

LIMITS 高校生大会2024

大会ルール

2024.1.10 掲載

2024.4.12 更新

『アプリ設定/素材』項目へ一部追記

試合形式

クリエイターがテーマに沿ってデジタル作品を制作し、その制作物と制作過程を評価対象とし、審査員により勝者を決定する。

※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。

チーム戦

事前登録を行った1～3名を1チームとする。

セコンドシステム

1チームにつきセコンドを1名まで採用することが可能。
セコンドは試合中、運営の定める方法により選手へのアドバイスが可能。

勝敗の決定

審査員5名により決定

審査員は、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

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・迷わなさ、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。ビジュアルストーリーテリングも含まれる

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

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。

使用する素材は事前に用意したものに限る。
素材は試合前に、制作する端末に保存しておくこと。

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。