

# コードネーム 最強ペア決定戦

開催時期: 6月24日(日)  
エントリー方法: 当日受付(希望者多数の場合当日抽選)  
エントリー料金: ペアで500円

定員: 16チーム(32名)  
受付時間: 6月24日(日) 14:00~14:15  
開催時間: 最大5ラウンド+決勝2RD/5時間程度(1回戦30分)

## トーナメントルール

### ■参加人数とラウンド数

- 1卓2チーム・4名によるコードネームのプレイで、最大8テーブル32名。
- 参加人数以下に従い、参加人数による既定のラウンド数をスイス式組み合わせで行う。

4~8チーム	: 3ラウンド(決勝は2チーム)
9~12チーム	: 4ラウンド(決勝は2チーム)
13~16チーム	: 5ラウンド(決勝は4チーム)

### ■ラウンドでの勝ち点と組み合わせ

- ラウンドの組み合わせはスイスドロウ方式とする。
- ラウンドは1回のゲームで勝敗を決める。
- ラウンドの勝敗でマッチポイント(ラウンド勝ち点)を与える。

勝ち	3pt
負け	0pt

### ■進行

- 赤チームは東側、青チームは西側と呼称する。東西陣営はランダムに決まった着席位置により決定される。
- 次ラウンドはマッチポイントの累計上位者より組み合わせていく。その際、一度対戦したプレイヤーとはマッチすることは基本ない。
- ゲームはスパイマスター90秒(先手の初回は180秒)、諜報員90秒を持ち時間とする。各テーブルに90秒の砂時計2個を用意するので、対戦チームが時間管理をする。
- スパイマスター・諜報員が時間切れとなった場合、そのまま相手陣営のターンとなる。
- 砂時計のリセット中のロスタイムは考慮しない。
- スパイマスターと諜報員は、ラウンドごとに交代してもよい。
- 各ラウンドは、勝敗を決するまで行う。引き分けは無い。
- プレイ中如何なる手段であってもコミュニケーションは禁止する。

### ■ヒント

- ヒントに関する制限は通常のルールに従う。
- 上級ヒント「0」、上級ヒント「無限」は使用可能。

### ■インテンショナルドロウ・棄権

- 棄権の意志がある場合は、各ラウンドの結果報告の際に申し出ることによって以降のラウンドを棄権できる。
- インテンショナルドロウは行えない。

### ■不戦勝

- 不戦勝は勝ち点3点で、対戦者は無しとなる。

### ■決勝

- トーナメントは規程のラウンドを行い、最後にマッチポイント合計上位4チーム(参加12チーム以下だと2チーム)による決勝戦を行う。
- 決勝進出のタイブレーカーは、予選ラウンドのオポネント・マッチ・パーセンテージで決定する。  
※ マッチ・ウィン・パーセンテージは  
【 $\frac{\text{マッチポイント}}{\text{参加ラウンド数} \times 3}$ 】  
で、下限は0.33。つまり、全勝で100%となる。  
対戦相手のこの数値の平均値がオポネント・ウィン・マッチパーセンテージである。
- それも同じ場合は対戦チームの獲得スパイ数が多いチームの進出とする。
- 決勝は予選上位4チーム(2チーム)によるシングルイルミネーション2回戦(1回戦)により行う。
- 決勝の組み合わせは予選の順位で決まる。

1	_____	_____
4	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
- 時間制限は予選ラウンドと同じとする。そのほかルールも予選ラウンドに準ずる。
- 優勝決定戦は2ゲーム先取(最大3ゲーム)とする。
- 優勝決定戦では、各ゲームごとにスパイマスターと諜報員は交代してもよい。