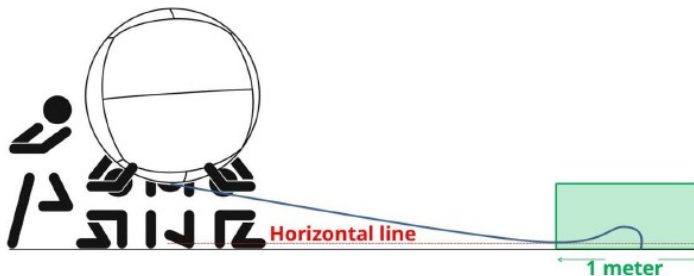
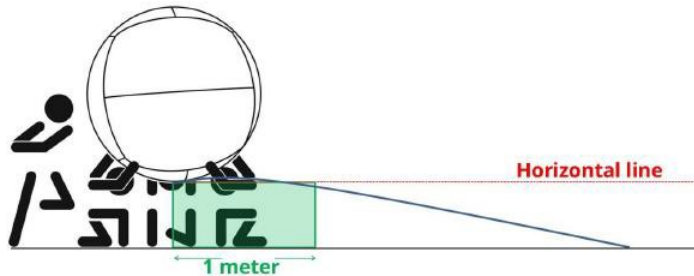
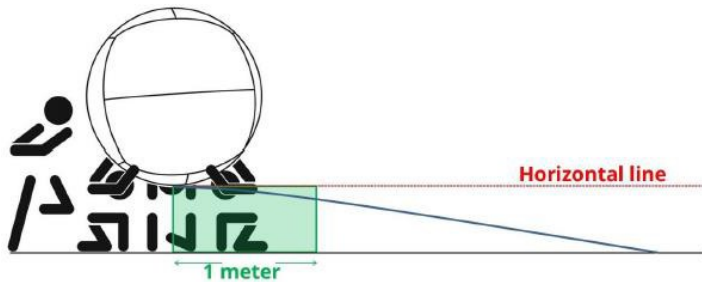
- Para que el lanzamiento sea válido el balón debe SEGUIR UNA TRAYECTORIA Y DISTANCIA ADECUADAS:
 - Recorrer una **distancia mínima de 1,8 metros.**
 - Seguir una **trayectoria ascendente o una parte paralela al suelo.**
Nunca lanzar el balón hacia abajo.
- Un balón que es controlado por el equipo receptor y cae al suelo antes de ser golpeado, será falta.



REGLAMENTO

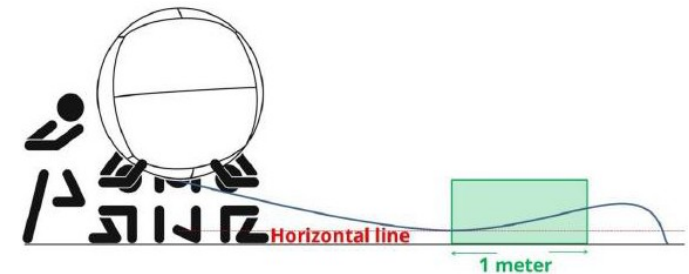
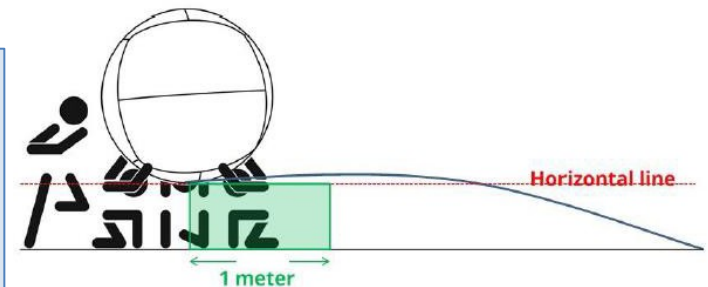
Faltas de Balón Perdido

TIRO NO VÁLIDO



Para que un tiro sea válido, al menos 1 metro debe ser horizontal o ascendente

TIRO VÁLIDO



REGLAMENTO

Faltas de Balón Fuera

- El balón que cae fuera de los límites del campo
- El balón toca un obstáculo fijo de los alrededores (techo, paredes...)
- El balón que es tocado por un jugador teniendo una parte del cuerpo fuera de la pista.



1 punto para los equipos contrarios.

El balón que toca la línea se considera balón dentro.

REGLAMENTO

Falta de Tiempo

- El equipo atacante tiene 5 SEGUNDOS para decir “omnikin y el color del equipo al que ataca” y golpear el balón una vez formado el trípode.
- Después de que un defensa contacte el balón, el equipo dispone de 10 SEGUNDOS para golpear el balón.
- La primera falta de tiempo recibe un AVISO, las siguientes serán sancionadas como falta.



EL KIN-BALL

Aspectos Didácticos

Adaptar reglas, material, espacio de juego al grupo de participantes:

Las reglas descritas anteriormente son las oficiales de competición (Federación Internacional de Kin-Ball), pero podemos adaptarlas a las características de nuestros alumnos cambiando el número de jugadores por equipo (por ejemplo 3 jugadores por equipo en lugar de 4, reducir las dimensiones del campo, aumentar el tiempo para poner el juego el balón, etc)

Para personas con discapacidad visual se puede introducir en el balón cascabeles

EL KIN-BALL

Aspectos Didácticos

- Para iniciarse en este deporte, denominado KIN-BALL®, será necesario **captar el interés** de sus participantes.
- Para ello se debería llevar a cabo una **sesión de introducción y presentación.**
- La sola presencia de la pelota inflada dentro del pabellón debería ser suficiente para motivarlos a empezar.
- **Progresión:** Comenzar enseñando los **aspectos básicos del juego** para después ir introduciendo reglas nuevas.
- Formar equipos mixtos.



EL KIN-BALL

Aspectos Didácticos

- En el diseño de la sesión:
 - Introducir juegos con el balón de Kin-Ball para el calentamiento o la parte inicial de las sesiones para motivar y propiciar un clima de diversión.
 - Utilizar juegos modificados o ejercicios con componente lúdico, evitando el planteamiento de ejercicios analíticos sin conexión al juego global.
- La introducción a este deporte (1ª sesión) para un grupo debe durar entre 15 y 20 minutos (antes de pasar al juego real), dependiendo de muchos factores tales como:
 - La experiencia del entrenador.
 - Edad de los participantes.
 - Cantidad de participantes.

EL KIN-BALL

Aspectos Didácticos

Para llevar a cabo la sesión de introducción se recomienda llevar a cabo los siguientes 8 Pasos:

1. Dividir el grupo en 3 equipos (repartir petos de 3 colores).
2. Explicar en qué consiste el juego:
 - El objetivo del juego.
 - Número de equipos.
 - Los límites del terreno de juego.
 - Llamada de ataque.
 - Técnica de golpeo:
3. Explicar la posición ofensiva individual y colectiva (trípode).
4. Explicar a posición de defensa individual y colectiva.

EL KIN-BALL

Aspectos Didácticos

5. Realizar golpes de simulación.
 - El entrenador cogerá la pelota por la apertura mientras se golpea.
 - Tan pronto como los jugadores entiendan el funcionamiento del juego, se les permite jugar por ellos mismos.
6. Cambio de jugadores.
 - Después de jugar 3-4 minutos cambiar de jugadores.
7. Repetir desde el paso 5 con los nuevos jugadores.
8. Juego de partido normal mientras se van introduciendo nuevas reglas que no han sido explicadas todavía.
 - Arbitraje suave.
 - Asegurarse de realizar los cambios cada 3-4 minutos con la finalidad de que todo el mundo juegue.

Referencias Bibliográficas

- Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Inde, Madrid.
- Virosta, A. (1994). Deportes Alternativos en el ámbito de la Educación Física. Gymnos. Madrid.
- Rojas, P., Baena, M., et al. (2008). El Kin-Ball Sport: un deporte integrador y cooperativo. Wanceulen. Sevilla.
- Rojas, P. (2017). Técnicas prácticas para desarrollar sesiones de Kin-Ball en clases de Educación Física. Wanceulen. Sevilla.
- B105 Kin-Ball Club (Madrid). <http://www.b105kinball.com>
- Asociación Española de Kin-Ball Sport. <http://www.kin-ball.es>
- Federación Internacional de Kin-Ball Sport. <https://www.kin-ball.com/en/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PIB1jhNCqis>