

1.用語の定義

ラウンド…Apexのゲーム内で行われる1試合20-25分程度で行われる1試合

マッチ…本イベントにて行われる全てのラウンドを含んだ全試合

2. 対戦ルール

○各ラウンドの最後に、チームの順位と合計キル数に応じてポイントが与えられます。
(ラウンドスコア)

○試合数

参加出場権を得た最大20チームで4ラウンド行う

○このポイントはラウンド終了後にゲーム内のラウンド概要画面に表示されます。
各ラウンドで与えられるポイントは次の通りです。

▼順位ポイント

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

▼キルポイント

1キル	1pt
-----	-----

各キルにつき1ポイント

キルポイント上限(チーム全体のキルポイントの上限とします)

ラウンド1…6ポイント

ラウンド2…6ポイント

ラウンド3…10ポイント

ラウンド4…上限なし

○順位決定

以下の判断基準により、順位を決定します。

○トータルスコア

各ラウンドの最後に、チームの合計ポイント、そのラウンドの全ラウンドのチームのラウンドスコアが加算されます。

※チームがラウンドに参加しなかった場合(当該チームからの競技者が誰もラウンドを行わなかった場合)、このチームのラウンドスコアは0ポイントとなります。

▼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(優先順位の高い順)。

(A) シングルマッチスコア

シングルマッチのマッチスコアが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は、同じラウンド内であれば同点のチーム同士で異なるマッチから選択しても構いません。例:チーム1とチーム2がラウンドスコア67で同点となり、チーム1の最高シングルマッチスコアはラウンドの最初のマッチの20ポイントで、チーム2の最高シングルマッチスコアはラウンドの2番目のマッチの22ポイントでした。チーム2がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコア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。例:チーム1とチーム2の最高シングルマッチスコアがマッチ1と3でそれぞれ20ポイントです。チーム1の、次に高いシングルマッチスコアが3回目のマッチで18ポイントであり、チーム2の、次に高いシングルマッチスコアが2回目のマッチの15ポイントです。チーム1がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。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。

(B) シングルマッチの最高順位

シングルマッチで最高順位(最も小さい数字)を獲得したチームがタイブレーカーの勝者となります。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。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。

(C) シングルマッチの合計キル数

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。

“公式大会参照”

○使用マップ

ラウンド1	ワールズエッジ
ラウンド2	ワールズエッジ
ラウンド3	ストームポイント
ラウンド4	ストームポイント

○ラウンドガイドライン

・各ラウンドの全ての設定はエーペックスレジェンズのランクリーグのデフォルト設定です。

▼ カスタムマッチ設定

モード	: バトルロイヤル
マップ	: 2項、使用マップに準ずる。
チャット	: オン
チーム名を変更	: オフ
チームへの自動加入	: オン
エイムアシストの優先設定	: オン
匿名モード	: オフ
ゲームモードバリエーション	: 通常

・各ラウンドは、下記のデータセンターでホストされます。

▼ データセンター

東京(いずれか)

3. 一般的な規則

○トーナメント中、各自の設備とネットワーク接続については競技者が責任を持ちます。

○競技者は、ゲーム終了前にラウンドを離脱し、ゲームロビーに戻ることはできません。

○競技者は、ラウンドの開始を意図的に遅らせることはできません。

○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ません。

○競技者は、マップ形状内壁の中に入るなどの悪用はできません。

○競技者は、マップ上の目に見えない壁の陰に意図的に隠れることはできません。

○競技者は、ダウン状態で武器を射撃するグリッチ悪用できません。

○競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃するグリッチ悪用できません。

○競技者は、目的外の競争優位を得るためにレジェンドのアビリティを利用できないものとします。これには、レジェンドの戦術アビリティやアルティメットアビリティのクールダウンを抑える悪用例も含まれます。

○競技者は、武器の射撃速度を上げるため、武器を眺める機能、またはリロードのグリッチを悪用できません。

○競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポンビーコンを直接攻撃して、自身、あるいは他のプレイヤーを意図的に空中に飛ばしてはなりません。

○競技者とチームは、ラウンド中にコーチングを受けてはいけません。(※ラウンド中ボイスチャット3名まで)競技者と、チーム内の競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーション(コメント欄を除く)も、コーチングとみなすことができるものとします。

○上記以外のデバイスを使用した場合には、運営の判断の下罰則を下す場合があります。

○競技者は、入力デバイスでマクロ機能を使用することはできないものとします。

○競技者は、ゲーム中に連続して、あるいは同時に作動する結果となるマクロまたはスクリプトの利用をすることはできません。

○競技者は、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ません。

○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。

○動画配信中の連絡手段として、特定のディスコードチャンネルへの参加が求められる場合があります。

○競技者の試合間のメンバー変更は認められません。

4. グリッチについて

○ゲームを故障させる試みは禁止されています。

○万が一、あるアクション、キル、ムーブやその他ゲーム内での動作が不正なグリッチによって引き起こされたと運営が判断した場合には、運営は単独の裁量により、その後の対処を決めるものとします。ここには、ラウンドのリスタート、運営判断の下、罰則を課す場合があります。

5. 接続中断とゲームスタートについて

○試合開始前にロビーに参加できない場合、ロビーの立て直しを行う場合があります。

○運営が指示した時間にプレイヤーが揃っていない場合でも試合を開始する場合があります。

○試合開始後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ラウンドロビーで、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、またはラウンドが終了できない場合、運営がリマッチを行います。

○上記以外にも運営が必要と判断した場合にはリマッチを行う場合があります。

6. 収集データ情報について

○各ラウンドの最終結果を、ラウンドのログファイルで提供されるデータから記録します。
各チームについて収集されるデータは次のとおりです。

○ランク各プレイヤーから収集されるデータは次のとおりです。

- ・キャラクター
- ・生き残り時間
- ・キル数
- ・加えたダメージ
- ・蘇生させたプレイヤー数
- ・リスポーンしたプレイヤー数
- ・デス数

○すべての選手は、ユーザー契約、プライバシー&クッキーポリシー、行動規範を順守しない場合に、いかなる理由でも、弊社またはその代理人の裁量で直ちに本大会の出場資格を失う可能性があります。

6. その他違反行為について

○ゲームプレイにあたって、不正行為、ハック、または他の第三者が作成した「ヘルパー」アプリケーションを使用すること。

○ゲーム中に意図的にインターネット接続を切断すること。

○ラウンドで他のチームと結託すること。

○ゲームにおける既知であった脆弱性を利用すること(現時点で違法となるゲーム内の脆弱性を把握し回避することは、選手の責任です)。

○オンラインでの嫌がらせ、否定的、または下品な表現を含め、侮辱的または秩序を乱す行動 を取る
こと。

○弊社は独自の裁量で、本大会の運営に対する不正行為、または本規約の違反、スポーツマンシップ
欠如もしくは秩序を乱す行為などを含め、全ての選手またはチームに対して資格を取 り消せる権限を
留保します。個別の選手の資格喪失により、本大会の当該選手のチーム全体 の資格喪失につながる
場合があります。

○本大会の実施を妨害する行為は、刑法および民法の違反になる可能性があり、弊社は法律で 最大
限許容される限りにおいて、損害賠償および弁護士費用を含むその他の賠償請求する権 利を有しま
す。

○本規約のあらゆる規定違反については 運営チームの独自の裁量で、処罰、失格、ラウンド結果 の変
更、および賞品没収の措置を取ることができるものとします。本大会に関連する弊社の 決定および規
則はすべて、最終的かつ拘束力を有するものとします。運営チームは、すべて の選手をどの段階で
も、いつでも、いかなる理由によっても、本大会から失格にする権利を 有します。また、罰則には、下記
内容が含まれます。

- ・警告措置
- ・ラウンドスコアの引き下げ
- ・1ラウンドの失格とラウンドポイント喪失
- ・全ラウンドの失格と本大会出場資格停止

○弊社は本大会への今後の大会の参加資格剥奪また、選手に課された罰則を公表する権利も所有し
ます。本規則で弊社から処罰を受けた選手は、弊社や代理人、そのいかなる関係企業に 対しても法
的措置を取る権利を放棄するものとします。