

◆ 大会システム申し合わせ事項 ◆

★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、マナーを大切にして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） ※予選のみ採用

	試合終了時の得点			ゲームポイントの配分			備考
	ブルー	グレー	ブラック	ブルー	グレー	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
状況 F	18	3	欠場	10	2	0	・15 点差以上の場合 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

■スポーツマンシップポイント（SP） ※予選のみ採用

- 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（スポーツマンシップポイント減点対象警告）で 1 ポイント引かれる。その後のマイナー警告（スポーツマンシップポイント減点対象警告）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。
- スポーツマンシップポイントが 0 になったチームが更にスポーツマンシップポイントが減点される警告を受けた場合、そのチームは参加資格を失い、試合は残り 2 チームで行われる。

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

- 予選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。

★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、残りの 2 チームで試合を行う。
- 対戦チームが 2 チーム欠場した場合は、試合は行わず残りの 1 チームに不戦勝として 1 位の結果が保障される。
この場合の得点を 15 点とする。

★順位決定について

■順位決定

- 申し合わせ事項に記載、参照。