

LIMITS CHAMPIONSHIP 2024

大会ルール

---

## 試合形式

クリエイターが1対1でテーマに沿ってデジタル作品を制作し、その作品と制作過程を評価対象として審査員と観客が審査・投票を行い、勝者を決定する。※観客投票は全てのバトルで開催されるわけではない。

※本ルールは決勝大会のルールであり、予選などは一部ルールが異なる

## 試合時間

1試合の試合時間は20分とする。

## 制作テーマ

2つのワードを組み合わせたものが制作テーマとなる。  
ワードの組み合わせは試合直前にルーレットで決定。  
候補となるワードは事前に参加者に公表される。

## 勝敗の決定

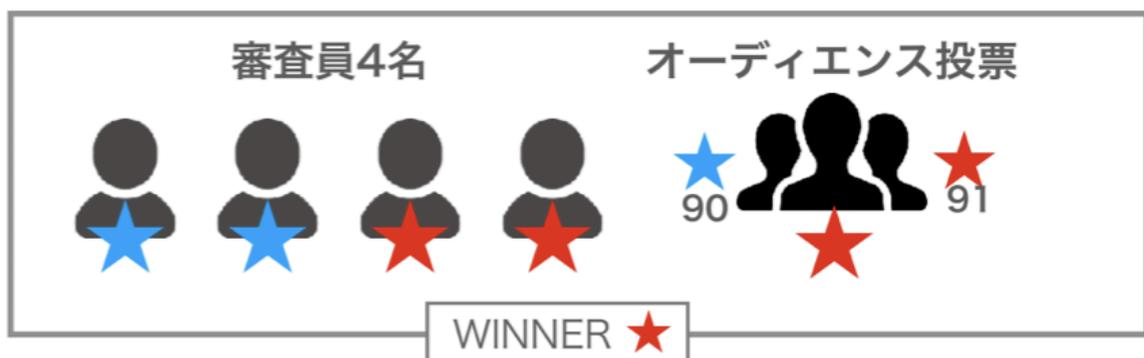
審査員4名と観客投票により決定

### 審査員

1人につき1票の投票権があり、BLUE又はREDのどちらか一方に投票可能

### 観客投票

観客はBLUE又はREDの好きな方に投票可能  
観客の合計投票数が多かった選手に1票追加される



## 投票基準に関して

### 審査員

- 発想力→ アイデア  
テーマ・ワードの変換力、オリジナリティ、表現の多彩さなど
- 技術力→ テクニック  
制作の効率、速さ、デッサン力、ツールの使いこなしなど

- 表現力⇨パフォーマンス

制作物の完成度、制作過程の演出・構成、時間の使い方など。

上記3つの基準を総合してどちらの制作物および制作過程が優れていると感じたかを審査。

※制作物外のパフォーマンス(=トーク力や服装、煽りなどの盛り上げ力)は審査基準外

### 観客

- BLUE又はREDの「好きな方」に投票が可能

### 引き分けの場合

上記の審査員投票、観客投票がともに同数の場合

2分間の追加観客投票を行い勝敗を決定。

再度、観客投票が同数の場合は審査員の協議により勝敗を決定。

## 試合中断

選手の試合環境にトラブルが起きた際、試合開始から5分以内であれば、主催者の判断に基づき、タイマーを停止する。

基本として、試合開始5分経過後はタイマーの停止を行わない。

## アプリ設定/素材

試合開始時の制作画面は新規データ作成の状態(キャンバスのカラーは白)とする  
設定ファイル、ブラシ、画像ファイルなど自作、ロイヤリティフリーのものに限り使用が可能

## 反則

政治的、宗教的な表現、また個人・特定の団体に対する誹謗中傷  
公序良俗に反する直接的な表現のなされたアートを制作する行為  
他者の権利を侵害、または著作権法に違反する表現及び行為

タイマー停止後、指示なくPC、タブレットに触れること

他アーティストへの妨害行為

試合中に許可なくステージを離れること

反則又は実行委員会の指示に従わなかった場合、失格、または没収試合とする。

## 試合機材

・制作環境は、試合前に確認を行う。

・試合に支障をきたす制作環境と判断した場合、出場を取り消すことがある。  
必要スペックに関しては、イベントごとに主催者側より事前に通知を行う。

・使用可能な機材

タブレット端末 または PC (Windows, Mac)

及び制作目的の周辺機器

Apple Pencil、液晶ペンタブレット、ペンタブレット、マウス、キーボード等

- ・使用機材については各自で準備を行う
- ・アプリケーションについて  
制作には広告を表示しないアプリケーションの使用が可能
- ・生成AIについて  
試合内で生成AIを使用した作品制作は審査対象外とし、棄権とみなす。

## ルールの変更

本ルールの内容は、運営事務局の判断において、変更できるものとする。  
変更があった際は運営事務局より出場者へ通知を行う。