

長井市 e スポーツスタジオ Ne-st(ネスト)オープニングイベント  
Apex Legends 大会規約

2022 年 3 月 14 日版

## 実施タイトル

Apex Legends

## プラットフォーム

PC

## 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

2022 年 3 月 27 日 14 時～に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

2022年3月27日時点で満17歳以上であること。

## 名前

卑猥な名前や読みにくい名前を個人名、チーム名で使用することは認められません。

運営判断による変更を依頼する場合がございます。

大会出場時と申請時の名前が違う場合の参加は認められません。

## 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

### 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

### 順位

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

### キル

#### 各キルにつき 1 ポイント

各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、下記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

同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較されます。

最高シングルマッチスコア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

シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較されます。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、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

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

シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。

シングルマッチで最もキル数の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、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

## 結果報告

各マッチの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分の1以上の競技者の接続が中断した場合、あるいは5分の1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にマッチを追加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、2分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。
- 競技者は、ゲームの仕様を悪用してエリア外での30秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。  
この例には、ジップライン、グラップル、ポータル、バルーンまたはその他のキャラクター能力を使用してエリア外の猶予時間が有効になる同エリアに繰り返し入ることが含まれます
- 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ような、いか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、如何なる理由があろうと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。
- ※参加した選手に関しては、この限りではございません。

## 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。

- 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、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