

# 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. インジューリタイム（選手のけが等によるロスタイム）

1. 1回につきインジューリタイムは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ENS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）