

ペパピポ® フーフーバトル 公式大会ルール

(平成 29 年 1 月 29 日 MIYA の工作室令第 2 号)

フーフーバトル公式ルール（第一章から第四章）に加え、公式大会の場合には下記の規則を設ける。

第一条 バトルには審判をつける事。また、審判の判断には従うこと。

第二条 1つの大会には、一人1エントリーのみ行える。

第三条 大会の途中で、試合中でなければ吹き手や機体を交換しても構わない。但し、既に同大会にエントリー済みの人や機体とは交換できない。交換の際には大会主催者にその旨を伝えること。機体の計量は交換の際に行うこと。

第四条 バトル形式は、「総当たり戦」「勝ち残り戦」「バトルロイヤル」のいずれかで行い、3位までは決定すること。同一の大会で複数の形式をとっても構わない。

1. 総当たり戦 (Round-robin Competition)

参加者（チーム）同士がそれぞれにバトルを繰り返し、バトル結果を総合した成績によって順位を決定する。

試合数は参加者全員同一数である。全ての試合を終え、一番勝ち点の多かった者（チーム）が1位である。

勝ち点の付け方 勝ち…3点 引き分け…1点 負け…0点

勝ち点が同数の者（チーム）がある場合は、該当者で決定戦を行うこと。

2. 勝ち残り戦 (Knockout Tournament)

バトルに負けた者（チーム）はその時点で脱落し、勝者同士でバトルを繰り返しながら優勝者を決定する。

引き分けだった場合はそのバトルを最初からやり直す。

対戦表は、勝ち抜いた時の試合数が同数となるようにバランスをとって構成する。但し、余りが出る場合には一回戦に参加しない者（チーム）が出てくる。一回戦に参加しない者（チーム）は、その大会の主催者に一任される。

3. バトルロイヤル (Battle Royal)

3名以上の個人またはチームが同時にバトルをし、自分（自チーム）以外は全て敵という状況の中で、アウトにならず最後まで生き残った者（チーム）が勝者となる。引き分けだった場合はそのバトルを最初からやり直す。

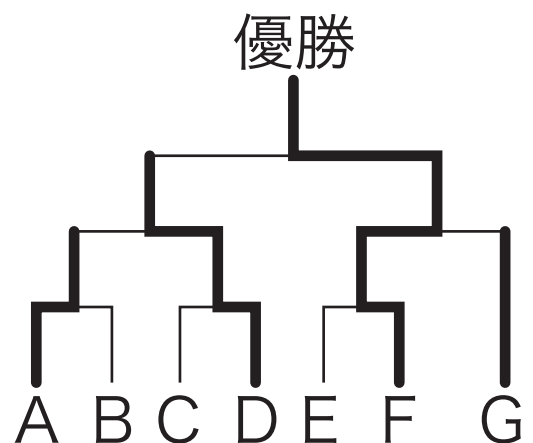
●対戦表の作り方 例)

総当たり戦

	A	B	C	D	E	勝	分	負	点
A		○	○	△	×	2	1	1	7
B	×		△	○	×	1	1	2	4
C	×	△		○	○	2	1	1	7
D	△	×	×		○	1	1	2	4
E	○	○	×	×		2	0	2	6

決定戦により、勝者 C

勝ち抜き戦



第五条 第四条の他に、「敗者復活戦」を設けることができる。設ける「時」「復活者がどこに当てられるか」は主催者に一任される。バトル形式は第四条に従う。

第六条 マナー、モラル、スポーツマンシップに反する者やその者が所属するチーム、またはドーピングが発覚したものやそれが所属するチームは、大会中や前後に関わらず失格となる。大会の順位確定後にそれらが発覚し、その者（チーム）が3位以内だった場合、その下位が繰り上げとなる。