

# 全日電材連 e スポーツ全国大会 『 DENZAI CUP 』 ～ROUND1～ 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 』 ～ROUND1～」(以下、本大会と記載)では、ストリートファイター6 FIGHTING GROUND VEASUS を使用します。

- ・使用プラットフォーム：本大会ではプレイステーション5版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、順位事により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準々決勝へ。  
予選優勝は、下剋上決勝トーナメント準決勝へ。
- ・下剋上決勝トーナメント：敗退した時点で終了となります。(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チーム同士で決勝を行います。

<対戦形式>

- ・予選トーナメント、下剋上決勝トーナメント、最終決戦は、共に3～4名の中からプレイヤーを選出し、1vs1の対戦を行う。
- ・1試合で1ゲームを終えた選手は、基本的には2ゲーム目以降は再出場出来ない。(延長戦は出場可)
- ・全ての試合は、BO1(1本勝負(1ゲーム2ROUND先勝)1本先取)で勝利とする。

### ★予選トーナメント1回戦★

「ONE ON ONE」を使用。先鋒(10P)・中堅(10P)・大将(20P)戦を行う。

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。

<試合例>

	出場チームは、先鋒・中堅・大将を大会抽選前(1月15日(月))までに決定頂く。
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。

→3名全員が必ず試合が出来ます。大将戦は、会長・社長・専務・常務・所長・部長・課長・リーダー・50代以上のベテラン社員等による「会社対抗・本物の大将戦」とさせていただきます。

★予選トーナメント決勝戦、下剋上決勝トーナメント1回戦～準決勝★

「TEAM」・「星取戦」を使用。両チームのメンバー数は3。

2ゲームを先勝したチームを勝利とし、勝利が確定した時点で試合終了。(※勝ち抜き戦ではありません)

<試合例>

・予選トーナメント決勝、下剋上決勝トーナメント1回戦の4試合は、両チーム試合開始前に、選手順とキャラ使用のオーダー表を司会者に提出。オーダー表に沿って、試合を行って下さい。	
・下剋上決勝トーナメント準々決勝、準決勝は、トーナメント左側のチームから先に3選手の順番とキャラクターまでを自由選出。続いて、トーナメント右側のチームが選手の順番とキャラクターを選出	
第1試合	トーナメント左側（勝利） ○ — × トーナメント右側（敗退）
第2試合	トーナメント左側（敗退） × — ○ トーナメント右側（勝利）
第3試合	トーナメント左側（勝利） ○ — × トーナメント右側（敗退）
トーナメント左側の勝利！（※もし、第2試合でトーナメント左側が勝利していたら、2試合で終了。）	

→予選で優位に立ったチームは、先に誰を順番に配置し、キャラクターを使用するか。

予選で敗退したチームは、相手チームの選出を見た上で選手を選出出来るので、采配の妙が勝負を分けます。「下剋上」となるか、返り討ちとなるか。予選の各試合を見て、各チームの選手レベルの確認をし、作戦を練って挑んだチームが勝敗を分けるかもしれません。

★最終決戦★

最終決戦は、「TEAM」・「勝ち抜き戦」を使用。両チームのメンバー数は3。

プレイヤーを3名選出し、勝者が残り、敗者は交代。敗者が3名出た時点で試合決着。

※時間が1時間以上長引いた場合は、下剋上決勝トーナメントと同じ「TEAM」・「星取戦」2戦先勝方式を使用。

<試合例>

決勝戦の試合開始前にプレイヤー3名の選出順を決定する。	
第1試合	Aチーム1人目（勝利） ○ — × Bチーム1人目（敗退）
第2試合	Aチーム1人目（勝利） ○ — × Bチーム2人目（敗退）
第3試合	Aチーム1人目（敗退） × — ○ Bチーム3人目（勝利）
第4試合	Aチーム2人目（敗退） × — ○ Bチーム3人目（勝利）
第5試合	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。）	

→実力のあるチームが残るような仕組みですので、決勝戦はレベルの高い試合になると思います。

見応えのある試合を期待しています。

<チーム編成>

・各社3名ないし4名までを登録とし、大会開始直前までのメンバー登録変更は可とするが、大会開始以後は、メンバー登録の変更は禁止とする。

## <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>

- ・実況設定：ON
- ・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。  
(事務局では、PS5のコントローラーのみ準備します。アーケードコントローラーをご使用されたい選手は、各自でご持参ください。なお、USB3.0 ケーブル延長5mはご用意致します。)
- ・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 2023 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 2023 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 PS ボタン、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、中断をした側の該当プレイヤーは、コントローラーから手を放した状態でプレーを再開して下さい。  
ただし勝敗が決定した後のポーズについては勝敗に影響しないものとします。
- ・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。