

◆ 大会システム申し合わせ事項 ◆

第 19 回キンボールスポーツジャパンオープン・フレンドリーカップ（2018 年度）

★勝ち点制度について

■実施に際して

- ・この制度の趣旨は、キンボールスポーツが試合の得点による勝敗だけではなく、マナーを大切にフェアプレーを重ねる競技であることを形で表現するものである。
- ・各試合の勝ち点を、「ゲームポイント+スポーツマンシップポイント」で算出する。

■ゲームポイント(GP) ※チャンピオンの部は予選と準々決勝のみ採用

	試合終了時の得点			ゲームポイントの配分			備考
	ピンク (ブルー)	グレイ	ブラック	ピンク (ブルー)	グレイ	ブラック	
状況 A	12	10	8	10	6	2	
状況 B	12	10	10	10	4	4	
状況 C	12	12	12	6	6	6	
状況 D	12	12	10	7	7	4	
状況 E	18	4	欠場	10	6	0	14 点差以内の場合の例
状況 F	18	3	欠場	10	2	0	15 点差以上の場合の例 2 チームでの対戦の場合、15 点 差がついた時点で試合終了
状況 G	12	12	欠場	7	7	0	同点の場合の例

■スポーツマンシップポイント(SP)

- ・各チーム、持ち点 5 ポイントでスタート。最初のマイナー警告で 1 ポイント引かれる。その後のマイナー警告の積み重ねによって、下記の表のようにペナルティーとして減点される。ここでは 1 つのメジャー警告は 2 つのマイナー警告に相当する。

試合中のマイナー警告数	スポーツマンシップポイント
0	5
1	4
2	1
3 以降	0

- 1 予選（フレンドリー部門は全試合）の警告時の得点への反映はメジャー、マイナーともに 1 回目 1 点、2 回目以降 5 点。
- 2 本大会のチャンピオン部門準決勝・決勝において採用される得点先取制の試合方法において、警告時の得点への反映はメジャー、マイナーともに 1 回目 1 点、2 回目以降も 1 点。
- 3 個人警告を含むチームでの累積 4 回によりチーム失格。メジャー警告は 2 回分（2009 年度変更）、マイナー警告は 1 回分と数える。

★対戦について

■対戦チーム欠場の場合

- ・対戦チームが 1 チーム欠場した場合は 2 チームで試合を行う。また 1 つの試合で 2 チームが欠場の場合、試合は行わず不戦勝として 1 位の結果が保障される。
- ・2 チームが欠場による不戦勝の場合、得点を 15 点とする。

★順位決定について

■予選リーグの順位決定 ※大会オリジナル申し合わせ事項

- ・予選リーグの順位決定は以下の通りとする。
 - 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。
(大会申し合わせ事項に詳細記載、参照)
 - ④ ③で同点であり、当該チームが準々決勝及び準決勝進出確定チームであった場合、抽選棒にて予選最終順位を決定する。

■準々決勝及び準決勝での順位決定 ※大会オリジナル申し合わせ事項

- ・大会申し合わせ事項に記載、参照。

■決勝での順位決定

- ・大会申し合わせ事項に記載、参照。