

e-sports(マリオカート部門)競技要綱

文責: 藏増凌生、桑原拓也、細田凜太郎

目次

【日時】	2
【会場】	2
【部門】	3
【使用ソフト】	3
【使用機種】	3
【ルール】	4
試合運営について	4
当日のゲーム設定について	4
【遅刻チームへの対応】	5
【当日の選手追加】	5
【審判】	5
【留意事項】	5
禁止行為	5
持ち物について	5
当日までの準備について	6
当日の運営に際して	6

第50代スポーツ・デー学生委員会

【日時】

2026年 11月14日(土)
11月15日(日)

【会場】

中央体育館会議室
※中央体育館2階



(筑波大学キャンパスマップより)

【部門】

一般(マリオカート)部門

※応募チーム数が多い場合は抽選を行う。

落選の場合のみ代表者へメールにて連絡する。

＜登録制限＞

・特になし。

【使用ソフト】

マリオカート8 デラックス

【使用機種】

Nintendo SwitchまたはNintendo Switch2

【試合形式】

トーナメント方式

・**ダブルエリミネーション方式**を採用する。

※ダブルエリミネーション方式とは、Winnerトーナメント、Loserトーナメントの2つのトーナメントに分かれて行う方式である。

初戦はWinnerトーナメントで試合を行い、敗北したチームはLoserトーナメントに移動して試合を行う。Loserトーナメント突破者はWinnerトーナメント決勝へ移動する。

また、Loserトーナメント突破者とWinnerトーナメント突破者が対戦する場合、Loser側はWinners側に2回勝利しなければ、勝利したとみなされない。

【ルール】

試合運営について

- ・VSレースを用いてチーム戦を行う。
- ・1チーム2人とし、1試合計4チームで行う。(登録は交代要員の1人を含め合計3人まで可能とする。)
- ・グランプリ150cc / 個人戦 / ノーマルアイテム / マシンすべて / CPUなしとする。
- ・全試合4レースとする。
- ・勝ち進むのは1試合2チームとする。
- ・最終合計得点のチーム内合計からチーム順位を決定する。
- ・上記順位が同じ場合は各レースの個人順位を参照し、高い順位を多く取ったチームが勝利となる。

以下にその際に用いる個人順位ごとの得点の指標を示す。

取った順位に対応する得点を最終得点に加える。

1位:7点

2位:6点

3位:5点

4位:4点

5位:3点

6位:2点

7位:1点

8位:0点

- ・個人順位を参照しても同点の場合、じゃんけんで勝敗を決定する。

当日のゲーム設定について

- ・タイヤ、グライダー、コントローラーの選択や変更は自由。
- ・登録したプレイヤー名と同じ名前でレースに参加すること。
- ・当日はゲーム内の名前の前にチームの識別数字を加えてゲームを行う。
(例:[1]プレイヤー名)
- ・識別数字はオープンチャットで各チームに共有する。
- ・試合開始最低人数は1チーム2人とする。
- ・使用するステージについては以下の12コースの中から抽選で決定する。すでに試合で使われたコースは、その試合では再び使用することはない。
(アップデート状況により変更となる可能性がある。)

使用ステージ一覧:

1 N64 ピーチサーキット

2 GBA リボンロード

3 ドルフィンみさき

4 DS ワリオスタジアム

5 3DS ネオクッパシティ

6 エキサイトバイク

7 3DS DKジャングル

8 ハイラルサーキット

9 SFC レインボーロード

10 マリオカートスタジアム

11 DS チクタクロック

12 モーモーカントリー

【当日の選手追加】

- ・本種目内で複数のチームへの登録は不可とする。
- ・一旦削除した選手の再追加は認めない。
- ・当日のチームメンバー変更は1人まで認める。
- ・負けたチームの選手を別チームへ再追加することはできない。

【審判】

- ・スポーツ・デー学生委員

【留意事項】

禁止行為

万が一認められた場合、そのチームは失格とする。

- ・会場内での飲食や喫煙
- ・選手本人が登録されていないチームでの参加
- ・不正出場

遅刻チームについて

- ・開始予定時刻を5分過ぎて2人揃っていない(試合開始最低人数に達しない)場合は遅刻チームの不戦敗とする。

持ち物について

以下の物品は貸し出しを行わないため、各自持参すること

- ・Nintendo SwitchまたはNintendo Switch2の本体及び対応するドック
 - ・コントローラー
 - ・イヤホンまたはヘッドホン
 - ・コントローラー等が別途接続機器を必要とする場合はその接続機器
- ※同チーム内でのコントローラー等の貸し借りは可能とする。

当日までの準備について

- ・コントローラーの接続も各自で行うため、接続に用いる機器（有線コントローラーのケーブル等）が必要な場合は各自持参すること。
- ・ゲームの詳細設定については各自で試合前に設定してくること。当日、設定のための時間は設けない。
- ・ローカル通信を使用し対戦を行うため、別途資料のローカル通信での接続方法を各自確認しておくこと。

当日の運営に際して

- ・本大会中におけるコントローラーの破損や汚損その他の損害についてスポーツ・デー学生委員会及び出場選手は一切の責任を負わないこととする。
- ・試合の際、許可なしでコントローラー及びその接続に用いる機器以外の物品を使用することを禁じる。
- ※他に持ち込みたい物品がある場合は事前にスポーツ・デー学生委員会にメール(spoday@stb.tsukuba.ac.jp)にて連絡し、持ち込み可能かどうかの判断を仰ぐこと。
- ・試合の様子について学内限定で配信を行う。この配信はゲーム画面だけでなく実際の会場の様子と音声も配信する。
- ・モニターでのゲーム映像（観戦画面）を会場プロジェクターに投映する。
- ・配信は中央体育館のラウンジにおいてパブリックビューイングが行われる。このことは大会に参加した時点です承を得られたものとする。
- ・審判の指示には従うこと。従わない場合には失格や退場などの措置を行うことがある。