

全日本学生 e スポーツ選手権大会 格ゲーの部

大会規約

1 〔目的〕

全日本学生 e スポーツ選手権大会 格ゲーの部（以下、全学格という。）は e スポーツを通じた学習や教育の効果を広め、世界で戦う e スポーツ選手を見出す機会を創出し、e スポーツの社会的地位を高め、学校現場へ選手育成の環境を日本全国に広めることを目的とする。

2 〔本規約の目的〕

本規約は、全日本学生 e スポーツ選手権大会 格ゲーの部 実行委員会（以下、実行委員会という。）が大会を運営する為の必要事項を定めることとする。

3 〔順守義務〕

- (1) 以下に定めるもの（以下大会関係者という。）は本規約、付随する諸規定およびガイドラインを遵守しなければならない。
 - ① 実行委員
 - ② 運営に携わる各種スタッフ
 - ③ 大会参加者
 - ④ その他、大会の開催に関わるもの
- (2) 大会関係者は、法令を遵守しなければならない。
- (3) 大会関係者は、第 1 条の目的達成を妨げる行為、公序良俗に反する行為、社会的規範に反する行為および大会の信用を毀損する行為を行ってはならない。
- (4) 大会関係者は、反社会的勢力または、反社会的勢力が経営に実質的に関与している団体であってはならない。
- (5) 大会関係者は、いかなるものであれ、人種、性、言語、宗教、政治、またはその他を理由とする国家、個人または集団に対する差別を行ってはならない。
- (6) 大会関係者は、暴言、暴力、ハラスメント、侮蔑誹謗、および八百長等の不適切な行為ならびにフェアプレーを著しく害する行為を行ってはならない。
- (7) 実行委員及びスタッフは、業務の遂行を通じて知り得た実行委員会、大会関係者に関する非公開の情報を第三者に開示してはならない。

4〔制裁〕

実行委員会は3の2項から7項に違反する行為が確認されたものに対し、大会への関与・出場・出入りを禁止する等の制裁を科すことができる。

5〔組織〕

- (1) 実行委員長は、実行委員会を代表するとともに、大会の運営に責任を持ち、管理・統括する。
- (2) 実行委員長は、以下の権限を行使する。
 - ① 実行委員の指名、選任
 - ② 実行委員会の招集
 - ③ その他、大会開催に関わる事項の決定

6〔大会参加資格〕

大会参加者は、以下の参加資格を有するものでなくてはならない。

- ① 本規約に同意をするもの。(本大会にエントリーを行った時点で、本規約に同意をしたものとみなす。)
- ② 本大会の参加につき、20歳以上の保護者または顧問の同意を得たもの。
- ③ 日本国内に在住し、学校教育法に定める、高等学校、大学、高等専門学校、専修学校(高等課程・専門課程)に通学するもの。
- ④ オフラインで行われる大会に出場できるもの。
- ⑤ 本大会期間中に運営チームとコミュニケーションが可能であること。
- ⑥ 自己の肖像、氏名、年齢、学校名、映像が期間の定めなく、報道、放送配信、及び各種SNS等で投稿されること、および当該報道、放送配信等に関して何らの権利を有しないことに同意するもの。
- ⑦ 登録プレイヤーネームに対し、実行委員会が不適切な単語が含まれると判断をした場合、プレイヤーネームの変更に同意するもの。
- ⑧ JeSU公認プロライセンスを保持していないもの。

7〔開催タイトル〕

本大会は、以下のタイトルにおいて開催を行う。

- ・ストリートファイター6

8〔競技方法〕

本大会の競技方法は以下とする。

- ① シングルエリミネーショントーナメント方式
- ② 1on1
- ③ 1回戦～準決勝をBO3（2GAME先取制）、決勝をBO5（3GAME先取制）で行う。

9〔大会運用形式〕

- ① 本大会はオフライン対戦にて行う。
- ② 組み合わせは事務局において抽選を行い決定する。
- ③ 大会出場選手数の上限を32名とし、応募者数が上限を超えた場合は事務局にて抽選を行い決定する。

10〔競技ルール〕

1.対戦環境

- 1.1. CAPCOM のビデオゲーム「ストリートファイター6（Steam版）」及び、(1)大会開催日までにリリースされるすべてのアップデート、パッチ及び、ステージ、(2)大会開催日の7日以上前までにリリースされるキャラクターパック。

1.2. 対戦設定

「FIGHTING GROUND」「VERSUS」「ONE ON ONE」

※なお、「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」を使用する場合もある。

「実況設定 OFF」、「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」

「操作タイプ モダンもしくはクラシック」※ダイナミックの使用は不可

「アドバンテージ アドバンテージなし」

「ステージ選択 ランダム」

「離し入力 ON もしくは OFF」

OPTION 設定は下記 2 設定を除き、すべて初期設定とする

- ・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」

※サウンドアクセシビリティ設定について、身体的に設定が必要だと運営チームが判断した場合は、ON にする場合もある。

※運営チームの指示によって、大会または試合中に、OPTION 設定を指定される場合がある。設定内容については、運営チームが独断により任意のタイミングで決めることができる。

※選手が任意に対戦環境を変更する行為は禁止とする。

2. 対戦ルール

両選手のキャラクター・操作タイプの選択が終わったら、選手は試合の第1 GAME を開始する。また、キャラクター・操作タイプは MATCH 間で変更ができる。

第1 GAME が終了すると、次のルールが適用される。

2.1. 先行する GAME 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ができる。

2.2. 先行する GAME に勝利した選手は、同じキャラクター・同じ操作タイプを使用しなければならない。

2.3. GAME が DRAW GAME で終了した場合、その GAME の結果は無効とし、同じキャラクター、操作タイプのまま再度 GAME を行うものとする。

2.4. GAME 終了時、先行する GAME に敗北した選手は、インターバルを取ることが出来る。ただしインターバルは各 MATCH につき1回までとする。なお、インターバルの時間は運営チームが定める時間とする。

2.5. コントローラー設定の変更、ボタンコンフィグは、GAME 開始前のみ変更可能とする。

3. 禁止されるステージ・キャラクター・コスチューム・カラーについて

3.1. 禁止ステージ

「TRAINING ROOM」

3.2. 禁止キャラクター

なし

3.3. 禁止コスチューム・カラー

なし

- 3.4. 禁止されるステージ、キャラクター、コスチューム、カラーは、原則として開催日時点での CAPCOM Pro Tour ルールに則るが、例外が発生する場合もある。
 - 3.5. 選手は運営チームの指示によって、特定のステージ、キャラクター、コスチューム、カラーの使用を禁じられる場合がある。どのステージ、キャラクター、コスチューム、カラーが禁止されるかは、運営チームが独断により任意のタイミングで決めることができる。
 - 3.6. 対戦中に禁止されたステージ、キャラクター、コスチューム、カラーが使用された場合、速やかにその GAME を中断して再戦を行わなければならない。もし選手が GAME の中断を行わずに続行した場合は、GAME の勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。
 - 3.7. 選手は運営チームの指示によって、大会または試合中に特定のステージの使用を指定される場合がある。特定のステージについては、運営チームが、独断により任意のタイミングで決めることができる。
4. コントローラーについて
 - 4.1. コントローラーは、基本選手自身が用意する機材を使用することとする。
 - 4.2. 対戦の途中に何らかの原因で自身のコントローラーが故障した場合、運営チームが用意したコントローラーも使用することができる。
 - 4.3. コントローラーの変換器などの、付属機器の使用は可とするが、故障などの対応は行わない。
 - 4.4. その他コントローラーに関するルールはカプコンプロツアーの「コントローラー利用規定」に準ずるものとする。
<https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/>
 5. 選手欠場時の対応について
やむを得ない事情によって選手が欠場する場合は、当該選手は不戦敗扱いとなる。
 6. 対戦時の中断について

運営チームが用意した機材の不調などによる GAME の中断については協議の上、可能な限り状況を再現して GAME を再開する。ただし状況再現が困難な場合、運営チーム及び、対戦選手同士の協議により、中断された GAME の勝敗結果を無効とし、再戦に変更する場合がある。

11〔大会参加者遵守事項〕

本大会参加者は以下のルールを遵守するものとし、エントリーを行った時点で本事項に同意したものとする。本事項及び本規約に反する行為に該当する、または該当する恐れがあると実行委員会が判断をした場合は、当該参加者または参加チーム全体に対しエントリーの取り消し、または失格とすることができる。

- ① 実行委員会及び大会スタッフ、大会開催場所の指示・ルールに従って行動をする。
- ② 大会の様子、プレー画面などを委員会の許可なく、放送・配信する行為を禁止する。
- ③ 参加時の服装は所属校の制服を原則とし、制服の定めのない学校においては、過度にブランドロゴを強調した服装、または公序良俗に反した服装を避けること。委員会が不相当と判断した場合、服装の変更を指示する可能性がある。
- ④ 共謀行為、八百長行為、大会に関し、不正な利益を供与し、申込み、要求し又は約束する行為を禁止する。
- ⑤ 本人以外の人物が、本人になりすまし対戦をする行為を禁止する。
- ⑥ ゲーム機器の意図的な破損、電源オフやケーブル引き抜きなど、無断で対戦を中止にする行為を禁止する。
- ⑦ 指定された対戦時間に、対戦場所に集合しない、または遅刻する行為を禁止する。
- ⑧ 大会運営者の適切な指示や要請に従わない行為、大会の進行や運営を意図的に妨害する行為、また混乱を招くような異議を唱える行為を禁止する。
- ⑨ 大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、虚偽の申告をする行為を禁止する。
- ⑩ ゲームで何らかの利点を得る、もしくは相手に不利益を与える為に、ゲームソフトウェアを直接改ざんする外部ソフトウェアの使用や MOD、改ざんパッチによるゲームソフトウェアの改ざんなどの、既知または未知の手段によるチート行為を禁止する。
- ⑪ 意図的にゲームプレイを遅らせたり、速度を落としたり、または操作することを禁止する。
- ⑫ 意図的にネットワークの接続を中断したり、Distributed Denial of Service

「DDoS」(分散型サービス妨害)またはその他の手段により、ゲームサービスへの他の選手の接続に干渉する行為を禁止する。

- ⑬ ソフトウェアの脆弱性や不具合を故意に利用するあらゆる行為を禁止する。
- ⑭ その他のあらゆる既知または未知の方法によるゲームプレイを改ざんする行為を禁止する。
- ⑮ 酒気を帯びての参加は禁止する。
- ⑯ 他のお出場選手、運営チーム、出演者または、観客に対し、対面或いはいずれかのオンラインチャンネルで不当に威圧したり、侮辱・誹謗中傷を行ったりする行為を禁止する。
- ⑰ 試合結果を対象とした賭博行為、または賭博への参加の勧誘行為を禁止する。
- ⑱ 本大会に関し虚偽の情報を公開、流布する行為を禁止する。
- ⑳ 本大会のお出場権を他者に譲渡することを禁止する。
- ㉑ その他、大会の運営に支障をきたす行為を禁止する。

12 [個人情報のお取り扱い]

実行委員会は、本大会開催にあたり取得した個人情報を、本規約で定めた事項または法令等により開示を求められた場合を除き、ご本人様の同意なしに業務委託先以外の第三者に開示・提供することはありません。

13 [免責事項]

- ① 本大会にエントリーすることによって発生した損害に関して、実行委員会は一切の責任を負わないものとします。但し、実行委員会及び運営スタッフに故意、または重大な過失があった場合はこの限りではありません。
- ② ソフトウェアやゲームサーバ等の不具合によって、参加者が失格、あるいは本大会参加に関して不利な状況が発生したとしても、実行委員会は一切責任を負わないものとします。
- ③ 実行委員会は、参加者と他の参加者その他の第三者との間で発生した紛争について、一切の責任を負わないものとします。
- ④ 本大会に参加できなかったこと、または本大会が配信・放送・報道等された結果、参加者が被ったいかなる不利益に関して実行委員会は一切の責任を負わないものとします。
- ⑤ 本大会中に参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約・実行委員会・大会スタッフの指示に従わなかったことにより発生した、大会機材及び大会会場の機材の破損・紛失・不具合に関し、実行委員会は一切の責任を負わないものとします。

14〔大会の変更・中断・中止について〕

- ① 本大会の運営や参加者・運営スタッフ・大会開催場所に危険等があると実行委員長が判断した場合、理由の如何を問わず本大会を変更・中断・中止することができる。
- ② 地震、津波、洪水、疫病、その他の不可抗力または、実行委員長の判断により本大会の内容を変更・中断・中止とすることができる。

15〔準拠法および裁判管轄〕

本規約は日本国法に準拠します。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とする。

16〔規約の変更〕

本規約の内容は、実行委員会の判断と裁量において、変更できるものとします。本規約の変更を行った場合、当該変更の内容を速やかに公式サイトに掲示すること。

附則 2024年 7月 XX日：本大会規約第1版を規定し実施する。