

# 第19回那覇市長杯兼那覇市スポーツ少年団 キンボールスポーツ交流大会 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（全部門） ・決 勝：7分2ピリオド（ファミリー部門のみ7分1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、受付時に変更してください。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、公式ゼッケンを使用を認める。用意できない場合、主催者において、準備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	・予選、決勝共に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. インジューリータイム (選手のケガ等による ロスタイム)	・1回につきインジューリータイムは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。ケガ等で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。 ・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. 不当な攻撃	・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。
12. 不正な攻撃	・片手ヒットは不正な攻撃（イリーガルオフェンス）の反則となる。
13. 不正な守備	・ファミリーの部での大人のヒットや、子供のヒットをアシストした場合は、イリーガルオフェンスの反則とする。
14. 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、不正な守備（イリーガルディフェンス）の反則となる。
15. 予選順位の決定	・予選同順位チームが出た時で、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。

項目	内容
16 決勝	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>
17. その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• 事情により決勝を辞退しなければならないチームは、必ず準決勝前までに大会本部まで申し出ることとする。</li> <li>• 全試合において、ゲームサポートを採用する。</li> </ul> <p>※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。</p>