

第23回宮城オープンキンボールスポーツ大会

★☆★ 申し合わせ事項 ★☆★

一般の部は、2025年度日本キンボールスポーツ連盟オフィシャルルールを原則適用します

項目	内容
1. 適用ルール	<ul style="list-style-type: none">「公式ルール（2025年度日本キンボールスポーツ連盟オフィシャルルール）」及び本申し合わせ事項適用。
2. 試合時間及び試合方法	<ul style="list-style-type: none">予選：○全部門：7分1ピリオド準決勝：○全部門：7分1ピリオド（全部門）決勝：○ジュニア・ファミリー・エンジョイ：10分1ピリオド ○一般：11点先取、2ピリオド先取制
3. 選手登録	<ul style="list-style-type: none">申込時より変更がある場合。大会当日の受付時に申し出なければならない
4. ゼッケン及びコール	<ul style="list-style-type: none">○ジュニア・ファミリー・エンジョイの部 ・全ての試合において、ピンク、グレー、ブラックのゼッケンを使用し、チームカラーのコールは、英語で行う。○一般の部 ・ブルー、グレー、ブラックのゼッケンを使用し、チームカラーのコールは、フランス語 Bleu (ブル), Gris (ギリ), Noir (ノア) で行う。
5. ラインズマン	<ul style="list-style-type: none">配置しない。
6. 試合開始のヒットインチーム	<ul style="list-style-type: none">予選はピンク（ブルー）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	<ul style="list-style-type: none">試合残り1分のアナウンスを行う。
8. タイムアウト	<ul style="list-style-type: none">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. インシュリータイム（選手のけが等によるロスタイルム）	<ul style="list-style-type: none">1回につきインシュリータイムは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が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	<ul style="list-style-type: none">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あしない。
11. コンタクトミス	<ul style="list-style-type: none">ヒットの瞬間、ヒットチームのプレーヤー4人全員がボールに触れていないなければならない。
12. 不正な攻撃	<ul style="list-style-type: none">ジュニアの部、ファミリーの部、エンジョイの部において片手ヒットはイリーガルオフェンスの反則とする。
13. 不正な守備	<ul style="list-style-type: none">ジュニアの部、ファミリーの部、エンジョイの部において、ヒットの瞬間、守備側のプレーヤーが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。
14. 不当な攻撃	<ul style="list-style-type: none">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。
15. イリーガルトラベリング	<ul style="list-style-type: none">3番目以降のプレーヤーがボールに触り、ボールがコントロールされた後、故意にボールを動かした場合。（一般の部のみ適用）
16. 他の反則	<ul style="list-style-type: none">レシーブミス、アウトサイド、トゥワイズ、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。申し合わせ事項を悪用した場合、1回目は口頭による注意、2回目からは反則を適用する。
17. 対戦チームが欠場の場合	<ul style="list-style-type: none">対戦チームが欠場した場合は2チームでゲームを行う。1チームが欠場の場合、2位以上の勝ち点を保障する。また1つのゲームで2チームが欠場の場合、ゲームは行わず不戦勝として1位の結果を保障する。

18. 予選順位の決定	<ul style="list-style-type: none"> 予選3試合の総勝ち点で順位を決定する。 <ul style="list-style-type: none"> 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で同点の場合、勝ち点15ポイント獲得の多いチームを上位とする。 ③ ②で同じ場合、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で同じ場合、予選の総得点で上位チームを決定する。 ⑤ ④で同じ場合、コイントスもしくはじゃんけんで上位チームを決定する。
19. 準決勝	<ul style="list-style-type: none"> ○各部門 <ul style="list-style-type: none"> 予選1~9位のチームで準決勝を行い、各準決勝で1位のチームが決勝進出。 同点の場合、予選上位のチームが決勝に進出する。 <p>※参加チーム数によっては、準決勝を行わない場合があります。</p>
20. 決勝	<ul style="list-style-type: none"> ○ジュニア、ファミリー、エンジョイの部 <ul style="list-style-type: none"> 決勝終了後、得点が同点の場合、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。 ○一般の部 <ul style="list-style-type: none"> 試合の勝者になるためには2ピリオドを先取しなければならない。 ピリオド毎に11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。) 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2ピリオドを先取した時点で、より多くのピリオドをとっているチームが2位となる。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。 警告時の得点反映は常に1点となる。
21. その他	<ul style="list-style-type: none"> 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。 試合開始時に選手4名がそろっていない場合、そのチームを失格とする。 ユニフォームについては試合に出場する4人揃ったものでなくても可とする。