♦第 25 回記念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（ファミリー・ジュニア・ビギナー）申し合わせ事項♦

項目	内容
1. 適用ルール	・公式ルールおよび本申し合わせ事項を適用する。
2. 試合時間、試合方法	・予選　：７分１ピリオド ・準決勝：７分１ピリオド ・決勝　：７分２ピリオド
3. 選手等登録	・申込時より変更がある場合、大会当日受付に変更届け（所定様式）を提出しなければならない。以降の変更は認めない。
4. ゼッケン及びコール	・ピンク、グレー、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。 ・参加者各自において、公式ゼッケン（No.なし）を用意する。用意できない場合、主催者において、有料レンタル若しくは販売したものを使用する。
5. ラインジャッジ	・配置しない。
6. 試合開始の ヒットインチーム	・ピンクチームからのヒット・インとする。
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 （選手のけが等による ロスタイム）	・1 回につきインジュリータイムは 5 分以内とする。 ・5 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 5 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。 ・上記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. トゥワイス	・適用する。
12. 不当な攻撃 （コールミス）	・予選・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. 不正な攻撃 （イリーガル オフェンス）	・片手ヒットは不正な攻撃の反則となる。 ・ファミリーの部の大人のヒットは不正な攻撃の反則となる。
14. 不正な守備 （イリーガル ディフェンス）	・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、不正な守備の反則となる。

項目	内容
15. 予選順位の決定	・予選同順位チームが出た時で、決勝または準決勝進出が確定している場合、抽選棒にて最終予選順位を決定する。予選同順位チームが出た時で、決勝または準決勝進出チームを選出する場合、順位は下記の基準で決定する　① 予選３試合の総勝ち点で順位を決定する。 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、同点同士のチームで戦った試合での総勝ち点の多いチームを上位とする。 ⑤ ④で同じとき、当該チームの３ポイント先取によるプレーオフ試合。 ※プレーオフは警告の点数のみ影響する。
16. 準決勝	・参加チーム数に応じて準決勝を実施する。 ◇　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。
17. 決勝	・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。 ・試合時間の残り１分を保障する
18. 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。