

GlassPong2 スコアバトル大会 ルール概要

■ 大会名称

GlassPong2 スコアバトル大会

■ 開催目的

参加者同士がGlassPong2のスコアアタックモード(60秒)でスコアを競い合い、楽しみながらスコア王を目指すことを目的とし、部署・年齢・立場を超えた交流のきっかけを作るコミュニケーションの促進のゲームイベントです。

■ ルール詳細

1. プレイモード
GlassPong2の「スコアアタックモード(制限時間60秒)」を使用します。
2. 競技形式
参加者は順番にプレイし、スコアを記録する。
トーナメント形式で勝ち進み、最終的に最高スコアを獲得したプレイヤーが優勝となります。
3. トーナメント表
トーナメント表はGoogleスプレッドシートにてサンプルをご用意しています。
Excelをご希望の方は、Microsoft社が提供しているトーナメントテンプレートをご活用ください。
4. 試合時間の目安
1試合あたり60秒のため、全体の進行時間が把握しやすく、運営がスムーズです。
(例:8名参加で1回戦～決勝まで約15～20分想定)
5. 勝敗の判定
各対戦において、スコアの高いプレイヤーが勝利。
同点の場合は「じゃんけん」「再プレイ」「スタッフ判断」など、事前に決めた方式で勝者を決定します。
6. 景品について
優勝者には景品を用意することで、イベントの盛り上がりが期待できます。
例:ギフトカード、ノベルティ、社内称号など

■ おすすめの進行方法(例)

- 事前準備
トーナメント表の作成、プレイ順の決定、景品準備

- 進行役
スコア記録係・MC役を分担するとなおスムーズ
- 記録方法
スプレッドシートまたはホワイトボードを利用
- 表彰式
優勝者の発表と景品授与、記念撮影もおすすめ

■ トーナメント表テンプレート

- [Googleスプレッドシート版 テンプレートサンプル](#)
- Excelをご希望の場合は、[Microsoft公式トーナメント表テンプレート](#)をご活用ください。