

Japan University eSPORTS Championship

大会ルール

ストリートファイターV チャンピオンエディション

1 ゲーム種目及びバージョンについて

1.1 使用プラットフォーム

1.2 決勝でのPCの設定

2 大会形式

3 プレイサイド

4ゲーム内対戦・ラウンジ設定

5 ステージ

6 コスチューム、カラー

7 キャラクター、Vトリガー、Vスキル

8 その他ルール

9 本大会ルール内容の変更

10 お問い合わせ先

ルール改変歴

2021.5.21 MATCH形式について加筆、修正

1 ゲーム種目及びバージョンについて

「Japan University eSPORTS Championship」（以下、本大会と記載）ではストリートファイターV チャンピオンエディションを使用します。なお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を使用し、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まで使用可能とします。

1 使用プラットフォーム

- 本大会ではPC版にて実施いたします。

2 大会形式

用語の提議

- MATCH（マッチ）
 - 勝敗を決する最大単位です。複数のGAMEで構成されます。
- GAME
 - 複数のGAMEを行うことでMATCHの結果とします。本大会においてGAME数は大会進行によって異なります。（詳細はMATCH形式の項目を参照）
- ROUND
 - 勝敗を構成する最小単位です。
（例：2ROUND先取によって、1 GAME取得となります。）
- 対戦形式
 - 1on1
- トーナメント形式
 - ・ 予選： シングルエリミネーション
 - ・ 本選： ウィナーズトーナメント、ルーザーズトーナメント、グランドファイナルの3ステップにより構成
 - ウィナーズトーナメント
ウィナーズトーナメントは敗北するとルーザーズトーナメントのシード枠にて再度挑戦権を与えられる
 - ルーザーズトーナメント
ルーザーズトーナメントでは敗北するとその時点で敗退が決定する
 - グランドファイナル（決勝戦）
グランドファイナルではウィナーズ、ルーザーズそれぞれのトーナメントで一位通過した選手同士で1MATCH対戦を行う

● MATCH形式

- 予選、本戦（準決勝戦までウィナーズトーナメント、ルーザーズトーナメント）Best of 3(2GAME先取)
- 本選決勝戦のみBest of 5(3GAME先取)
※決勝戦は、1MATCHのみ実施 リセットはおこなわない。

● トーナメントの進行

- 予選、本選では同一のトーナメント表で進行します。なお、Best8よりウィナーズトーナメントとルーザーズトーナメントに変更となります。
- 予選ではBest8までシングルイリミネーションでの進行を行い8名の本選進出権を持つ選手を決定します。また、Best8決定後はBest8のウィナーズブラケット、ルーザーズブラケットの決定まで進行します。
- 本選進出権を持つ選手が本選進出を辞退する場合は、下記にて繰り上げ決定を行います。
 - ・ウィナーズブラケット進出者が辞退した場合
 1. 辞退選手とBest8で対戦を行った選手をウィナーズブラケットに配置、辞退選手とBest16で戦った選手を新たにルーザーズブラケットに配置。
 2. 辞退選手とBest16で戦った選手が辞退した場合は、当初ルーザーズに配置されていた選手とBest16で戦った選手を新たにルーザーズに配置。
 - ・ルーザーズブラケット進出者が辞退した場合
 1. 辞退選手とBest16で戦った選手をルーザーズブラケットに配置。
 2. 辞退選手とBest16で戦った選手が辞退した場合は、ウィナーズブラケットに配置されている選手とBest16で戦った選手を新たにルーザーズブラケットに配置

3 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ありません。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ません。

本選に関しても、適用されます。

4ゲーム内対戦・ラウンジ設定

● 対戦設定

- モード
 - ・予選：「バトルラウンジ」を使用し、対戦を行う。
 - ・本選：「VSモード」を使用し、対戦を行う。
- ルーム設定
 - ・ラウンド:3
 - ・・タイム：99

- ・ 連戦設定：2本先取
(キャラクターや、Vトリガーを変更する場合は1本決定時に再戦をキャンセルすること)
 - 予選時のラウンジ設定
 - ・ 人数：2
 - ・ キャラクターセレクト：ON
 - ・ ハード：どちらでもOK
 - ・ プライベートスロット：なし
 - ・ パスコード：1234(対戦と関係のない人が入ってくる場合には運営より変更の指示がある可能性があります。)
- ※その他設定に関してはデフォルト

5 ステージ

- 除外ステージについてはKanzuki Beach、Flamenco Tavern、Skies of Honor、Field of Fate、Mysterious Cove、The Gridの各ステージは使用を禁止いたします。そのため選手は除外ステージの設定をすることを推奨します。
- 試合中に禁止されたステージが使用された場合、速やかにゲームを中断して再戦を行わなければなりません。
- もし選手がゲームの中断を行わずに続行した場合はゲームの勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととなります。

6 コスチューム、カラー

- 禁止コスチューム、カラーは、大会開催時点でのCAPCOM Pro Tourルールに則ります。
 - 詳細はCAPCOM PRO TOUR ONLINE PREMIER公式規定2020の“大会での使用が禁止されるコスチューム、カラー”をご確認ください。
- 試合中に禁止されたコスチューム、カラーが使用された場合、速やかにゲームを中断して再戦を行わなければなりません。もし選手がゲームの中断を行わずに続行した場合はゲームの勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととなります。
- 禁止コスチューム、カラーが選択されたことに対して両選手及び審判より申告がなく対戦が進行した場合、第2ROUNDの対戦が始まった時点で、そのGAMEは成立となります。第1ROUND中に両選手及び審判より申告があった場合、そのGAMEは無効となります。

7 キャラクター、Vトリガー、Vスキル

- 本選時では対戦開始前に使用キャラクターおよびVトリガー、Vスキルを審判に申告しなければなりません。
- 直前の試合に負けたプレイヤーはキャラクター、Vトリガー、Vスキルを変更することができます。
- 直前の試合に勝ったプレイヤーはキャラクターの変更はできませんが、Vトリガー及びVスキルの変更は可能です。

- オフラインで開催される本選は直前の試合に敗北したプレイヤーは、勝利プレイヤーのVトリガー、Vスキルの選択を待つことができますが、無視して決定することも可能です。ただしその場合勝利プレイヤーが選択したVトリガー、Vスキルに対して異議を唱えることはできません。

8 その他ルール

- 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。
- 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 ONLINE PREMIER公式規定2020の“コントローラー利用概要”及び“CPTにおけるコントローラー利用の理念”をご確認ください。
 - CAPCOM PRO TOUR ONLINE PREMIER公式規定2020 はこちら<https://capcompro.tour.com/rules/?lang=ja>
- 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、中断をした側が該当ラウンドを失います。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。
- 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。
- **ゲームが引き分け判定を下した試合は、ゲームが引き分けでも勝者が決まっている場合を除き、再試合となります。**
- スクリーンショット提出による申告
対戦相手がゲームルール上の誤りを犯したと思われる、または、禁止事項に抵触するような行動を行ったと感じた場合、スクリーンショットを撮影し、大会運営者に申告することができます。ただし、スクリーンショットの提出を伴わない申告は認められません。
- 接続性ルールについて
 - 予選の接続性ルールについて
 - 試合中、選手同士の接続が不可能な場合は次のルールが適用されます。
 1. バトルラウンジに入室出来ない選手の敗北となります。
 2. 両選手共にバトルラウンジに入室出来ない場合、勝利GAME数の多い選手が勝利となります。
 3. 両選手共にバトルラウンジに入室出来ない場合、且つ勝利GAME数が同数の場合は再試合となります。再試合が行えない場合は、両選手共に失格となります。

※ネットワーク機器の再起動に関しては、対戦途中の再起動は1MATCHにつき1度までとします。対戦途中にネットワーク機器の再起動を行った場合は、ラグチェックは行いません。

※またその時は、PS4のビデオクリップ等の証拠を提出する必要があります。PS4「Share」機能にてビデオクリップの保存が可能
 - 本選の接続性ルールについて
 - 試合中に通信の切断や機材トラブル等により、ゲームや試合の続行に支障が生じた場合、大会運営者の判断によってその後の対応を決定します。

- 必然的敗北ルールへの適用
必然的敗北とは、選手がラウンドまたは試合に適正に勝利した（対戦相手を倒す技がヒットした状態など）にもかかわらず、ゲームによって勝利アイコンが与えられる前にポーズをかけてしまった場合、依然として勝敗が確定することを指します。このルールの一般的な事例としては、選手1が選手2にクリティカルアーツをヒットさせたが、そのクリティカルアーツが掴み技のため最後のヒットが処理されるまでダメージが入らない、というケース等が考えられます。この場合でも対戦相手はラウンドに適正に敗北したことになります。技がもう一方の選手をKOしたかどうかについて意見が分かれる場合、大会オフィシャルが試合のポーズを解いて技の結果を確認し、次の処理に移行します。技によって対戦相手が倒されていない場合は、ゲーム途中の中断に関するルールが適用されます。
- オンライン予選では本人確認のためカメラ撮影を要求することがあります。大会運営者より指示された場合は必ず応じるようにしてください。
- 予選および本選の進行はDiscordにて実施します。Discordサーバーへの誘導を支持された際は必ず指定期間内にアクセスし、大会運営者と連絡が取れる状態にしてください。
- 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。

9 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。

10 お問い合わせ先

- 大会についてのお問い合わせは大会運営へご連絡ください。
- お問い合わせについては公式サイト（<https://jesu.or.jp/u-champ/>）上のお問い合わせフォームよりご記入・送信をお願いいたします。

附則

- 本大会規約は2021年2月18日から適用します。