

R5 年度 Ie リーグ 大会規約

-ストリートファイター6-

1. 大会概要

開催日時：2024 年 3 月 16 日（土） 13:00~18:00

会場：AREA310（茨城県水戸市宮町 1 丁目 2-4 MYM ビル 2F）

参加費：無料

配信：有

定員：16 名※先着順

使用プラットフォーム：PC（Steam）

2. エントリー

① エントリー条件

・本大会は「茨城県枠」と「茨城県外枠」に分けて募集を行う。エントリーをする者は、自らが当てはまる募集枠を確認し、概要する募集枠にてエントリーを行うものとする。

・1 名ずつでのエントリーとなる。同一の企業から複数人エントリーすることも可能だが、その場合でも 1 人ずつエントリーをすること。

・エントリーにあたり入力した情報については、大会の SNS での告知や YouTube での配信などに使用されるため、あらかじめ所属団体に許可を得てから参加すること。

※エントリーした時点で許可を得ているものとして扱われる。

・エントリーは Google フォームにて行う

・エントリー後、選手は大会の進行に使用する Discord サーバーへ参加すること。

■茨城県枠

参加条件	下記いずれかの条件に当てはまる方 ・茨城県内に本社、支店を置く企業に所属している ・茨城県内に本部、支部を置く団体に所属している ・茨城県内の高校、大学に所属している
エントリー期間	3/4（水）～3/14（木）

■茨城県外枠

参加条件	下記いずれかの条件に当てはまる方 ・茨城県外に本社、支店を置く企業に所属している ・茨城県外に本部、支部を置く団体に所属している ・茨城県外の高校、大学に所属している
エントリー期間	3/11（月）～3/14（木）

② エントリー時に必要な情報

- ・各選手が所属する企業、団体、高校、大学の名前
※高校、大学の場合は部活名やサークル名を入れることも可能とする。
※トーナメントにはこちらに入力した情報が使用されます。
- ・代表者の氏名、連絡先（Discord、メール）
- ・所属企業、団体、学校のロゴデータ
※学生の場合は所属する学校もしくは部活やサークルのロゴでも可能とする。
※提出がない場合は企業名、団体名、学校名（部活名、サークル名）のみとなる。
- ・その他、エントリーに使用される Google フォームにて運営から求められた事項

3. レギュレーション

【機材】

- ・すべての試合は運営が準備した PC を使用して行われる。
- ・コントローラーは各選手持参したもを使用することが可能である。ただし、使用できるコントローラーについては下記リンク先の「添付3 コントローラー規定」に則るものとする。

CAPCOM PRO TOUR 2023 公式規定：<https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/>

※運営では貸出用の アーケードコントローラーと PS5 コントローラーを用意しますが、数に限りがあるため、希望する種類のコントローラーを貸し出せない可能性があります

【試合設定】

モード：FIGHTING GROUND/VERSUS/ONE ON ONE

- ・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
 - モーションブレンダー：ON
 - 入力遅延軽減機能：ON
 - 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大会運営者が判断した場合は、ON にする場合もある。【順位決定方式】

【試合形式】

- ・ダブルエリミネーションのトーナメント形式で行う
- ・すべての試合は Bo3 (2 本先取) とする。ただし、試合の進行状況によりスケジュールに余裕が出た場合は途中から Bo5 (3 本先取) とする。

【試合進行】

① プレイサイド選択

両プレイヤーで話し合いサイドを決定する。希望するサイドが被ってしまった場合は、じゃんけんをして勝った方が 1P 側と 2P 側どちらにするかを決める。

② キャラクター選択

両選手は任意のタイミングで使用キャラクターを選択する。これは自由選択となる。選手は希望するキャラクターを選んでプレイを始める。尚、ブライド形式を希望する場合は”相手がキャラクターを決定する前に”相手にブライド形式の希望を申し出て、両選手が使用キャラクターの名前を記入したもの（スマホのメモ機能など）を同時に開示する形をとる。

③ 試合開始

両選手のキャラクター・操作タイプの選択が終わったら試合を開始する。

④ 二本目以降

前の試合の勝者はキャラクターと操作タイプの変更不可となる。敗者はキャラクターと操作タイプの変更が可能であり、プレイサイドの変更を行うことができる。

※ドローの場合は再度同じキャラクター、操作タイプで試合を行う

※コントローラー設定の変更、ボタンコンフィグは試合中は変更不可とする。