

# e-Spa 玉名 個別トーナメント大会 ルール

タイトル:eFOOTBALL2023

## 【レギュレーション】

### ●使用ソフト

eFootball™ シリーズ

### ●プラットフォーム

PC・PlayStation®シリーズ

自身のコントローラー持参可能(コードもご持参ください)

### ●大会形式

トーナメント戦(シングルエリミネーション)

オフライン環境の「1vs1」

決勝トーナメント (10分×1試合のトーナメント制)

### ●試合設定

試合レベル :スーパースター

試合時間(予選) :5分(延長なし・PKあり)2試合

試合時間(準決勝・決勝) :10分(延長あり・PKあり)

選手交代人数 :5人(延長時1名追加)

コンディション :ホーム・アウェイともに普通

ケガ :なし

### ●使用可能チーム

使用可能チームは大会開催時における「リーグ・クラブチーム」のオフィシャルパートナーシップクラブのみと致します。

※大会当日までに変更になる場合がございます。

タイトル:eFootball モバイル

## 【レギュレーション】

### ●使用ソフト eFootball™モバイル シリーズ

### ●プラットフォーム Android、iOS、Amazon Android

○ 大会形式・1vs1形式のトーナメント戦

オンライン環境の「1vs1」

トーナメント (6分×1試合のトーナメント制)

### ●試合設定

マッチルール ノーマル

試合時間 :6分(延長あり・PKあり)

選手交代人数 :3回 5人

コンディション :ホーム・アウェイともにランダム

ケガ :あり

※大会当日までに変更になる場合がございます。

# タイトル Nintendo Switch「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」

- ※ 使用する大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL は、当日の最新バージョンとする。
- 大乱闘 3 ストック、7 分による 2 試合先取制。
- Winner's Final、Loser's Final、Grand Final は 3 試合先取制。
- アイテム:全て OFF、ステージギミック:OFF、ポーズ機能:OFF、スコア表示:OFF、ダメージ表示:ON、チャージ切りふだ:OFF、スピリット:OFF、チームアタック:ON、ふっとび率:1.0 倍、ステージ変化:OFF、レーダー:大、ハンデブースト:OFF、ハンデダメージ:OFF、連戦: なし

## 試合の流れ

指定されたプールに指定時間までに移動してジャッジに声をかけてください。

### ① プレイサイドの選択

トーナメント表にて、上に記載されている選手が 1P 側、下に記載されている選手が 2P 側となります(選手双方の合意があるならばその限りではありません)。

### ② ファイターの選択

それぞれのプレイヤーがファイターを選択する (決まらない場合はブラインドピック)。

- ブラインドピックとは:

選択前に使用ファイターを相手プレイヤーにわからないようにメモするか第三者に伝えてからファイターセレクトを行う方法

### ③ 動作チェック

デバイスの動作チェックをしたい場合はジャッジに申し出てください。申し出の無いボタンチェック・レバーチェックについては試合進行とみなされる場合があります。

### ④ ステージ選択・対戦

[1 本目の場合]

- ① ジャンケンをして勝った側がステージ選択権を得る
- ② ステージ選択権を得たプレイヤーはスターターの 5 ステージから 1 ステージ拒否する
- ③ ステージ選択権を得ていないプレイヤーは残りの 4 ステージから 2 ステージ拒否する
- ④ ステージ選択権を得たプレイヤーは残りの 2 ステージから対戦ステージを選択する

[2 本目以降の場合]

- ① 前試合の勝者がスターターとカウンターを含めた 7 ステージから 2 つ拒否する
- ② 前試合の敗者が残りの 5 ステージから対戦ステージを選択する
- ③ 前試合の勝者がファイター選択する
- ④ 前試合の敗者がファイター選択する
- ⑤ 3 本目以降①～④を勝負が決まるまで繰り返す

## -ステージ-

ピック制で選択

[スターター](全試合で選択可能)

- 戦場
- 終点
- ポケモンスタジアム 2

- すま村
- 村と街

[カウンター](2 本目以降に敗者が選択可能)

- ライラットクルーズ
- カロスポケモンリーグ

カウンター拒否ステージ:2

いずれかの選手が規定数の試合を勝利すれば終了となります。

対戦終了後、双方の選手はその結果をジャッジに報告/確認してください。また、次の試合がある選手はできるだけプールから離れないようにしてください。離れる場合は必ず戻る時刻をジャッジに伝えてください。

## その他ルール

- 集合時間に遅れた場合、原則不戦敗となります。
- ゲーム内のキーコンフィグは、自由に変更可能です。
- 使用できるコントローラ:「ニンテンドー ゲームキューブ コントローラ」、「Nintendo Switch Pro コントローラ」、「Nintendo Switch Joy-Con」、「スマッシュボックス」および、ホリ クラシックコントローラ、PDP Faceoff、PDP Afterglow、PDP Rock Candy、PDP Nintendo Switch Wired Controller PLUS 、PowerA Wired、(連射機能の使用は禁止とします)。
  - ただし、試合終了後に同期専用 Nintendo Switch とシンクを行わなかった場合、失格の対象となります。
  - Pro コントローラなどを有線で接続したい場合、接続するコードを持参し、接続した後 Nintendo Switch の有線接続設定が ON になっていることを確認してください。
  - 各種コントローラの切断が起きた場合、スタッフが選手の過失が無いと判断しない限り1試合負けとなります。(過失が無いと判断した場合不慮の事故として処理します)
- 再試合条項:試合の際、お互いの選手がルールを誤っていたことを認識せずに試合をしてしまい、試合後に間違いに気がついた場合、再試合は行われません。
- 不慮のトラブル発生時には、スタッフの判断により状況再現もしくは再試合とする。
- セット終了後、60 秒以内に次のセットをスタートするものとします。

-時間切れでサドンデスとなった場合-

サドンデスは行わず、以下の優先順で勝敗を決めます。

- ① 残ストック数
- ② サドンデスになった時点での%が少ない方
- ③ ①～②も全て同じだった場合は「同ステージ、1ストック、2分」で再試合

-同時撃墜でサドンデスとなった場合-

そのままサドンデスで決着をつけてください。

※これらのルールは、トーナメントを公平かつスムーズに進行するためのものです。ただし、予期しない状況では特別な対応が必要な場合もあります。そのため、これらのトーナメントルールは予告なく変更される場合があります。

# タイトル:プロ野球スピリッツ

プラットフォーム ・Android、iOS、Amazon Android

○ 大会形式 ・1vs1 形式のトーナメント戦

対戦方式 3 イニングマッチ 先攻・後攻 トーナメント表の左(上)側が table 上位の先攻か つ table 下位の後攻

試合の時間制限 20 分 特別延長の最大イニング数 1 イニング

攻撃時の投球カーソル 超高速フェード 球速 ノーマル+ 投球軌道 ノーマル ミートアシストレベルを変更可能にする OFF

投球コース選択時の変化量を表示する OFF 強制リタイアを無効にする OFF 投手の疲労を有効にする OFF

個人スピリッツを一律にする OFF 大会規定の選手を出場不可にする ON 待たずに終了ボタンの表示開始を遅らせる ON 大会規定の球場で固定する ON 守備・走塁 高速 リプレイを配信設定にする OFF ユニフォーム設定を無効にする OFF 試合中の一部操作音をミュートにする ON

※出場不可選手は、「シルエット選手・侍ジャパン」となります。○ 試合の進行について ・1 回戦から決勝戦まで、チームオーダーは自由に変更可能です。・制限時間を過ぎた場合、そのイニングの裏の攻撃終了時点での点数(スコア)で勝敗を判定致します。・点数が同じ場合は試合ポイントで勝敗を判定致します。・ルールは変更となる場合がございます。予めご了承ください。

・その他、特に記載のないルールについては、「リアルタイム対戦」に準じます。・試合と並行し、選手は中継・配信の為に主催者等が指定する撮影対応に応じる必要があります。撮影スタッフの指示に従ってください。○ 使用端末 ・ご自身のスマートフォン・タブレット端末を使用頂けます。・本大会においてはスマートフォン・タブレット用のペンは使用頂けますが、外部機器(マウス)での操作は禁止とさせていただきます。・端末本体や画面の改造・チート行為が認められた場合、失格とさせていただきます。○ 再試合・再接続について ・大会参加時は、通信状況が良好な場所で行うこととし、通信トラブルが起きないように事前に対処する 必要があります。・対戦中のネットワークトラブルにより、一部の参加者がプレイ出来ない状況になった場合でも試合は続行するものとします。・ただし、試合開始前のトラブルについては解決するまでゲームは開始しません。また、KONAMI 側のサーバーエラーなどにより全参加者が試合続行不能となった場合や、やむを得ない事象が発生したと運営チームが判断する場合は再試合を認めます。○ クライアントのバージョンについて ・開催日当日段階での最新バージョンにて行います。○ 禁止事項 ・運営チームの指示や要請に従わないこと。・大会の進行、運営を意図的に妨害すること。・試合受付時間に遅れること、定められた時間、場所に集合しないこと。・運営チームからの問い合わせ等に対して虚偽の申告を行うこと。・大会への参加権を第三者に譲渡すること。・公序良俗に反する不適切な名前、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞をプレイヤー名、チーム名として利用すること。・運営チームまたは、第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること。・大会を利用して営利を目的とした行為をすること。・クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。・大会に関わる賭博行為を行うこと。・暴力、暴力行使の示唆、あるいはその他の脅迫・威嚇行為を行うこと。・「プロ野球スピリッツ A」コンテンツ利用規約に反する行為を行うこと。・その他、運営チームが不適切と判断する行為を行うこと ○ ペナルティ ・運営チームは参加者またはチームが本規約に違反したと判断した場合、違反した参加者に試合の敗北や参加停止等のペナルティを与えることができます。・同一の人物が繰り返し本規約に違反した場合、より重いペナルティが与えられます。・運営チームは与えたペナルティを、公式ウェブサイト上などで公表できるものとします。○ 裁定 ・プレイヤーの欠場や罰則の適用によりプレイヤーにゲームの敗北が言い渡された場合、それまでのゲームの内容に関わらず、その試合は 0-5 で敗北したものとします。試合開始時間に間に合わず、その後設けられた 5 分間の猶予時間内に試合を開始できなかった場合も同様とします。・その他、不測の事態が発生した際の最終的な判断の権利は運営事務局が有するものとします。

## タイトル桃太郎電鉄

タイトル 桃太郎電鉄～昭和・平成・令和も定番

対戦形式 4人対戦 3年モードで総資産を競う。

予選 4人対戦で各予選大会総資産トップがグランドファイナル進出 全8予選大会

決勝 8予選大会突破した8人が2グループに分かれて対戦。 3年モードの総資産額でグランドファイナル優勝者を決める。

## タイトルぷよぷよeスポーツ

使用タイトル:PlayStation4 用ソフト『ぷよぷよ e スポーツ』

使用バージョン:大会開催時点での最新バージョンを適用して試合を行います。

コントローラー:大会運営側で用意いたします。持ち込みは不可とします。

使用ルール:「ぷよぷよ通」ルール

勝敗の決定: 1試合2本先取・2セット先取で勝敗を決定いたします。

使用可能キャラクター:大会開催時におけるすべてのキャラクターでのプレイが可能です。また、試合ごとのキャラクターの変更を認めます。

ゲーム内設定:

■おぷしょん(振動:OFF / ゴースト:ON / 連鎖アニメ:ON)

■ルール(ぷよぷよ通 / クイックドロップ:OFF / ブースト:OFF)

■デコせってい(はいけい:スポーツアリーナ / BGM:7 / ぷよのしゅるい:アクア / SE:ON)

■ハンデせってい(中辛)

■ゲームせってい(セット数:1 / WIN 数:2 / 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 / ぷよを消せる個数:4)

※対戦者不在の場合は不戦勝といたします。

# タイトル:荒野行動

## 基本ルール

- 全てオンラインで進行
- シングル方式
- 順位は「ランキングポイント」のみによって決定。

## 使用マップ

予選大会は以下のマップを使用  
嵐の半島

- 安置速度 通常   •爆撃 なし   •補給物資 通常
- 武器 以下の武器は出現しない AUG、AWM、MK60、95 式機関銃、トンプソン
- 乗り物 セダン、二輪バイク、ジープ、水上バイク、ボート
- 投擲物 以下は出現しない。ガス弾、C4 爆弾
- 備考 グレネードランチャーは使用禁止。
- 禁止行為 チート、グリッチ、FPP、コントロールセンター、モクスケ行為、ガンキル

以下のルール違反が発覚した場合、そのチームを失格とする

- 予選大会にエントリーメンバー以外のプレイヤーを入れて参加した
  - 公序良俗に反するチーム名でエントリーを行った
  - エントリー時の質問に誤った情報を書き込む
  - 後述のタイムスケジュールに記載された内容に沿って行動しない
  - 1人のプレイヤーが複数のアカウントを用い、エントリーメンバーとして参加する
  - 予選大会の大会 No.やパスワードをエントリーメンバー以外に漏らす
  - その他、運営が失格に値すると判断した場合
- ※以上の違反内容は例の一部であり、他のプレイヤーの迷惑になる行為は禁止しています  
※スポーツマンシップに則り、正々堂々と戦ってください  
※最終的な判断は、運営の判断を絶対的なものとします

# タイトル 鉄拳7

## 使用機器

PlayStation4 版 鉄拳 7

※2月18日時点での最新バージョンを使用します。

## 試合形式

トーナメント方式 ※エントリーが8人未満の場合は、ダブルイリミネーション方式に変更する

- ・3 ラウンド 1 セット(1 ラウンド 60 秒)を 1 試合とする。
- ・2 セット=2 試合先取制
- ・ウィナーズファイナル/ルーザーズファイナル/グランドファイナルは 3 セット=3 試合先取とする。
- ・大会はオフライン・バーサスモードを使用します。(バーサスモードは試合前のキャラクター登場シーンがキャンセルできなく、また初心者救済システムの簡易コマンド入力での固有技を出す事は出来ません。)

### ■プレイヤーサイド選択

- ・試合開始前にじゃんけんをして勝った方が 1P 側、2P 側の選択が可能。
- ・双方が話し合い、1P 側と 2P 側の希望が分かれ双方納得する場合はじゃんけんをしなくとも良い。しかし、相手を不利な(苦手な)サイドに行かせるという事は戦略であるのでどちらかがじゃんけんを希望して決定したいと意思表示した場合はじゃんけんをしなくてはならない。

### ■初戦の対戦ステージ

- ・ランダムセレクト(全試合)

※いかなる場合もランダムセレクトです。ステージ選択権というものはありません。

- ・前試合に負けた選手は、「再戦する(Rematch)」か「ステージを選択する(Change Stage)」「キャラクターを変更する(Change Character)」を選択可能です。

再戦する(Rematch)は前試合と同じステージなり、後者 2 つの「ステージを選択する(Change Stage)」「キャラクターを変更する(Change Character)」の場合はステージ選択が再度ランダムで選択される事となります。

### ■キャラクター選択

- ・使用キャラクターは**2023年2月17日**に使用する PS4 本体に導入されているキャラクター全て使用可能です。

- ・1 セット目にブラインドセレクト(相手のキャラクターを見てからこちらのキャラクターを選ばないように審判申告)を希望する場合は審判を呼び、ブラインドセレクト希望の旨を伝えて下さい。申告が無い場合、審判の方からブラインドセレクトをするかどうかの確認はありません。遅延行為の無いよう速やかにキャラクターを選択して下さい。

### ■キャラクターカスタマイズ

- ・デフォルト設定を使用

※試合用 PS4 本体にキャラクターカスタマイズされたプリセットがある場合がありますが、選択せずにプリセット枠下に【default】と表示されているものを選んで下さい。

仮にキャラクターカスタマイズされたプリセットを選んだ場合は試合をせずキャラクター選択画面に戻りやり直して下さい。尚、2 度連続して間違えた場合は遅延行為として該当選手を敗北とします。

また、キャラクターカスタマイズされたプリセットを選択したまま気が付かずに試合を終えてしまった場合は審判に申告をして下さい。

(ルール把握無くキャラクターカスタマイズされたプリセットを選択し、キャラクターカスタマイズされたもので【攻撃判定のあるアイテムを使用した場合、使用時点で失格】とします。例:プラズマガン フォースブレード 秋刀魚 鮭 等)

### ■キャラクター変更

- ・キャラクターの変更は、2 試合先取の内、前試合に負けた選手のみ変更が可能です。
  - ・前試合に負けた選手は、「再戦する(Rematch)」か「ステージを選択する(Change Stage)」「キャラクターを変更する(Change Character)」を選択可能です。
- ※TWT のルールや EVO のルールでは「再戦する(Rematch)」が選択出来ませんが、今回の[大会名]鉄拳 7 トーナメントでは可能です。

#### ■ ボタンセッティング

・コントローラのボタンセッティングはゲーム内で可能なものなら自由に変更可能です。(同時押しボタン、RA ボタンの作成等可能です。)

・キャラクター選択画面でキャラクター選択前に△ボタンを押すとセッティング画面が表示されますので各自変更して下さい。変更後、一番下の設定完了ボタンを○で押して抜けて下さい。

(×を押してセッティング画面を抜けるとボタン変更したものが記憶されずセッティング画面がキャンセルされるだけとなりますので注意して下さい。正確に○で抜けると画面右下に”G”マークのロードマークが数秒出ます。)

・試合開始(Round1~Fight 表示後)後にボタンセッティングのミス等が発覚し選手が自主的に試合を中断した場合は、中断をしたプレイヤーがペナルティとして 1 ラウンドを失います。

試合開始後、自己対応のボタンセッティングでない状態に気づいたとしても試合を継続すればペナルティは受けません。

その試合が終わってから次の試合間の間にボタンセッティングを変更する事は可能です。(その試合に勝っていた場合は相手/審判にボタンセッティング変更を申告して下さい。)

尚、その後のステージは前試合の敗者側が「再戦する(Rematch)」を選択して同ステージで試合をするかどうかの余地があるので、前試合の敗者がその意向の場合は前試合のステージを選択して再戦して下さい。

#### ■ 任意の試合の中断

・試合の中断とは、対戦選手が右手もしくは左手を上げ挙手し続ける事で試合の中断と見なします。試合に差し支える不備や意見がある時は任意の試合の中断をして審判に告げて下さい。

意見が認められればペナルティはありません。

・相手のキャラクターが画面内で動かないで静止している様な状況は戦略とも考えられますので、そのような時点では試合の中断とは見なしません。

~任意の試合の中断でも意見内容に本人の責任が有ったり、以下のような場合は任意の中断をした選手にペナルティがあります~

例 1/ ボタンセッティングを失敗していた為に試合が始まってから任意の中断を申し出た場合。

例 2/ 大会で使用するバーサスモードでは option ボタンをおしてもポーズが掛かりませんが、PS ボタンを押すと PS メニュー画面が表示され試合が中断されます。試合中に PS ボタンを押してしまい PS メニュー画面を表示させてしまった場合。

上記例のような場合は該当選手がラウンドを 1 つ失います。

ラウンドカウントが 2-2 の状況でラウンドを 1 つ失うペナルティを受けた場合は 1 セット=1 試合を失う事となります。

#### ■ 意図せぬ試合の中断

・停電や地震、鉄拳 7 使用本体の意図せぬ再起動やアプリケーションの終了等が起こった場合、極力試合の中断以前の状況を再現して試合を再開します。

#### ■ 試合の中断後に審判が状況を極力再現して試合を再開する際

・ラウンド開始時点の状況を再現するものとします。

・キャラクター / ステージは同じものを選択。ラウンドカウントの再現。

・ステージ内のキャラクターの位置および残り体力・残りタイムの再現はしないものとします。(再選後はラウンド開始部分を起点とします。)

・豪鬼 / エリザ / ギース の EX ゲージの再現は極力行いますが正確には再現できない場合もあります。審判が判断します。

★試合の再現に関して上記記載を基本的なルールとしますが、現場の審判がその時判断したものが大会進行において最も効力があるものとします。

## ■フルセットラウンド(ラウンド 2-2)でダブル K.O が起こった場合の状態

・初戦時(双方がセット=試合カウント 0-0 の状態)でフルセットラウンド(ラウンド 2-2)でダブル K.O が起こった場合は双方の試合カウントを 1-1 として次試合に移行(双方が負けとして扱う)。

その際、次の試合へは双方がキャラクターの変更が可能であり、ブラインドセレクト等初戦時と同じように対応する。(ブラインドセレクト希望の場合は審判へ申告が必要)

ステージはランダムセレクトで決定。

・どちらかが 1 試合を先取している状態(セット=試合カウント 1-0)でフルセットラウンド(ラウンド 2-2)でダブル K.O が起こった場合は、前試合先取していた側の勝利とする。つまり、試合カウントが 1-0 から 2-1 になる扱いをする為である。

・双方がセット=試合カウント 1-1 の状態でフルセットラウンド(ラウンド 2-2)でダブル K.O が起こった場合は、再度【同条件で再戦】とする。

同条件で再戦とは、同キャラクター・同ステージで試合カウント 1-1 の状態でやり直す事とする。

(ウィナーズファイナル/ルーザーズファイナル/グランドファイナルの 3 セット=3 試合先取の試合の場合は、試合カウント 2-2 の状態の時)

### 持込み可能機器

・PlayStation4 対応アーケードコントローラー

・PlayStation4 対応パッドコントローラー

\* 各種コントローラー / My アケコンは必ずご持参下さい。

\* 会場の設営の為のパッドコントローラーやアケコンを使用しての試合中の不具合(例:PS4 パッドの充電が少なくして接続が切れてしまった等)による試合中断等の責任は、その設営の為のパッドコントローラーやアケコンをやむなく使用して試合に臨んだ選手にあるものとします。

\* 持参コントローラー/アケコンは必須とします。

\* 大会運営により持参頂いたコントローラーが対戦において不適切と判断した場合(マクロスイッチ搭載等)使用不可とさせていただきます。ご了承下さい。

### [全ての参加プレイヤーはスポーツマンシップに則り試合を行う]

・コントローラーの動作改造やその他不正行為禁止

・試合中に大きな声を出す等、相手選手へ現実的に試合へ影響する行為は注意の元、ペナルティとして 1 ラウンドを失い再戦とする場合があります。

・休憩を挟んだ後の試合等の再集合時間に遅れた場合失格となります。

・大会参加時に喫煙所以外の場所での喫煙行為(大会会場に喫煙所が無い為、喫煙が許可されていないトイレの個室で喫煙する / 路上喫煙が条例で禁止されている大会会場付近で喫煙する / 大会参加者が許可されていない大会会場の外の非常階段や屋上で喫煙するような事を含む)は発覚時点で大会失格となります。

・人種差別、性差別、年齢差別等の発言、行為を固く禁じます

・対戦相手に対する罵倒や卑猥な発言、行為を固く禁じます

・暴力、破壊的な行為を固く禁じます

・大会会場内で進行を妨げる行為含め、迷惑行為と判断される行為を固く禁じます

・上記に表記したペナルティーや試合判断としての例です。トラブル時の最終決定は実際の現場の状況に左右されますので運営/審判が行います。

審判最終決定 > 上記ルール表記