

TOKYO
eスポーツフェスタ

東京eスポーツフェスタ2024

Tokyo eSports Festa2024



太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル

出場選手は必ずお読みいただき
ご理解の上で大会にご参加ください

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会

この度は『東京eスポーツフェスタ』にご参加いただき、ありがとうございます。
大会に参加いただくにあたり、必要な情報を記載しておりますので必ずご一読くださいますよう、
お願い申し上げます。

■大会名称	東京eスポーツフェスタ2024
■会期	2024年1月26日(金)・27日(土)・28日(日)
■会場	東京ビッグサイト南1・2ホール 〒135-0063 東京都江東区有明3-11-1
■WEB/配信	公式WEBサイト https://tokyoesportsfesta.jp 動画配信サイトYouTube、ニコニコ生放送、OPENREC.tv、Twitch
■主催	東京eスポーツフェスタ2024実行委員会 東京都 一般社団法人日本eスポーツ連合 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 株式会社東京ビッグサイト

コンセプト

子どもから高齢者まで誰もが参加でき、楽しめるeスポーツイベントとして裾野を拡大
eスポーツ関連企業の優れた製品やサービスをPRし、都内中小企業の活性化
eスポーツをキーワードとして、様々なつながりを創出

企画構成

eスポーツの活性化を図る「eスポーツ競技大会」
eスポーツ関連産業の振興を図る「eスポーツ関連産業展示会」
eスポーツや関連技術などについて学べる「eスポーツの体験・学習企画」他

最新情報は、当ホームページ(<https://tokyoesportsfesta.jp/>)のほか、
公式Xにてご案内いたしますので、ご確認のほどお願い申し上げます。

是非フォローをお願いします! 公式X | @esportsfesta

【大会名】

東京eスポーツフェスタ2024「太鼓の達人ドンダフルフェスティバル」

【参加資格】

- 一般部門:2023年4月2日時点で満6歳以上の方
- 親子部門:2023年4月2日時点で満6歳以上15歳未満満6歳以上、15歳未満の小中学生とその保護者
- 日本語でのコミュニケーションが取れる方
- 親子部門に出場できるのは小中学生のお子様と保護者の方となります。
- 予選及び東京ビッグサイトで実施する決勝大会にご参加いただける方
 - ※一般部門は予選はオンライン予選と当日リアル会場予選の通り。
 - ※親子部門は予選はオンライン予選と事前リアル会場予選、当日リアル会場予選の通り。
- 決勝大会に出場時に公的機関の発行する身分証明書を提示できること
- 18歳未満の場合、決勝大会出場時に参加同意書をご提出いただける方
 - ※参加同意書は、2023年12月25日(月)よりWEBサイトからダウンロードいただけます。
 - ※ご案内メールに記載の決勝進出者情報登録フォームから、参加同意書をご提出ください。
 - ※当日予選に参加を予定される方も事前に参加同意書をご準備頂き当日印刷したものを持参ください。
- 決勝大会進出者で小学生の方は保護者の同伴が必要になります。
その際の同伴保護者の年齢は18歳以上であることとします。
当日、プレイヤーと保護者の身分証の提示をお願いいたします。
- 主催者が決勝大会の実施風景を動画配信するとともに、写真撮影の上、公式WEBサイト等で、使用することについて同意できること

【募集人数】

オンライン予選:一般部門／親子部門:人数無制限

事前リアル会場予選:親子部門20組(40名)(先着順)

当日リアル会場予選:一般部門64名／親子部門:64組(128名)

【大会日時・形式】

- オンライン一次予選(一般部門／親子部門):2023年12月4(月)～2024年1月3日(水)23:59まで
- オンライン二次予選(一般部門／親子部門):2024年1月8日(月)～2024年1月14日(日)23:59まで
- 事前リアル予選(親子部門のみ):2024年1月7日(日)
- 当日リアル会場予選/ 決勝大会:2024年1月28日(日)東京ビッグサイト南.2ホール

※オンライン予選を勝ち抜き決勝大会の出場が決まった参加者は一般部門:名最大1万円、親子部門:1組(2名)あたり最大2万円の交通費を支給します

※一般部門の決勝大会進出者で小学生の方は、保護者(18歳以上)同伴での来場が可能なこと(プレイヤーと保護者で合計最大1万円まで交通費を支給します。)

ただし、会場予定からの参加者は、交通費支給対象外となります。

一般部門のエントリーから決勝までのスケジュール

事前オンライン一次予選 参加エントリー期間	2023年12月4日(月)～2024年1月3日 (水)23:59まで
当日リアル会場予選 事前エントリー期間	2023年12月4日(月)～2024年1月21日 (日)23:59まで
事前オンライン一次予選通過案内	2024年1月5日(金)
事前オンライン二次予選	2024年1月8日(月)～2024年1月14日 (日)23:59
当日リアル会場予選/決勝大会案内	2024年1月22日(月)
当日リアル会場予選エントリー	2024年1月28日(日)(11:00～12:00)
当日リアル会場予選	2024年1月28日(日)(11:00～12:00)
決勝大会	2024年1月28日(日)(12:30～14:30)
表彰式	2024年1月28日(日)(14:30～15:00)

親子部門のエントリーから決勝までのスケジュール

事前リアル会場予選 事前エントリー期間	2023年12月4日(月)～予選1週間前 23:59まで
事前オンライン一次予選 参加エントリー期間	2023年12月4日(月)～2024年1月3日 (水)23:59まで
当日リアル会場予選 事前エントリー期間	2023年12月4日(月)～2024年1月21日 (月)23:59まで
事前リアル会場予選通過案内	エントリー完了後、順次ご案内を行います。
事前オンライン一次予選通過案内	2024年1月5日(金)
事前リアル会場予選	2024年1月7日(日) (10:30～20:00)
事前オンライン二次予選	2024年1月8日(月)～2024年1月14日 (日)23:59まで
当日リアル会場予選 /決勝大会案内	2024年1月22日(月)
当日リアル会場予選エントリー	2024年1月28日(日)(10:00～11:00)
当日リアル会場予選	2024年1月28日(日)(10:00～11:00)
決勝大会	2024年1月28日(日)(11:00～12:00)
表彰式	2024年1月28日(日)(12:00～12:30)



TOKYO
Eスポーツフェス

大会の流れ

■ オンライン一次予選 2023年12月4日(月)～2024年1月3日(水)

- ・期間中に課題曲のスコア画面を撮影し、事務局に提出していただきます。
- 一般部門12名/親子部門8組(16名)がオンライン二次予選へ進出
- ※撮影端末は参加者ご自身にてご用意いただきます。詳細は規約をご参照ください。

東京eスポーツフェスタ2024公式サイトより、エントリー
必ず大会規約をご覧ください、参加資格を満たしていることをご確認ください。

エントリーフォームにて記載されている送付用フォームgoogleフォームにアクセスし、
課題曲のスコア画像を提出いただきます。
運営事務局にて一般部門上位12名、親子部門上位8組の選抜を行います

- ※事務局にスコア画像を提出できる端末をご準備ください。
- ※エントリーしたメールアドレスとスコアを提出するメールアドレスは同じ物を使用してください
- ※Googleアカウントが無い場合のみ、メールでの提出も可能

■ オンライン二次予選進出者への連絡

オンライン二次予選に参加決定されたプレイヤーには運営事務局より
2024年1月5日(金)に大会のご案内を順次電子メールでお送りさせていただきます。
※状況により連絡が前後する場合がございます。予めご了承ください。

■ 事前リアル会場予選：親子部門 2024年1月7日(日)

親子部門のみ開催
事前エントリー先着20組+当日先着順
上位1組(2名)が決勝大会へ進出

■オンライン二次予選 2024年1月8日(月)～1月14日(日)

- ・期間中に課題曲のスコア画面と演奏動画を撮影し、事務局に提出していただきます。
一般部門6名/親子部門2組(4名)が決勝大会へ進出

一次予選通過後のご案内メールにて記載されているgoogleフォームにアクセスし、課題曲の動画を提出いただきます。
運営事務局にて一般部門上位6名、親子部門上位1組(2名)の選抜を行います

- ※事務局にスコア画像、及び演奏動画を提出できる端末をご準備ください。
- ※エントリーしたメールアドレスとスコアを提出するメールアドレスは同じ物を使用してください
- ※Googleアカウントが無い場合のみ、メールでの提出も可能

■当日リアル予選 2024年1月28日(日) @東京ビッグサイト

- 一般部門: 事前エントリー→当日受付 先着64名
- 親子部門: 事前エントリー→当日受付 先着64組(128名)
- ・実施形態 : スコアアタック
- ・決勝進出
 - 一般部門: 成績上位2名
 - 親子部門: 成績上位1組(2名)

■決勝大会 2024年1月28日(日) @東京ビッグサイト

オンライン二次予選を勝ち上がった、一般部門6名/親子部門2組(4名)と
事前リアル会場予選を勝ち上がった親子部門組(2名)と
当日リアル会場予選を勝ち上がった一般部門2名/親子部門1組(2名)の
計、一般部門8名/親子部門4組(8名)によるシングルエリミネーショントーナメント対戦を行い、優勝を決定。
※大会進行の詳細については、決勝大会進出プレイヤーにご連絡いたします。



TOKYO
Eスポーツフェス9

オンライン予選

大会に出場する前に必ずご対応ください。

- 投稿用端末の準備
事務局にスコア画像、及び演奏動画を提出できる端末をご準備ください。
- 大会参加環境の確認
大会参加にあたり必要な機材をご準備ください。
・Nintendo Switch™
・太鼓とバチ for Nintendo Switchを使用します。
* Nintendo ライセンス商品に限ります。* マイバチ不可。

■プレイ設定【真打】設定方法



課題曲を選択したあとの「おずかしさをえらぶ」で「+ボタン」か「-ボタン」を押してオプションを表示。



上から三番目の「スコア」で「真打」を選択
必ず「へんこうしてとじる」を選択しオプションを閉じてください。

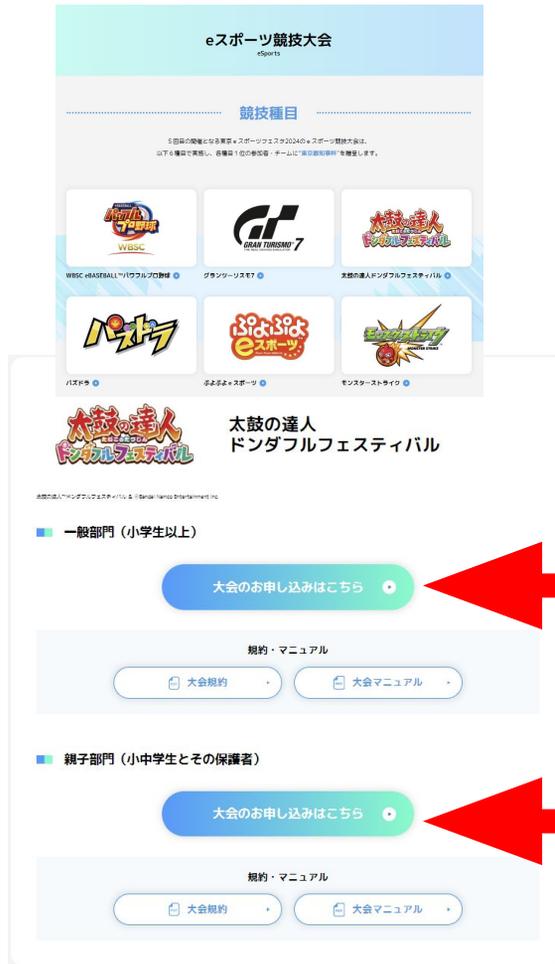


どんちゃんの下に「真」マークが
でていれば設定完了です。

エントリーフォームの入力

東京eスポーツフェスタ2024公式サイトよりエントリーしてください。
必ず大会規約をご覧いただき、参加資格を満たしていることをご確認ください。

事前リアル会場予選に当日参加として本エントリーフォームを使用せず参加される場合、
本予選会場にて大会参加の確認を行います。
参加される場合は大会規約の確認のちエントリーを行っていただきスコアアタックに挑戦します。



エントリー

必要情報を入力し大会エントリーを行ってください

<エントリー必要情報>

- ・ チーム名(親子部門のみ)
- ・ チーム名 (ふりがな) (親子部門のみ)
- ・ 氏名
- ・ 氏名(ふりがな)
- ・ プレイヤーネーム
- ・ プレイヤーネーム (ふりがな)
- ・ お声がけする際のお名前
- ・ お声がけする際のお名前(ふりがな)
- ・ 生年月日
- ・ 住所
- ・ 電話番号
- ・ 電子メールアドレス

※親子部門の場合は、保護者様、お子様用に入力欄があります

※チーム名・プレイヤーネームが公序良俗に反するふさわしくない場合は変更をお願いすることがあります

「スコア画像」表示画面の写真の送付

太鼓の達人 オンライン一次予選 送付用フォームより、「スコア画像」表示画面の写真を送付してください。
送付用フォーム

<https://forms.gle/Wxmzu2HZf9v3n2Uk6>

エントリーの流れ | オンライン一次予選期間：2023年12月4日(月)～2024年1月3日(水)23：59まで

- ・課題曲のスコアが、一般：上位2名、親子：上位8組(16名)がオンライン二次予選に進出します。
※スコア投稿後により良いスコアがでた場合、再度投稿しなおすことができます。
その場合、再度エントリーフォームからエントリーしなおすことになります。
- ・オンライン二次予選のご案内
大会エントリー期間終了後、オンライン二次予選に進出決定されたプレイヤーには、運営事務局より2024年1月5日(金)にご案内をお送りさせていただきます。

送付用フォームについて

- ①大会出場者本人が、写真内に納まるように撮影をお願いいたします。
※顔を隠した状態の提出でも問題ございません。
- ②予選エントリー時に入力した情報と同じものを記載してください。
- ③スコア画面は事務局が確認できるよう鮮明に撮影をお願いいたします。
※スコアが読み取れない場合、スコア記録の受付ができません。

参加者連絡

大会エントリー期間終了後、オンライン二次予選に通過されたプレイヤーには運営事務局より2024年1月5日(金)午前中までにご案内をお送りさせていただきます。案内と同時にスコア動画送付用のGoogleフォームもお送り致します。

■オンライン一次予選 2023年12月4日(月)～2024年1月3日(水)

- ・課題曲のプレイ動画とスコア画面を撮影し、事務局へ提出
 - ※スコアを提出するメールアドレスはエントリー時と同じ物を使用してください
- 課題曲のスコア上位、一般部門12名/親子部門8組(16名)がオンライン2次予選へ進出
 - ※親子部門は親子の合計点数にて順位を決定します
 - ※スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は、「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。

■プレイ設定

「雷音神社(演奏ゲーム)」を選択

【一般部門】

1. 「1人」を選択
2. 「演奏をはじめる」で参加する募集部門の課題曲を選択

【親子部門】

1. 「2人」を選択
2. 「仲良くあそぶ」を選択
3. 「演奏をはじめる」で参加する募集部門の課題曲を選択
 - ※親子部門では親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

【共通】

1. 「むずかしさを選ぶ」選択画面のオプションを開き「スコア」を「真打」に設定
2. 参加する募集部門の難易度を選択
3. 曲をプレイ後、「成績発表」表示画面の写真を撮影する

※親子部門は親子の合計点数にて順位を決定します

課題曲：一般部門

課題曲：ヴィラン
 ※難易度：『おに』

課題曲：親子部門

★同じ楽曲を難易度を変えて親子でプレイ★
 課題曲：紅蓮華
 ※難易度：『ふつう』『むずかしい』
 親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれ
 どちらが担当するか決めて演奏して下さい

提出画像が条件(撮影方法やプレイ設定など)を満たしていない場合は失格となります

エントリーの流れ | オンライン二次予選期間：2024年1月8日(月)～2024年1月14日(日)23：59まで

- ・課題曲のスコアが、一般：上位6名、親子：上位2組(4名)が決勝大会に進出します。
※スコア投稿後により良いスコアがでた場合、再度投稿しなおすことができます。
その場合、再度エントリーフォームからエントリーしなおすことになります。
※複数エントリーを行った場合、全てのエントリーは無効となる場合があります。
- ・オンライン二次予選のご案内
大会エントリー期間終了後、オンライン二次予選に進出決定されたプレイヤーには、運営事務局より2024年1月5日(金)にご案内をお送りさせていただきます。

送付用フォームについて

- ①大会出場者本人が、最後にでも動画内に映るように撮影をお願いいたします。
※顔を隠した状態の提出でも問題ございません。
- ②予選エントリー時に入力した情報と同じものを記載してください。
- ③スコア画面は事務局が確認できるよう鮮明に撮影をお願いいたします。
※スコアが読み取れない場合、スコア記録の受付ができません。

参加者連絡

大会エントリー期間終了後、当日リアル会場決勝に通過されたプレイヤーには運営事務局より2024年1月22日(月)にご案内をお送りさせていただきます。

■オンライン二次予選 2024年1月8日(月)～1月14日(日)

- ・課題曲の選曲からスコア画面までの動画を撮影し、事務局へ提出
 ※スコアを提出するメールアドレスはエントリー時と同じ物を使用してください
 ※スコア画面の撮影時は画面に近づいてははっきりと映るように撮影してください。
 その際手元は映ってなくても構いません。
- ・課題曲のスコア上位、一般部門6名/親子部門2組(4名)が決勝大会へ進出
 ※親子部門は親子の合計点数にて順位を決定します
- ・スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は、「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。

■プレイ設定

「雷音神社(演奏ゲーム)」を選択

【一般部門】

- 1.「1人」を選択
- 2.「演奏をはじめる」で参加する募集部門の課題曲を選択

【親子部門】

- 1.「2人」を選択
- 2.「仲良くあそぶ」を選択
- 3.「演奏をはじめる」で参加する募集部門の課題曲を選択
 ※親子部門では親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

【共通】

- 1.「むずかしさを選ぶ」選択画面のオプションを開き「スコア」を「真打」に設定
- 2.参加する募集部門の難易度を選択
- 3.曲をプレイ後、「成績発表」表示画面の写真を撮影する

※親子部門は親子の合計点数にて順位を決定します

課題曲：一般部門

課題曲：KING / Kanaria
 ※難易度：『おに』

課題曲：親子部門

★同じ楽曲を難易度を変えて親子でプレイ★
 課題曲：めざせポケモンマスター -20th Anniversary- / 「劇場版ポケットモンスター キミにきめた！」より
 ※難易度：『ふつう』『むずかしい』
 親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

提出動画が条件(撮影方法やプレイ設定など)を満たしていない場合は失格となります



TOKYO
Esports Festival

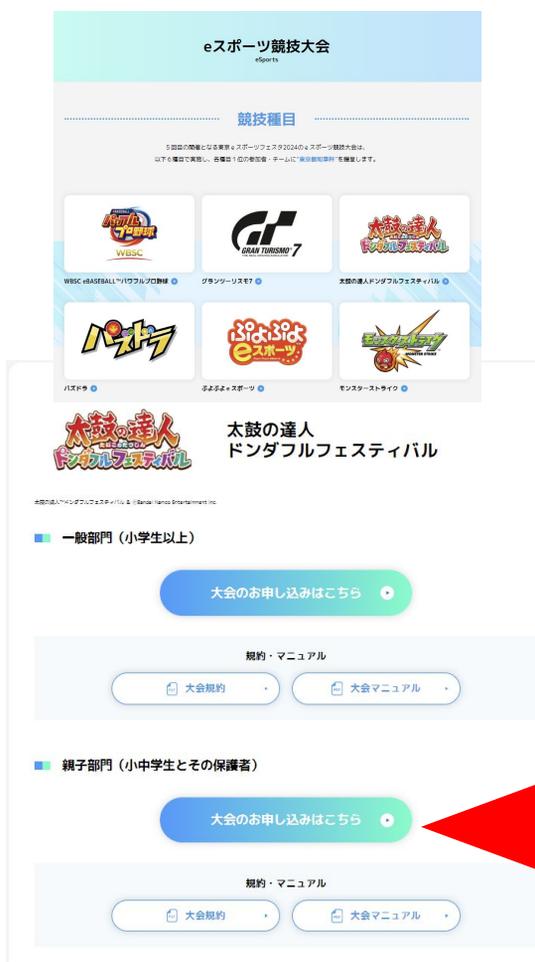
事前リアル予選
: 親子部門

エントリーの流れ | 2023年12月4日(月) ~ 2023年12月17日(日) 23:59

**エントリーを行う事で当日参加の方より優先的に予選への参加が可能です。
下記をご確認の上、早めにエントリーください。
予選に参加し敗退した方も、以降の日程の予選に再度エントリーする事で参加する事が可能です。**

東京eスポーツフェスタ2024公式サイトよりエントリーしてください。
必ず大会規約をご覧ください、参加資格を満たしていることをご確認ください。

事前リアル会場予選に当日参加として本エントリーフォームを使用せず参加される場合、
本予選会場にて大会参加の確認を行います。
参加される場合は大会規約の確認のちエントリーを行っていただきスコアアタックに挑戦します。



エントリー

必要情報を入力し大会エントリーを行ってください

<エントリー必要情報>

- ・ チーム名(親子部門のみ)
- ・ チーム名(ふりがな)(親子部門のみ)
- ・ 氏名
- ・ 氏名(ふりがな)
- ・ プレイヤーネーム
- ・ プレイヤーネーム(ふりがな)
- ・ お声がけする際のお名前
- ・ お声がけする際のお名前(ふりがな)
- ・ 生年月日
- ・ 住所
- ・ 電話番号
- ・ 電子メールアドレス

※保護者様、お子様用に入力欄があります
※チーム名・プレイヤーネームが公序良俗に反するふさわしくない場合は変更をお願いすることがあります

参加者連絡

大会エントリー期間終了後、参加決定されたプレイヤーには運営事務局より
ご案内を電子メールでお送りさせていただきます。
※応募は先着順で受付。定員になり次第受付終了

開催日時

2024年1月7日(日) [10:30 ~ 20:00 事前リアル会場予選]

※事前エントリー者は10:30よりチェックイン後、予選スコアアタックを行います

※当日参加の方はお時間内に来場いただいた方から順番に予選への挑戦が可能です

※19:30より事前リアル会場予選の待機列締め切り

会場

名称：京王百貨店 新宿店 Lounge K (ラウンジK)

住所：〒160-0023 東京都新宿区西新宿 1 丁目 1-4 京王百貨店新宿店 4階

URL：<https://www.keionet.com/info/shinjuku/topics/001027.html>



アクセス方法

■ 電車でお越しのお客様

- ・京王線「新宿駅」京王百貨店口より徒歩1分
- ・都営新宿線、大江戸線「新宿駅」JR新宿駅寄り出口より徒歩1分
- ・JR「新宿駅」中央西口（京王口）より徒歩1分
- ・小田急線「新宿駅」地下西口改札より徒歩1分

■ お車で越しのお客様

- ① 京王地下駐車場（京王百貨店南側地下2階）
営業時間：24時間
駐車料金：30分320円
- ② 新宿駅西口駐車場（西口広場 地下2階）
営業時間：24時間
駐車料金：30分320円（自動車）
30分210円（オートバイ）
- ③ 京王プラザホテル駐車場（京王プラザホテル地下）
営業時間：24時間
駐車料金：30分400円
※駐車場のみご利用の場合

■事前リアル会場予選 概要

- 2024年1月7日(日) 10:30～20:00(19:30より待機列締め切り)
- 京王百貨店 新宿店 カフェ・コワーキングスペース[Lounge K]

- ・事前エントリー先着20組+当日先着順
※会場機材と時間により制限がございます。
- ・当日直接参加される方も、大会公式サイトよりエントリーフォームのご入力をお願いします
- ・実施形態：スコアアタック上位1組(2名)が決勝大会へ進出
- ・ハード：Nintendo Switch、太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用 (主催者手配の端末)
- ・1試合1曲をペアごとに各難易度にて演奏し、親子のスコア合計値で勝者を決定する
※スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は、「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。
- ・スコア挑戦は各組1回のみ
- ・親子部門では親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

※感染症対策の状況により、事前リアル会場予選の開催が中止となる場合がございます

課題曲：親子部門

★同じ楽曲を難易度を変えて親子でプレイ★

課題曲：夜に駆ける

※難易度：『ふつう』『むずかしい』

親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

事前リアル会場予選の流れ

- ①当日参加可能。事前エントリー済みのチームは10:30にチェックイン後、予選を行います。
 - ・日程：2024年1月7日(日) 10:30～20:00
 - ・参加人数：事前申請者20組 + 当日参加者無制限(開催時間内 先着順)
 - ・実施形態：スコアアタック
 - ・ハード：Nintendo Switch、太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用 ※マイバチ不可
- ②事前リアル会場予選終了後、成績上位者(1組2名)へ決勝大会進出決定のご案内を致します。
※決勝進出とならなかった方へも予選での順位のご案内を致します。

スコアアタックでの順位付けについて

- ・当日リアル会場予選はすべてスコアにて集計
- ・当日予選終了後に結果の発表を行います。
- ・制限時間終了後に予選会場内にて成績発表、決勝大会進出者を発表、決勝進出者に決勝大会の案内を行う
- ・ハード：Nintendo Switch™
太鼓とバチ for Nintendo Switch (主催者手配の端末)
- ・制限時間内に担当スタッフの指示を受けて各選手1回のみ演奏を行い記録を取る
※機材の数に限りはあるが、制限時間中に記録の提出ができれば練習は可能
※記録の提出の流れ
スタッフに記録を取りたいと申請→スタッフの指示で開始→終了後スタッフに確認

上位1組が
決勝大会へ

スコアアタック参加者
Aチーム
Bチーム
Cチーム
Dチーム
Eチーム
Fチーム
Gチーム
Hチーム
Iチーム
Jチーム
...

スコアが高い順に
並べ替え

暫定順位1位のスコアが同じだった場合（事前申請者）

暫定1位のスコアを決定する必要があるため、1位のチームが複数存在した場合、対象チーム同士で再度スコアアタックを用いた再試合を行い順位の決定を行います。
 ※対象チーム同士での順位付けのための再試合となります。順位発表時は元々のスコアを記載します。

暫定順位1位とスコアが同じだった場合（当日参加者）

事前申請を行っていない当日参加者の場合、先に出されていた記録が順位上位となります。
 事前エントリーをされた方は10:30から最短のタイミングで順位付けを行うため、事前エントリーをされた方のスコアが優先される形となります。

スコアが同じだった場合 順位付け例 詳細

順位	スコアアタック参加者	スコア	
1	Aチーム(事前エントリー)	80000	事前エントリー同士の A/B/Cチームで再挑戦を行い順位を決定
2	Bチーム(事前エントリー)	80000	
3	Cチーム(事前エントリー)	80000	
4	Dチーム(当日エントリー)	80000	当日エントリーの D/Eチームは後から出された記録のため下位となります
4	Eチーム(当日エントリー)	80000	
5	Fチーム(当日エントリー)	70000	同スコアだが1位の記録では無いため同率となります
5	Gチーム(当日エントリー)	70000	
5	Hチーム(当日エントリー)	70000	
	...		



TOKYO
Eスポーツフェス

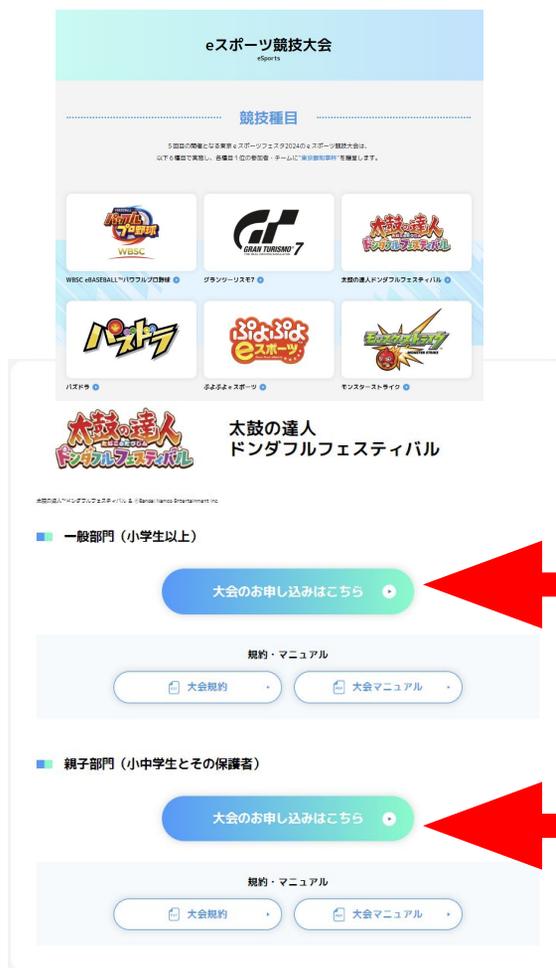
当日リアル会場
予選

当日リアル会場予選エントリー | 2023年12月4日(月) ~ 2024年1月21日(日)23:59まで

**エントリーを行う事で当日参加の方より優先的に予選への参加が可能です。
下記をご確認の上、早めにエントリーください。**

東京eスポーツフェスタ2024公式サイトよりエントリーしてください。
必ず大会規約をご覧の上、参加資格を満たしていることをご確認ください。

当日リアル会場予選に当日参加として本エントリーフォームを使用せず参加される場合、
本予選会場にて大会参加の確認を行います。
参加される場合は大会規約の確認の上、エントリーを行っていただきスコアアタックに挑戦します。



エントリー

必要情報を入力し大会エントリーを行ってください

<エントリー必要情報>

- ・ チーム名(親子部門のみ)
- ・ チーム名(ふりがな)(親子部門のみ)
- ・ 氏名
- ・ 氏名(ふりがな)
- ・ プレイヤーネーム
- ・ プレイヤーネーム(ふりがな)
- ・ お声がけする際のお名前
- ・ お声がけする際のお名前(ふりがな)
- ・ 生年月日
- ・ 住所
- ・ 電話番号
- ・ 電子メールアドレス

※親子部門の場合は、保護者様、お子様用に入力欄があります

※チーム名・プレイヤーネームが公序良俗に反するふさわしくない場合は変更をお願いすることがあります

参加者連絡

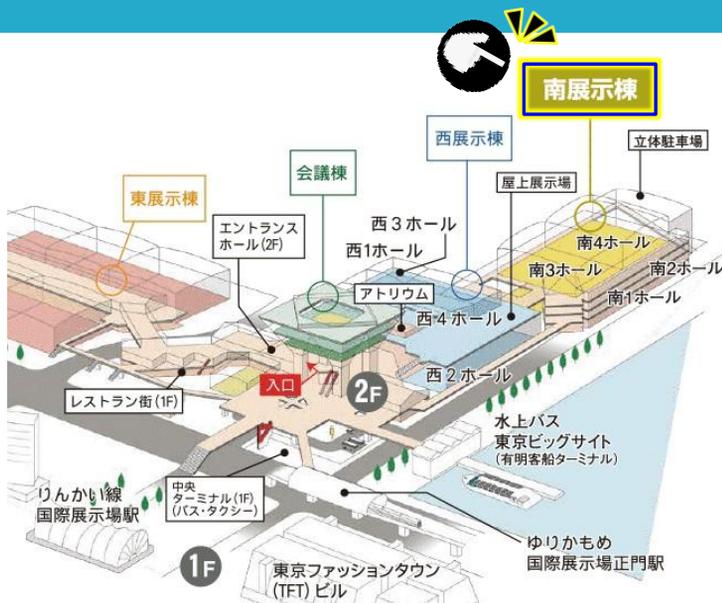
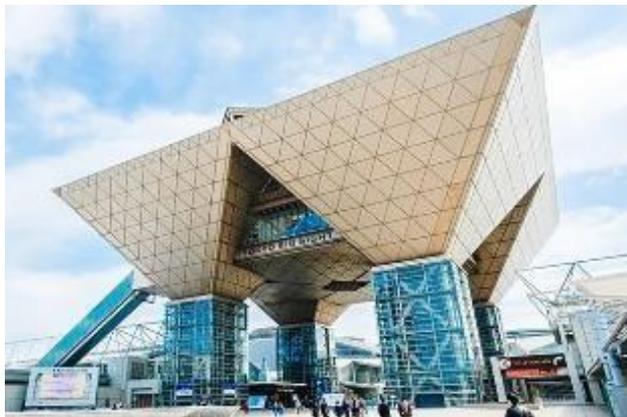
事前エントリーされ参加決定になったプレイヤーには運営事務局より
ご案内を電子メールでお送りさせていただきます。
※応募は先着順で受付。定員になり次第受付終了

■開催日時

2024年1月28日(日)一般部門:11:00~12:00
親子部門:10:00~11:00

会場

名称:東京ビッグサイト南1・2ホール
住所:〒135-0063 東京都江東区有明3丁目11-1



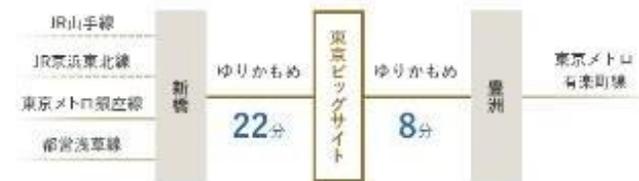
りんかい線

国際展示場駅 (下車 徒歩約7分)



ゆりかもめ

東京ビッグサイト駅 (下車 徒歩約3分)



■当日リアル会場予選

■2024年1月28日(日)

一般部門:11:00~12:00

親子部門:10:00~11:00

■東京ビッグサイト南1・2ホール

・人数

一般部門:事前エントリー→当日受付 先着64人

親子部門:事前エントリー→当日受付 先着64組(128名)

※事前エントリーにて人数が規定に達している場合、当日受付はキャンセル待ちで先着順となります。

・実施形態:スコアアタック

・ハード:Nintendo Switch、太鼓とバチ for Nintendo Switch (主催者手配の端末) ※マイバチ不可

・決勝進出

一般部門:成績上位2名

親子部門:成績上位1組(2名)

※感染症対策の状況により、当日リアル会場予選の開催が中止となる場合がございます

※スコアが同点の際の判定は規約を参照ください。

※当日直接参加される方も、大会公式サイトよりエントリーフォームのご記入と参加同意書の提出をお願いします

課題曲：一般部門

課題曲：ヴィラン

※難易度：『おに』

課題曲：親子部門

★同じ楽曲を難易度を変えて親子でプレイ★

課題曲：夢をかなえてドラえもん

※難易度：『ふつう』『むずかしい』

※親子部門では親と子で『ふつう』『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

※親子の合計点数にて順位を決定します

当日リアル会場予選の流れ

- ①最大参加人数に到達するまでは、当日参加も可能。
 - ・実施形態：スコアアタック
 - ・ハード：Nintendo Switch、太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用 ※マイバチ不可
- ②当日リアル会場予選終了後、成績上位者一般部門：2名／親子部門：1組(2名)へ決勝大会進出決定のご案内を致します。

スコアアタックでの順位付けについて

- ・当日リアル会場予選はすべてスコアにて集計
- ・当日予選終了後に結果の発表を行います。
- ・制限時間終了後に予選会場内にて成績発表、決勝大会進出者を発表、決勝進出者に決勝大会の案内を行います
- ・ハード：Nintendo Switch™
太鼓とバチ for Nintendo Switch (主催者手配の端末) ※マイバチ不可
- ・制限時間内に担当スタッフの指示を受けて各選手1回のみ演奏を行い記録を取ることができます。
※機材の数に限りはあるが、制限時間中に記録の提出ができれば練習は可能
※記録の提出の流れ
スタッフに記録を取りたいと申請→スタッフの指示で開始→終了後スタッフに確認



当日リアル会場予選 スコアが同じだった場合

スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。
その上でスコアが同じであった場合、決勝大会進出となる順位とスコアを決定する必要があるため、各部門で決勝大会進出候補となる参加者は、対象の参加者同士で再度スコアアタックを用いた再試合を行い順位の決定を行います。

再試合だった場合の課題曲

以下の課題曲の中から運営側がランダムで抽選し、1曲スコアアタックを行います。

- 課題曲①限界クリエイター応援歌 / 宮城裕紀子(BNSI) feat. 涼音・川瀬清人(おに)
- 課題曲②Dragoon / Massive New Krew(おに)
- 課題曲③ちゅ、多様性 / TVアニメ「チェンソーマン」エンディング・テーマ(うら)
- 課題曲④solitude star / 春先 × beet(おに)
- 課題曲⑤バクチ・ダンサー / 『劇場版 銀魂 新訳紅桜編』より(おに)
- 課題曲⑥創聖のアクエリオン(おに)
- 課題曲⑦ラ・カンパネラ / リスト(うら)
- 課題曲⑧butter-fly / 「デジモンアドベンチャー」より(おに)
- 課題曲⑨交響曲第五番「運命」 / ベートーヴェン(おに)



TOKYO
Esports Festival

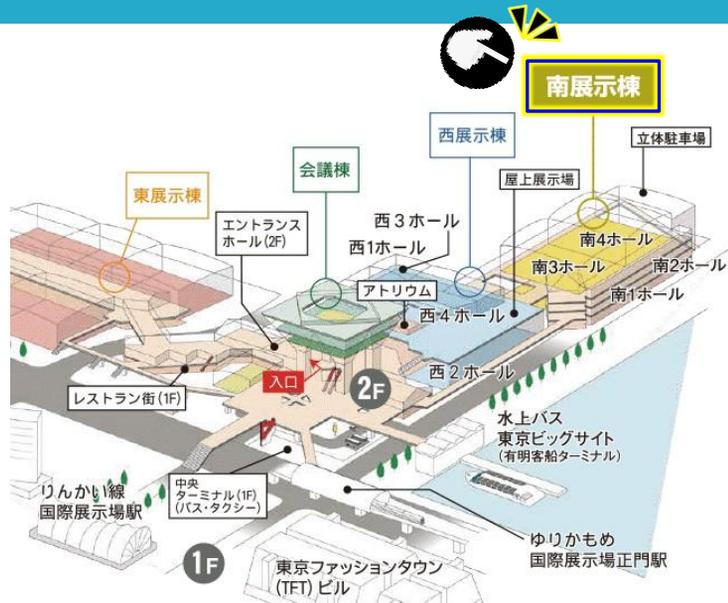
決勝大会

■開催日時

2024年1月28日(日)一般部門:12:30~
親子部門:11:00~

■会場

名称:東京ビッグサイト南1・2ホール
住所:〒135-0063 東京都江東区有明3丁目11-1



りんかい線

国際展示場駅 (下車 徒歩約7分)



ゆりかもめ

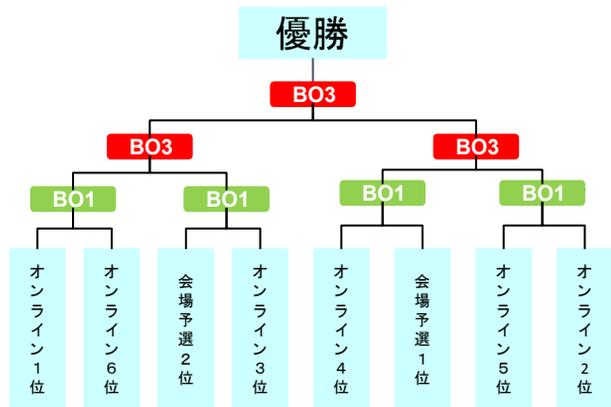
東京ビッグサイト駅 (下車 徒歩約3分)



※決勝大会進出の方の当日の集合場所や時間などは別途ご案内します。

一般部門

- 大会開始** 12:00
- 集合時間** 11:45
※当日リアル会場予選 1位の方は予選終了次第
- 実施形態** シングルエリミネーション方式
- 使用ハード** Nintendo Switch
太鼓とパチ for Nintendo Switch
(主催者手配の端末)
- ルール** 準々決勝、準決勝、決勝で構成されています。
準々決勝:BO1 準決勝・決勝:BO3
準決勝から以下課題曲の中からランダムに曲ずつ
選択し以降同じ曲を使用しない
- 人数** オンライン予選 6名
当日リアル会場予選 2名
の計8名にて実施



課題曲

準々決勝

課題曲 Habit / 映画「ホリック xxxHOLIC」 主題歌 (おに)

準決勝・決勝

- 課題曲①限界クリエイター応援歌 / 宮城裕紀子(BNSI) feat. 涼音・川瀬清人(おに)
- 課題曲②Dragoon / Massive New Krew(おに)
- 課題曲③ちゅ、多様性 / TVアニメ「チェンソーマン」エンディング・テーマ(うら)
- 課題曲④solitude star / 春先 × beet(おに)
- 課題曲⑤バクチ・ダンサー / 『劇場版 銀魂 新訳紅桜編』より(おに)
- 課題曲⑥創聖のアクエリオン(おに)
- 課題曲⑦ラ・カンパネラ / リスト(うら)
- 課題曲⑧butter-fly / 「デジモンアドベンチャー」より(おに)
- 課題曲⑨交響曲第五番「運命」 / ベートーヴェン(おに)

■対戦ルール

ゲームバージョン:大会当日の最新バージョン

コントローラー:運営事務局用意の「太鼓とパチfor Nintendo Switch」※マイパチ不可

プレイ設定:「真打」に設定

【一般部門】

- ・実施形態:シングルエリミネーション方式
- ・準々決勝をBo1、準決勝と決勝をBo3にて行う
- ・ハード:Nintendo Switch、太鼓とパチ for Nintendo Switch を使用

【Bo1での課題曲選出について】一般部門:準々決勝

- ・一般部門では準々決勝用に事前選択された課題曲にて行う

【Bo3での課題曲の選出について】一般部門:準決勝・決勝

- ①運営が抽選にて課題曲の中から試合で使用する1曲目を決定する
※抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される
- ②1曲目の演奏終了後、運営が抽選にて課題曲の中から試合で使用する2曲目を決定する
※抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される
- ③2曲目で決着がついた場合は試合終了とする。
- ④決着がつかなかった場合は運営側で残った課題曲の中からランダムで抽選3曲目を決定する。
※抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される

【スコアの一致について】

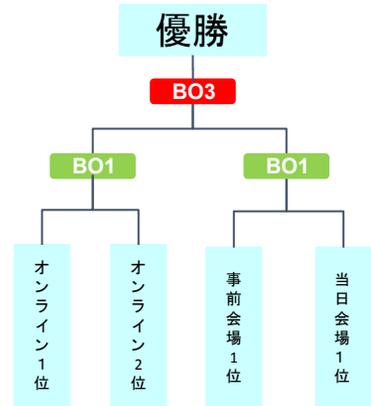
各スコアが完全に一致していた場合、以下を順に参照し判定を行います。

「良の数」⇒「可の数」⇒「最大コンボ数」⇒「連打数」

上記を実施しても決着がつかない場合は、エクストラステージとして更に違う曲を抽選します。

親子部門

- 大会開始** 11:00
- 集合時間** 10:45
※当日リアル会場予選 1位の方は予選終了次第
- 実施形態** シングルエリミネーション方式
- 使用ハード** Nintendo Switch
太鼓とバチ for Nintendo Switch
(主催者手配の端末)
- ルール** 準決勝、決勝で構成されています。
準決勝:BO1 決勝:BO3
以下課題曲の中からランダムに曲ずつ選択し以降
同じ曲を使用しない
1試合1曲をペアごとに各難易度にて演奏し、親子の
スコア合計値で勝者を決定する
- 人数** オンライン予選 2組(4名)
事前リアル予選 1組(2名)
当日リアル会場予選 1組(2名)
の計4組(8名)にて実施



課題曲

- 課題曲①マリーゴールド(ふつう)(むずかしい)
- 課題曲②廻廻奇譚/ TVアニメ『呪術廻戦』第1クールオープニングテーマ(ふつう)(むずかしい)
- 課題曲③紅蓮の弓矢/ 「進撃の巨人」より(ふつう)(むずかしい)
- 課題曲④摩訶不思議アドベンチャー！/ 「ドラゴンボール」より(ふつう)(むずかしい)
- 課題曲⑤前前前世/ 映画「君の名は。」より (ふつう)(むずかしい)
- 課題曲⑥だから僕は音楽を辞めた(ふつう)(むずかしい)

- ※難易度：『ふつう』 『むずかしい』
- ※親子部門では親と子で『ふつう』 『むずかしい』をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい
- ※親子の合計点数にて順位を決定します

■対戦ルール

ゲームバージョン:大会当日の最新バージョン

コントローラー:運営事務局用意の「太鼓とパチfor Nintendo Switch」※マイパチ不可

プレイ設定:「真打」に設定

【親子部門】

・実施形態:シングルエリミネーション方式

・準決勝をBo1、決勝をBo3にて行う

・ハード:Nintendo Switch、太鼓とパチ for Nintendo Switch を使用

・1試合1曲をペアごとに各難易度にて演奏し、親子のスコア合計値で勝者を決定する

・親子部門では親と子で「ふつう」「むずかしい」をそれぞれどちらが担当するか決めて演奏して下さい

【Bo1での課題曲選出について】親子部門:準決勝

・抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される

【Bo3での課題曲の選出について】親子部門:決勝

①運営が抽選にて課題曲の中から試合で使用する1曲目を決定する

※抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される

②1曲目の演奏終了後、運営が抽選にて課題曲の中から試合で使用する2曲目を決定する

※抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される

③2曲目で決着がついた場合は試合終了とする。

④決着がつかなかった場合は運営側で残った課題曲の中からランダムで抽選3曲目を決定する。

※抽選で選曲された曲は以降の試合でも抽選対象から除外される

【スコアの一致について】

各スコアが完全に一致していた場合、以下を順に参照し判定を行います。

「良の数」⇒「可の数」⇒「最大コンボ数」⇒「連打数」

上記を実施しても決着がつかない場合は、エクストラステージとして更に違う曲を抽選し、

難易度「むずかしい」のみを使用して再試合を行います。