

# 申し合わせ事項

1. **プレーヤー登録**  
申込時より変更がある場合、大会当日の受付時に申し出しなければならない。
2. **適用ルール**  
2024公式ルールを適用。部門によりルールバリエーション実施。
3. **ゲーム時間（予定）**  
予選、準決勝は1ゲーム8分1ピリオド。ただし参加チーム数によりゲーム時間を変更する場合がある。  
決勝は10分1ピリオド
4. **ヒットチーム**  
予選はピンクチームのヒットとする。準決勝・決勝は本部にてサイコロで決める。
5. **タイムアウト**  
チームからのタイムアウトは認めない。
6. **インジュリータイム（選手のけが等によるロスタイム）**
  1. 1回につきインジュリータイムは3分以内とする。
  2. 3分を経過した時点で、ヘッドレフリーは試合を再開。怪我などで3分以内に試合を継続することのできなくなった選手が出たチームは、速やかに選手を交代させなければならない。
  3. その時点で交代選手がいない場合は、そのチームは失格となる。
7. **ヒット**  
両手ヒットとする。（片手ヒットはイリーガルオフェンスとする）
8. **不当な攻撃（すべてトップコール）**  
すべての部門において反則とする。ただし、残り1分から解除する。
9. **5秒ルール・10秒ルール**  
ジュニア、ファミリー、チャレンジの部は、反則は適用しない。ゲーム中指導し、プレー続行とする。
10. **コンタクトミス**  
公式ルールを適用する。
11. **コールミス**  
公式ルールを適用する。
12. **人とボール、人と人の接触**  
故意の妨害を除き、警告を適用しない。プレー続行またはリプレーとする。  
※ヒットの瞬間にボールの1.8m以内に入ってはいけない。（イリーガルディフェンスの反則）  
コールされていないチームがボールの1.8m以内に入ってボールに触れた場合は反則。  
※キンボールスポーツはいかなる身体的な接触を認めておらず、身体接触を全力でさげなければならない。  
※接触しなくても、明らかに他のチームを妨げるまたは威嚇するような動きをしてはならない。
13. **申し合わせ事項を悪用した場合、その他警告対象となる場合**  
1回目は口頭の嚴重注意とし、2回目より警告を適用する。
14. **ゲーム終了後は、互いのプレーの健闘をたたえ、必ず握手（エア）をすること。（レフリーも含む）**