

ストリートファイター6
- 東三河 e スポーツチャレンジ杯 -
大会要綱

1. 大会概要

大会名	ストリートファイター6 - 東三河 e スポーツチャレンジ杯 -
開催日程	予選 2026年8月1日(土)10:30 - 17:00 予定(受付時間 09:30-10:15) 本選 2026年8月2日(日)15:00 - 18:00 予定(受付時間 14:00-14:30)
競技タイトル	『ストリートファイター6』(PlayStation®5 版)
会場使用機材	PlayStation®5 本体 16 台、モニター16 台、 運営備品の PS5 純正コントローラー(DualSense)32 台、ヘッドセット2台(本戦のみ) ※予選、本選ともアーケードコントローラー持込可能 ※本選に限りヘッドセット持込可能
参加上限	128 名
募集条件	オープン参加(居住地制限なし/小学生以上)
募集期間	2026年7月20日(祝・月)まで
募集方法	「申込みフォーム」による事前申込 ※先着順です
参加費	無料
配 信	なし
賞 品	優勝、準優勝者に東三河地域の地産品を贈呈(3,000 円相当)

2. 参加資格

- 2.1 18歳未満の方が参加する場合は、保護者等の同意を得たうえでご参加ください。
- 2.2 運営、主催、権利元、会場その他大会関係者が、競技の公正性または安全な運営に支障があると判断した場合、参加をご遠慮いただく場合があります。

3. 大会形式

- 3.1 予選 8/1(土)はダブルエリミネーション方式です。
 - ・対戦ラウンド数 3、試合先取数 2(BO3)で実施します。
- 3.2 本選 8/2(日)はシングルエリミネーション方式です。
 - ・対戦ラウンド数 3、試合先取数 2(BO3)で実施します。
 - ・ベスト 8 は、対戦ラウンド数 3、試合先取数 2(BO3)で実施します。
 - ・ベスト 4 以降は、対戦ラウンド数 3、試合先取数 3(BO5)で実施します。
 - ※3 位決定戦は行いません
- 3.3 予選上位 8 名が翌日の本選へと進出します。
 - ※原則として本選は上位入賞者による決勝トーナメントとして実施するが、本選入賞者の辞退があった場合は、予選上位の者から運営により適切な方法で選出します。

4. ゲーム設定

4.1 使用ソフトは、開催日時点で配信されている最新のゲームアップデート、パッチおよび使用可能な追加コンテンツを反映した PlayStation®5 版「ストリートファイター6」です。運営上の理由により特定のキャラクター使用を禁止する可能性があります。

4.2 試合設定は次のとおりです。

・モード:FIGHTING GROUND → VERSUS → ONE ON ONE

・ラウンド数:

8/1 予選:対戦ラウンド数 3、試合先取数 2(BO3)

8/2 本選:ベスト 8 対戦ラウンド数 3、試合先取数 2(BO3)

ベスト 4 以降 対戦ラウンド数 3、試合先取数 3(BO5)

・制限時間:99 カウント

・アドバンテージ:なし

・操作タイプ:クラシックまたはモダン(ダイナミックは禁止)

・ステージ:ランダム選択を原則とします。両選手が明示的に合意した場合のみ、使用可能ステージから任意選択できます。

・トレーニングルーム:使用禁止です。ランダム選択でトレーニングルームが選ばれた場合は再抽選します。

・オプション設定:原則デフォルトです。例外として「バトル中ポーズメニューを長押しで開く:ON」「入力遅延軽減:ON」とします。

・アクセシビリティ設定は、身体的事情その他合理的配慮の必要性がある場合は、事前申告または当日の申出に基づき、運営の判断で個別に認めます。

※ブラインドピック希望のプレイヤーは運営までお声がけください。

5. 試合進行

5.1 各試合の第 1 試合開始前、両選手は使用キャラクターおよび操作タイプを選択します。

5.2 第 1 試合終了後、直前の試合に敗れた選手は次の試合でキャラクターおよび操作タイプを自由に変更できます。直前の試合に勝利した選手は、同一キャラクターかつ同一操作タイプを継続して使用してください。

5.3 DRAW GAME が発生した場合は、その試合を無効とし、同一キャラクター・同一操作タイプで再試合を行います。

5.4 ボタン設定の変更およびコントローラー設定の見直しは、原則として試合開始前のみ認めます。

5.5 試合結果の入力、呼出し対応、移動、着席等については、運営スタッフの案内に従ってください。

6. コントローラー規定

6.1 会場には、運営備品として PS5 純正コントローラー(DualSense)を 32 台用意します。参加者は、原則として会場備品のみでも競技に参加できます。

- 6.2 参加者は、自身が日常的に使用しているアーケードコントローラー、レバーレスコントローラー、PS5 対応ゲームパッドその他の入力機器を持参し、運営が認めた場合に限り使用できます。
- 6.3 自前コントローラーの使用にあたっては、次の条件を満たしてください。
- ・PlayStation®5 で正常に動作すること。
 - ・原則として有線接続で使用できること。無線接続(Bluetooth 等)は誤接続、切断、ペアリング事故防止の観点から原則として使用できません。ただし、身体的事情その他合理的配慮が必要であると運営が判断した場合はこの限りではありません。
 - ・連射(ターボ)、マクロ、自動入力、複数の入力を 1 つのボタンに割り当てる機能、その他ゲーム内想定を超える自動化機能を有効化しないでください。
 - ・レバーレスコントローラー等において、上下同時入力時は両入力を維持するか、または両入力を無効とすること。左右同時入力時も、前後いずれか一方に偏る挙動を示さないようにしてください。
 - ・運営が動作確認、接続確認またはルール適合性確認を求めた場合、ご協力ください。
- 6.4 USB 変換機器、認証アダプター、コンバーターその他中継機器は、接続安定性や公正性の観点から原則として使用できません。ただし、コントローラーの PS5 接続に合理的に必要であり、かつ運営が事前または当日に個別審査のうえ承認した場合に限り、例外的に使用を認める場合があります。
- 6.5 キーボードの使用はできません。
- 6.6 運営は、次のいずれかに該当すると判断したコントローラーの使用を禁止し、会場備品への切替えを指示することができます。
- ・大会運営の妨げとなる接続不良、認証不良、切断、過度な設定時間の発生が見込まれる場合。
 - ・公正性に疑義がある機能、外部ソフトウェア依存、非公開の自動入力機能等が疑われる場合。
 - ・他の対戦台に干渉するおそれがある無線機能・多重ペアリング・過度な給電機器等を含む場合。
- 6.7 自前コントローラーを使用する参加者は、接続・認証・ボタン設定を自身の責任で行うものとします。接続トラブルにより試合進行に支障が生じた場合、運営は備品コントローラーへの切替えを指示できます。
- 6.8 試合終了後、参加者は自身のコントローラーのログイン情報、無線ペアリング、USB 接続等を速やかに解除し、次の対戦者が支障なく使用できる状態に戻してください。

7. 受付・呼出し・遅刻

- 7.1 参加者は、運営が指定する受付時間内に来場し、チェックインその他必要な手続きを完了してください。
- 7.2 試合呼出し後、運営が定める時間内に対戦台へ着席しない場合、警告、試合没収、または失格の対象となる場合があります。
- 7.3 やむを得ない事情により遅延が見込まれる場合は、参加者は速やかに運営へ連絡してください。最終判断は運営が行います。

8. 一時停止・トラブル対応

- 8.1 参加者は、ゲーム内ポーズ、一時停止、配線の抜き差しその他試合進行に影響を与える行為を、運営の許可なく行わないでください。
- 8.2 誤操作によるポーズ、ホーム画面遷移、接続断、機材不具合その他のトラブルが発生した場合は、直ちに拳手等により運営へ申告し、その指示に従ってください。
- 8.3 トラブル発生時の再試合、ラウンド再開、試合没収その他の措置は、発生原因、進行状況、再現性、公平性および観客対応等を総合考慮し、運営が決定します。
- 8.4 参加者個人の機材に起因するトラブルについては、原則として当該参加者の責任となります。

9. 禁止行為

- 9.1 次の各号の行為を禁止する。
 - ・不正行為、替え玉参加、なりすまし、結果改ざんその他競技の公正性を損なう行為
 - ・暴言、差別的言動、威圧、ハラスメント、器物破損、迷惑行為その他会場秩序を乱す行為
 - ・許可されていない設定変更、アカウント変更、機材持込、撮影・録音・配信妨害等の行為
 - ・運営スタッフ、対戦相手、観客その他関係者の指示または安全管理に反する行為
 - ・法令、公序良俗、会場利用規則または権利元の指示に反する行為
- 9.2 運営は、違反の程度に応じて、口頭注意、警告、試合没収、失格、会場退出、今後の参加制限その他必要な措置を行う場合があります。

10. 撮影・肖像利用

- 10.1 本大会では、主催者、運営、権利元またはその委託先により、会場撮影、写真撮影、報道対応等を行う場合があります。
- 10.2 参加者は、大会参加により、自身のプレイヤーネーム、画像、映像、音声、発言、対戦画面、試合結果その他大会に関連して収録・撮影された情報が、広報・記録・報道・アーカイブ配信その他大会運営に関連する目的で、無償で使用されることに同意したものとします。
- 10.3 会場内での個人による撮影・配信は、主催者または会場のルールに従ってください。また、他者のプライバシー、著作権、営業権その他権利を侵害しないようご注意ください。

11. 権利処理および著作物の取扱い

- 11.1 本大会における「ストリートファイター6」関連のゲーム映像、ロゴ、イラスト、BGM、ゲーム内画像その他著作物の使用は、主催者または運営が権利元の定める方法により必要な許諾手続を行うことを前提とします。

- 11.2 権利元から認定証、許諾番号、クレジット表記、事前確認、実績報告、録画データ提出、告知素材の事前承認その他の条件が示された場合、主催者、運営および関係スタッフはこれを遵守します。
- 11.3 参加者は、権利元の著作物、会場備品、配信素材等について、無断転載、無断二次利用、切り抜きの商用利用その他権利侵害行為を行わないでください。

12. 個人情報

- 12.1 参加申込時に取得した個人情報は、本大会の運営、参加確認、連絡、トーナメント管理、広報、権利元への報告、事故対応その他これらに付随する目的の範囲で使用します。
- 12.2 主催者または運営は、法令に基づく場合を除き、取得した個人情報を目的外に利用しません。

13. 賞品

- 13.1 入賞者には、主催者が定める地域名産品その他の賞品をお渡しします。
- 13.2 賞品内容、授与対象順位、受渡方法等の詳細は、別途大会告知または当日案内によりお知らせします。
- 13.3 賞品の転売目的での参加、公序良俗に反する態様での賞品利用その他主催者が不適切と判断する行為が確認された場合、賞品授与を見送る場合があります。

14. 最終決定権

- 14.1 本大会に関するすべての事項についての最終判断は、主催者および運営が行います。
- 14.2 本ルールに定めのない事項または本ルールの解釈に疑義が生じた事項については、競技の公正性、参加者の安全、会場運営、権利処理および地域イベントとしての妥当性を総合考慮し、主催者および運営が決定します。
- 14.3 主催者または運営は、必要に応じて本ルールを改定する場合があります。改定した場合はウェブサイト、募集ページ、会場掲示、口頭案内その他適切な方法によりお知らせします。