



SF6 DFM CUP 2on2 sponsored by WILDish  
参加者向け進行ガイド Ver.1.04

2023.8.22 更新

## ■はじめに

- ・使用キャラクター、操作タイプはエントリー時に登録したものが有効となります。  
大会途中での変更は認めておりませんので、事前に登録したものを選択してください。
- ・快適な通信環境を維持するためにネットワークへの接続形式は**有線ケーブル**を使用してください。  
Wi-Fi環境での大会参加は認めておりません。
- ・大会当日、急用などでメンバーが不足した場合でも参加できますがメンバーの入れ替えはできません。  
1名でのみの参加となり、先鋒戦での敗戦扱いとなります。
- ・運営チームとのコミュニケーションには「Discord」を利用します。  
必ず参加者はPC版、もしくはスマートフォン版のいずれかで利用できる環境を用意してください。  
リーダー以外のチームメンバーのDiscordサーバーへのアクセスについては問題ありません。
- ・そのほか、不明点がございましたらDiscordサーバー内 #よくある質問 チャンネルをご確認ください。

## ●使用ツールのご案内

- ・Discord  
SF6 DFM CUP 2on2 supported by WILDish Discord  
<https://discord.gg/HM4p2CRv76>  
質問や登録内容の変更などはこちらで受け付けます。  
Discordサーバー内 #まずはじめに チャンネルの内容をご確認のうえ、ご使用ください。
- ・大会進行  
Challongeを使用します。  
<https://challonge.com/ja>  
大会進行のChallonge URLはDiscord内で告知されますので各自必要に応じて随時確認してください。

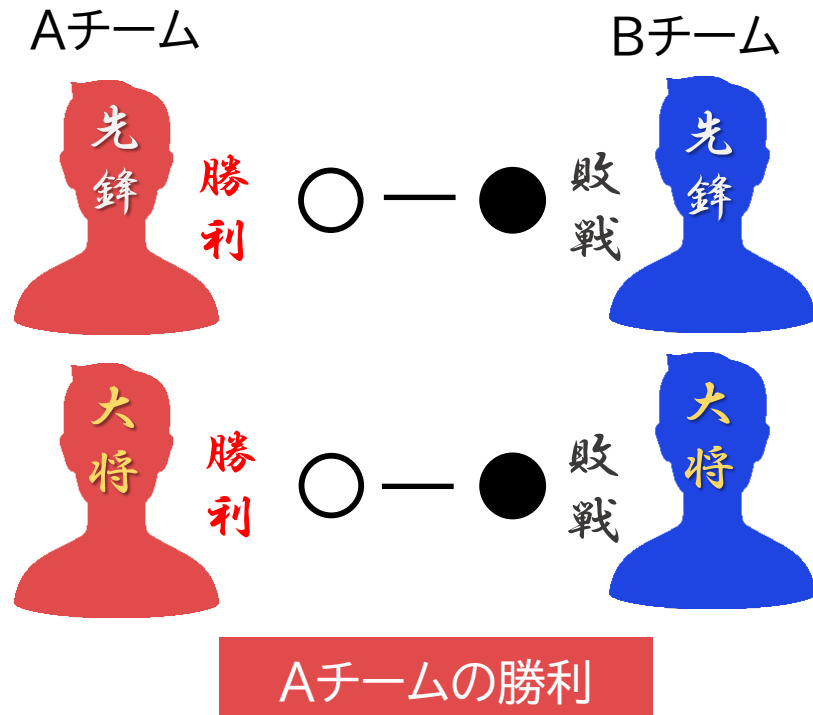
## ■大会レギュレーション「二人団体戦」について

・本大会は2名1チームによる「二人団体戦」方式の試合となります。

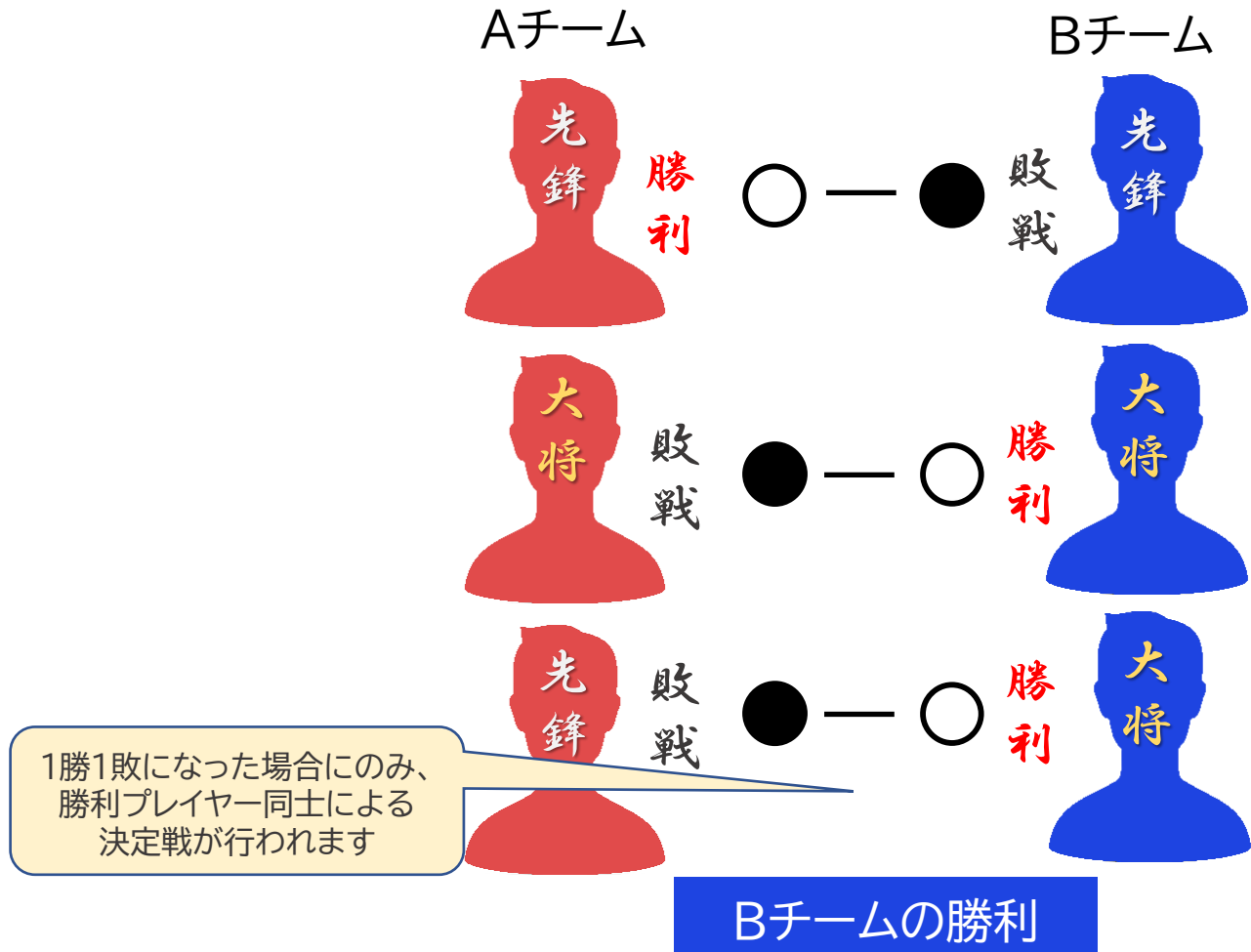
お互いの先鋒同士と大将同士が対戦を行い、2勝したチームが勝利となります。

1勝1敗となった場合は両チームともに勝利したプレイヤー同士で決定戦を行い、その試合で勝利したプレイヤーのチームが勝利となります。

### [試合進行例①]



### [試合進行例②]





## ■大会レギュレーション その他について

- ・予選は複数チームによるリーグ戦、本戦はダブルイリミネーショントーナメントとなります。
- ・先鋒、大将の順番は毎試合固定となります。
- ・ブロックの振り分けは運営にてランダムでの抽選となります。

### [予選リーグ]

- ・予選リーグは上位4**2**チームが本戦トーナメントに進出することができます。  
(32**128**チームが本戦トーナメント進出)
- ・予選リーグにて勝敗数が並んだ場合、「得失点スコア」・「直接対決」で順位を決定します。
- ・「勝敗数」・「得失点スコア」・「直接対決」すべてのスコアが並んだ場合のみ、代表者1名による決定戦を行います。

### [本戦トーナメント]

- ・本戦トーナメントはダブルイリミネーショントーナメント方式となります。2試合の敗戦で敗退となります。
- ・本戦トーナメントの組み合わせは抽選でランダムで決定します。
- ・本戦3位決定戦は行いません。

## ■試合形式について

- ・二人団体戦
- ・先鋒/大将は全試合固定
- ・対戦ラウンド数 … 3
- ・タイムカウント … 99
- ・SAゲージ持ち越し … なし

## ・試合の流れ

組み合わせ表上、上側のチームがルームホストになります。

運営スタッフの指示があったらルームをホストして試合を進行してください。

※配信台については運営がルームホストしますので運営の指示に従ってください。

※赤枠のチームがルームホストを担当します。

## ・予選リーグ

| グループ A |           |       |           |
|--------|-----------|-------|-----------|
| 順位     |           | マッチ   |           |
| ラウンド1  |           | ラウンド2 |           |
| 1      | 2 テストチーム2 | 1     | 1 テストチーム1 |
|        | 3 テストチーム3 | 2     | 2 テストチーム2 |
| 2      | 4 テストチーム4 | 3     | 3 テストチーム3 |
|        | 1 テストチーム1 | 4     | 4 テストチーム4 |

「マッチタブ」で確認できる組み合わせ

## ・本戦トーナメント



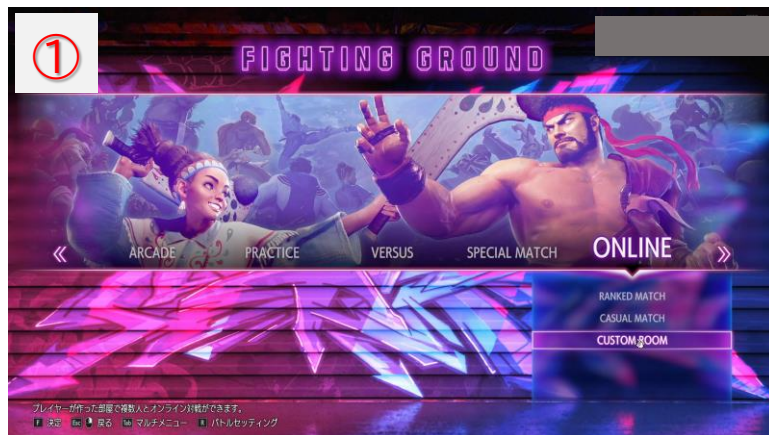
 SF6DFM運営テスト 今日 23:47  
チームA vs チームBとなります。  
1P側のリーダー さんがルームをホストして試合を進行してください。

定刻になりましたら運営スタッフより試合開始の案内がありますので、指定されたチームリーダーがルームをホストし試合を進行してください。

※試合開始時刻は全体の進行状況により前後する可能性があります  
必ずDiscordの情報を確認し、連絡が取れるようにしておいてください

## ・ルームのホスト設定

以下の設定でホストチームのリーダーがカスタムルームを立てます。  
やむを得ない場合にのみ、もう一人のメンバーを立てることができます。



[FIGHTING GROUND]にて

「ONLINE」  
⇒「CUSTOM ROOM」  
⇒「ルームを作成する」  
を選択します



[モード設定]タブにて

MODE ⇒ TEAMS  
を選択します



[ルール設定]タブにて

試合形式 ⇒ 二人団体戦  
対戦ラウンド数 ⇒ 3  
タイムカウント ⇒ 99  
SAゲージ持ち越し ⇒ なし  
を選択します



[ルーム設定]タブにて

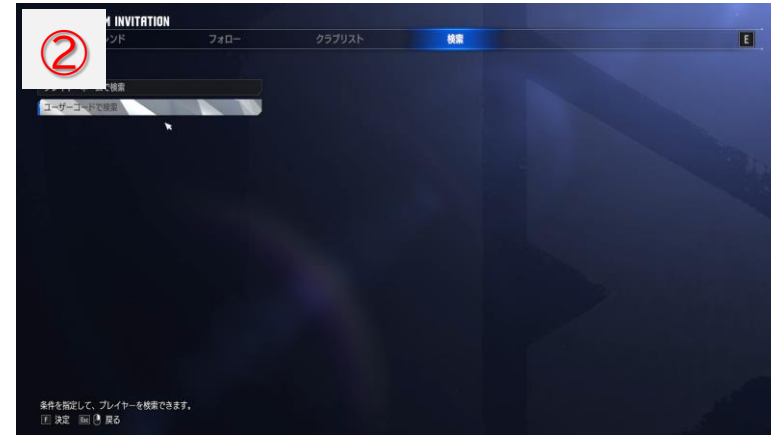
人数 ⇒ 8  
プライベートスロット ⇒ 0  
公開設定 ⇒ すべて  
通信状態制限 ⇒ すべて  
パスコード ⇒ 1111  
を選択し、「ルームを作成する」  
ボタンを押下します。

## ・ルームへの招待

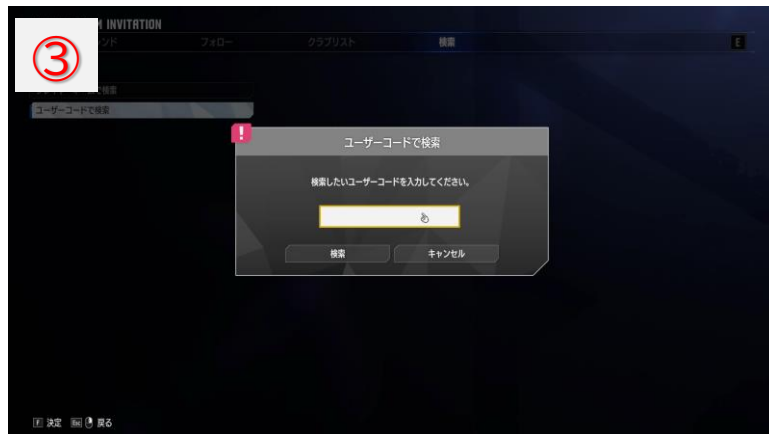
ルームをホスト後、チームメンバーと対戦チームのリーダーをルームに招待してください。  
対戦チームのリーダーについては以下の方法で招待してください。



ルームホスト後、メニューを開き  
「招待する」を選択します



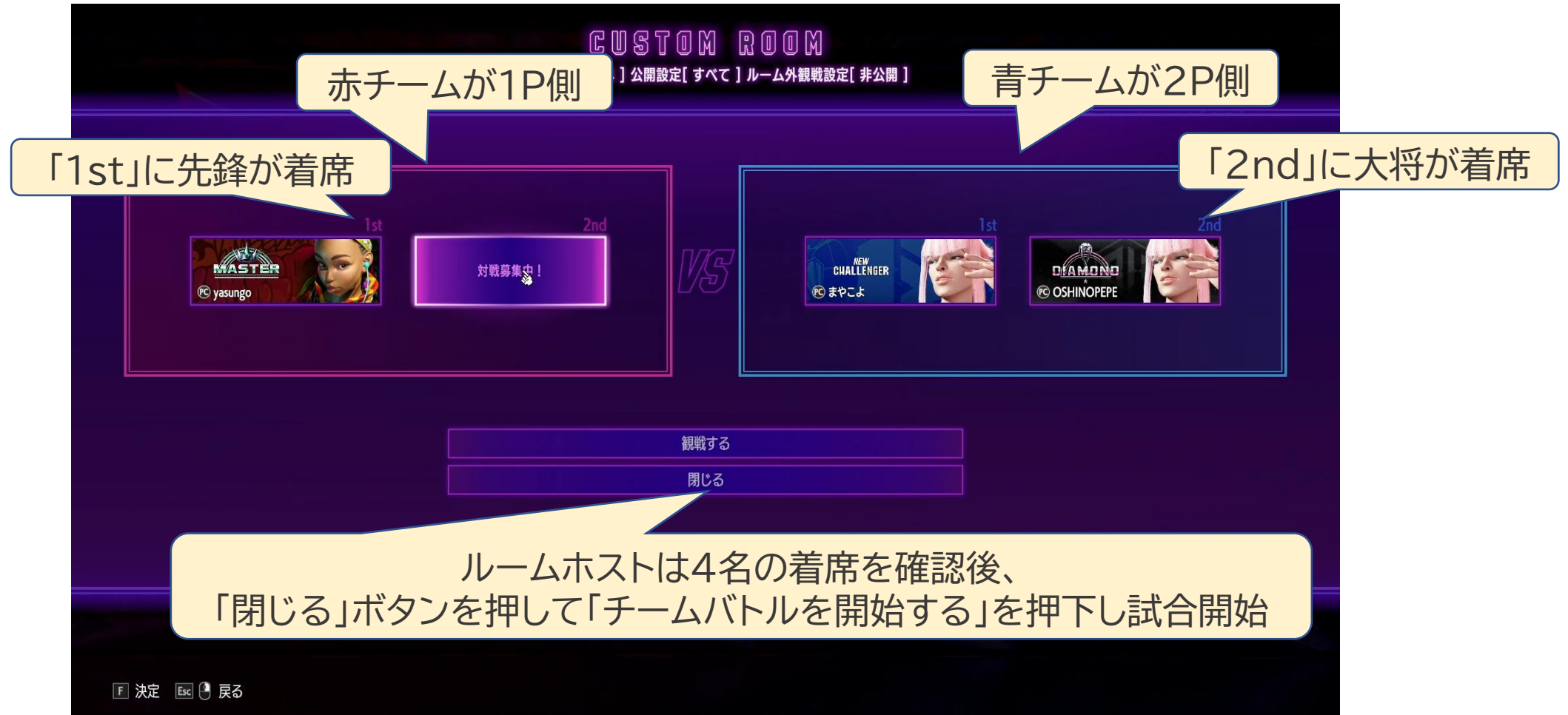
招待者を選ぶ画面で「検索」タブ  
を選択します



検索タブから「ユーザーコードで  
検索」を選択し、対戦チームの  
リーダーのコードを入力して招  
待します。

ユーザーコードは参加者リスト  
より確認してください。

- ・対戦の開始まで  
ルームに4名揃ったらそれぞれ指定の座席に着席して試合を開始してください。



※着席の前に使用キャラクター・操作タイプがエントリー内容とあっているか必ず確認してください



## ・試合の終了後

相手チームの先鋒、大将に対しそれぞれ勝利するとチームの勝利となります。

勝利したチームはDiscordの対戦ルームにスコアとともに報告テンプレートに沿って運営スタッフへ勝利報告をし次の指示対戦指示を待ってください。

## 勝利報告テンプレート

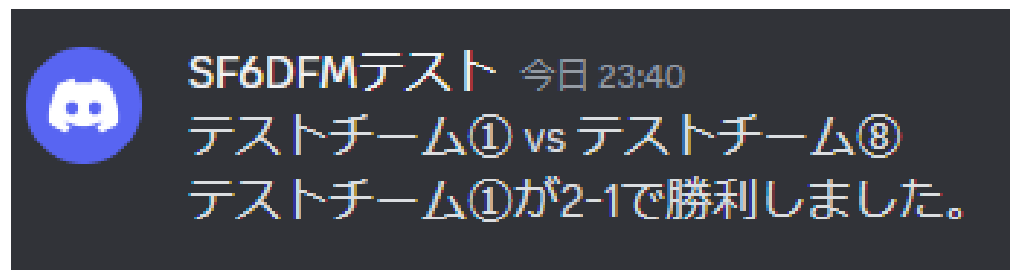
-----

[自チームの名前] vs [相手チームの名前]

[自チームの名前] 2-xで勝利しました。

-----

Challonge上のトーナメント表は運営チームが更新します。



①勝利チームのリーダーがDiscordの対戦チャンネルにて結果とスコアを報告。



②運営スタッフがリーグ表・トーナメント表を更新。