GUNMA LEAGUE 2026

（企業等対抗社会人eスポーツリーグ）

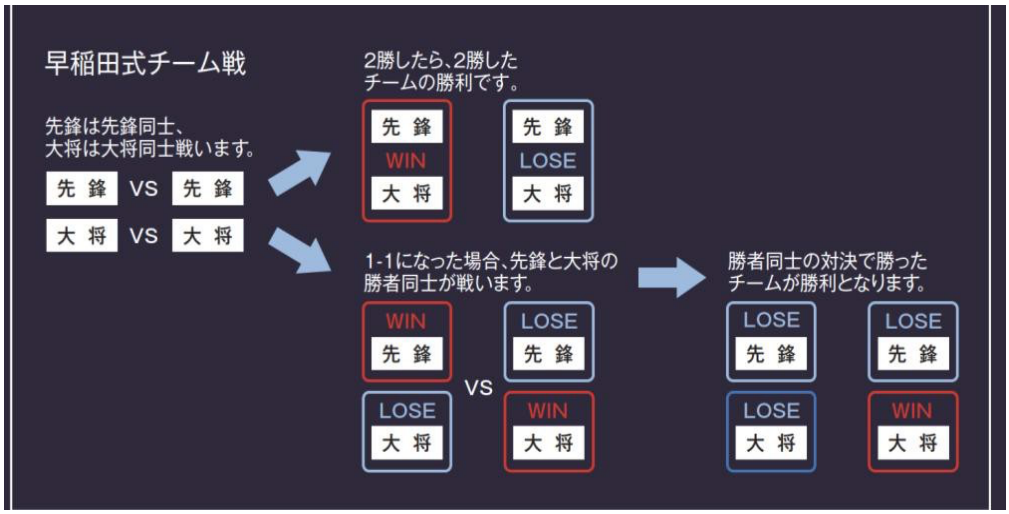
大会ルール

（「ストリートファイター６」部門）

1.大会フォーマット/大会日程
2.大会のための準備
3.選手の登録
4.ルール
5.その他

1.大会フォーマット／大会日程
(1)大会フォーマット
ア「GUNMA LEAGUE 2026(企業等対抗社会人eスポーツリーグ)」
(以下、「本大会」とします。)の「ストリートファイター６」部門（以下、「本部門」）は
予選を2 VS 2の早稲田式チーム戦によるダブルエリミネーショントーナメント方式で
決勝を2 VS 2の早稲田式チーム戦による
シングルエリミネーショントーナメント方式で実施します。

イ 共通ルール
(ア) 用語の定義
a.「早稲田式」
・試合前に各チームが「先鋒」と「大将」を決めます。
・先鋒同士、大将同士がそれぞれ対戦します。
なお、対戦は3ラウンド制で、2ラウンド先取した方が勝利となります。
・いずれかのチームが2勝した場合は2勝したチームが勝利となります。
1勝1敗の場合は、先鋒・大将のそれぞれ勝者同士で対戦し、勝ったチームが勝利です。
【早稲田式 イメージ】



ｂ ラウンド
・試合を区切る単位のこと。
・相手の体力ゲージを先に0にすると１ラウンド取ることができます。
制限時間(99カウント）内にいずれの体力もＯにできなかった場合は、
残り体力が多い方がラウンドを先取します。

c カウント
ラウンド時間は、1ラウンドあたりの制限時間で、
初期値は99カウント（99秒ではない）で、これがゼロになるとラウンド終了です。

d 体力
・試合の勝敗を決定する最も重要な要素で、
画面上部に表示される帯状のゲージで表されます。
・体力がゼロになると相手にKO負けとなり、ラウンドを跨ぐと両者とも
体力は全回復します。

(イ) 試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法等の各種申請フローはエントリー締め切り後
別途運営事務局よりご連絡します。

(2)大会日程
ア 開催日時
(ア)予選
2026年12月12日(土)　12:00受付開始　12:30集合　13:00試合開始　17:30終了 (予定)
(イ)決勝大会
2027年2月28日(日)15:30～16:20　(予定)
※やむを得ない事由により、開催日時は変更になる可能性があります。

イ 会場
(ア)予選
GUNMA eSPORTS(群馬県前橋市古市町1丁目JOMOスクエア 202)
(イ)決勝大会
オープンハウスアリーナ太田(群馬県太田市飯塚町1059-1）

2. 大会のための準備
(1)デバイス等について
本大会の本部門では、「ゲーミングPC」、Steam版「ストリートファイター６」を使用します。
(2)使用可能デバイス
本大会で使用するコントローラー(アケコン含む)は各自でご持参ください。
以下の内容を遵守してください。
・キーボードの使用は禁止です。
・ボタンや入力の変更、自作のコントローラーの使用を認めます。
・上下の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、両方の入力を有効、
または両方の入力を無効としなければなりません。
・その他、コントローラーに関する詳細な規定は 「CAPCOM PRO TOUR 2026 公式大会ルール」
に準ずるものとします。
・その他のデバイス等については、事務局にお問い合わせください。
試合の公平性に影響を及ぼすデバイスの使用は禁止とすることがあります。
(3)ゲームデータは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に加えて、大会開催日の7日以上前までにリリースされた

キャラクターパックが追加されたものとします。
(4)出場選手は主催者等が設定した時間の中で、
キーコンフィグ（コントローラーのボタン設定）を行うことができます。

3. 選手の登録
(1)登録選手について
各チーム、少なくとも2名から最大5名の選手(2名の出場選手と、最大3名までの補欠選手)を登録することができます。
※エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。
(2)チーム代表者の設定
各チームは、登録選手から「チーム代表者」を設ける必要があります。
チーム代表者は事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。
(3)団体等名の提出
申し込みの際に団体等名の提出が必要となります。本大会では出場チームの
団体等名も公表します。
(4)その他
申し込みフォームに記載の事項にご回答ください。

4. ルール
(1) トーナメントのルール
最大32チームの2vs2早稲田式チーム戦を行います。
全試合1マッチ先取(2ラウンド先取することを1マッチ取得とします)
※チーム組み合わせについては事務局にて抽選を行い決定します。
(2)ゲーム設定
・「FIGHTING GROUND」「VERSUS」「ONE ON ONE」MODE
・99カウント
・3ラウンド制 （2ラウンド先取）
・実況設定：OFF
・操作タイプ：モダンもしくはクラシック※ダイナミックの使用は不可
・離し入力：ONもしくはOFF
・アドバンテージ：アドバンテージなし
・ステージはランダム設定
・「TRAINING ROOM」は使用禁止
・禁止キャラクター：なし
・禁止コスチューム、カラー：なし
・OPTION設定は以下のグラフィック・その他設定を除き、すべて初期設定とする
・グラフィック設定：「モーションブラー ON」、「入力遅延軽減機能 ON」
・その他設定：「ダメージ表現設定 表示なし」、「バトル中ポーズメニューを長押しで開く ON」
※サウンドアクセシビリティ設定について、身体的に設定が必要だと大会運営者が判断した場合は、ONにする場合もある。
※運営チームの指示によって、大会または試合中に、OPTION設定を指定される場合がある。設定内容については、運営チームが独断により任意のタイミングで決めることができる。
※選手が任意に対戦環境を変更する行為は禁止とする。
(3)プレイヤーサイド
ジャンケンで決定。勝者が1Ｐ、2Ｐいずれかを選択します。

(4)再試合について

ア　ダブルK.O(以下「DK.O」という。両者の体力が同時に0になること。)が発生した場合は、以下のとおりとします。

・ラウンド先取数が１:０の状況でDK.Oが発生した場合、
ゲームシステムに則り先に１ラウンド先取しているプレイヤーの勝利とします。

・ラウンド先取数が１:１の状況でDK.Oが発生した場合、
その試合をドロー(引き分け)とし、再度対戦を行います。

イ　ゲームおよびデバイスの不具合などにより、
過半数の出場選手が試合の続行ができなかった場合、再試合を実施します。

(5)本人確認

事務局により、本人確認を行う場合があります。出場選手はその指示に従ってください。
本人確認ができなかった場合、失格となることがあります。

(6)不正行為

以下の行為は不正行為とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

・談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為
・事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為
・事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
・ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
・大会規約、大会ルールに記載してあることに反する行為
・その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

(7)スポンサー露出

チームまたは登録選手にスポンサードする企業がいる場合、スポンサー露出は基本的に禁止します。ユニフォームなどの着用については、事前にユニフォームの写真などを事務局に送付していただき、事務局側で着用可否の判断を行います。
本大会に不適切と判断された場合、着用をお断りする場合があります。

5. その他

大会規約、大会ルールに記載されていない事案が発生した場合は、実行委員会が事務局との協議の上、対応を決定します。