

ストーリー動画[中国](#)で[チルノ](#)が開いたトーナメントにおいて使用された、敗者復活戦を組み込んだトーナメント方式のこと。一般の競技で採用される場合、「1回戦のみ[ダブルイリミネーション](#)」の一種として分類される。そのネーミングセンス及び語感のよさからニコニコMUGEN動画内ではもっぱら「ダブルチルノシステム」の名称が用いられる。

通常の勝ち上がり方式でトーナメントを行い決勝進出者を決め（勝者サイド）、それと同時に1回戦で敗退した者どうしの間でもトーナメントを行い決勝進出者を決める（敗者サイド）。勝者サイドと敗者サイドの両者間で決勝戦を行い優勝者を決めるが、決勝戦で敗者サイドを勝ち上がった者が勝った場合、決勝の再戦を行う場合もある。なお肝心の中国では、**1回戦の途中で動画自体が中断された**ため機能していない。

- ・「1回戦のみダブルイリミネーション」との相違について

上述のとおり、ダブルチルノシステムは「1回戦のみ[ダブルイリミネーション](#)」の一種である。「1回戦のみダブルイリミネーション」と一口に言っても、たとえば敗者側1位を勝者側のベスト4に組み込む例、敗者側1回戦の勝者を待機していた勝者側と混ぜる例など、敗者側の生き残りをどのように勝者側トーナメントに合流させるかで数種類の違いがある。ダブルチルノシステムは、これらの中でも、勝者側1位と敗者側1位で決勝戦を行う方式を指す。この場合、決勝に進むための試合数が勝者側と敗者側で同数となるから、敗者側のペナルティがもっとも少ない方式であるといえる。

- ・通常のダブルイリミネーションとの相違について

通常の「[ダブルイリミネーション](#)」もしくは「[ダブルエリミネーション](#)」には、勝者側トーナメントで敗退した場合、どの段階での敗北であっても必ず敗者側トーナメントに組み込まれる=2敗しないと脱落とならない。詳しくは、当該項目を参照のこと。ダブルチルノシステムでは、ダブルイリミネーションよりも（参加チーム数の1/2）ぶんだけ試合数が少なくなる。

- ・ダブルチルノシステムの特徴

1回戦で負けても雪辱のチャンスがあるが、1回戦で勝ってしまうともう負けられないため、ダブルイリミネーション方式よりも不公平ではある。と言うか、1回戦で負けても何のデメリットも無いばかりか、負けトーナメントの方が当然レベルが低いので有利でさえある。しかし、終盤になると必然的に強いチームが残るために再戦の発生しやすい同方式よりも、「負けトーナメントを這いあがってきた選手が最後に勝つ」というドラマの可能性が高くよりエンターテインメントに特化したトーナメント方式といえる。そんな中、[色々なキャラで色々する大会](#)ではダブルチルノシステムを採用している競技では、初戦敗者側には**ボーナスポイントが入らないデメリット**があり、それにより結果として**初戦が決勝戦と同等の重要性**を持たせていたりする。

- ・発祥の経緯

試作トーナメント内で使用されたシステムとは若干違う。ちなみに誕生した経緯は概ね以下の通り。

[最弱女王決定戦](#)（負け残りという発想）

[試作トーナメント](#)（勝ち上がりブロックと負け下がりブロックの分割）

[中国](#)

こちらは（うp主自身からして）勘違いされ気味だが、[ダブルイリミネーション](#)を採用している[3on3 Battle Arms（武器）トーナメント](#)