

ExCROSS BLUE LEAGUE STREET FIGHTER 6 部門 ルールブック

1 初めに

本ルールブックは、主催：中部テレコミュニケーション株式会社及びリーグ事務局（以下、「事務局」）が主催する「ExCROSS BLUE LEAGUE」の（予選及び決勝を含めて以下、「本リーグ」という）における必要事項を定めたものとする。事務局は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有する。

2 大会形式

2.1 スケジュール

(1) エントリー

エントリー受付： 2025 年 8 月 7 日(木) ～ 10 月 19 日(日)

(2) 大会スケジュール

1st ステージ（オンライン）： 2025 年 10 月 25 日（土）
～10 月 31 日(金)※1

1st ステージ予備日(オンライン) 2025 年 11 月 3 日（月・祝）※2

2nd ステージ Day1(ハイブリッド)： 2025 年 11 月 9 日（日）

2nd ステージ Day2(ハイブリッド)： 2025 年 11 月 24 日（月・祝）

3rd ステージ(オンライン)： 2025 年 12 月 6 日（土）

Final ステージ(オフライン)： 2025 年 12 月 20 日（土）

※1 対戦を行うチーム間にて日程を調整の上、対戦を行うものとする。

※2 定められた期間での調整が困難な場合、予備日にて対戦を行うものとする。

またその場合、予備日での参加ができないチームは不戦敗とする。

※ハイブリッド：オンライン、オフライン混同での開催方式

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻が重なった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などは、試合実施を延期もしくは中止する場合がありますことをご了承ください。

※大会期間中の日程の調整ができないチームに関しては失格扱いとさせていただきます。

(3) 大会当選通知連絡

2025 年 10 月 20 日(月)19 時※当選通知の時間に変更となる場合がございます。

(4) 1st ステージ対戦日時報告

各チームリーダーは 2025 年 10 月 24 日(金)19 時までに 1st ステージ全試合（最大 3 試合）の日程を Discord にて事務局へ報告しなければならない。

※報告方法については大会 Discord にて事務局よりご案内いたします。

(5) 1st ステージ対戦日時変更

各チームで試合日程が確定後(事務局へ日程報告後)にどちらか一方のチーム都合で

日程を変更する場合は、双方同意が取れた場合にのみ変更可とする。

※変更後の試合日程は確定次第速やかに事務局へ報告しなければならない。

2.2 エントリー

- (1) エントリーは、すべて「ExCROSS BLUE LEAGUE (公式サイト)」より行う。
- (2) 本リーグのエントリー上限は最大 128 チームとする。
※エントリー状況により上限を変更する場合がございます。
- (3) 本大会に参加する選手は「大会規約 第 4 条 参加資格」の条件を満たさなければならない。
- (4) 1 チーム 3 名から 4 名(うちリザーブ 1 名)でのエントリーを可能とする。
※2 名以下、もしくは 5 名以上のエントリーがあった場合は無効とする。
- (5) 同一チームの参加者（以下「チームメンバー」）は同じ学校に所属している必要はない。
- (6) 1 人の参加者が同じゲームタイトルの複数のチームにエントリーすることは不可とする。
- (7) 同一代表者から複数のエントリーが確認された場合、後に申請されたエントリー登録情報を優先する。※先に申請されたエントリー情報はキャンセルとする。
- (8) エントリー後は、事務局からの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更してはならない。
- (9) 事務局はゲーム内の名前について変更を要請でき、選手はその要請に従わなければならない。
- (10) 128 チームを超えた場合、参加できるチームは抽選によってランダムに選ばれる。
- (11) 当選チーム確定後に欠場チームが出た場合、再抽選を行う。
- (12) エントリー締め切り後の登録情報の変更は認められない。
- (13) 参加者は、急病等の理由により出場できなくなった場合、速やかに事務局へ連絡しなければならない。その際、事務局が認めた場合のみ補充要員の追加をすることができる。

2.3 大会進行

1st ステージ ～ 3rd ステージ：BO3

※1st ステージでは必ず 3 試合行う。

※2nd ステージ及び 3rd ステージは 2 試合先取した時点で勝利とするがエキシビジョンマッチとして勝敗にかかわらず最後の 1 人も試合を行うものとする。

※3 試合目終了時で引き分けになった場合、各チームから 1 名を選出し 1 マッチ再試合を行い、勝敗がつくまで試合を繰り返す。

※ハイブリッド（オンライン、オフライン）で開催される場合は運営事務局から事前に告知を行う事とする。

Final ステージ：BO5

会場：コミュファ eSports Stadium NAGOYA

※3 試合先取した時点で勝利とする。

※5 試合目終了時で引き分けになった場合、各チームから 1 名を選出し 1 マッチ再試合を行い、勝敗がつくまで試合を繰り返す。

※グランドファイナルでルーザーズサイドが勝利した場合グランドファイナルリセットを行う、この場合各チーム代表者 1 名を選出し代表者同士の BO3 によって勝敗を決めることとする

- (1) 試合（以下、「マッチ」という）は、CAPCOM のビデオゲーム「STREET FIGHTER 6（PlayStation®5 版、PlayStation®4 版、Xbox Series X|S 版、Steam 版）」における対戦を指し、マッチは 1st ステージから Final ステージにおける勝利チームを決定する対戦を指す。
- (2) 試合の進行には『Tonamel』を使用する。
- (3) エントリー締め切り後、事務局にてチームのグループ分けを行い、リーグ戦を実施。このリーグ戦を 1st ステージと呼ぶ。
- (4) 1st ステージは事務局にて各チームを最大 32 グループに分け、リーグ戦を実施。上位 64 チームが 2nd ステージへ進出。
- (5) 2nd ステージは事務局にて各チームを最大 8 グループに分けリーグ戦を実施。
- (6) 2nd ステージの上位 8 チームが 3rd ステージへ進出。
- (7) 3rd ステージはダブルエリミネーショントーナメントにて実施
WINNERS 2 チーム / LOSERS 1 チームの計 3 チームが Final ステージへ進出。
- (8) Final ステージは 3rd ステージのダブルエリミネーショントーナメントを継続した形で実施。

会場：コミュファ eSports Stadium NAGOYA

- (9) トーナメント表の上側もしくは左側を 1P、下側もしくは右側を 2P とする。
- (10) チームはその日の試合出場選手のロースターを事前に提出しなければならない
- (11) 1 マッチにおいて、1 人のプレイヤーが複数バトルの対戦を行ってはならない。
- (12) 各ステージに進む際に、上位チームから失格チームが発生した場合、繰り上げを行う。
- (13) 参加不可能な日程がある場合は不戦敗とする。
- (14) 1st ステージのリーグ内で同率が発生した場合、同率のチームが 2 チームの場合

合は直接対決の結果にて上位を決定するものとする。また、同率のチームが3チーム以上の場合、リーグを通して獲得した勝ち点にて上位を決定するものとする。

2nd ステージのリーグ内で上位同率が発生した場合、プレイオフを行う。プレイオフは同率チームの直接対決(BO3)とし、3rd ステージへ勝ち上がるチームを決定する。

(15) 2nd ステージに参加する選手は進出時に学生証の提出を行わなければならない。

(16) WKO (ダブル KO) で試合が決着した場合、そのバトルは再戦 (BO1) を行うものとする

また、学生証の提出が困難な場合、在学中である証明のできる身分証明書 (在学証明書 等) を提出すること。

※条件を満たさない選手が在籍していた場合は該当チームを原則失格とし、順位の繰り上げを行う。

2.4 概要

- (1) 本大会では CAPCOM のビデオゲーム「STREET FIGHTER 6 (PlayStation®5 版、PlayStation®4 版、Xbox Series X|S 版、Steam 版)」及び、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、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・コスチュームを使用可能とする。
- (2) オンライン対戦は、PlayStation®5 版、PlayStation®4 版、Xbox Series X|S 版、Steam 版のどれを使用しても良い。
- (3) 対事務局の判断により対戦形式が変更となる可能性が御座います。

2.5 用語

- (1) チームでの対戦(3名の選手 vs 3名の選手)を「マッチ」とする。
- (2) 各選手の対戦を「ゲーム」とする。
- (3) 「ゲーム」の中で、行われる対戦を「バトル」とする。2バトル先取で1ゲーム勝利となる。
- (4) 「バトル」の中で最大3回行われる対戦を「ラウンド」とする。2ラウンド先取で1バトル勝利となる。

2.6 ゲーム内設定

- (1) カスタムマッチを作成しオンライン対戦を行う。
「FIGHTING GROUND」→「ONLINE」→「CUSTOM ROOM」
「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」

「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
「アドバンテージなし」

(2) 出場選手は、オンライン対戦を行うための下記要件を満たす必要がある。

- ・ 3Mbps 以上のアップロード回線速度を保有すること。
- ・ CAPCOM ID を保有し、それを利用できる地域に居住していること。
- ・ PSN または、Xbox ネットワーク、Steam のアカウントを保有すること。
- ・ ワイヤレス接続 (Wi-Fi) は禁止とする。選手が Wi-Fi を使用しているという裏付けが取れた場合、当該選手はゲームの敗北とする。

(3) 決勝戦のみオフライン対戦を行う。

「FIGHTING GROUND」→「VERSUS」→「ONE ON ONE」

※事務局判断により「FIGHTING GROUND」→「ONLINE」→「CUSTOM ROOM」を使用する場合がある。

「実況設定 OFF」、「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」

「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

「アドバンテージなし」「ステージ選択 ランダム」

「離し入力 ON もしくは OFF」

OPTION 設定は下記設定を除き、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事務局が判断した場合は、ON にする場合もある。

※事務局の指示によって、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、事務局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。

2.7 コントローラーについて

- (1) コントローラーは、選手自身が用意する機材を使用することとする。
- (2) コントローラー設定の変更、ボタンコンフィグは、バトル開始前のみ変更可能とする。
- (3) 対戦の途中に何らかの原因で自身のコントローラーが故障した場合、オフライン対戦時は事務局が用意したコントローラーを使用することができる。
- (4) コントローラーの変換器などの、付属機器の使用は可とするが、故障などの対応は行わない。
- (5) 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する。

- (6) その他コントローラーに関するルールはカプコンプロツアーの「コントローラー利用規定」に準ずるものとする。

2.8 禁止されるステージ・キャラクター・コスチューム・カラーについて

- (1) 禁止ステージ

オンライン開催：なし

オフライン開催：なし(※運営が指定するステージを使用すること)

- (2) 禁止キャラクター

なし(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が使用可能)

- (3) 禁止コスチューム・カラー

なし

- (4) 禁止されるステージ、キャラクター、コスチューム、カラーは、原則とし上記に定めるものに則るが、事務局判断により例外が発生する場合がある。

- (5) 選手は事務局の指示によって、特定のステージ、キャラクター、コスチューム、カラーの使用を禁じられる場合がある。どのステージ、キャラクター、コスチューム、カラーが禁止されるかは、事務局が独断により任意のタイミングで決めることができる。

- (6) 対戦中に禁止されたステージ、キャラクター、コスチューム、カラーが使用された場合、速やかにそのバトルを中断して再試合を行わなければならない。もし選手がバトルの中断を行わずに続行した場合は、バトルの勝敗結果を無効とした上で再試合を行うこととしレベル1の罰則を与える。

- (7) 選手は事務局の指示によって、大会または試合中に特定のステージの使用を指定される場合がある。特定のステージについては、事務局が独断により任意のタイミングで決めることができる。

2.9 オンライン対戦時の切断、オフライン対戦時の中断について

- (1) オンライン対戦中に対戦が中断された場合、「CUSTOM ROOM」を退室している選手が対戦途中だった1バトルを失う。

- (2) オンライン対戦中に事務局のアカウントのみ接続が切断され、選手同士のバトルがそのまま続行された場合、そのバトルの結果は有効とし、そのバトルのリプレイを確認した後にゲームを続行する。

- (3) 事務局側の機材の不具合等で、バトル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ステージ、キャラクター、コスチューム、カラー、操作タイプを選択し、そのラウンドから再試合を行う。

- (4) ゲーム中、選手同士の接続が不可能な場合は次のルールを適用する。

- 両選手共に「CUSTOM ROOM」に入室出来ない場合、勝利バトル数の多い選手を勝者とする。

- 両選手共に「CUSTOM ROOM」に入室出来ない場合、且つ勝利バトル数が同数の場合は再試合とする。再対戦が行えない場合は、事務局判断とし、後日日程を改め、再試合を行う。
- オフライン対戦時に選手が偶然あるいは意図的にゲームを中断した場合、そのラウンドは放棄しなければならない。これの例としては、偶然コントローラーのボタンを押してラウンド中にポーズをする、自分あるいは対戦相手のコントローラーのコードを抜くといった行為などがある。
- 本リーグ進行中に、なんらかのトラブルが発生した場合、事務局に直接申告を必要とする。その際、ゲーム内容に関するトラブルの場合、選手は審判にスクリーンショットを提出するか動画の共有を行うものとする。

3 チーム名・プレイヤー名

選手は、登録するプレイヤー名をゲーム内のものと一致させること。また、下記の禁止条件に該当しないプレイヤー名、及びチーム名を決定すること。以下禁止条件に該当する場合、事務局はプレイヤー名、及びチーム名の変更を求めることができ、チーム及び所属選手はこれに従わなければならない。それによる負担は選手自身で負担するものとする。

- (1) 第三者権利に保護されている場合、また選手が書面上の許可を得ていない場合。
- (2) 何らかのブランドと類似または一致している場合。
- (3) 本人を除いて現実の人間と類似または一致している場合。
- (4) 法令または公序良俗に反する場合。
- (5) 商用（例：製品名）または、中傷、軽蔑、攻撃性、卑猥、わいせつ、憎悪扇動、マナー違反などの要素を含むあらゆるチーム名、プレイヤー名は禁止する。上述の条件を回避するために代わりのスペル、無意味な文字列、間違ったスペルを使用することも違反である。
- (6) 上記の他、事務局により不適切であると判断された場合は必要であれば事務局は上記の禁止条件を拡大、変更、取り換える権利を有する。

4 配信

4.1 公式配信

- (1) 本大会では、CUSTOM ROOM 内の「観戦」を使用し、配信を行う。
- (2) 大会参加者は、事務局の指定するアカウントからのフレンド申請を受けた場合、承認しなければならない。
- (3) 全ての選手は、大会で行われる試合の全ての内容が、ストリーミング放送及び、報道並びに情報メディアにおける商業的利用に同意したものとする。
- (4) 大会参加者に対してインタビューが行われる場合がある。全てのチームはこ

れに応じなければならない。

4.2 個人配信

本大会の試合映像を撮影、配信する際には株式会社カプコンが規定する「[カプコン動画ガイドライン（個人向け）](#) | [カプコン 製品・サービス情報](#) | [CAPCOM \(capcom-games.com\)](#)」を遵守すること。個人配信の録画の公開については制限を設けないものとする。

5 注意事項

- (1) 試合中のボイスチャットの利用は可能とする。
※事務局は選手用のボイスチャットツールの準備を行わないため、各チームで準備すること。
- (2) 試合結果の報告にはスクリーンショットまたは動画の提出が必要となるため、選手は大会中に行われる各試合結果のスクリーンショットまたは動画を提出できるようにしなければならない。

6 大会 Discord サーバー

- (1) 大会進行はチャットアプリケーション『Discord』を用いて行われる。
- (2) Discord 上では大会進行に関する重要な連絡が行われるため、事前にインストールやアカウントの作成を行い、動作確認を行うこと。
- (3) 選手は事務局から通知された大会 Discord サーバーに接続を行うこと
- (4) Discord サーバーのニックネームは登録選手名と同名に設定すること
([Discord 公式ホームページ](#))
事務局が指定した期日を守ることができなかったチームは失格扱いとする。

7 選手の欠場

選手の欠場、もしくは失格などにより大会進行途中に出場可能なメンバーが 3 名を割ってしまった場合は不戦敗となる。

また、事務局により大会進行が厳しいと判断される場合は不戦敗となる。

8 再試合の判断

- (1) 選手同士が正常に試合を開始し、操作が可能となった段階で原則的に試合は有効とする。
- (2) 選手が対戦に接続できなかった場合、当該チームは事務局に速やかに報告を行わなければならない。
また、その状態のゲーム画面を撮影し、Discord 上で事務局に提出すること。
この時、各チームは一度まで再試合の申請をすることができる。その際使用す

るキャラクター・ステージ・操作方法は変更することはできない。

- (3) 試合開始後に通信の切断や端末の動作不良などの理由により試合の続行ができなくなった場合でも、試合の停止、再試合は行わない。

当該選手自身で試合への復帰を試みることを。

試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければならない。

試合開始後に CUSTOM ROOM 内設定の相違が判明した場合、直前の試合を無効とし再試合を行う。

- (4) この場合、その状態のゲーム画面を撮影し、Discord 上で事務局に対し速やかに報告を行わなければならない。この再試合は一度しか行われず、二度誤ったルーム設定の報告が同一の条件で申請され、これが受理された場合、ルーム作成チームを失格とする。

ルーム作成チームは二度目のルームが正しい設定で行われていることを証明するために、スクリーンショットを提出しなければならない。

再試合の申請が行われなかった場合や、正しく申請されなかった場合は原則試合を有効とする。

- (5) 安全上許容できないリスク（天災や災害など）や致命的な不具合（ゲーム進行ができない状況など）が発生し試合の開始、続行が不可能となった選手がいる場合、当該選手またはチームは可能な限り事務局に速やかに報告を行わなければならない。

報告を受けた場合、事務局は協議のうえで再試合についての判断を行う。

- (6) 再試合時にはキャラクター・ステージ・操作方法の変更はできない。

9 証拠の提出

事務局へ何らかの報告を行う場合はゲーム画面を撮影し証拠として提出しなければならない。

証拠が無い状態かつ対戦相手の同意を得られない申告は無効となる場合がある。

事務局の判断に対し、選手が正当な理由なく異議を述べ大会進行を妨げた場合には、事務局は当該選手に後述の大会ルールに定める罰則を科す場合がある。

10 対戦環境

選手は用意する端末、インターネット環境に対して責任を負うこと。

11 罰則

11.1 前提

- (1) 選手が大会ルールに違反したと事務局が判断した場合には、事務局は選手に対して以下に定める罰則を与えることができる。

レベル 1：当該選手およびチームに対する警告

レベル 2：当該選手が所属する選手のゲームの敗北
レベル 3：当該選手が所属するチームのマッチの敗北
レベル 4：今後の本リーグへの 1 年間の出場禁止処分
レベル 5：今後の本リーグへの 3 年間の出場禁止処分
レベル 6：今後の本リーグへの永久的な出場禁止処分

- (2) 事務局は悪質さ、影響の大きさなどを総合的に考慮し該当レベル以上、以下の罰則を決定する権利を有する。
- (3) 事務局は与えた罰則について公式ウェブサイト上などで当該内容を公表する
場合がある。

事務局は禁止事項に該当する行為に対して、事務局単独の裁量で罰則を科す。

11.2 規約

- (1) 大会規約およびルールブックにて指定された対戦形式に従わないこと。
 - 1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す
- (2) 大会規約およびルールブックにて指定された再試合の判断に従わないこと。
 - 1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す
 - 2)

11.3 非道徳的な振る舞い

- (1) 差別的、憎悪的、わいせつ、身体的に危険な、犯罪的、違法、その他好ましくない行為（不正行為等）に関与又は奨励すること。
 - 1) レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す
- (2) 不道徳行為、非紳士的行為。
 - 1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す

11.4 不正プログラム及びその疑い

不正プログラムは、容易に判断可能な場合は運営スタッフが確認次第、該当チーム／プレイヤーを大会失格とし、後述の大会ペナルティを科す。

即座の断定が難しい場合、大会進行が長時間に渡って停止する可能性があるため、大会進行を優先し大会途中での裁定は行わないものとする。

大会終了後に証拠（動画等）の提出を含めた受付を行い、提出された証拠を含めて事務局が検証及び判断を行い、状況に応じて罰則を科す。

また、検証対象は大会中のプレイに限られるものとする。

- (1) 許諾されていない第三者のソフトウェア又はその他の技術的方法（ボット、Mod、ハッキング及びスクリプト等）を利用して、本タイトルのアプリケーション等に改ざんを加えること。
 - 1) レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す
- (2) 本タイトルを運営するサーバーに、誤作動、バグ、その他の不具合を発生させ

得る行為。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

- (3) 不正のプログラム、ツール、アプリ、その他名称等の如何を問わず、本タイトルの不正な利用を目的としたプログラム等を開発すること。また、そのようなプログラム等を他者に提供し、又は、利用させること。

1)レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す

- (4) 本タイトル上のデータの改変（データの改ざんを含む）、修正、翻案、二次的著作物の作成、逆コンパイル、逆アセンブル若しくはリバースエンジニアリング、又はこれらに類する行為。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

- (5) 上述の各行為を他者に行わせる、又は、他者に行うように働きかけること。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

- (6) 他者が上述の各行為を行う際にこれを補助し、又は、容易にするような行為。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

- (7) エミュレーターを使用して、大会参加を行うこと。

1) レベル 2~6 の罰則を状況により判断し科す

11.5 大会進行の妨害

- (1) 試合中の故意の回線切断、クライアント終了をすること。

1)レベル 3~6 の罰則を状況により判断し科す

- (2) 事務局の本事務局上必要な指示、要請に従わないこと。また、本大会の運営を意図的に妨害すること。

1)レベル 1~5 の罰則を状況により判断し科す

- (3) 事務局の本事務局上必要な質問に適切に回答しないこと。また、事務局に虚偽の申告をすること。

1) レベル 1~5 の罰則を状況により判断し科す

11.6 その他

- (1) 反社会的勢力（暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう）、または反社会的勢力と密接な関係を有する者と関係すること。

1)レベル 6 の罰則を科す

- (2) 別の選手のアカウントを利用して出場すること（替え玉行為）。

1)レベル 2~5 の罰則を状況により判断し科す

- (3) 手抜きプレイや意図的な敗北の働きかけなどを行うこと（八百長行為）。

1)レベル 2~5 の罰則を状況により判断し科す

- (4) 対戦相手、他の選手、第三者との間で、試合内容に関して何らかの約束をすること。
 - 1) レベル 2~5 の罰則を状況により判断し科す
- (5) SNS において、本大会および本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと。
 - 1) レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す
- (6) 事務局の許可なく、一般に公開されていない大会情報を公開すること。
 - 1) レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す
- (7) 事務局の許可なく、事務局が管理する連絡手段を用いて特定企業や商品の PR 活動を行うこと。
 - 1) レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す
- (8) あらゆる人物による大会を用いた賭博行為を行うこと。
 - 1) レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す
- (9) 第三者を利用して上記項目及びそれに準ずる行為を行うこと。
 - 1) レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す

12 本ルールブックの変更

事務局は大会ルールを変更する権利を有する。

事務局は大会ルールを変更する際には各チームに通知を行い、公式ウェブサイト・Discord 等の手段で告知する。

変更後の大会ルールは前項の告知の時点から発効する。

13 お問い合わせ

本大会に関するお問い合わせ：555-EBL@nt.ctc.co.jp

対応時間：10:00~17:00（月~金（祝日除く））

土日祝にお問い合わせいただいた内容は翌営業日以降にて回答させていただきます。

お問い合わせのご返信は、お問い合わせの内容により前後する可能性がございます。また、お問い合わせ状況により返信にお時間を要す場合があることをご了承ください。

ご意見・ご要望や「本 WEB サイト・本大会」と関係のない内容などに関しては、回答を差し控えさせていただきます。

改訂番号	改訂日	改訂者	改訂内容	備考
Ver.1.0	2025/07/10	大会運営事務局	初版作成	
Ver.2.0	-	-	-	他タイトルとの調整
Ver.3.0	2025/09/25	大会運営事務局	2.1 大会スケジュール エントリー受付、1st ステージの 期間及び試合進行の変更 2.3 (3)1st ステージの説明を変更 (4)1st ステージの説明を変更 (5)2nd ステージの説明を変更 (13)1st ステージの同率勝利条件 変更	