

イーカレ APEX LEGENDS SUMMER CUP 2023

ルールブック ver.1.1

1,参加条件.....	2
2,ゲーム種目及びバージョンについて	3
3,大会進行について.....	3
4,大会方式とマッチガイドライン.....	3
4.1,ゲームプレイの設定.....	3
4.2,マッチガイドライン.....	3
4.3,カップについて.....	3
4.4,エントリー方法について.....	4
4.5,大会形式	4
5,選手接続.....	4
6,再試合規定	5
7,大会禁止事項.....	6
8,選手禁止事項.....	6
9,大会開催に関する注意事項.....	6
10, 個人配信、クリップの公開について.....	7
11, 大会の開催の延期または中止の判断について.....	7
12,賞金について.....	7

1. 参加条件

イーカレ ストリートファイター6（以下、ECSF6）に参加する選手は以下のすべての条件を満たしている必要があります。

- (ア) ECSF6 に出場申請をする時点で大学生・大学院生であること。
- (イ) 大会参加申請フォーム（Tonamel、Google フォーム）に必要情報を登録した大学生・大学院生であること。
- (ウ) ECSF6 運営チームと日本語または英語でのコミュニケーション対応が可能であること。
- (エ) ECSF6 のウェブサイト、ECSF6 運営が指定する大会チャット ([Discord](#)) を利用できる環境にあり、大会開催中に大会チャット上で ECSF6 運営からの連絡が受け取れること。
- (オ) ECSF6 当日チェックインを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
- (カ) 対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスが可能であり、自身の有効な ファイターアカウント で接続できること。尚、
https://c.cid.capcom.com/info/policy_ingame/privacy/ja/
に示されている CAPCOM ID のプライバシーポリシー、
https://c.cid.capcom.com/info/policy_ingame/terms/ja/
に示されている利用規約に同意することとみなします。
未成年のプレイヤー全員については、親権者または保護者が公式ルールおよび各イベントの規則を確認し、これに同意していることとみなす。
- (キ) 当該 ファイターアカウント がグローバル BAN されていないこと。
- (ク) 過去にチートなどの不正行為をした事実がないこと。
- (ケ) マッチに支障のないゲームプレイ環境（PC スペック、各種ソフトウェアの動作状態通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む）を用意できること。
- (コ) 大会出場選手として節度をもった行動が取れ、日本の ストリートファイター6 プレイヤーの模範となれるよう努力出来ること。
- (サ) 「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問わない。
- (シ) 当ルールブックの記載事項に従うこと。

2. ゲーム種目およびバージョンについて

CAPCOM が提供している全てのプラットフォームの「ストリートファイター6」の最新バージョンを使用し大会を実施します。

- (ア) 大会期間中にバージョンのアップデートが行われた場合、最新バージョンを使用して実施します。
- (イ) 大会開催 1 週間以内に行われたアップデートにより追加された、キャラクターに関しては使用禁止とします。
ただし、既存のキャラクターの仕様や性能が変更された場合は使用可能です。
- (ウ) バグなどが確認され大会進行に支障をきたすと判断されたキャラクターの使用を禁止する場合があります。

3. 大会の進行について

ECSF6 運営チームが必要に応じて別途提供するゲームクライアント、またはツールを使用して大会を実施する場合、選手は必ず従わなければなりません。

4. 大会方式とマッチガイドライン

4.1. ゲームプレイの設定

- (ア) タイムカウンは 99 で行います。
- (イ) 対戦ラウンド数は 3(2 ラウンド先取制)で行います。

4.2. マッチガイドライン

- (ア) すべてのマッチは オンライン で行われます。
- (イ) すべてのマッチはカスタムルームを使用して行われます。
- (ウ) マッチ開始時にアップデートなどが終わっていない場合は、その選手はそのマッチに参加することはできません。

4.3. カップについて

- (ア) 参加選手は、SNS 等で募集されます。
- (イ) 参加選手数の制限はございません。なお、参加条件を満たしていない選手、大会運営によって不適切と判断された選手については参加できない場合があります。
- (ウ) 1 つの大学から出場する選手数の制限はございません。
- (エ) 試合は 2 日間にわたって予選と決勝を行います。
- (オ) 本大会は全試合オンラインで行われます。

- (カ) 大会運営チームの判断により、試合数、試合形式等が変更される場合があります。

4.4. エントリー方法について

- (ア) 連盟の運営する discord サーバー「ehub」から受け付けます。
- (イ) サーバー参加後、サーバー内のアナウンスに従いエントリーを行ってください。

4.5. 大会形式

- (ア) 今大会は 1on1 ダブルエリミネーショントーナメント形式で行います。
- (イ) 通常試合は BO3 (2 マッチ先取) の形式で行います。
- (ウ) TOP3 以降のみ BO5 (3 マッチ先取) の形式で行います。
- (エ) トーナメント全体を通してキャラクター変更は不可となります。
- (オ) 操作タイプの変更はいつでも可能です。

5. 選手接続

大会に関する質疑応答は原則として、「運営に連絡チャンネル」にて行います。

それ以外からの問い合わせは無効となります。

- (ア) 参加選手は大会運営チームより指定された時刻内に「Tonamel」にて参加表明を行ってください。
大会運営スタッフに連絡せず参加表明を行わない場合は、当日の試合に接続する権利を失います。
- (イ) 大会運営チームより試合開始のアナウンスを都度行います。アナウンスに従って試合を行ってください。
- (ウ) 大会運営チームに許可なく異議申し立ての内容を第三者に公開した場合 (SNS に投稿するなど)、ペナルティを科す場合がございます。

6. 再試合規定

- (ア) 選手間で対戦ができない等の問題が発生した場合は、Discord 上にて審判に報告をお願いいたします。
- (イ) 報告を受けた試合について審判がカスタムルームを立て、両選手を招待します。
- (ウ) ルームに入れない選手がいた場合は、その選手は不戦敗となります。
- (エ) ルームには入れたが対戦が開始できない場合は、再度対戦の開始を試みます。
それでも対戦が開始できない場合は、審判から見てアンテナ本数が少ない選手（もしくはアンテナ本数が確認できない選手）を不戦敗とします。
アンテナ本数が同じだった場合は、その試合までの対戦状況などを考慮し、運営事務局内で協議の上、不戦敗となる選手を決定します。
- (オ) 選手間で対戦はできたが審判による観戦ができなかった場合は
ルーム上で勝利表示が出ている選手をそのマッチの勝者とします。
- (カ) 審判がマッチ途中で観戦不能となった場合は、マッチが継続していれば上記オと同じ対応となります。
マッチ自体が途中で終了した場合で、ルームに戻れない選手がいる場合は、その選手はそのマッチに敗北したものとします。
両選手ともルームに戻れた場合は、審判が確認できた時点での取得ラウンド数、使用キャラクターのみ再現して再開します。
- (キ) マッチ途中で退出や切断は、理由に関わらず退出・切断した選手がそのマッチ敗北となります。
- (ク) 両選手および審判の観戦したマッチの結果に齟齬が生じた場合は、審判のものが優先されます。
観戦試合外で齟齬が発生した場合は、録画・スクリーンショット等の審判への提出を求めた上で、審判が内容を確認し、齟齬が認められた場合はそのマッチは再試合となります。
- (ケ) その他、試合の進行方法や、トラブル時の対応については、discord にてお知らせいたします。

7. 大会禁止事項

- (ア) ゲームを故障させる行為。
公認ではない故障でゲーム内のアクションが発生したと判断した場合、主催者は独自の裁量で当該マッチの再スタート、または当該選手の処罰を行うことなどの対応ができるものとします。
- (イ) マッチ終了前に離脱しゲームロビーに戻る行為。
- (ウ) 故意に試合開始を遅らせる行為。
- (エ) グリッチに該当する行為。
- (オ) 大会運営用 Discord への招待 URL や大会チャットの内容を関係者以外に公開する行為。
- (カ) カスタムサーバーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為。
- (キ) 談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
- (ク) 大会運営チームへの業務渉外または運営妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
- (ケ) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- (コ) チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
- (サ) ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
- (シ) 上記に他、弊連盟並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為。
- (ス) 正規のロースターとは異なるロースターに参加する行為。
- (セ) 出場権を譲渡する行為。
- (ソ) CPT ルールに準拠しないデバイスの使用をする行為。
- (タ) 虚偽の回線落ち申告をする行為。

8. 選手注意事項

- (ア) ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、立ち入り出来ない場所に侵入してキャラクターが行動不能になった場合、選手の自己責任とし再試合を実施しません。
- (イ) 試合開始前に選手は自身のプレイ機器を確認しなければならず、修理・交換などによって試合を中断したり再試合したりすることはありません。個人の機器におけるトラブルは全て選手の責任となります。

9. 大会参加に関する注意事項

- (ア) 使用する機器は選手個人の機器を使用します。
- (イ) 上記の他、大会運営の中でトラブル等があった場合は、大会運営チームの判断に従っていただきます。

10. 個人配信、クリップの公開について

- (ア) 個人配信は可能です。
- (イ) クリップの公開は可能です。

11. 大会の開催の延期または中止の判断について

以下の場合、運営の判断で開催を延期または中止の判断をします。

- a. 大会当日のチェックイン開始時刻時点でサーバーが不安定な場合。
- b. 災害または感染症などのやむを得ない事由により運営が困難な場合。
- c. その他、円滑な運営が困難と判断された場合。

12. 賞金について

賞金は優勝、準優勝に贈呈されます。

優勝……………20,000 円

準優勝……………10,000 円

三位……………5,000 円

情報は随時発信していきますので、当連盟の Twitter・Discord・HP などをご確認ください。

【改訂履歴】

版	項目	ページ	主な改訂内容（概要）
1.0 (2024/3/9)	—	—	新規作成