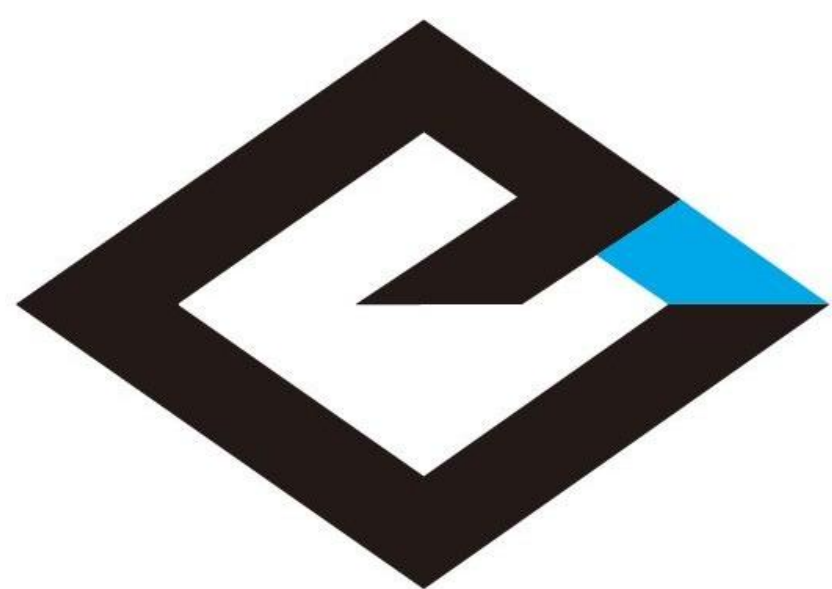




TOKYO
eスポーツフェスタ

東京eスポーツフェスタ2025

Tokyo eSports Festa2025



「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」大会参加マニュアル

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2025
■会期	2025年1月10日(金) 2025年1月11日(土)・12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スポーツフェスタ実行委員会 ・東京都 ・(一社)日本eスポーツ連合 ・(一社)コンピュータエンターテインメント協会 ・(一社)日本オンラインゲーム協会 ・(株)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、都内中小企業を活性化
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スポーツのセミナー・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2025「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」一般部門

【参加資格】

- ❑ 日本在住かつ日本語でのコミュニケーションを取れる方
- ❑ すべての大会日程に出場できる方
- ❑ 電子メール・電話の手段で運営からの連絡に応答できる方
- ❑ 2024年4月2日時点で満6歳以上の方
- ❑ 決勝大会に出場される際に、公的機関が発行する身分証を提示できる方
- ❑ エントリー時点で18歳未満の場合は、決勝進出時に親権者同意書を提出できる方
※親権者同意書は、決勝大会へ進出する参加者が決定した時点で、運営事務局からお送りするご案内メールにてダウンロードいただけます。
- ❑ 会場予選出場者が小学生の場合は、保護者（18歳以上）同伴で参加できる方
※保護者の身分証の提示も必要となります。
- ❑ 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サイト等を使用することについて同意できる方
- ❑ 当大会の個人情報の取り扱いをご確認いただき、ご了承いただいている方

【募集人数】

無制限

【大会日時・形式】

エントリー：2024年12月8日（日）23:59まで
オンライン予選：2024年11月18日（月）～ 2024年12月8日（日）23:59まで
会場予選/決勝大会：2025年1月11日（土）(東京ビッグサイト：南1・2ホール)
※変更になる場合もございます。
※会場までの交通費・宿泊費は自己負担でお願いいたします。但し決勝大会の出場が決まった一般部門の参加者4名は1人最大1万円の交通費相当の金券をお渡しいたします。詳細は規約をご確認ください。

エントリーから決勝までのスケジュール

参加エントリー期間	2024年12月8日（日）23:59まで
オンライン予選開催	2024年11月18日（月）～ 2024年12月8日（日）23:59まで
決勝大会参加者へのご案内	2024年12月13日（金）※予定
会場予選(東京ビッグサイト)	2025年1月11日（土）10:00～11:20
決勝大会(東京ビッグサイト)	2025年1月11日（土）11:45～13:20

【大会名】

東京eスポーツフェスタ2025「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」親子部門

【参加資格】

- ❑ 日本在住かつ日本語でのコミュニケーションを取れる方
- ❑ すべての大会日程に出場できる方
- ❑ 電子メール・電話の手段で運営からの連絡に応答できる方
- ❑ 2024年4月2日時点で満6歳以上、15歳未満の小中学生とその保護者の方
- ❑ 決勝大会に出場される際に、公的機関が発行する身分証を提示できる方
※当日、参加者と保護者の身分証の提示をお願いいたします。
- ❑ エントリー時点で18歳未満の場合は、決勝進出時に親権者同意書を提出できる方
※親権者同意書は、WEBサイトからダウンロードいただけます。
- ❑ 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方
- ❑ 当大会の個人情報の取り扱いをご確認いただき、ご了承いただいている方

【募集人数】

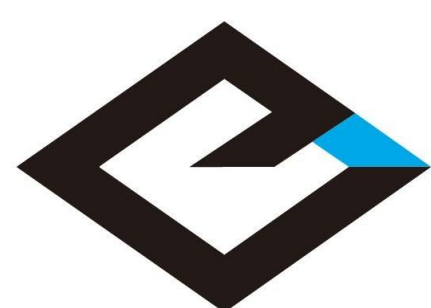
15組（30名）
※エントリー数が超過した場合は抽選にて参加者を決定します。

【大会日時・形式】

エントリー：2025年1月11日（土）10:00～10:15(東京ビッグサイト：南1・2ホール)
参加者発表：2025年1月11日（土）10:15～10:30
会場予選/決勝大会：2025年1月11日（土）
※会場までの交通費・宿泊費は自己負担でお願いいたします。

エントリーから決勝までのスケジュール

参加エントリー期間(東京ビッグサイト)	2025年1月11日（土）10:00～10:15
参加者発表(東京ビッグサイト)	2025年1月11日（土）10:15～10:30
会場予選(東京ビッグサイト)	2025年1月11日（土）10:40～11:00
決勝大会(東京ビッグサイト)	2025年1月11日（土）11:45～13:20



TOKYO
Esports Festival

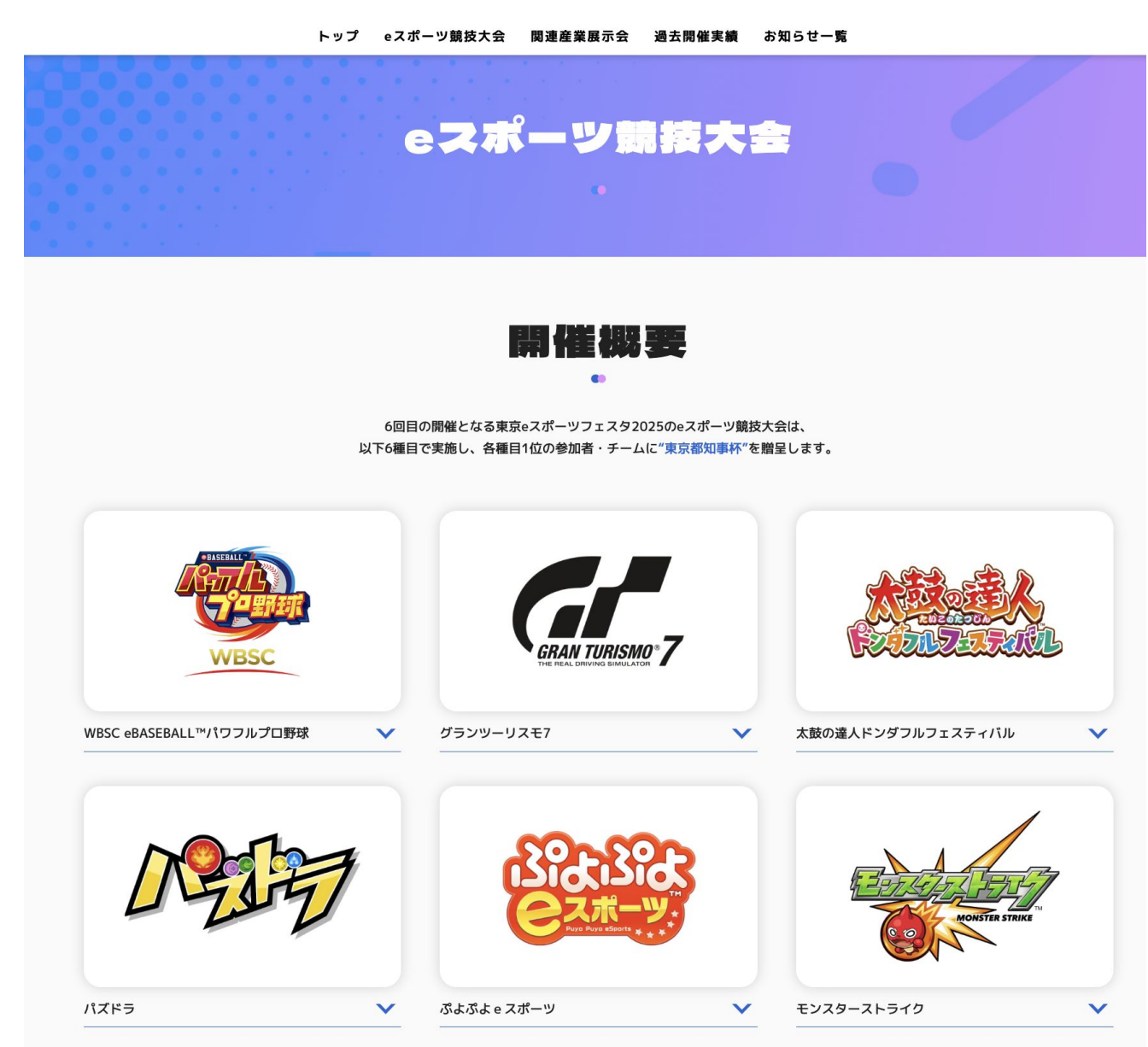
一般部門
大会の流れ

- 大会エントリー| 2024年12月8日（日） 23:59まで
- オンライン予選| 2024年11月18日（月）～
2024年12月8日（日） 23:59まで

・期間内に課題曲をプレイしていただき、プレイ動画と一緒にスコアを提出いただきます。
※スコア投稿後によりよいスコアが出た場合、再度投稿を行うことができます。
その場合は再度フォームより必要情報を記載の上投稿してください。
※撮影端末は参加者ご自身で用意いただきます。詳細は規約をご参照ください。

東京eスポーツフェスタ2025公式サイトより、スコアを提出してください。
必ず大会参加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。

<エントリー及びスコア提出はこちらから>



必要情報を入力し大会エントリーを行ってください
※外部サイト「Googleフォーム」に遷移
※Googleアカウントが無い場合のみ、メールでの提出も可能です。
メールでエントリー及びスコアの提出を行う場合は下記項目を記載及び動画の添付の上、下記のメールアドレスまでお送りください。

メールアドレス
tournament_management@tokyoesportsfesta.jp

<エントリー必要情報>
メールアドレス
プレイヤーネーム
プレイヤー名(カナ)
氏名
生年月日
スコアの数値
プレイ動画

※プレイヤーネームが公序良俗に反するふさわしくないと運営事務局が判断をした場合は変更をお願いすることがあります。



■ オンライン予選

課題曲1曲をプレイし、課題曲のスコア上位8名が会場予選に進出します。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、スコア提出を先に行った参加者を上位とします。

■ オンライン予選通過者へのご案内
オンライン予選へ通過し、会場予選に進出が決定した参加者には運営事務局より、2024年12月13日（金）に大会のご案内を順次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。

■ 会場予選

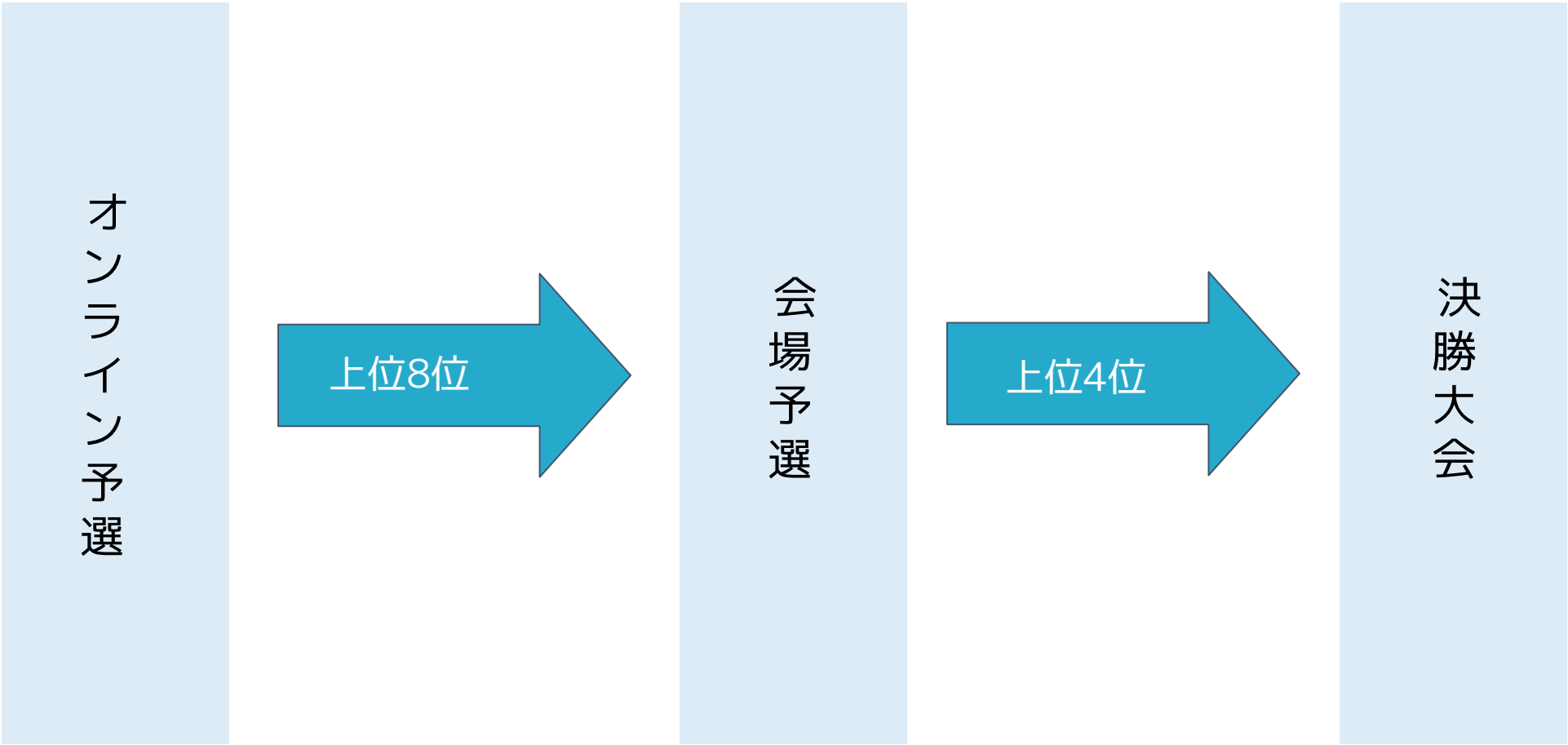
制限時間20分間の中で課題曲2曲をプレイし、課題曲の合計スコア上位4名が決勝大会に進出します。
※制限時間内の時間配分は各参加者が自由に行うことができます。
※スコアが同点だった場合は、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、課題曲①をそれぞれ1回新たにプレイし、そのスコアで優劣を決定します。

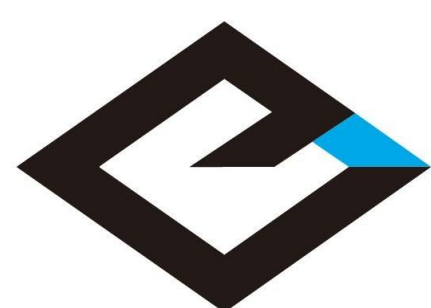
■ ステージ決勝

会場予選を勝ち上がった4名によるシングルエリミネーショントーナメントを行います。
各対戦では2曲プレイし、合計スコアにより勝敗を決定します。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、会場予選の順位によって勝者を決定します。

課題曲に決定方法の詳細は規約をご確認ください。

■ 一般部門大会構成





TOKYO
Esports Festival

親子部門
大会の流れ

■大会エントリー	2025年1月11日（土）10:00～10:15
■参加者発表	2025年1月11日（土）10:15～10:30

親子部門は事前エントリー及びオンライン予選は行いません。
当日会場にて参加エントリーを受け付けます。
※エントリー数が超過した場合は抽選にて参加者を決定します。

■エントリー
大会エントリーには下記が必要となります。

- 【必要情報】
- ・プレイヤーネーム
 - ・プレイヤー名(カナ)
 - ・氏名
 - ・生年月日

※エントリー数が超過した場合は抽選にて参加者を決定します。
※プレイヤーネームが公序良俗に反するふさわしくないと運営事務局が判断をした場合は変更をお願いすることがあります。

- 【必要事項】
- ・決勝大会当日に年齢の確認ができる公的の身分証明書※参加者両名分が必要です。
 - ・親権者同意書

■参加者発表
エントリー数が募集人数である15組を超過した場合は、抽選にて参加者を決定いたします。
大会エントリー期間が終了後、抽選を実施します。

■ 会場予選

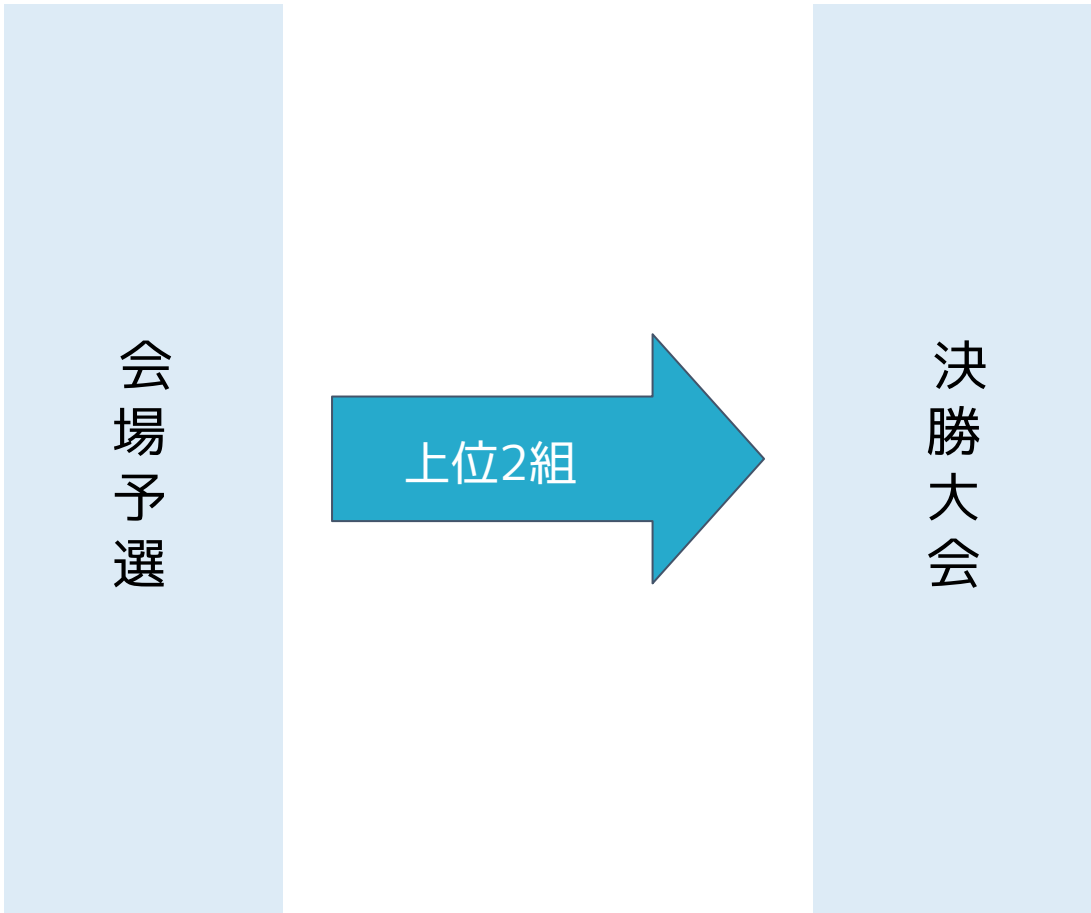
各親子ペアで、難易度「ふつう」・「むずかしい」の演奏担当を決定していただきます。
制限時間20分間の中で課題曲2曲をプレイし、課題曲の合計スコア上位2組(4名)が会場予選に進出します。
※制限時間内の時間配分は各参加者が自由に行うことができます。
※スコアが同点だった場合は、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、課題曲①を 難易度「むずかしい」担当同士で再試合を行います。

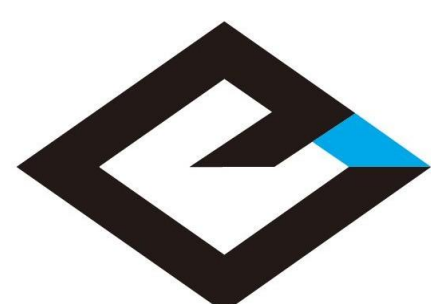
■ ステージ決勝

会場予選を勝ち上がった2組(4名)による決勝戦を行います。
各親子ペアで、難易度「ふつう」・「むずかしい」の演奏担当を決定していただき1曲プレイし、合計スコアにより勝敗を決定します。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、会場予選の順位によって勝者を決定します。

課題曲に決定方法の詳細は規約をご確認ください。

■ 一般部門大会構成





TOKYO
Esports Festival

一般部門
オンライン予選

■準備(オンライン予選前日まで)

大会に出場する前に必ずご対応ください。

■投稿用の端末の準備

事務局にスコア画像、及びプレイ動画を提出できる端末をご準備ください。

■プレイ動画撮影

スコア画像及びプレイ動画を撮影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
「むずかしさをえらぶ」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。

■会場予選進出者決定方法について

課題曲1曲をプレイし、課題曲のスコア上位8名が会場予選に進出します。

※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、スコア提出を先に行った参加者を上位とします。

※スコア投稿後によりよいスコアが出た場合、再度投稿を行うことができます。
その場合は再度フォームより必要情報を記載の上投稿してください。

■プレイ動画撮影について

①参加者が画角内に収まるように撮影してください。

※顔を隠した状態でも問題ありません。

②不正防止の観点から、提出するプレイ動画は、プレイ環境と使用機材がわかる画角で撮影してください。

③演奏している様子も含めて映るように、選曲からスコア画面までを撮影してください。

④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。

※スコアを撮影する際は手元は映っていても構いません。

※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。

■プレイ設定

①「雷音神社(演奏ゲーム)」を選択

②「1人」を選択

③「演奏をはじめる」で課題曲を選択

※撮影を開始してください。

④「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

⑤規定の難易度を選択

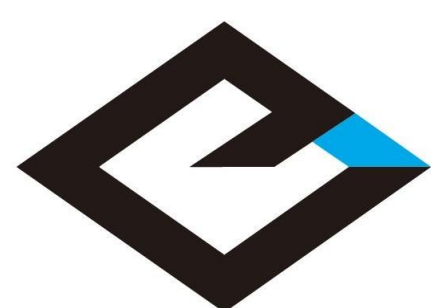
⑥曲をプレイ後、「成績発表」表示画面を撮影する

■課題曲

課題曲：THE DAY / 「僕のヒーローアカデミア」より

難易度：おに

**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**



TOKYO
Esports Festival

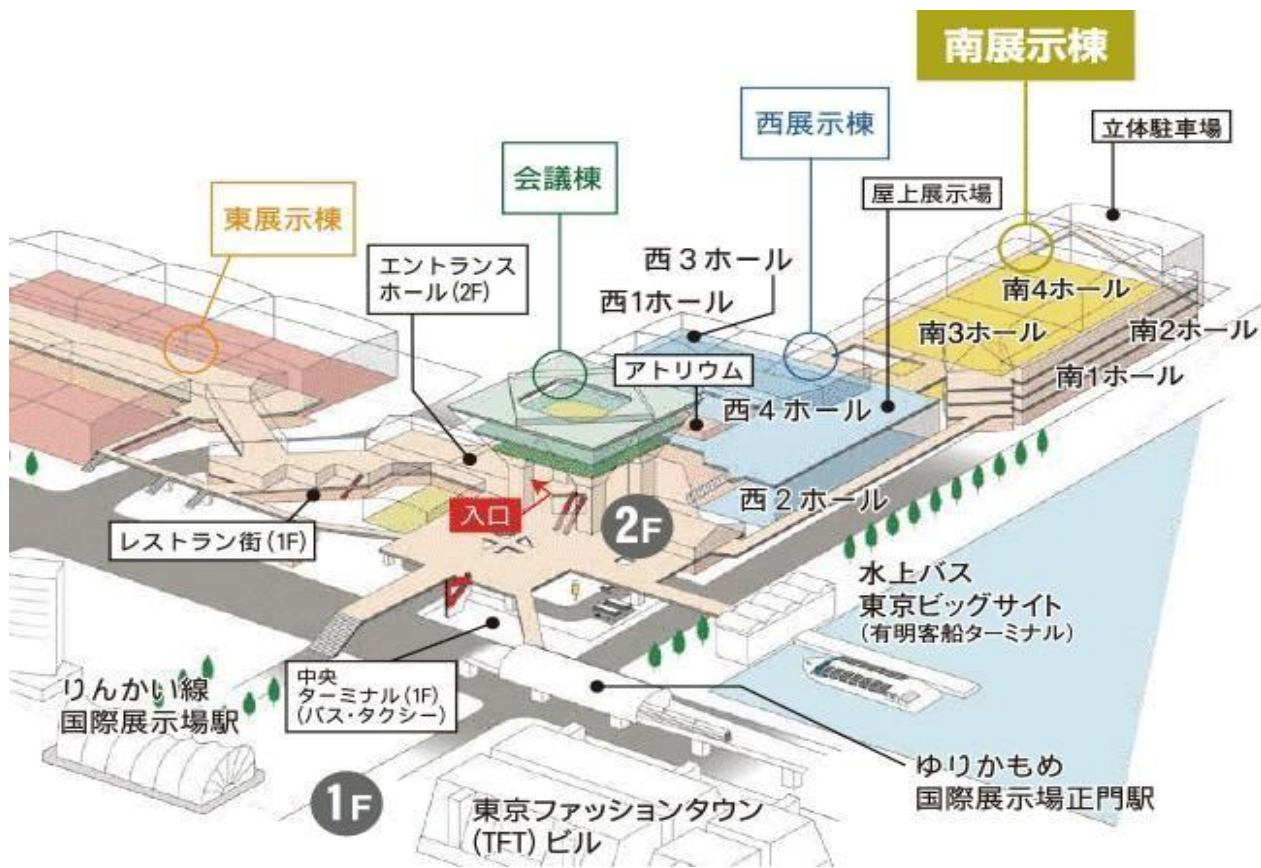
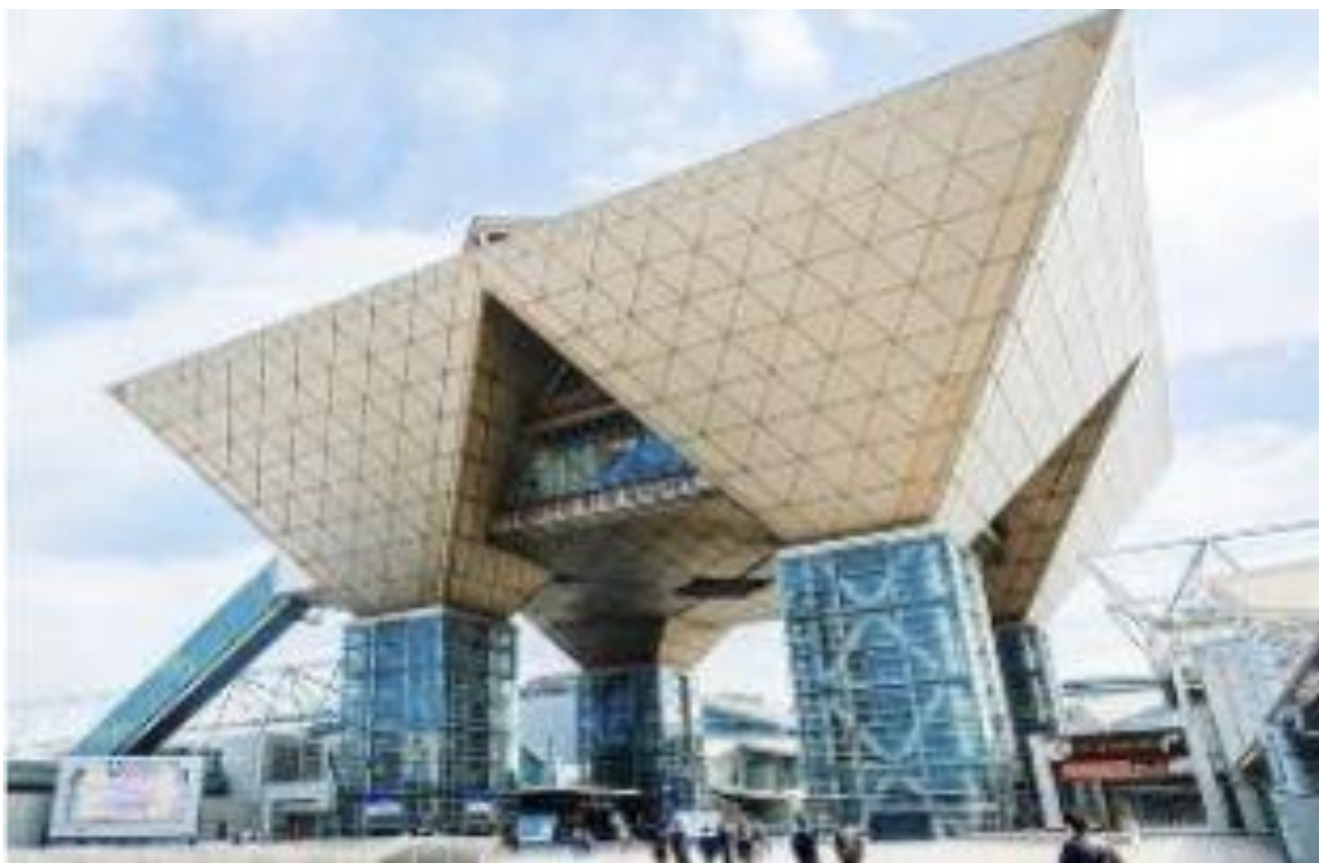
会場予選

開催日時

2025年1月11日（土）

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



電車でのアクセス

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）



※一般部門決勝大会進出の方の当日の集合場所などの
詳細は別途ご案内します。

■ 決勝大会進出者決定方法について

制限時間20分間で課題曲2曲をプレイし、課題曲の合計スコア上位4名が決勝大会に進出します。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、課題曲①をそれぞれ1回新たにプレイし、そのスコアで優劣を決定します。

■ 使用機材

Nintendo Switch™
太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用
※運営事務局が機材の手配を行います。

■ プレイ設定

- ①「雷音神社(演奏ゲーム)」を選択
- ②「1人」を選択
- ③「演奏をはじめる」で課題曲を選択
- ④「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
- ⑤規定の難易度を選択
- ⑥曲をプレイ後、「成績発表」表示画面のスクリーンショットを撮影する

■ 課題曲

課題曲：ヴィラン / flower・てにをは
難易度：おに

課題曲：KING / Kanaria
難易度：おに

■ 決勝大会進出者決定方法について

制限時間20分間で課題曲2曲をプレイし、課題曲の合計スコア上位 2 組(4名)が決勝大会に進出します。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。 連打の順でも決着がつかない場合は、課題曲①を 難易度「むずかしい」担当同士で再試合を行います。

■ 使用機材

Nintendo Switch™
太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用
※運営事務局が機材の手配を行います。

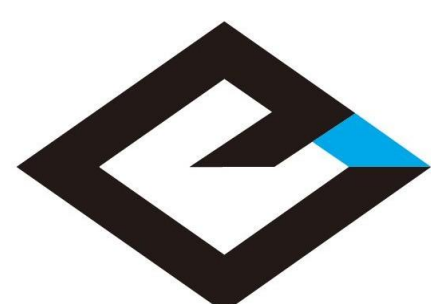
■ プレイ設定

- ①「雷音神社(演奏ゲーム) 」を選択
- ②「2人」を選択
- ③「仲良くあそぶ」を選択
- ④「演奏をはじめる」で課題曲を選択
- ⑤「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
- ⑥規定の難易度を選択
- ⑦曲をプレイ後、「成績発表」表示画面のスクリーンショットを撮影する

■ 課題曲

課題曲：夜に駆ける
難易度：ふつう・むずかしい

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



TOKYO
Esports Festival

決勝大会

■ 決勝大会構成

準決勝、決勝で構成されています。
各対戦で以下の課題曲の中から各参加者がそれぞれ1曲課題曲を選択し、以降の対戦では選択された課題曲は使用できません。
※準決勝2試合目については準決勝1試合目で使用された2曲を取り除いた状態から選択となります。

■ 対戦ルール

課題曲を2曲プレイし合計スコアの高い参加者が勝利となります。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、連打の順でも決着がつかない場合は、会場予選の順位によって勝者を決定します。

■ 使用機材

Nintendo Switch™
太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用
※運営事務局が機材の手配を行います。

■ プレイ設定

- ①「雷音神社(演奏ゲーム) 」を選択
- ②「2人」を選択
- ③「仲良くあそぶ」を選択
- ④「演奏をはじめる」で課題曲を選択
- ⑤「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
- ⑥規定の難易度を選択
- ⑦曲をプレイ後、「成績発表」表示画面で操作を停止する

■ 課題曲

課題曲：ブルーバード / 「NARUTO-ナルト- 疾風伝」より 難易度：おに	課題曲：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 難易度：おに
課題曲：Butter-Fly / 「デジモンアドベンチャー」より 難易度：おに	課題曲：限界クリエイター応援歌 / 宮城裕紀子(BNSI) feat. 涼音・川瀬清人 難易度：おに
課題曲：創聖のアクエリオン 難易度：おに	課題曲：Solitude Star / 春先 x beet 難易度：おに
課題曲：魔訶不思議アドベンチャー！ / 「ドラゴンボール」より 難易度：おに	

■対戦ルール

各親子ペアで、難易度「ふつう」・「むずかしい」の演奏担当を決めます。
課題曲を1曲プレイし合計スコアの高い親子ペアが優勝となります。
※スコアが同点だった場合は、「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、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。連打の順でも決着がつかない場合は、連打の順でも決着がつかない場合は、会場予選の順位によって勝者を決定します。

※各難易度ごとにて演奏します。

■使用機材

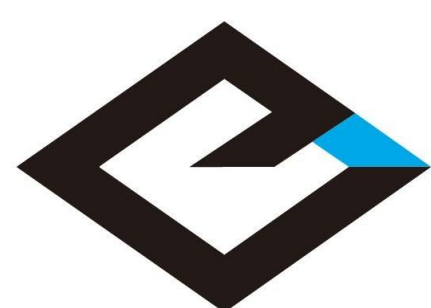
Nintendo Switch™
太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用
※運営事務局が機材の手配を行います。

■プレイ設定

- ①「雷音神社(演奏ゲーム)」を選択
- ②「2人」を選択
- ③「仲良くあそぶ」を選択
- ④「演奏をはじめる」で課題曲を選択
- ⑤「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
- ⑥規定の難易度を選択
- ⑦曲をプレイ後、「成績発表」表示画面で操作を停止する

■課題曲

課題曲：新時代 / 「ウタの歌 ONE PIECE FILM RED」より
難易度：ふつう・むずかしい



TOKYO
オリンピック