

◆ 第 19 回キンボールスポーツジャパンオープン・フレンドリーカップ (チャンピオンの部/OVER40 ミックス・ミックス) 申し合わせ事項 ◆

項 目	内 容
1. 適用ルール	・「公式ルール（2018 年度日本キンボールスポーツ連盟適用ルール）」及び本申し合わせ事項適用。
2. 試合時間、試合方法	・予 選：7 分 1 ピリオド。 ・準々決勝：7 分 1 ピリオド。 ・準 決 勝：11 点制 1 ピリオド。 下記、（13. 準々決勝及び準決勝）を参照。 ・決 勝：ミックス 13 点制 3 ピリオド先取。 OVER40 ミックス 13 点制 2 ピリオド先取。 下記、（14. 決勝）を参照。
3. 選手等登録	・申込時より変更がある場合、大会当日の受付時に変更届け（所定様式）を提出しなければならない。
4. ゼッケン及びコール	・ブルー、グレイ、ブラックのゼッケンを使用する。 ・チームカラーのコールは、フランス語で行う。（大きな声ではっきりとコールをすること） ・背番号入りゼッケン使用で、申込通りの背番号を着用する。
5. ラインズマン	・全試合においてラインズマンを配置する。
6. 試合開始のヒットインチーム	・予選及び準々決勝はブルーチームからのヒットインとする。 ・準決勝はレフリーがサイコロを振りヒットインチームを決定する。 ・決勝の第 1 ピリオドはレフリーがサイコロを振りヒットインチームを決定し、第 2 ピリオド以降は、直前のピリオドで最下位だったチームからのヒットインとする。延長戦はレフリーがサイコロを振りヒットインチームを決定する。
7. アナウンス	・予選及び準々決勝は試合残り 1 分のアナウンスを行う。準決勝および決勝は行わない。
8. タイムアウト	・予選及び準々決勝はチームからの申請によるタイムアウトはなし。
9. インジュリータイム (選手の力等によるロスタイム)	・1 回につきインジュリータイムは 4 分以内とする。 ・4 分経過した時点で、ヘッドレフリーはゲームを再開。けが等で 4 分以内にプレーを継続することのできなくなった選手が出たチームは、速やかに交代選手を出場させなければならない。4 分経過した時点で交代選手がいない場合、そのチームは失格となる。 ・ケガ等の状況を医療スタッフや審判長が判断し出場不可にする場合もある。
10. メジャー警告	・メジャー警告を与えられた選手は、次の試合が出場停止となる。チームに対するメジャー警告を受けた場合、チームとして次の試合は参加できない。ただし、ともに別の大会に持ち越しはしない。
11. 不当な攻撃	・自チームを除く最上位のチームを常に攻撃しなければいけない。 ・攻撃しない場合、「コールミス」の反則となる。 ・予選の試合残り 1 分を切った場合、不当な攻撃を適用しない。

12. 予選順位の決定	・予選 3 試合の総勝ち点で順位を決定する。 ① ゲームポイント、スポーツマンシップポイントの勝ち点制度を実施する。 ② ①で同点のとき、勝ち点 15 ポイント獲得の多いチームを上位とする。 ③ ②で同じとき、勝ち点 14 ポイント獲得の多いチーム、勝ち点 12 ポイント獲得の多いチーム、勝ち点 11 ポイントの多いチーム…このように高い勝ち点を多く獲得したチームを上位とする。 ④ ③で同じとき、抽選棒で上位チームを決定する。 - ただし、準々決勝、準決勝及び決勝進出チームを決定する場合は 3 ポイント先取の順位決定戦を実施する
13. 準々決勝及び準決勝	・参加チームが 19 チーム以上の場合、参加チーム数に応じて準々決勝を実施する。 ◇ 19～22 チームの場合、予選 1 位～8 位は準決勝。9 位～11 位は準々決勝。 ◇ 23～26 チームの場合、予選 1 位～7 位は準決勝。8 位～13 位は準々決勝。 ◇ 27～30 チームの場合、予選 1 位～6 位は準決勝。7 位～15 位は準々決勝。 ◇ 31～34 チームの場合、予選 1 位～5 位は準決勝。6 位～17 位は準々決勝。 ◇ 35～38 チームの場合、予選 1 位～4 位は準決勝。5 位～19 位は準々決勝。 ◇ 39～42 チームの場合、予選 1 位～3 位は準決勝。4 位～21 位は準々決勝。 ◇ 43～46 チームの場合、予選 1 位、2 位は決勝。3 位～23 位は準々決勝。 ◇ 47～50 チームの場合、予選 1 位は準決勝。2 位～25 位は準々決勝。 ◇ 51 チーム以上の場合、予選 1 位～27 位は準々決勝。 ・参加チームが 18 チーム以下の場合、参加チーム数に応じて準決勝を実施する。 ◇ 6 チーム以下の場合、準決勝は行わない。 ◇ 7～10 チームの場合、予選 1 位、2 位は決勝。3 位～5 位は準決勝。 ◇ 11～14 チームの場合、予選 1 位は決勝。2 位～7 位は準決勝。 ◇ 15～18 チームの場合、予選 1 位～9 位は準決勝。 [準々決勝について] ・延長戦を行わない。勝ち点が同点の場合、予選順位の上位チームが勝ちとなる。 [準決勝について] ・11 点に最初に到達したチームが勝者となる。 ・9 点に最初に到達したチームが出た時点で、3 位のチームはピリオド終了となる。以降 2 チームでの試合となる。試合は得点の低いチームがコート中央から再開する。（同点時はレフリーがサイコロを振る。）
14. 決勝	・試合の勝者になるためには 3 ピリオドを先取しなければならない。 （OVER 40 ミックスは 2 ピリオド先取。） ・ピリオド毎に 13 点に最初に到達したチームがそのピリオドの勝者となる。 ・ピリオド毎に 11 点に最初に到達したチームが出た時点で 3 位のチームはピリオド終了となる。以降 2 チームでの試合となる。試合は得点の低いチームがコート中央から再開する。 （同点時はレフリーがサイコロを振る。） ・各ピリオドの最初に各チームのスコアは 0 に戻す。 ・1 つのチームが 3 ピリオドを先取した場合（OVER 40 ミックスは 2 ピリオドを先取した場合）、2 位はより多くのピリオドをとっているチームである。2 チームが同じピリオド数を獲得している場合、2 位を決めるために 3 点先取の延長戦を行う。 ・ゲームポイント、ピリオドポイント、スポーツマンシップポイント（警告の有無、数）の勝ち点制度を採用し順位が決定する。
15. その他	・大会本部による招集は行わない。各チームメンバーは出場前試合終了後ただちにベンチに集合すること。 ・試合開始時選手 4 名がそろっていない場合、そのチームを失格とする。 ・事情により決勝戦を辞退しなければならないチームは、準決勝に参加することができない。必ず準決勝前までに大会本部まで申し出ることとする。 ・全試合において、ゲームサポートを採用する。 ※ゲームサポートとはスコア確認（間違いなく反則チーム以外に得点が正確に加点されたかどうかの確認）を中心に行う役割担当。