

第4回 Ne-st Cup 大会規約

2023年11月4日

【タイトル】

Apex Legends

【プラットフォーム】

PC(Origin、Steam)、PS4、PS5

【コミュニケーション】

- 日本在住であり、日本語でのコミュニケーションが取れること。
- Discord が利用でき、Discord 上で運営からの連絡に応答できること。

【大会日程】

2023年12月17日（日）13時~16時前後の間、オンライン参加ができること。

【スポンサーシップ】

- 運営組織は参加者と他の個人・法人・団体との間で締結された契約を実行する責任を負いません。
- 参加者は以下のスポンサーシップが禁止されます。
運営者、またはその関係者と直接的に競合する企業の製品やサービスアカウントの販売、共有等の取引を行うウェブサイト、アルコール製品、たばこ製品、あらゆる種類の薬、銃器、拳銃、弾薬の販売業者あるいは製造業者、ポルノまたは運営組織の裁量によりポルノと同等と判断されたもの、ギャンブル（ギャンブルを提供するウェブサイトを含む）
当大会もしくは運営組織とその関連会社のビジネスに有害となる、または特定の参加者が不公平なアドバンテージを得る製品やサービス（ハッキング、ゴールド販売サービス、アカウントキーの販売者を含む）を提供する個人あるいは団体

【年齢】

2023年12月17日時点で満17歳以上であること。

※17歳以下のメンバーが含まれる場合、チーム責任者（20歳以上）を決めてください。
メンバー全員が17歳以下の場合、代表保護者名をエントリーフォームに記載し、応募してください。

※記載頂いた責任者（または代表保護者）が未成年者の法定代理人として、下記のゲーム大会の参加規約に同意し、当該未成年者が当該大会に参加することを認めます。

【プレイヤーネーム/チーム名】

- 公序良俗に反する名前や読みにくい名前をプレイヤーネーム、チーム名で使用することは認めません。
- 運営判断による変更を依頼する場合がございます。
- 大会出場時とエントリー時のプレイヤーネームが異なる場合、参加は認めません。

【ゲームルール】

- 大会ラウンド数：4ラウンド
- MAP：「ストームポイント」「ワールズエッジ」
※ゲームシステムにより変更となる場合があります。

【大会順位】

- 各マッチの最後に、チームには順位とチームの合計キル数に応じてポイントが与えられます（以下「マッチスコア」）。各試合で与えられるポイントは次の通りです。
- 1ラウンド目と2ラウンド目にはキルポイント上限（上限5ポイント）を設けます。
- 順位ポイントは以下の通り。

1位	12ポイント
2位	9ポイント
3位	7ポイント
4位	5ポイント
5位	4ポイント
6位~7位	3ポイント
8位~10位	2ポイント
11位~15位	1ポイント
16位~20位	0ポイント

※上記以外に各キルにつき1ポイントを付与し、マッチスコアを集計。

- マッチ毎にマッチスコアを集計し、合計マッチスコア（以下「ラウンドスコア」）で大会順位を決定します。

※チームがマッチに参加しなかった場合(当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合)、このチームのマッチスコアは0ポイントとなります。

【ラウンドスコアのタイブレーカー】

2つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、以下のようにして勝者を決定します(優先順位を降順に表記しています)。

1. シングルマッチスコア

ラウンドスコアが同点の各チームの最高シングルマッチスコアが、同点の全チームと比較されます。

最高シングルマッチスコアの最も高いチームがタイブレーカーの勝者となります。最高シングルマッチスコアを比較した後も2つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

2. シングルマッチの最高順位

最高シングルマッチスコアが同点の各チームの最高順位が、同点の全チームと比較されます。同点の各チームで同じ、または異なるマッチの最高順位になる可能性があります。

最高順位(最も小さい数字)のチームがタイブレーカーの勝者となります。シングルマッチを1位で終わると、可能な最高順位になります。

全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業を繰り返されます。

最高シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も2つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの最高チーム合計キル数で勝者を決定します。

3. シングルマッチの合計キル数

シングルマッチの最高順位が同点の各チームの最高チーム合計キル数が、同点の全チームと比較されます。

シングルマッチでのキル数の最も多いチームがタイブレーカーの勝者となります。

全ての同点状態が解消される、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業を繰り返されます。

※「シングルマッチの合計キル数」はキルポイント上限を考慮しません。

【結果報告】

各マッチ終了時に大会運営により結果を集計いたします。

各チーム、選手は自身の試合終了時のスコアをスクリーンショットなどで保存してください。

【選手がエラー落ちした際の対処】

プレイヤーの接続が中断した、またはゲームのロードがされなかった場合もマッチは継続します。あるグループのゲーム内マッチロビーで、ゲーム中に5名以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5名以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドを再試合できるものとします。

また、再試合のゲーム内マッチロビーにおいて、ゲーム中に3名以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは3名以上の競技者がゲームをロードできない場合、またはマッチが終了できない場合には、トーナメント公式担当者がこのグループのこのラウンドを再試合できるものとします。

【出場チーム様の配信】

本大会は出場選手等の配信は自由としますが、3分の遅延を入れるようにしてください。

【注意事項】

〈一般条項〉

- トーナメント中、各自の設備とネットワークについては競技者が責任を持つものとします。
- 競技者は、マッチが終了する前にやめることはできません。
- 競技者は、マッチの開始を意図的に遅らせることはできないものとします。
- 競技者は、ゲームの仕様を変更するスクリプトまたはプログラムを使用できないものとします。
- 如何なる不正行為、グリッチ、禁止されている外部ツールの利用を禁止します。
- プレイヤーは、ゲームプレイに影響を及ぼす、または自身に競争優位を与える可能性のある、如何なるサードパーティー製アプリケーションやプログラムも利用できないものとします。

- チームはイベント中のチーム内でのコミュニケーションに責任を持つものとします。
- ゲームスタート後、チームまたはプレイヤーが退出・切断された場合も、正当な理由がない限り試合は進行するものとする。
- 公開コンテンツおよび当大会に関連する動画、静止画、音声、文字情報の商用利用を禁止します。
※参加選手に関しては、この限りではありません。
- 大会規約は運営の判断の基に、変更となる場合があります。

〈禁止事項〉

以下のルール違反が発覚した場合、そのチームを失格とする。

- 外部ツールやサードパーティー製アプリケーション、プログラムを使用して参加すること。
- マッチにエントリーメンバー以外のプレイヤーを入れて参加すること。
- 公序良俗に反するチーム名でエントリーを行うこと。
- 1人のプレイヤーが複数のアカウントを用いて、エントリーメンバーとして参加すること。
- その他、運営が失格に値すると判断した場合。

※以上の違反内容は例の一部であり、他のプレイヤーの迷惑になる行為や当大会の進行の妨げとなる行為は禁止しています。

※スポーツマンシップに則り、正々堂々と戦ってください。

※最終的な判断は、運営の判断を絶対的なものとします。

更新履歴