令和６年９月１日

県代表戦(１０月１３日)のスイス式トーナメントについて

使用するソフトは、原則「スイス式トーナメントΣエーデルワイスVer3.02」とする。

公開ＵＲＬhttps://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se500525.html

最新バージョンは１０月公開予定(大会では最新バージョンを使用する)

１ 基本原則

・選手番号はすべて責任抽選とする。

・原則として、同じ成頼の者同士で組み合わせる。原則どおり組み合せができないとき（同じ成

績の者の総数が奇数の場合など）は、できるだけ近い成績の者同士で組み合せる。

・全参加者が奇数の場合は、bye（不戦勝）選手を決める。ただし、不戦勝は１人につき１回。

・どの組み合せも一回限りで、同じ相手と二度以上対局することはない。

・原則として、同じ成績の者のグループを上下に分け、各グループ同士で番号が小さい選手か

 ら順番に対局する。

（例）選手番号が1～20番のとき 1－11、2－12、……、9－19、10－20のように対局

・同学校対決については、予選リーグにおいては避ける。決勝トーナメントにおいては考慮

しない。

２ タイブレーク

順位については、まず勝ち点が多い者を上位とする。

タイブレーク（同じ勝ち点）になったときには、以下のような優先順位で順位を決定する。

①ブックホルツBuchholz…………………対戦相手の勝ち点の総和

②バーガーBerger……………………………勝った相手の勝ち点の総和

③メディアンMedian Buchholz……………対戦相手の成績上下を引いた残り２つの勝ち点の総和

④プログレスProgress……………………各回戦の勝ち点の総和

⑤選手番号の若い順

・予選３局で２勝以上挙げた選手は決勝トーナメントに進出することができる。

・決勝トーナメントの対戦相手は以下のように決める。

「例」３２代表が決勝トーナメント進出のとき

１回戦 ①：１位－３２位、②：２位－３１位、③：３位－３０位、…、⑯：１６位－１７位

２回戦 Ａ：①の勝者－⑯の勝者、Ｂ：②の勝者－⑮の勝者、…、Ｈ：⑧の勝者－⑨の勝者

３回戦 Ⅰ：Ａの勝者－Ｈの勝者、Ｊ：Ｂの勝者－Ｇの勝者、…、Ｌ：Ｄの勝者－Ｅの勝者

準決勝 Ｍ：Ⅰの勝者－Ｌの勝者Ｎ：Ｊの勝者－Ｋの勝者

決勝　 ０：Ｍの勝者－Ｎの勝者

１回戦の対戦相手がいない場合は不戦勝とする。

※なお、Ver3より、予選のbye(不戦勝)の設定ができるようになった。

そのため、本大会では、bye自身は全敗として扱う。