

奈良県キンボールスポーツ連盟、日本キンボールスポーツ連盟主催大会
奈良グラデュエーションカップ 2021
（ジュニア部門/エンジョイ部門）申し合わせ事項

※ジュニア/エンジョイ共通

項目	内容
1. 適用ルール	・「公式ルール（2020 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. 試合時間及び試合方法	・予 選：7 分 1 ペリオド（全部門） ・準決勝：7 分 1 ペリオド（全部門） ・決 勝：7 分 2 ペリオド（全部門）
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	・ピンク、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、英語で行う。（大きな声ではっきりとコールすること）
5. ラインズマン	・配置しない。
6. 試合開始のヒットインチーム	・予選はピンクからのヒット・インとする。 ・準決勝及び決勝はレフリーがサイコロを振り決定する。
7. アナウンス	・試合残り 1 分のアナウンスを行う。
8. タイムアウト	・決勝以外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 （選手のケガ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. コンタクトミス	・ヒットの瞬間、1 人以上ボールに触れていなければコンタクトミスの反則となる。 - ただし、ヒットしたボールが攻撃側の選手に触れて軌道が変わった場合は、有効なヒットとみなして、プレーを継続する。
12. 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、不当な攻撃（コールミス）の反則となる。 ・予選及び決勝の試合残り 1 分を切った場合、不当な攻撃を適用しない。
13. 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。

14. 準決勝	- 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チーム以上の場合、予選1位～9位は準決勝。 - 準決勝は延長戦を行わない。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。
15. 決勝	- 全部門、準決勝の各1位が決勝に進出する。 - 決勝終了後、勝ち点が同点の場合、3点先取の延長戦を行う。 3点先取の延長戦を行っても同点の場合、2点先取の再延長戦を行う。
16. 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。

※エンジョイのみ

項目	内容
1. 不正な攻撃	片手ヒットは、イリーガルオフense（不正な攻撃）の反則とする。
2. 不正な守備	ヒットの瞬間、守備側のプレイヤーが1人以上ボールから1.8m以内にいた場合、イリーガルディフェンス（不正な守備）の反則とする。
3. 他の反則	本申し合わせ事項に記載のない反則は公式ルールに基づくものとする。

※ジュニアのみ

項目	内容
1. 不正な攻撃	片手ヒットはリプレーとする。
2. 不正な守備	ヒットの瞬間、守備側のプレイヤーが1人以上ボールから1.8m以内にいた場合、リプレーとする。
3. ウォーキング	反則はとりませんが、3人目がボールに触れてセットが安定してから、意図的なパス、ボールの移動はしないでください。
4. 他の反則	- レシーブミス、アウトサイド、トゥフェイス、コールミス、ショートヒット、ダウンワードヒット、トゥメニーは公式ルールに基づくものとする。 - その他の本申し合わせ事項に記載のない反則については口頭注意をしたうえでリプレーとする。 - 公式ルールにおいてマイナー警告に該当するものは、1回目は口頭注意とし、2回目以降はマイナー警告とする。メジャー警告に該当するものについては、1回目はマイナー警告とし、2回目以降はメジャー警告とする。