

## 第2回 eスポーツ選手権大会 GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- 部門

### 大会ルール

#### 目次

1. 参加資格 .....	2
2. 大会形式 .....	2
東京一次予選 .....	2
東京二次予選 .....	2
大阪予選 .....	2
オンライン予選 .....	2
決勝会場予選 .....	3
決勝大会 .....	3
3. 招待競技者について .....	3
4. ゲーム内名称（プレイヤーネーム） .....	3
5. 使用コンソール及びデバイスについて .....	3
6. ゲーム設定について .....	3
7. 使用キャラクター及びカラーについて .....	4
8. 引き分け時の対応について .....	4
9. オフライン試合手順について .....	4
10. オンライン試合手順について .....	5
11. オンライン予選中にネットワーク不調が発生した場合 .....	5
12. その他の試合中トラブルについて .....	5
13. チェックイン .....	6
14. 遅延ペナルティについて（オンライン・オフライン共通） .....	6
15. 大会ペナルティについて .....	6
16. 本ルールについて .....	6

## 1. 参加資格

参加するには以下の条件を満たしている必要があります

- 日本語でのコミュニケーションに不自由がないこと
- 大会期間中を通じて同一のゲーム内名称（プレイヤーネーム）を使用すること
- 登録時点で試合開催時に使用可能な Sony Entertainment Network アカウントを所持しており、PS PLUS に加入していること（※オンライン予選参加の場合）
- 2月25日（土）および2月26日（日）の両日、本大会期間中常に本大会会場に滞在し、大会に出場することが可能であること

## 2. 大会形式

### 東京一次予選

1月29日（日）11時より、ダブルエリミネーション形式、全試合 BO3（2 試合先取）シングル戦で行い、勝ち残った選手 4 名を東京一次予選通過競技者とします。参加者上限は 64 名とし、当日の受付が上限に満たない場合のみ、当日の参加受付を行います。

### 東京二次予選

2月12日（日）11時より、ダブルエリミネーション形式、全試合 BO3（2 試合先取）シングル戦で行い、勝ち残った選手 1 名を招待競技者とします。

### 大阪予選

2月5日（日）11時より、ダブルエリミネーション形式、全試合 BO3（2 試合先取）シングル戦で行い、勝ち残った選手 1 名を招待競技者とします。参加者上限は 32 名とし、当日の受付が上限に満たない場合のみ、当日の参加受付を行います。

### オンライン予選

2月18日（土）19時よりオンラインでダブルエリミネーション形式、全試合 BO3（2 試合先取）シングル戦で行い、勝ち残った選手 1 名をオンライン予選通過競技者とします。

参加者上限は 64 名とし、先着順の参加登録となります。最大人数を超えた場合は先着順でリザーブとして登録され、予選開始時点でログインが確認されていない選手が出た場合の代替参加となります。

### 決勝会場予選

2月26日(日)10時より本大会会場にて決勝会場予選を開催します。ダブルエリミネーション形式、全試合BO3(2試合先取)シングル戦で行い決勝大会への出場枠8人から招待競技者数を引いた人数(事前想定4名)の上位入賞者が決勝大会出場権を得ます。

参加者上限は64名とし、当日の受付が上限に満たない場合のみ、当日の参加受付を行います。

### 決勝大会

2月26日(日)に決勝大会を開催します。決勝大会も予選と同様にダブルエリミネーション形式、全試合BO3(2試合先取)シングル戦で行います。

## 3. 招待競技者について

大阪予選、東京二次予選を通過した競技者を、招待競技者として決勝大会へ招待します。

## 4. ゲーム内名称(プレイヤーネーム)

全ての競技者は大会期間すべてを通じて同一のゲーム内名称を使用する必要があります。

公序良俗に反する名称や、著名人の名前、商標そのものの名称を、権利者の許諾を得た場合を除き、ゲーム内名称として使用することはできません。

## 5. 使用コンソール及びデバイスについて

大会での対戦は全てPlayStation®4を使用します。

入力デバイス(スティック・パッド等)は、原則的に選手が準備するものとします

- ・オフラインでの試合時に貸出用機材を使用する場合、機材の不調はプレイヤー機材の不調と同様に扱うものとします
- ・貸出用機材の交換は可能です
- ・使用可能なデバイスは正規ライセンス品のみとします
- ・変換器等の使用は原則不可とします(障がい・ケガ等によって特段の必要性が認められた場合は例外となります)

## 6. ゲーム設定について

ゲームのバージョンは各大会開催時の最新バージョンを使用するものとします。

また、試合設定は全てゲームのデフォルト設定(1ラウンド99秒制、2ラウンド先取)のままで行うものと

します。

## 7. 使用キャラクター及びカラーについて

- ・大会を通じてどの対戦相手とも最初の試合は予選当日の受付時に登録したキャラクターを使用する必要があります。
- ・2 試合目以降は 1 試合目に敗北した選手のみキャラクター変更が可能です。
- ・正しくないキャラクターが選択された場合は直ちにその試合は無効となります。
- ・2 回続けて無効なキャラクターが選択された場合、その選手は 1 試合敗北となります。
- ・キャラクターのカラー選択は自由です

## 8. 引き分け時の対応について

ファイナルラウンドを経由しての引き分けとなった場合は 1 試合先取での再試合にて勝敗を決定します。

## 9. オフライン試合手順について

- ・選手は受付時にメインキャラクターを申請するものとします
- ・試合前にじゃんけんでサイドかステージ決定権を選ぶものとします
- ・キーコンフィグはゲーム内設定のみ使用可能とします
  - ・デバイスによるキーバインドは使用不可です。使用が発覚した場合は即時失格となります。
  - ・1 試合目開始前にキーコンフィグの確認のための試合を行うことが可能です
- ・試合中断行為（PS ボタンを押す、等）については、試合再開後中断操作をした側が操作をしないままラウンド終了とします
  - ・上記中断行為について、対戦相手から不問にすると申し出があり、それを審判が認めた場合のみ再開方法を協議のうえ試合再開とします

### 禁止事項

- ・試合中对戦相手への接触は反則行為となります
- ・妨害となり得る行為（大きな声をあげる・椅子を大きく揺らす・机を叩くなど）は反則行為となります
- ・第三者が審判より選手席に近付くことを禁止します
  - ・試合開始前のセコンド行為については特に制限はありません。
- ・選手が試合中に席を離れることを禁止します

## 10. オンライン試合手順について

- ・大会参加者は可能な限り安定したネットワーク対戦環境の構築に務めるものとします。
- ・選手は試合前に運営スタッフへメインキャラクターを申請するものとします
  
- ・大会参加者には試合前に PlayStation™Network のメッセージ機能を利用して運営スタッフから「検索 ID」と入室のためのパスワードを連絡します。
- ・参加者はゲームメニューから Network モードに入ったのち、PLAYER MATCH メニューから「検索」内の「検索 ID」入力モードで連絡した「検索 ID」を入力し、ロビーに入室してもらいます。
- ・プレイヤーサイド選択・ステージ選択についてはロビー内着席時の状況に従って選択権があるものとします。
- ・お互いが着席した最初の試合はネットワークラグ確認及びキーコンフィグのための確認試合とします。その際、試合が困難なレベルのネットワークラグがあると判断した場合は確認試合終了後ただちに運営スタッフにメッセージ・電話などで申し立てを行うことができます。申し立てを受けた場合、スタッフはそれぞれの選手と対戦に入り状況を確認したのち改善の措置をとることがあります。
- ・試合中の表示に基づいて運営スタッフがネットワークの異常を感知した際には試合間に運営スタッフが各選手に連絡をとり試合を中断する場合があります。
- ・機材の故障などによって試合中断の必要が生じた場合、選手は直ちに運営スタッフに状況を連絡してください。連絡が無い場合は遅延行為とみなされペナルティを受ける場合があります。
- ・運営側機材（モニター・コンソールなど）の不調などによる試合中断については運営・競技者双方が協議のうえ、可能な限り状況を再現して試合再開となります

## 11. オンライン予選中にネットワーク不調が発生した場合

双方ともにオンライン状態であることが確認できたうえでマッチングに不調が生じた場合は、機器の再起動等のお願いをすることがあります。

また、試合中にネットワーク不調により対戦が中断された場合で、どちらか一方に原因がある場合は、その競技者が 1 試合敗北として取り扱われます。また、その後 5 分以内に該当競技者がオンラインに復帰できない場合は運営の裁定により敗退となります。

また、PlayStation™Network の障害などいずれの選手にも問題がないと判断された場合は、運営スタッフの判断で、日程変更も含めて参加する選手に対応をお願いする場合があります。その場合は、予選の成立を重視し、選手・運営スタッフ双方が調整に協力・努力するものとします。

## 12. その他の試合中トラブルについて

天変地異など不慮の事態による中断があった場合は運営スタッフ・双方の選手で協議のうえ、審判の判

断にて手順を確定しての再開となります。

### 13. チェックイン

- ・オフライン予選の場合、参加する選手は大会開始時刻までに受付を済ませてください。
- ・オンライン予選の場合、参加する選手は大会開始時刻の30分前までにPlayStation™Networkにログインしておいてください。
- ・試合開始時刻になっても受付、或いはログインが確認できていない場合は失格となります。ただし、運営スタッフへの連絡があった場合に限り、状況に応じてある程度猶予時間を設けるものとします。
- ・大会運営上の理由から止むを得ない場合、運営スタッフの判断で、参加する選手に一定時間待機などの対応をお願いする場合があります。その場合は、大会の遂行を重視し、選手・運営スタッフ双方が調整に協力・努力するものとします。

### 14. 遅延ペナルティについて（オンライン・オフライン共通）

- ・呼び出しから3分間応答が無い選手はその試合について不戦敗となります
  - ・5分間応答が無い選手はその対戦は負けとなります
- ・試合のインターバルについては最大2分間とします
- ・制限時間内に試合を再開しない場合、審判は遅延行為をしているプレイヤーを1試合敗北とします。

### 15. 大会ペナルティについて

大会共通ルール「違反行為に対する措置（ペナルティ）」の内容に従います。

### 16. 本ルールについて

本ルールは公平性や大会進行を適正に行うため、またゲーム内容の変更などに応じて随時変更、更新される場合があります。