

全日電材連 e スポーツ全国大会 『 DENZAI CUP 』 ～ROUND3～ 大会ルール

1. ゲーム種目及びバージョンについて

- 「全日電材連 e スポーツ全国大会 『 DENZAI CUP 』 ～ROUND3～」(以下、本大会と記載)では、
「ぷよぷよ e スポーツ」・「ぷよぷよ通」を使用します。https://puyo.sega.jp/PuyoPuyo_eSports/
・使用プラットフォーム: 本大会では steam 版(オフライン)にて実施いたします。

2. 大会形式

<トーナメント形式>

- ・予選は出場 16 チームを 4 チームずつの 4 ブロックに分けてトーナメント方式で行い、順位事に下剋上決勝トーナメントの組み合わせが決まっていきます。
予選 1 回戦敗退は、下剋上決勝トーナメント 1 回戦から
予選決勝敗退は、下剋上決勝トーナメント決勝 2 回戦から
予選優勝は、下剋上決勝トーナメント準々決勝からスタートとなります。
- ・下剋上決勝トーナメントで敗退したら、順位決定戦に回って頂きます。
(順位決定戦後は、イベントエリアに戻って、閉会式まで観覧をお願い致します。)
- ・最終決戦: 下剋上決勝トーナメントを勝ち上がった会社同士で決勝を行います。

<対戦形式>

★予選トーナメント 1 回戦・予選決勝、順位決定戦★ (10:15～11:15、12:15～13:15)

- ・予選トーナメントと順位決定戦の試合会場は、個室ゲームブース MeetUp i、個室ゲームブース MeetUp ii、実況配信ルームを使用して、シングルス(1名)とダブルス(2名)を同時対戦で試合を行って頂きます。
- ・トーナメント表左側(上側)が 1P 席。右側(下側)が 2P 席。(順位決定戦は、敗退試合の若い番号が 1P 席。)
ダブルスは、トーナメント表左側(上側)が左 2 席。右側(下側)が右 2 席。
- ・各社ルームに入る前に 3～4 名の中から 3 名を選出し、どの席に座るかを記載したオーダー表を担当者に提出し、それぞれの席へ、ご着席下さい。(入室前に両チームの同意があれば、希望選手同士の対戦を許可します。)
- ・シングルス、ダブルスの 2 試合を制したチームが勝利。(全試合が終了するまで席を立たないでください。)
両チーム 1 勝同士の場合は、総合試合勝利本数と総合個人 WIN 数の 2 つを足して多い方を勝利とします。総合勝利本数と総合個人 WIN 数も同点の場合は、両チーム代表者 1 名を再選出し、WIN 数 2、1 セット勝負で決着をつけて頂きます。
- ・リザーブ 1 名は、対戦席の邪魔にならない所で、勝敗の確認をお願い致します。
- ・ルーム内での試合は全て 7 戦先勝方式で勝利とします。(予選は女性社員出場で相手 WIN 数 1 減は行いません)

個室ゲームブース MeetUp i

個室ゲームブース MeetUp ii

実況配信ルーム



※試合ごとに会場が変わるので、開始時間と共に、十分ご注意ください。

<予選、順位決定戦の勝者の決め方>

判定の書き方

AチームがBチームに、シングルス・ダブルス、両方に勝利

①	Aチーム	Bチーム
シングルス勝利本数	7	3
ダブルス勝利本数	7	4
総合試合勝利本数	14	7

→この場合は、Aチームの勝利

2 - 0

シングルスとダブルスの結果が、1勝1敗（1 - 1）の場合は、

シングルの試合結果の得点とダブルスの試合結果の得点を合計して決着を決める（総合試合勝利本数）

②	Aチーム	Bチーム
シングルス勝利本数	7	3
ダブルス勝利本数	4	7
総合試合勝利本数	11	10

→この場合は、Aチームの勝利

1 - 1

(本11 - 10)

③	Aチーム	Bチーム
シングルス勝利本数	7	3
ダブルス勝利本数	3	7
総合試合勝利本数	10	10

→この場合は、延長戦

1 - 1

(延長2 - 1)

※Aチームが延長で2勝1敗で勝利した場合

★決勝トーナメント1回戦～準決勝★（【配信】13:30～16:10）

- ・決勝トーナメント1回戦～準決勝の試合会場は、イベントエリアでの対戦となり、YouTube 生配信を行います。
- ・「6戦先勝リレー方式」という駅伝のような形で行い、全て1名対1名の対戦です。
 - 1区はどちらかがWIN数2に早くたどり着いたら両チームの選手交代。得点は2区へ引き継ぐ。(2～3ゲーム)
 - 2区はどちらかがWIN数4に早くたどり着いたら両チームの選手交代。得点は3区へ引き継ぐ。(2～5ゲーム)
 - 3区でどちらかがWIN数6に早くたどり着いた方が勝利。(3～8ゲーム)となります。
- 1区はWIN数2に設定し、スタート。1区がA社WIN数2・B社WIN数0となった場合、選手交代を行い、2区はWIN数4に設定し、A社WIN数2・B社WIN数0からスタートします。
- A社が2区で一気に2連勝して、A社WIN数4・B社WIN数0となった場合、選手交代を行い、3区はWIN数6に設定し、A社WIN数4・B社WIN数0からスタートします。
- B社が2区で勝利するためにはWIN数4が必要となり、2区でもWIN数0の場合は3区でWIN数6が必要になります。最終的に3区でWIN数6に早くたどり着いた会社様が勝利となります。
- ・各社まず、1区の選手1名を選出し、オーダー表に記載して、試合前に司会者席までご提出頂きます。
- ・2区は1区で先にWIN数2に到達したチームから選手選出。3区も2区で先にWIN数4に到達したチームから選手を選出します。(1試合で1ゲームを終えた選手は、2ゲーム目以降の再出場は出来ません。)
- ・女性社員が1～3区のどこかで対戦に出場した場合は、3区開始前に相手チームのWIN数を1減とします。
(2～3名の女性社員がご出場されても、減らずWIN数は1のみ。リザーブ登録だけでは1減しない。)
(両チーム共に女性社員が対戦に出場した場合は両チーム共に1勝減を行います。ただし、どちらかがWIN数0の場合はWIN数減無し。両チーム共に女性社員が対戦に出場しない場合もWIN数減無し。)

<下剋上決勝トーナメントの勝者の決め方>

Aチーム		VS	Bチーム
女性社員出場 あり			女性社員出場 なし
1区スタート	Aチーム 1 勝目	1ROUND	
		2ROUND	Bチーム 1 勝目
2 勝先勝で両チーム選手交代	Aチーム 2 勝目	3ROUND	
		選手交代	
2区スタート	Aチーム 3 勝目	4ROUND	
		5ROUND	Bチーム 2 勝目
		6ROUND	Bチーム 3 勝目
4 勝先勝で両チーム選手交代		7ROUND	Bチーム 4 勝目
		選手交代	

※Aチームは女性社員が出場し、Bチームは不出場のため、Bチーム 1 勝減。Aチーム 3 勝、Bチーム 3 勝から 3 区スタート。

3区スタート	Aチーム 4 勝目	8ROUND	
		9ROUND	Bチーム 4 勝目
	Aチーム 5 勝目	10ROUND	
		11ROUND	Bチーム 5 勝目
6 勝先勝したチームが勝利	Aチーム 6 勝目	12ROUND	
	Aチームの勝利	6 - 5	Bチームの敗退

★最終決戦★（【配信】16：35～16：55）

- ・試合会場は、イベントエリアでの対戦となり、YouTube 生配信を行います。
 - ・最終決戦は勝ち抜き戦。全対戦のWIN数は2。
 - ・両チーム、ファーストバトルの選手を記載したオーダー表を提出頂き、対戦後は、勝者プレイヤーが残り、敗者プレイヤーは交代。敗者プレイヤーが3名出た時点で試合決着とします。
- （なお、最終決戦は、女性社員出場で相手 WIN 数 1 減は行いません）

<試合例>

両チーム、ファーストバトルの選手を記載したオーダー表を試合開始前までに司会者席へ提出頂きます。				
ファーストバトル	Aチーム 1 人目（勝利）	○	—	× Bチーム 1 人目（敗退）
セカンドバトル	Aチーム 1 人目（勝利）	○	—	× Bチーム 2 人目（敗退）
サードバトル	Aチーム 1 人目（敗退）	×	—	○ Bチーム 3 人目（勝利）
フォースバトル	Aチーム 2 人目（敗退）	×	—	○ Bチーム 3 人目（勝利）
ファイナルバトル	Aチーム 3 人目（勝利）	○	—	× Bチーム 3 人目（勝利）
Aチームの優勝！（どちらかが3名を倒した時点で終了。1人目が3名一気に倒せば3試合で終了。）				



<チーム編成>

- ・団体戦は、各社3～4名までを登録とし、大会当日の受付時まで、メンバー登録変更は可能です。
受付以後は、メンバー登録の変更は禁止とし、3名に満たない場合は棄権とさせていただきます。

<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。

3. ゲーム内対戦設定

<ゲーム前設定>

セット数：なし / WIN数：予選は7。下剋上決勝トーナメントは1区：2、2区：4、3区：6
(2区、3区は前区の結果に合わせてからスタート頂きます) / クイックドロップ：OFF / ブースト：OFF /
オートプレイ：オフ / れんさ予告：オフ / デコせってい：はいけい：スポーツアリーナ /
ぷよのしゅるい：アクア / BGM：7 / SE：ON / ハンデせってい：中辛

<ゲーム設定>

マージンタイム：64 / 連鎖しぼり：なし / おじゃまぷよレート：70 / ぷよを消せる個数：4/
ゲームスピード：×1.0

4. その他ルール

- ・ゲームコントローラー：公平を期すため、大会運営側で用意いたします。※持ち込み不可とします。
ASUS ROG Raikiri PRO (エイスース・アールオージー・ライキリ・プロ)
<https://rog.asus.com/jp/controllers/rog-raikiri-pro-model/>
- ・使用キャラクター：大会開催時におけるすべてのキャラクターでのプレイが可能。
また、試合ごとのキャラクターの変更を認めます。

◆ゲームの中断について

HOME ボタンなどで試合が中断された場合、中断を行った選手へは、

1度目は厳重注意。2度目は最終警告。3度目以降は相手にWIN数1が入り、予選から累積とさせていただきます。
ただし勝敗が決定した後のポーズについては、カウントしません。

◆機材やソフトウェアのトラブルについて

機材やソフトウェアのトラブル等の選手にとって不可抗力となる事由が発生した場合は、主催者が対処します。
競技中のトラブルについては中断時点の状況により、ゲームの再開方法を運営が判断します。

◆対戦者の不在について

対戦者が不在の場合は運営の判断で不戦勝とします。喫煙や休憩時は十分、ご注意ください。

5. 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。