

## 第1回ジャパン・カップオープンin東京イースト 大会要項

期日: 2024年4月27日(土)

会場: 豊洲公園芝生広場

主催: 東京都クップ協会

共催: 一般社団法人日本クップ協会(HP)、豊洲パークマネジメントJV

日程:

受付 9:30～9:50

開会式 10:00～10:15

大会ルール説明

リーグ戦 第1試合 10:20～10:45

第2試合 10:55～11:30

第3試合 11:40～12:05

昼食・休憩 12:10～13:00

\* 4チームの予選リーグ、4つを設け、各リーグ1, 2位チームで決勝トーナメントを  
決勝トーナメントとフレンドシップマッチ

第1試合 13:00～13:25

第2試合 13:35～14:00

決勝戦 14:10～14:35

\* 3位決定戦は行わない

表彰式 14:45～15:00

\* 表彰は優勝、準優勝チーム

### 大会ルール

○本大会は日本クップ協会競技規則に準拠して実施します。

○したがって、チームメンバーが6人に満たない場合はチーム人分数しか投げられ

○試合時間が25分を超えた場合、後攻の攻撃を終えた時点で判定とします。

○リーグ戦において同率の場合は、以下の勝ち方を上位とします。

1. キング倒し 2. 判定勝ち 3. ベースクップの多い判定勝ち 4. 相手のキング倒しによる勝ち

○小学生低学年以下のベースラインはコートの中分まで進めることとします。

○大会で使用するクップは、日本クップ協会の公認用具を使用します。

○リーグ戦の判定はセルフジャッジをお願いします。問題が生じた場合は本部、審判員にご相談ください。

○決勝トーナメントには審判員がつきます。

## 新競技規則改定のポイント

＜改訂競技規則 解説＞ 2022年8月22日改訂

日本クップ協会競技規則の改定ルールです。日本クップ協会の公式戦ではこのルールに則って行います。 下線部分が改定点です。 □内は補足説明

☆各地域で独自に行う場合、従来のルール(各チームのチーム人数に関係なく6本ずつ投げる等)や独自に定めたルールで行って構いません。

### ○ 1チームの人数

1チーム6人とし、2チームの対抗戦で行う。自チームが6人にならない場合、そのチームは人数分のカストピンナのみを投げられる。

\* 1チーム6本、チームが6人に満たない場合は「人数が少ない場合は、一人が複数本投げる」でしたが、改訂ルールでは一人一本のみとなります。(5人の場合は5本)

### ○ コート／ベースクップの配置

ベースクップは各ベースラインに等間隔で5個置く。但し両端のクップはコーナーピンナからカストピンナの長さ分だけ離して立てる

\*「クップの長さ分以上離す」が「カストピンナの長さ分(以上)離す」になります。

### ○ ゲームの進め方

#### ◇先攻・後攻の決定

・各コートのベースライン後方から両チーム代表1名がカストピンナを同時にキングに向けて投げる。

\* 先攻、後攻を決める際に同じコートからキングに向かって投げていましたが、2チームの代表はそれぞれのベースライン後方(任意のサイド)から投げます。(ベースライン後方から向かい合ってキングに向かって投げます)

・投げたカストピンナがキングを倒さずに、先端か後端のいずれかがキングに近いチームが「先攻／後攻」、または「コートサイドの選択権」を得る。

\* 今までは「センターライン上、相手コート内、キングに当たる」と無効でしたが、センターライン上、相手コート内、キングに当たっても(倒したら無効)有効で、いずれ

のカストピンナの端でもキングに近い方が選択権を得ます。

#### ◇試合開始時の投げるカストピンナの本数

先攻が2本投げたのち、後攻が4本投げ、その後は6本ずつ投げる。

\* 従来は開始から各チーム6本ずつカストピンナを投げていましたが、まず、先攻が2本投げて攻撃を終了し、次に後攻が4本投げて攻撃を終了。その後は6本(人数が少ない場合は人数分)ずつ投げます。

#### ◇倒されたクップ／投げ入れるクップ(フィールドクップ)

・投げ入れたクップ(フィールドクップ)は相手コートに静止しなければならない。

\* 投げられ入れたフィールドクップが最初に地面に落ちる場所(ファーストバウンド)はセンターライン上か相手コート内としていましたが、自陣(手前)に落ちてから相手コートに入っても良い。

・投げ入れられたクップがライン上にある場合、クップをライン上に立てて、クップの接地面の面積がラインから半分以上内側にある場合を有効とする。

\* 投げ入れられたクップを立てた際に、接地した面がコートのラインに触れていれば有効でしたが、立てた際に接地した正四角形の面積がライン(幅が広ければ線の中央)から半分以上内側にある場合が有効となる。

・無効(コート外に出る)になったクップは、他の倒されたクップを全て投げた後に投げ直す。

\* 投げ入れられたてファウル(無効)になったフィールドクップは、その都度投げ直していたが、投げ入れるフィールドクップを全て投げ入れてから投げ直します。

・2回続けて無効になったクップは相手チームがどこにおいても良い。但し、キングおよびコーナーピンナ、ベースクップおよびセンターラインとサイドラインの交点からカストピンナの長さ分以上離す。

\* 今まで投げ入れるフィールドクップが2回ファウル(無効)になった場合、相手チームはどこに置いてもよく、キング及びコーナーピンナからはクップの長さ分だけ離れた位置におくとありましたが、今後はカストピンナの長さ分だけ離しておくこととします。また、残っているベースクップおよびセンターラインとサイドラインの交点からもカストピンナの長さ分以上離します。

・投げたクップによって倒されて移動したクップは、停止した位置でどちらかの短辺を基準に立てる。

\* 従来は元にあったと思われる位置に戻しました。戻さずに停止した位置で、どちらかの短辺を軸に立てます。

・投げ入れられたクツブに当てられてコート外に出た場合、出たと思われるサイドラインまたはベースライン上に立てる。

\* 従来は元にあったと思われる位置に戻しましたが、戻さずに出たと思われるライン上(接地面積が半分以上内側)に立てます。

・投げ終えたフィールドクツブを立てるときは、一度しか立てることができない。