

# ◆ 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） ※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。