

アバルト × ストリートファイターV -

SCORPION CHALLENGE

大会共通ルール

1 使用タイトル及びバージョン	1
1.1 使用タイトル	2
2 大会形式	2
3 プレイサイド	2
4 ステージ	2
5 コスチューム、カラー	3
6 キャラクター、Vトリガー、Vスキル	3
7 その他ルール	3
8 本大会共通ルール内容の変更	5
9 お問い合わせ先	5

1 使用タイトル及びバージョン

「アバルト × ストリートファイターV - SCORPION CHALLENGE」（以下、本大会）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。

1.1 使用タイトル

本大会では「ストリートファイターV チャンピオンエディション（PlayStation 4版もしくはSteam版）」にて参加可能です。（ゲームソフトがPlayStation 4版であればPlayStation®5でも参加可能です。）

2 大会形式

- 本大会は1次予選、2次予選、CHAMPIONSHIP全てにおいてオンラインでの開催となります。
- 各プレイヤーの対戦（1名 vs 1名）を「MATCH(マッチ)」とします。
- 「MATCH」の中で、BO3の場合最大3回、BO5の場合最大5回行われる試合を「BATTLE(バトル)」とします。
- 「BATTLE」の中で最大3回行われる対戦を「ROUND(ラウンド)」とします。
- 1ROUND 99秒、3ROUND制を基本とし、規定された勝利数に達すると勝利となります。

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を1P、下側の参加者を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。

4 ステージ

- ステージはランダム選択とする。除外ステージについては大会開催時点でのCAPCOM Pro Tourルールに則ります。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。
- 配信される試合では、上記除外ステージに加えThe Grid、The Grid Alternative [The Gridのアレンジ1]を除外してください。

- もし除外ステージが選択された場合はそのBATTLEは無効となり、ステージセレクト画面からやりなおしてください。
- 上記指定された除外ステージ以外を除外することは原則認めません。

5 コスチューム、カラー

- 禁止コスチューム、カラーは、開催時点でのCAPCOM Pro Tourルールに則ります。
- 禁止コスチューム、カラーが選択された場合、そのBATTLEは無効となり、ステージセレクト画面からやりなおしてください。
- 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運営チーム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BATTLEは成立となります。第2ROUND中に両選手及び審判より申告があった場合、そのBATTLEは無効となります。

6 キャラクター、Vトリガー、Vスキル

- キャラクター Eleven（イレヴン）は大会での使用が禁止されます。
- 対戦開始前に使用キャラクターを審判に申告しなければなりません。
- 直前のBATTLE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BATTLE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。
- 直前のBATTLEに敗北したプレイヤーは、勝利プレイヤーのVトリガー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トリガーに対して異議を唱えることはできません。

7 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：PlayStation®による正規ライセンス品アーケードスティックコントローラーおよびゲームパッドの使用を認めます。また、非純正コントローラーについては自作のものを含め、使用を認めます。ただし、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、事前に運営チームに確認をお勧めします）。
- 対戦中になんらかの理由で中断された場合、バトルラウンジを退室しているプレイヤーが対戦中の1ROUNDを失います。
- 運営チーム側の機材の不具合等で、試合の継続が不可能になった場合は、両選手は直前の対戦と同じキャラクター、Vスキル・Vトリガーを選択し、そのROUNDから再試合を行います。
- 試合中、選手同士の接続が不可能な場合は次のルールを適用します。
 - 1.両選手共にバトルラウンジに入室出来ない場合、勝利BATTLE数の多い選手を勝者とします。
 - 2.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BATTLE数が同数の場合は再試合とします。再試合が行えない場合は、両選手共に敗北とします。
- 基本的にネットワーク対戦はP2P接続を行いますが、P2P接続ができない事があります。その際には、リレー接続（専用のサーバを中継した対戦）が行われ、対戦品質が悪くなります。対戦前に確認できた場合、それぞれのプレイヤーの接続状況を確認し次第運営チームの指示従って再試合という扱いとします。その後の対応についても運営チームの指示に従って進行してください。接続状況の確認については、以下サイトをご確認ください。 <https://game.capcom.com/cfn/sfv/systemfault/132962>
- BATTLE終了後、60秒以内に次のBATTLEをスタートするものとします。
- ダブルK.O.が発生してDRAWとなった場合、同条件で再試合を行います。
- 不慮のトラブル発生時は、可能な限り状況を再現した上で再開します。
- その他コントローラー利用概要については大会開催時点でのCAPCOM Pro Tourルールに則ります。
 - <https://capcomprotour.com/rules/?lang=ja>

8 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。

9 お問い合わせ先

- 本大会についてのお問い合わせは運営チームへご連絡ください。
 - <https://help.j-cg.com/contact>