

岡山eスポーツ企業対抗戦
「鉄拳8」
ルールブック

第二版 2024年11月8日

1	序文
2	本大会の構造
3	説明会
4	無料練習会場
5	予選
6	敗者復活戦
7	決勝
8	ゲームのルール
9	選手の実行
10	ルール意図
11	チームの選手変更

1 序文

岡山eスポーツ企業対抗戦（予選及び決勝を含めて以下、「本大会」）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用されます。本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催：一般社団法人岡山県eスポーツ連合（以下、「運営チーム」）によって制定されています。

2 本大会の構造

1) スケジュール

説明会 2024年11月15日（金） 18:00~18:30
2024年11月16日（土） 11:00~11:30、13:00~13:30
2024年11月17日（日） 11:00~11:30、13:00~13:30

2024年11月29日（金） 18:00~18:30
2024年11月30日（土） 11:00~11:30、13:00~13:30
2024年12月1日（日） 11:00~11:30、13:00~13:30

予選 2024年12月15日（日） 10:30~12:30

決勝 2024年12月15日（日） 13:00~15:00

2) 使用タイトル

ゲームタイトル：鉄拳8
プラットフォーム：Steam(ゲーミングPC)

3 説明会

1) 説明会について

説明会では、当日の流れやゲーム機の使用上の注意など参加に必要な説明を行う。本大会に出場するすべてのチームは必ず一度説明会に参加しなければならない。

2) 説明会の日程決定

日程は「本大会の構造」に記載しているスケジュールのうち、参加希望のあった日時のみ実施する。

日時の希望確認と決定には調整さんを使用し、各チームにメール連絡を行う。

なお、開催日の最終決定は各説明会候補日の1週間前程度にメールにて連絡を行う。

3) 説明会の会場

説明会はすべての日程で下記会場で実施する。

会場：ビックカメラ岡山駅前店 3階eスポーツコーナー
岡山県岡山市北区駅前町1丁目1-1

4) 説明会参加が難しい場合

日程、会場の都合で参加が難しい場合は別途ZOOMにて説明会を運営にて調整する。

4 無料練習会場

1) 無料練習会場について

11月5日～12月6日までの間、ビックカメラ岡山駅前店3階eスポーツコーナーにて試遊台を設置しています。

この練習会場は期間中、誰でも何度でも利用可能です。

2) 利用の手順

練習の際にビックカメラスタッフへ一言「企業対抗戦の練習で機材を使わせてください」と声掛けをお願いします。

※一般のお客様も使用される場合があります。

※基本、無人設置のため操作説明や大会の内容に関する質問をビックカメラスタッフに求めないようお願いします。

5 予選

1) 参加可能チーム数

受付期間内にエントリーを完了した最大12チームが参加可能

2) 参加資格

下記の条件を全て満たす場合、本大会予選への参加資格を得る

- ・ 3人1組で出場すること ※参加チームは複数社による混合チームでも可
- ・ 大会当日、現地参加ができること ※岡山県外の企業も参加可
- ・ 参加登録を行う企業または法人に所属していること
- ・ 参加選手がeスポーツのプロ(仕事)として活動していないこと

3) 対戦形式

① マッチ内容

【予選】

- ・ 出場チームを3グループに分けて総当たりで予選を実施
- ・ 各試合3人1組の団体戦
- ・ 総当たり戦では、下記条件で順位を決定
 - 優先1, チーム合計勝利数
 - 優先2, 選手合計勝利数
 - 優先3, 大将戦で勝った方
- ・ 各チームとの対戦は先鋒戦、中堅戦、大将戦の3試合を行う
- ・ 先鋒戦、中堅戦でダブルK.O.または時間制限で引き分けとなった場合、試合終了
- ・ 大将戦で引き分けとなった場合、その試合はカウントせず同じキャラクターとステージで再戦を行う

② 対戦レギュレーション

チーム勝敗形式	先鋒戦 味方先鋒VS相手先鋒 中堅戦 味方中堅VS相手中堅 大将戦 味方大将VS相手大将 のうち2勝した方の勝ち
1戦ごとの対戦形式	BO3(3回勝負で2本先取した方の勝ち)
ラウンド数	3
ラウンド時間	60秒
使用マップ	ランダム
キャラクター選択	自由
操作モード	スペシャルスタイル可
対戦サイド	運営にて当日案内

4) 決勝進出条件

予選の各グループで上位2位内に入ること

5) 使用機材

予選にて使用する機材は、運営にて手配する。

運営にて準備する機材は下記の通り。

ゲーミングデスクトップPC、24インチゲーミングモニター、アーケードコントローラー

※アーケードコントローラーのみ持参品の使用可。

6 敗者復活戦

1) 参加チーム数

予選を終えて決勝に進めなかった最大6チームが参加

2) 対戦形式

① マッチ内容

【予選】

- ・ 出場チームを3グループに分けて総当たりで予選を実施
- ・ 各試合3人1組の団体戦
- ・ 総当たり戦では、下記条件で順位を決定
 - 優先1, チーム合計勝利数
 - 優先2, 選手合計勝利数
 - 優先3, 大将戦で勝った方
- ・ 各チームとの対戦は先鋒戦、中堅戦、大将戦の3試合を行う
- ・ 先鋒戦、中堅戦でダブルK.O.または時間制限で引き分けとなった場合、試合終了
- ・ 大将戦で引き分けとなった場合、その試合はカウントせず同じキャラクターとステージで再戦を行う

② 対戦レギュレーション

対戦形式	BO1(1本勝負)
ラウンド数	3
ラウンド時間	60秒
使用マップ	ランダム
キャラクター選択	自由
操作モード	スペシャルスタイル可
対戦サイド	じゃんけんで勝った方が選択できる

3) 決勝進出条件

敗者復活戦で上位2位内に入ること

7 決勝

1) 参加可能チーム数

最大8チーム

(グループ予選進出6チーム+敗者復活戦進出2チーム)

2) 参加資格

下記の条件のどちらかを満たす場合、本大会予選への参加資格を得る

- ① 予選大会において5章4項と敗者復活戦において6章3項の「決勝進出条件」を満たしていること
- ② 出場権を得たチームの辞退などで繰り上げ昇格により参加権を得ていること

3) 対戦形式

① マッチ内容

【決勝】

- ・ シングルエリミネーション形式のトーナメント
- ・ 各試合3人1組の団体戦
- ・ 各チームとの対戦は先鋒戦、中堅戦、大将戦の3試合を行う
- ・ 先鋒戦、中堅戦でダブルK.O.または時間制限で引き分けとなった場合、試合終了
- ・ 大将戦で引き分けとなった場合、その試合はカウントせず同じキャラクターとステージで再戦を行う

② 対戦レギュレーション

チーム勝敗形式	先鋒戦 味方先鋒VS相手先鋒 中堅戦 味方中堅VS相手中堅 大将戦 味方大将VS相手大将 のうち2勝した方の勝ち
1戦ごとの対戦形式	BO3(3回勝負で2本先取した方の勝ち)
ラウンド数	3
ラウンド時間	60秒
使用マップ	ランダム
キャラクター選択	自由
操作モード	スペシャルスタイル可
対戦サイド	運営にて当日案内

4) 使用機材

予選にて使用する機材は、運営にて手配する。

運営にて準備する機材は下記の通り。

ゲーミングデスクトップPC、24インチゲーミングモニター、アーケードコントローラー

※アーケードコントローラーのみ持参品の使用可。

5) 表彰

決勝1位の成績のチームにはトロフィー、賞状、副賞が授与される

決勝2位、3位のチームには賞状、副賞が授与される

決勝4位、5位、6位、7位、8位のチームには賞状が授与される

8 ゲームのルール

1) アカウント

試合に使用するゲームアカウントは運営にて準備を行う。

2) キャラクター、マップ選択

任意のキャラクターを選択し、マップはランダムにて決定します。

3) 対戦の開始

両選手の決定が行われるとマッチ開始です。

4) 選手の切断

ゲーム中に選手がサーバーから切断された場合、再スタートとなります。

5) 遅刻

選手の全員が、対戦開始時刻までに対戦の準備を整えていない場合、そのチームは各ゲームの不戦敗となります。

6) 選手の交代

大会当日、補欠の選手と交代することは可能です。

この場合試合開始までにスタッフへ連絡する必要があります。

9 選手の行為

1) 競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべてにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければならない

2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科せられる

① チームの降参、試合放棄（サレンダー）

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行うこと

② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための2人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す 共謀行為の例として、以下があげられる

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為

③ 成り済まし行為

別の選手としてプレイ、勧誘、誘導、奨励、または指示する行為

④ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用をすること

⑤ 故意による切断、適切かつ明示された理由によらない故意による切断行為

⑥本大会運営チーム、主催者、協賛社、に関する発言、本大会運営チーム、またはその関係会社の利益に悪影響を与えないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援

⑦ 冒涇及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長

⑧ 侮辱的な言動、行為

相手チームのメンバー、ファン、運営チームへ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援

⑨ 攻撃的な行動

運営チーム、相手チームのメンバー、視聴者や観客への暴行、暴言

⑩ 秘密保持

運営チーム、もしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示

⑪ 運営チームの判断

運営チームの単独の裁量によって、運営チームが定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い

3) 本人確認

運営チームが選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に応じる必要がある

なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティを科す可能性がある

4) ペナルティの付与

運営チームが、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、またはこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科されるかかる行為が原因で科される

ペナルティの性質及び程度は運営チームの単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする

5) ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、運営チームは、次のペナルティを科することができる

- ① 口頭での警告
- ② 対戦の没収
- ③ 本大会への参加資格の剥奪
- ④ 表彰の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとする

10 ルール意図

1) 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとする

本ルールに関する運営チームの決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとする

2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、運営チームによって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられる

3) 本大会の利益

運営チームは、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有する

かかる権限は、本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはない

運営チームは、本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとする

11 チームの選手変更

1) 選手変更

大会準備期間中、大会当日においてチームの参加予定選手を変更する場合は運営に連絡する必要がある

2) チームの欠員

大会当日、体調不良等田舎る理由であっても欠員が生じた場合、欠員を補充しない限り大会は出場できるものの、順位は記録されない