

全日電材連 e スポーツ全国大会 『 DENZAI CUP 』 ～ROUND2～ 大会ルール

1. ゲーム種目及びバージョンについて

「全日電材連 e スポーツ全国大会 『 DENZAI CUP 』 ～ROUND2～」(以下、本大会と記載)では、ストリートファイター6 FIGHTING GROUND VEASUS「ONE ON ONE」を使用します。

- ・使用プラットフォーム：本大会ではPC版(オフライン)にて実施いたします。

2. 大会形式

<トーナメント形式> ※別添「対戦方式」をご参照下さい。

- ・予選：トーナメント方式で行い、順位事に下剋上決勝トーナメントの組み合わせが決まっていきます。
予選1回戦敗退は、下剋上決勝トーナメント1回戦へ。
予選決勝敗退は、下剋上決勝トーナメント決勝2回戦へ。
予選優勝は、下剋上決勝トーナメント準々決勝へ。
- ・下剋上決勝トーナメントで敗退したら、順位決定戦に回って頂きます。
(順位決定戦後は、イベントエリアに戻って、閉会式まで観覧をお願い致します。)
- ・最終決戦：下剋上決勝トーナメントを勝ち上がった会社同士で決勝を行います。

<対戦形式>

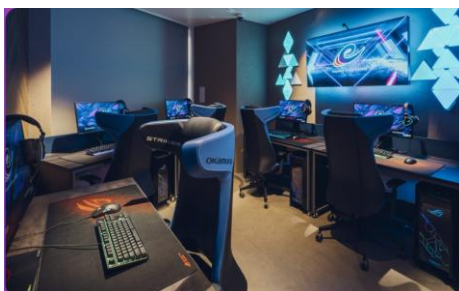
★予選トーナメント1回戦・予選決勝、順位決定戦★(10:15～11:15、12:15～13:15)

- ・予選トーナメントと順位決定戦の試合会場は、個別ゲームブース MeetUp i、個別ゲームブース MeetUp ii、実況配信ルームを使用して、3名同時対戦で試合を行って頂きます。
- ・各ルームに着いたら、各社3～4名の中から3名を選出し、どの席に座るかを記載したオーダー表を担当者に提出し、それぞれの席へ、ご着席下さい。
- ・リザーブ1名は、対戦席の邪魔にならない所で、勝敗の確認をお願い致します。
- ・3名同時対戦を行い、2名の勝者を出した方が勝利。(全試合が終了するまで席を立たないでください。)
- ・ルーム内での試合は全てBO3(3本勝負(1ゲーム2ROUND先勝)1本先取)で勝利とします。

個別ゲームブース MeetUp i



個別ゲームブース MeetUp ii



実況配信ルーム



※試合ごとに会場が変わるので、開始時間と共に、十分ご注意下さい。

★決勝トーナメント1回戦～準決勝★（【配信】13：30～16：10）

- ・決勝トーナメント1回戦～準決勝の試合会場は、イベントエリアでの対戦となり、YouTube 生配信を行います。
- ・各社3～4名の中から3名を選出し、試合前にオーダー表を司会者席までご提出頂きます。
先鋒（10P）・中堅（10P）・大将（20P）戦で試合を行って頂き、大将戦を終えて、ポイントの高かった方が勝利とし、同点の場合は再出場可、リザーブ含む1名を選出し、延長戦（5P）で勝利を決定。
- ・決勝トーナメント1回戦～準決勝は、BO1（1本勝負（1ゲーム2ROUND先勝）1本先取）で勝利とします。

<試合例>

	試合前にオーダー表を司会者席までご提出頂きます。 決勝トーナメント1回戦①は、大会ルール説明後。準決勝①は、休憩中までに。 それ以外の対戦は、全て前の試合のインタビュー中にご提出下さい。
第1試合	先鋒戦（勝利したチームに10ポイント）
第2試合	中堅戦（勝利したチームに10ポイント）
第3試合	大将戦（勝利したチームに20ポイント）
	3試合を終えて、ポイントの高かったチームの勝利。同点となった場合は延長戦を行う。
第4試合	延長戦（勝利したチームに5ポイント） リザーブ、あるいは、第1～3試合に出場した選手の再出場も可能。

★最終決戦★（【配信】16：25～16：55）

- ・試合会場は、イベントエリアでの対戦となり、YouTube 生配信を行います。
- ・最終決戦は勝ち抜き戦。BO1（1本勝負（1ゲーム2ROUND先勝）1本先取）で勝利とします。
- ・両チーム、ファーストバトルの選手を記載したオーダー表を提出頂き、対戦後は、勝者プレイヤーが残り、敗者プレイヤーは交代。敗者プレイヤーが3名出た時点で試合決着。

<試合例>

両チーム、ファーストバトルの選手を記載したオーダー表を個人戦決勝のインタビュー中に提出頂きます。	
ファーストバトル	Aチーム1人目（勝利） ○ — × Bチーム1人目（敗退）
セカンドバトル	Aチーム1人目（勝利） ○ — × Bチーム2人目（敗退）
サードバトル	Aチーム1人目（敗退） × — ○ Bチーム3人目（勝利）
フォースバトル	Aチーム2人目（敗退） × — ○ Bチーム3人目（勝利）
ファイナルバトル	Aチーム3人目（勝利） ○ — × Bチーム3人目（勝利）
Aチームの優勝！（どちらかが3名を倒した時点で終了。1人目が3名一気に倒せば3試合で終了。）	



<チーム編成>

- ・団体戦は、各社3～4名までを登録とし、インフルエンザやコロナ流行の可能性もあるため、大会当日の受付時まで、メンバー登録変更は可能です。受付以後は、メンバー登録の変更は禁止とし、3名に満たない場合は棄権とさせていただきます。
- ・個人戦も当日の試合開始までにお越しにならない場合は、棄権とさせていただきます。体調管理の程、十分ご注意ください。

<プレイサイド>

1P、2Pのサイド選択については、トーナメント表準拠で決定します。トーナメント表上側もしくは左側を1P、下側もしくは右側の参加者を2Pとします。ただし、選手双方の合意があるならばその限りではない。また、決定されたプレイサイドは、その試合が終了するまで変更出来ない。

3. ゲーム内対戦設定

<対戦設定>

- ・対戦ラウンド数：3
- ・タイムカウント：99
- ・ステージ選択は、1Pが自由選択
- ・キャラクターセレクトは自由とします。
- ・アドバンテージ：なし
- ・操作タイプ：モダン、クラシック（**ダイナミックは禁止**）

4. その他ルール

- ・オプション設定は初期設定。
- ・ゲーム内のコントローラーセッティングは、自由に変更可能とします。
（ゲームはPC版を利用します。PS5のコントローラーやアーケードコントローラーをご使用されたい方は各自でご持参をお願いします。もし、キーボードでプレイをご利用予定の方は現地会場のPCキーボードも利用可能です。）
- ・ただし、**連射機能を始めとするコントローラー側のマクロ機能は使用禁止とします。**
- ・使用機器：使用できるコントローラーに関する詳細は下記CAPCOM PRO TOUR 2024 公式規定の“添付C コントローラー利用規定”をご確認ください。
※CAPCOM PRO TOUR 2024 公式規定 <https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/>
- ・基板上で複数のスイッチを結線することは禁止とします（自分のコントローラーが使用可能か不明な場合は、事前に大会運営に確認をお勧めします）。
- ・ポーズや、コントローラートラブルなどでゲームが中断された場合、連射機能が使われた場合、**1度目は厳重注意。2度目は最終警告。3度目以降は1ROUND負けとし、予選から累積とさせていただきます。**ただし勝敗が決定した後のポーズについては、カウントしません。
- ・その他本大会で行われる試合について、発生した全ての問題に関する最終判断は大会運営者が行います。

5. 本大会共通ルール内容の変更

- ・本大会共通ルール内容は予告なく随時改定することができるものとします。本大会共通ルール改定後に参加を継続した時点で、本大会共通ルールの当該改定に同意したものとみなします。