

**◆第14回香川県キンボールスポーツ交流大会  
(ジュニア・ビギナー・エンジョイ) 申し合わせ事項◆**

**※ジュニア・ビギナー・エンジョイ共通**

項目	内 容
1、適用ルール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「公式ルール（日本キンボールスポーツ連盟適用ルール）」及び本申し合わせ事項適用。</li> </ul>
2、試合時間及び試合方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予選及び準決勝 7分1ピリオド（全部門）</li> <li>・決勝 7分2ピリオド（全部門）</li> </ul>
3、選手登録	<ul style="list-style-type: none"> <li>・申込より変更がある場合は、大会当日の受付時に変更届（所定用紙）を提出しなければならない。</li> </ul>
4、ゼッケン及びコール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ピンク、グレイ、ブラックのゼッケンを使用する。</li> <li>・チームカラーのコールは英語で行う（大きな声ではっきりとコールすること）</li> </ul>
5、試合開始のヒットインチーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予選はピンクからのヒット・インとする。</li> <li>・準決勝及び決勝はレフリーがサイコロを振り決定する。</li> </ul>
6、アナウンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予選のみ試合残り1分のアナウンスを行う。</li> </ul>
7、タイムアウト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>
8、コンタクトミス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヒットの瞬間、1人以上ボールに触れていなければコンタクトミスの反則。</li> </ul>
9、不当な攻撃	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・攻撃しない場合、不当な攻撃（コールミス）の反則となる。</li> <li>・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。</li> </ul>
10、予選順位の決定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予選3試合の総勝ち点で順位を決定する。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>③ ②で同じの場合、勝ち点14ポイントの多いチーム、以下このように高い勝ち点を獲得したチームを上位とする。</li> <li>④ ③で同じときは、代表者によるジャンケンで上位チームを決定する。</li> </ul>
11、準決勝	<ul style="list-style-type: none"> <li>・準決勝は延長戦は行わない。勝ち点が同点の場合、予選上位のチームが勝ちとなる。</li> </ul>
12、決勝	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全部門、準決勝の1位チームが決勝に進出する。</li> <li>決勝終了後、同点の場合は、3点先取の延長戦を行う。</li> </ul>
13、その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各チームメンバーは、前の試合が終了する2分前には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、そのチームは失格となる。</li> </ul>

### ※エンジョイのみ

項目	内 容
1、不正な攻撃	・片手ヒットは、イリーガルオフエンス（不正な攻撃）の反則とする。
2、不正な守備	・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、イリーガルディフェンス（不正な守備）の反則とする。
3、ウォーキング	・3人目が触ってからボールと一緒に動いた場合。足の踏み変えや助走は可能。
4、他の反則	・本申し合わせ事項に記載のない反則は公式ルールに基づくものとする。

### ※ ジュニア・ビギナー共通

項目	内 容
1、不正な攻撃	・片手ヒットはリプレーとする。
2、不正な守備	・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以内にいた場合はリプレーとする。
3、ウォーキング	・反則はとりませんが、3人目がボールに触れてセットが安定してから、意図的なパス、ボールの移動はしないでください。
4、他の反則	・レシーブミス、アウトボール、トゥフェイス、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、口頭注意をした上でリプレーとする。

◆ 第 14 回香川県キンボールスポーツ交流大会  
 (オフィシャルルールチャレンジの部・オフィシャルルールミックスの部)  
 申し合わせ事項 ◆

項目	内 容
1、適用ルール	・「公式ルール（2019 年度日本キンボールスポーツ連盟適用ルール）」 及び本申し合わせ事項適用。
2、試合時間、試合方法	・予選、準決勝：7 分 1 ピリオド。 ・決勝：13 点先取 2 ピリオド先取。
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（所定用紙）を提出しなければならない。
4、ゼッケン及びコール	・ブルー、グレイ、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で行う。 (大きな声ではっきりとコールすること)
5、試合開始のヒットインチーム	・予選は、ブルーチームからのヒットインとする。 ・準決勝は、レフリーがサイコロを振りヒットインチームを決定する。 ・決勝の第 1 ピリオドはレフリーがサイコロを振りヒットインチームを決定する。第 2 ピリオドは第 1 ピリオドで最下位だったチームからのヒットインとする。延長戦は、レフリーはサイコロを振りヒットインチームを決定する。
6、アナウンス	・予選のみ試合残り 1 分のアナウンスを行う。 準決勝及び決勝は行わない。
7、タイムアウト	・予選及び準決勝はチームからの申請によるタイムアウトはなし。
8、不当な攻撃	・自チームを除く最上位のチームを常に攻撃しなければならない。 ・攻撃しない場合、「コールミス」の反則となる。 ・予選の試合残り 1 分を切った場合、不当な攻撃を適用しない。
9、予選順位の決定	・予選 3 試合の総勝ち点で順位を決定する。 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で同点の時、勝ち点 15 ポイント獲得の多いチームを上位とする。 ③ ②で同じの時、勝ち点 14 ポイント獲得の多いチーム・・・と高い勝ち点を多く獲得したチームを上位とする。 ④ ③で同じの時、ジャンケンで上位チームを決定する。

10、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 13 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 11 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。(同点の場合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場合、2位はより多くのピリオドを取っているチームである。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>• ゲームポイント、ピリオドポイント、スポーツマンシップポイント(警告の有無・数)の勝ち点制度を採用し、順位が決定する。</li> </ul>
11、その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 各チームメンバーは、前の試合終了2分前には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>• 全試合において、ゲームサポートを採用する。</li> </ul> <p style="margin-left: 40px;">※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> <p style="margin-left: 40px;">※ゲームサポートには、次の試合を担当するレフリーが担当する。</p>