

# CHaser 2013

## 決勝大会の勝敗ルール

各ラウンドにおける勝敗の決定方法は、ルールブックにより決定されます。ただし、決勝大会においては各試合で勝利チームの決定は以下のように行います。

### －勝利チームの決定方法－

試合は前後半を実施します。

勝敗が決した時点で、どう勝利したかを含めたポイント制とします。ポイントは下記の「例」にあるポイントシートを使って算出します。前後半のポイントを各チームで加算して比較した結果、大きいほうが勝ちとなります。この時、put勝に対する桁の重みが1番大きくなっています。つまりput勝はアイテム勝よりも優位となります。

※勝利側の残ターン数を記録します。ポイントが並んだ場合は、残ターン数が多いほうが勝利となります。

### －put勝の条件－

put勝は、putで相手に置くことができた場合、putで相手の四方を囲んだ場合のみ。それ以外の勝利は相手エラー、アイテム勝となる。

例

チーム名：△△高校 (前半・後半)

put勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	ポイント 数
1	0	1	6	1016

※ 勝利の場合の、残ターン数：3

チーム名：△△高校 (前半・後半)

put勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	ポイント 数
0	0	1	2	0012

※ 勝利の場合の、残ターン数：\_\_\_\_\_

チーム名：○×高校 (前半・後半)

put勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	ポイント 数
0	0	1	1	0011

※ 勝利の場合の、残ターン数：\_\_\_\_\_

チーム名：○×高校 (前半・後半)

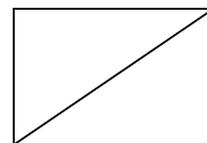
put勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	ポイント 数
1	0	1	4	1014

※ 勝利の場合の、残ターン数：5

△△高校：1028 →試合勝利

○×高校：1025 →試合

# 決勝大会 ポイントシート



チーム名： \_\_\_\_\_ ( 前半 ・ 後半 )

p u t 勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	合計

※勝利の場合の、残ターン数： \_\_\_\_\_

チーム名： \_\_\_\_\_ ( 前半 ・ 後半 )

p u t 勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	合計

※勝利の場合の、残ターン数： \_\_\_\_\_

チーム名： \_\_\_\_\_ ( 前半 ・ 後半 )

p u t 勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	合計

※勝利の場合の、残ターン数： \_\_\_\_\_

チーム名： \_\_\_\_\_ ( 前半 ・ 後半 )

p u t 勝	相手エラー アイテム勝	アイテム数 (10の位)	アイテム数 (1の位)	合計

※勝利の場合の、残ターン数： \_\_\_\_\_