



東 広 島 市
HIGASHIHIROSHIMA CITY

e-Sports 東広島 2024 Sakazuki -盃-
大会ルール

令和 6 年 11 月

東広島市総務部 DX 推進監

1. 用語の定義

試合 : トーナメントでの試合を指します。

バトル : 試合の中で行われる最大5回行われる対戦を指します。

ラウンド: バトルの中で最大3回行われる対戦を指します。2ラウンド先取で1バトル勝利とします。

大会運営スタッフ:

大会を運営、管理する東広島市のスタッフを指します。大会運営スタッフは、ビブスを着用します。

2. スケジュール・会場

(1) スケジュール

大会開催日: 令和6年11月24日

当日スケジュール

08:30~: 大会参加者のチェックイン開始

09:00~: 開会式

10:00~: 第一試合開始

14:30~: 準決勝開始

15:00~: 準決勝開始

15:30~: 閉会式開始 (賞状・トロフィー授与)

※スケジュールは予定であり、進行により変更となることがあります。

(2) 会場

近畿大学工学部 メディアセンター (〒739-2116 広島県東広島市高屋うめの辺1)

駐車場: 第二学生駐車場

3. 使用環境

(1) ストリートファイター6

ア プラットフォーム

PlayStation5

イ コントローラー

- ・利用するコントローラーを持参し、使用することを認めます。
- ・コントローラーを持参しない場合、PlayStation5 純正コントローラーを貸し出します。

- ・デバイスに関する詳細な規定は「CAPCOM PRO TOUR 2024 公式規定 コントローラー利用規定」に準拠します。

<https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/>

(2) ぷよぷよテトリス 2

ア プラットフォーム

Nintendo Switch

イ コントローラー

- ・利用するコントローラーを持参し、使用することを認めます。
- ・コントローラーの連射機能、マクロ機能の使用は禁止します。
- ・コントローラーを持参しない場合、Nintendo Switch Pro コントローラーを貸し出します。

大会・進行に関するルール

(1) トーナメント形式

ア シングルエリミネーション形式のトーナメント戦

※参加人数が 24 名以下の場合、予選はリーグ戦とすることがあります。

イ 1 回戦～準決勝戦：2 試合先取

ウ 決勝戦：3 試合先取

(2) トーナメント進行

ア 大会会場にトーナメント表の掲示を行いますのでトーナメントの進捗を確認してください。

イ 自身の試合の 1 試合前の試合が開始した際に、係員の指定する対戦台の横の待機席にてお待ちください。

ウ 前の試合終了後、次の試合の選手が 5 分待機し現れない場合、試合に参加しなかった選手は不戦敗とします。

エ 試合開始前にじゃんけんを行い、勝者はプレイヤーサイドを選択することができます。

オ 勝敗が決定後、勝利した選手は試合結果を受付に報告してください。

カ 試合中にトラブル等が発生した場合、大会運営スタッフへ報告を行ってください。

キ その他記載のない事項について、大会運営スタッフが判断により、再試合の指示または、没収試合とすることがあります。

(3) ストリートファイター 6 対戦ルール

ア 対戦設定を行います。

- ① ゲームモード：FIGHTING GROUND、VERSUS、ONE ON ONE
- ② 対戦ラウンド数：3
- ③ タイムカウント：99
- ④ ステージ：ランダム
- ⑤ 実況設定：OFF
- ⑥ アドバンテージ：アドバンテージなし
- ⑦ 操作タイプ：モダン または クラシックのみ
- ⑧ 離し入力：ON もしくは OFF
- ⑨ OPTION 設定は下記設定を除き、すべて初期設定とします。
 - ・グラフィック設定：「モーションブラー ON」、「入力遅延軽減機能 ON」
 - ・その他設定：「ダメージ表現設定 表示なし」、「バトル中ポーズメニューを長押しで開く ON」

イ コントローラー設定はキャラクター選択時にオプションボタンを押し設定してください。

ウ 試合前に、両者合意があればラグチェック、操作チェックを1ラウンドのみ実施可能とします。

エ 先行するバトルに敗北した選手は、自由に次のキャラクター、操作タイプを選択することとします。

オ 先行するバトルに勝利した選手は、同じキャラクター、操作タイプを使用してください。

カ バトルが **DRAW GAME** (引き分け) で終了した場合、無効対戦とし、同じキャラクター、操作タイプにて再度バトルを行います。

キ サウンドアクセシビリティ設定について、身体的に必要なだと大会運営スタッフが判断した際 ON にする場合があります。

(4) ぷよぷよテトリス 2 対戦ルール

ア 対戦設定を行います。

- ① ゲームモード：ドリームアーケード みんなで VS
- ② しあいせってい：WIN 数3 クイック ハードドロップ：デフォルト HOLD:ON
- ③ ゲームせってい：マージンタイム:96 連鎖しぼり：なし おじゃまぷよレート：70
(すべてデフォルト)
- ④ ハンデ/中辛
- ⑤ 2試合目以降は「しあいをつづける」を選択してください。

イ ぷよぷよかテトリスの選択や、操作タイプの選択を間違えた際は対戦相手が了承

する場合に限り試合中に変更することができます。変更を申し出た場合、申し出をした方が1バトル負けとします。

ウ バトルが引き分けで終了した場合、無効対戦とし、同じ設定にて再度バトルを行います。

4. その他ルール

(1) 不正行為の申告

対戦相手がゲームルール上の誤りを犯したと思われる、または、大会にそぐわないような行動であると感じた場合、速やかに大会運営スタッフに伝えてください。

当該選手の処分については、大会運営スタッフが判断を行います。

(2) ルールに記載のない問題への対応

本大会にて行われる全試合について、発生したすべての問題に関する最終判断は大会運営の独断により任意のタイミングで行われ、参加選手は、これに従わなければなりません。

また、問題の自由によってはペナルティを与える場合があります。

(3) ルールの追加・変更

必要に応じて、ルールの追加、変更を行うことがあります。追加、変更されたルールは応募時のメールまたはその他の連絡手段により、参加選手に速やかに伝えるものとします。

(4) 大会規約の遵守

e-Sports 東広島 2024 Sakazuki -盃- 大会規約を遵守する必要があります。

https://www.city.higashihiroshima.lg.jp/material/files/group/153/esports_rules.pdf