

## ◆ 第 23 回キンボールスポーツジャパンオープン・チャンピオンズカップ (男子部門・女子部門)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：11 点制 1 ピリオド。 ・準決勝：11 点制 2 ピリオド先取。（14. 準決勝 参照） ・決 勝：11 点制 3 ピリオド先取。（15. 決勝 参照）
3. 選手等登録	・申込時より変更がある場合、大会当日の受付時に変更届け（所定様式）を提出する。
4. ゼッケン及びコール	・ブルー、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、 フランス語 Blue（ブル）、Gris（ギリ）、Noir（ノア）で行う。 ・参加者各自において、公式ゼッケン（No.のあるなしは問わない）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. キャプテン	・キャプテンマーク等、目印となるものを着用する。
6. ラインジャッジ	・予選のみ配置しない。
7. 試合開始の ヒットインチーム	・ブルーチームからのヒット・インとする。
8. タイムアウト	・予選はチームからの申請によるタイムアウトはとれない。
9. インジュリータイム (選手のけが等による ロスタイム)	・プレーヤーがプレーを継続することが困難な状態であるとレフリーが判断した場合、 レフリーはインジュリータイムをとる。 ・インジュリータイムの適用は、1 試合につき 1 プレーヤー 1 回とする。 ・1 回につきインジュリータイムは 4 分以内とする。 ・4 分経過した時点で、ヘッドレフリーは試合を再開する。 けが等で 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ること。 ・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。 ただし、以降の試合については、継続して適用しない。
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	・適用しない。
12. 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、決勝又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 10 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 9 ポイント獲得の多いチーム、勝ち点 8 ポイント獲得の多いチーム、勝ち点 7 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
13. 予選	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 11 点に最初に到達したチームがその試合の勝者となる。</li> <li>• 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。)</li> <li>• 警告時の得点反映は常に 1 点となる。</li> <li>• ゲームポイントから警告数を減点とする勝ち点制度を採用し順位を決定する。</li> </ul>
14. 準決勝	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。)</li> <li>• 各ピリオドの最初に各チームのスコアは 0 に戻す。</li> <li>• 1 つのチームが 2 ピリオドを先取した時点で試合終了となる。</li> <li>• 警告時の得点反映は常に 1 点となる。</li> <li>• ゲームポイント+ピリオドポイントから警告数を減点とする勝ち点制度を採用し順位が決定する。</li> </ul>
15. 決勝	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 試合の勝者になるためには 3 ピリオドを先取しなければならない。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。)</li> <li>• 各ピリオドの最初に各チームのスコアは 0 に戻す。</li> <li>• 1 つのチームが 3 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。</li> <li>• 警告時の得点反映は常に 1 点となる。</li> <li>• ゲームポイント+ピリオドポイントから警告数を減点する勝ち点制度を採用し順位が決定する。</li> </ul>
16. 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>• 事情により決勝戦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。</li> <li>• 全試合において、ゲームサポートを採用する。</li> </ul>