

◆ 大会システム申し合わせ事項 ◆

第 20 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（2019 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んじ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) ※2 日目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（ジュニア、ビギナー、エンジョイ部門は全試合）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 オフィシャルルールチャレンジ、OVER40 ミックス、ミックスの各部門の準決勝・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

- ・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。