

第2回岡山県高校生eスポーツリーグ Apex Legends大会 ルールブック

初版 2023年5月10日

1	序文
2	本大会の構造
3	予選・予選決勝
4	決勝大会
5	ゲームのルール
6	マナーポイント.....
7	選手の行為
8	ルール意図

1 序文

第2回岡山県高校生eスポーツリーグApex Legends大会(予選及び決勝を含めて以下、「本大会」)の公式ルール(以下、「本ルール」)は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用されます。本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催:一般社団法人岡山県eスポーツ連合(以下、「運営チーム」)によって制定されています。

2 本大会の構造

1) スケジュール

予選 第1回 2023年6月11日(日)

第2回 2023年9月下旬 ※順次発表

第3回 2023年12月中旬 ※順次発表

決勝 2024年3月2日(土)

※同じ学校から複数チーム出場する場合、出場チーム分のPCまたはコンソール機器がないなど同じ時間帯で試合が組まれた場合、参加出来ないチームが発生しますのでご注意ください
※全て対戦に於いて、日付・時間の要望はお受けできません。なお試合に参加できない場合は失格になりますのでご注意ください

※会場：予選・決勝共に原則オンライン上での対戦となります

※本大会は年間リーグポイント加算形式のため、原則全予選大会への参加をお願いいたします

2) 使用タイトル

ゲームタイトル：Apex Legends

プラットフォーム：PC、PlayStation®4、PlayStation®5 Nintendo Switch、Xbox One、Xbox X/S

3) 年間ランキング

本大会では予選3回の大会で得られたポイントの合計値から算出した順位を年間ランキングとする

年間ランキングは決勝大会進出条件および、決勝大会でのランドマーク指定に関わる決勝進出チーム中、上位のチームからランドマーク(約20地点の中から)選択権の自由が与えられ、先に選ばれた地点は後のチームは選択不可となる

ランドマークとは

→マップ上の降下地点のことであり、大会前に希望の降下地点(街など)を決め、その地点に必ず下りなければならない

→初動での戦闘を発生させないようにする大会ルールとなる

3 予選

1) 参加可能チーム数

受付期間内にエントリーを完了した最大60チームが参加可能

2) 参加資格

下記の条件を全て満たす場合、本大会予選への参加資格を得る

- ①岡山県の高校に所属する学生であること(通信制も可)
- ②大会参加費の支払いが完了していること

3) 大会進行形式

① サーキット形式

複数試合を実施し、合計ポイントで順位を決定する

② ブロックの組み分け方法

運営チームにて参加チームをランダムに組み分け、ブロックに落とし込むものとする

③ 大会運営システム

試合時の運営チームとのコミュニケーションはDiscord(ディスコード)を使用する
大会進行及び諸事項の連絡に使用します

※Discordとは…ボイス、ビデオ、テキストのコミュニケーションサービス。無料。

4) 対戦形式

① マッチ内容

予選

出場チームを最大3ブロックに分けて予選を実施

※出場チーム数によってブロックの数は変動する

生存順位ポイント、撃破ポイントの合計にて順位を決定

② 対戦ロビー

マップ運営により各大会1週間前～2週間前に決定し告知

ゲームモードトリオ

試合数 3試合（予定）

ポイント

■大会ポイント

1位：12ポイント

2位：9ポイント

3位：7ポイント

4位～6位：5ポイント

7位～10位：3ポイント

11位～15位：2ポイント

16位～20位：1ポイント

■撃破ポイント

1撃破ごと：1ポイント 上限1チーム10ポイントまで

■マナーポイント加点対象

挨拶：1ポイント

結果報告：1ポイント

リアクション：1ポイント

■マナーポイント減点対象

遅刻：-2ポイント

無断欠席：-2ポイント

運営指示不履行：-1ポイント

誹謗中傷煽り：-1ポイント

死体撃ち：-1ポイント

点呼無反応：-1ポイント

※採点基準は本ルールブック6章に記載

5) 順位決定について

ポイントの同率チームは以下の数値を参考に最終順位を決定する

1. 大会ポイント
2. マナーポイント
3. 平均順位
4. 平均撃破数
5. 最終マッチの順位

6) 決勝進出条件

下記のどちらかの条件を満たすチームが決勝大会の参加権を得ることができる

- ①予選大会にて、一度でもトップの成績になる。(本選出場確定チームを除く)
- ②予選大会の合計ポイントで、本選出場確定チームを除き上位17位に入る。

7) 使用機材

予選にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとする
運営チームの判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるデバイスは使用を禁止する場合があります
使用可能な機器に関しては下表を参照すること
表に記載のない機器に関しては運営チームに問い合わせること
PC マウス、マウスパッド、キーボード、マウスバンジー、コントローラー
PlayStation®4、PlayStation®5、Nintendo Switch、Xbox One、Xbox X/S
マウス、マウスパッド、キーボード、コントローラー

8) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツール、自チーム試合の録画を目的とした使用は制限しない
チートツールは使用不可とする
その他のソフトウェアの使用に関しては、Apex Legendsの規約に則すること

9) 表彰

各予選1位の成績のチームには後日記念トロフィーを授与する
表彰されるチームが混合チームでない場合は原則、生徒の所属する高校にて表彰式を執り行う
混合チームの場合は別途運営の指定する会場にて執り行う

4 決勝

1) 参加可能チーム数

最大20チーム

(予選トップ確定枠3+(予選トップ確定枠を除く)年間ランキング上位17)

2) 参加資格

下記の条件を全て満たす場合、本大会予選への参加資格を得る

- ①予選大会において3章5項「決勝進出条件」を満たしていること
- ②出場権を得たチームの辞退などで繰り上げ昇格により参加権を得ていること

2) 大会進行形式

サーキット形式

5試合を実施し、合計ポイントで順位を決定する

※ランドマーク指定あり

3) 対戦形式

① マッチ内容

5試合を行い、獲得ポイントの合計によって順位を確定する

② 対戦ロビー

マップ 運営により各大会1週間前~2週間前に決定し告知

ゲームモード トリオ

試合数 5試合

ポイント

大会ポイント

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

撃破ポイント

- 1撃破ごと：1ポイント
- 1~3試合目 1チーム6ポイント上限
- 4,5試合目 上限なし

4) 順位決定について

ポイントの同率チームは以下の数値を参考に最終順位を決定する

1. 大会ポイント
2. マナーポイント
3. 平均順位
4. 平均撃破数
5. 最終マッチの順位

5) 使用機材

決勝にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとする

運営チームの判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、正常な試合の進行が難しいと判断される機器の使用を禁止する場合があります

使用可能な機器に関しては下表を参照すること

表に記載のない機器に関しては運営チームに問い合わせること

PC マウス、マウスパッド、キーボード、マウスバンジー、コントローラー

PlayStation®4、PlayStation®5、Nintendo Switch、Xbox One、Xbox X/S

マウス、マウスパッド、キーボード、コントローラー

6) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツール、自チーム試合の録画を目的とした使用は制限しない

チートツールは使用不可とする

その他のソフトウェアの使用に関しては、Apex Legendsの規約に則すること

7) 表彰

決勝1位の成績のチームには後日記念トロフィー及び、賞品を授与する

賞品は大会ホームページに記載

表彰式は原則、生徒の所属する高校にて表彰式を執り行う

混合チームの場合は別途運営の指定する会場にて執り行う

5 ゲームのルール

1) 用語の定義

- ① ゲーム

本大会指定のゲームマップにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程をいう

- Championの確定
- 運営チームの判定による勝敗の決定

② 対戦

いずれかのチームがChampionになるまでの一連のゲームのことを指す
獲得ポイント上位のチームはトーナメント上位の対戦に進出できる

③ 故意ではない切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又はPCの問題や不具合に起因して、ゲームの接続が切れた状態

④ 故意による切断

選手の行為(例:ゲームを終了したなど)によって、ゲームの接続が切れた状態
選手の故意に関わらず、切断に至る選手の行為一切を故意とみなす

⑤ サーバークラッシュ

ゲームサーバー、あるいは会場のインターネット不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態

2) 対戦ロビー

運営チームは、大会用の対戦ロビーを作成し、アクセスする為のルーム名/パスワードを 試合開始の15分前までに各チームの代表者にDiscordで配布する

また各チームは事前に運営チームに提出したApex Legendsのアカウントでロビー入室を行うこと

提出したアカウント以外でロビー入室した場合失格となる場合がある

3) 対戦の開始

対戦ロビーに入室後、試合の準備が整い次第「準備完了」を選択して試合開始まで待機すること

ロビー入室に関して不明な点はEA公式のプライベートマッチの入室方法を参照すること
集合時間までにロビーの入室が行われなかったチームはペナルティを付与する場合がある
規定の時間になったら運営チーム主導のもと試合を開始する

4) 選手の切断

ゲーム中に選手がサーバーから切断された場合、他の選手は以下のように対応すること
予選、決勝のゲーム中

→マッチ全体で出場選手が1~2名ゲームから切断された場合

そのままゲームを継続する。切断された選手は再接続を試みること。

※控えの選手が代わりに入ることは認められない

→マッチ全体で出場選手が3名以上ゲームから切断された場合

そのゲームは無効とし、最初から新たなゲームを開始する

5) 対戦後の処理

全てのチームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、Discord内チャットにて報告 すること

6) 遅刻

選手の全員が、対戦開始時刻までに対戦の準備を整えていない場合、そのチームは各ゲーム5分経過時点で当該ゲームを敗北とする

7) 選手の交代

大会当日の選手の交代は認められない

出場選手を変更する場合大会前日の18時までに運営へ連絡する事

この場合、選手交代であれば新たに参加する選手の参加費は不要

ただし、2名以下のチームで登録し、選手を新たに追加する場合は運営に申し出ること

6 マナーポイント

1) マナーポイントとは

本大会では、高校生のeスポーツ大会への正しい理解と社会における守るべきマナーを大会を通して自然と身に付けてもらうことを目的とし、独自の採点基準を導入する

2) 採点基準

それぞれの採点項目の対象範囲及び加点、減点の条件は下記に記す

■マナーポイント加点対象

①挨拶：1ポイント

- ・「大会前の挨拶」と「大会後の挨拶」をそれぞれ対象とする
- ・「大会前の挨拶」は大会前日の23:59までのコメントを対象とする
- ・「大会終了後の挨拶」は大会終了から1日後の23:59までのコメントを対象とする

※参加者1人ずつに加点が発生

②結果報告：1ポイント

- ・マッチ終了後のリザルト画面を撮影し、運営に報告
- ・チームの代表者1名が連絡すること

※複数人が投稿しても1チーム1ptまでを加点とする

③リアクション：1ポイント

Discord内の運営からの連絡で、【リアクション対象】という文言をつけて投稿された内容が対象

・【リアクション対象】の文言が入っているものに対し、「👍」のアイコンを使用してリアクションを入れると加点とする

※別のアイコンでも可

※チームの誰か1人でもできていれば1チーム1ptまで加点される

■マナーポイント減点対象

①遅刻：-2ポイント

- ・点呼や、試合参加に遅れた場合

※なんらかの事情がある場合、運営へご連絡いただければ減点は発生しない

②無断欠席：-2ポイント

・参加チームメンバーの誰からも連絡がなく、大会当日の最終試合開始までに連絡がなかった場合

③運営指示不履行：-1ポイント

- ・大会運営Discordサーバーの「#必ず初めにお読みください」に記載している指示内容が遂行できていなかった場合

④誹謗中傷煽り：-1ポイント

・大会サーバー内での発言や各種SNSが対象範囲とする
・煽りは大会中の映像等で、明らかな侮辱行為と見て取れるものを運営側の判断で減点とする(例:ダウン状態の敵に対して屈伸を繰り返す行為など)

※SNSでの誹謗中傷や大会中の煽りなどを受けた、発見した方は運営に報告すること

※直接本人への連絡や、SNS等の公共の場への公表はしてはいけません

⑤死体撃ち：-1ポイント

・デスボックスを撃ち続ける行為です。この他にもゲーム内で競技として不必要な操作かつ、相手を不快にさせる行為は減点対象とする

※該当すると思われるものを受けた、発見した方は運営に報告すること

※報告の際には証拠となる映像等を提出すること

⑥点呼無反応：-1 ポイント

・大会当日の点呼終了までに「Discordの表示がオンラインであり返事がない場合」を減点対象とする

※返事がない且つ、Discordアカウントがオフラインである場合は「欠席」扱いとなる

7 選手の行為

1) 競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべてにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければならない

2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科せられる

① チームの降参、試合放棄(サレンダー)

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行うこと

② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための2人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す 共謀行為の例として、以下があげられる

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為

③ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者による

Apex Legendsに対する一切の改造を指す

⑤ 意図的なバグの利用

⑥ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為

⑦ 成り済まし行為

別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、または指示する行為

⑧ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用をすること

⑨ マクロ機能の仕様

マクロ機能とは操作手順をセットし、任意に呼び出す機能を指す

⑩ エイムアシストをオンにした状態でのマウスを使用する行為

⑪ Apex Legendsの規約を遵守せずプレイすること

⑫ 故意による切断、適切かつ明示された理由によらない故意による切断行為

⑬ 本大会運営チーム、主催者、協賛社、Electronic Arts Inc.、Apex Legendsに関する発言、本大会運営チーム、Electronic Arts Inc.またはその関係会社、あるいはApex Legendsの利益に悪影響を与えないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援

⑭ 冒涇及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長

⑮ 侮辱的な言動、行為

相手チームのメンバー、ファン、運営チームへ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援

⑯ 攻撃的な行動

運営チーム、相手チームのメンバー、視聴者や観客への暴行、暴言

⑰ 秘密保持

運営チーム、またはElectronic Arts Inc.もしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示

⑱ 不正な通信

1. PC、PlayStation®4、PlayStation®5、Nintendo Switch、Xbox One、Xbox X/S

運営チームの指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他音声認識及びまたは通知音の鳴る電子機器の使用、また対戦中のeメールやチャット、SNSの使用

⑲ コーチング

対戦中に自チーム出場選手以外からコーチングを受けること

⑳ 運営チームの判断

運営チームの単独の裁量によって、運営チームが定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い

3) 本人確認

運営チームが選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に应付する必要がある

なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティを科す可能性がある

4) ペナルティの付与

運営チームが、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、またはこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科されるかかる行為が原因で科される

ペナルティの性質及び程度は運営チームの単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする

5) ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、運営チームは、次のペナルティを科すことができる

① 口頭での警告

② 対戦の没収

③ 本大会への参加資格の剥奪

④ 表彰の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとする

〈公表権〉

運営チームは、選手がペナルティを受けた旨の決定を公表することができる

各チーム及び選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについてElectronic Arts Inc.及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び業者に対して 法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされる

8 ルール意図

1) 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとする
本ルールに関する運営チームの決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとする

2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、運営チームによって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられる

3) 本大会の利益

運営チームは、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有する

かかる権限は、本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはない
運営チームは、本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとする