

ApexLegends VRChatJapanGroup League 2026 大会規定

0.初めに

ApexLegends VRChatJapanGroup Leagueは、ApexLegendsコミュニティトーナメントのガイドラインに則って開催しております。

[エーペックスレジェンズ - コミュニティトーナメントのガイドライン - EA公式サイト](#)

“This tournament is not affiliated with or sponsored by Electronic Arts Inc.
(このトーナメントは、エレクトロニック・アーツの提携および出資を受けたものではありません)

1.参加資格

ApexLegends VRChatJapanGroup League(以下、本大会)に参加する為、すべてのプレイヤーは以下の基準に則った参加資格が必要となります。

1.0 前提条件

参加チームは、VRChatの日本グループである必要がある。

イベント、フォース、グループ、コミュニティ等、VRChat内の既存グループであれば形式は問わない。

ただし本大会の為に形成されたグループは参加できず、本大会の為にグループへ参加したユーザーも参加はできない。

1グループから本大会に出場できるのは、最大3チームとなる。

1.1 適正

EAによりチート行為等でBAN処罰を受けているプレイヤーは、本大会に参加することができない。

この参加資格停止期間は、EAがチート行為等のBAN処罰が継続する限り続く。

EAアカウントの所得最低年齢を満たしている必要がある。

- 韓国プレイヤーは最低18歳でなければなりません。
- 日本プレイヤーは最低17歳でなければなりません。

1.2 条件

本大会で使用可能なプラットフォームは『PC』のみである。

全てのプレイヤーは、本大会開始前に正しいゲームアカウントで入場する必要がある。

各リーグに定められた参加規約を遵守し、**選手及びチーム提出事項には、事実と相違なく記入する必要がある。**

事実との相違が確認された場合、大会開催中であっても**失格措置**とする。

1.3 技術的問題

プレイヤーは自身のハードウェアやインターネット接続に責任を持つ。

技術的な問題によって再試合が行われたり、選手の入れ替えをすることはできない。

チームは条件にある人数のプレイヤーで試合が行えない場合、棄権となる。

すべての人はチームの地域や技術的な状況のために接続(ping)をなるべく良い状態にする責任がある。

また、試合に必要なのないすべてのダウンロードやその他のプログラムはオフにしなければならない。

このルールを破ると、チームは参加資格を失効する。

1.4 プレイヤー設定

全てのmodや外部のグラフィック改善ツールを使用し、ゲームに変化を与えたり、サードパーティープログラムを使用したりすることは固く禁止されており、チート行為の既定の元で罰則が課せられる。

さらに、ゲーム内で何らかの方法でシステムのレートの使用状況を示すあらゆる種類のオーバーレイ(例:Nvidia SLIdisplay、Rivatuner Overlay)の使用は禁止されている。

1秒あたりのフレーム数(FPS)のみを表示するオーバーレイの使用は禁止されておらず、使用可能である。

1.5 連絡

全てのプレイヤーは、本大会の公式Discordサーバーに参加する必要があり、日本語で円滑なコミュニケーションを取る必要がある。

実行委員会からの連絡に対しては極力速やかに返答しなければならない。

大会当日にDiscord上でチェックイン手続きを済ませ、問題がある場合は速やかに連絡及び報告をする必要がある。

そのほか、問題が発生した場合は公式Discord上で連絡を取らなければならない。

2.大会規定

2.1 各グレード

本大会は、出場選手のランクに併せ、Grade1とGrade2で分けられている。これらはエントリー時にどちらのリーグに所属するか選ぶことができる。

・Grade1参加規程

- ・チームメンバー :3名
- ・ランク制限 :ナシ
- ・試合数 :6試合

・Grade2参加規程

- ・チームメンバー :3名
- ・ランク制限 :アリ
- ・試合数 :6試合

2.2 大会ルール (Grade1)

Grade1はチームのランク構成に制限がないリーグとなっている。

全試合でレギュレーションに記載されている順位ポイント、及びキルポイントを合計し、最も多いチームが優勝となる。

2.3 大会ルール (Grade2)

Grade2は、チームにランク制限が設けられており、制限に則って構成する必要がある。

各ランクに『**ランクポイント**』が割り当てられており、各チームメンバーのランクポイントの合計値が『**24pt**』以下である必要がある。

また、ランクポイント合計数が著しく低いチームには、『**スクリムの成績に応じて**』ランク補正が与えられる。

ランク補正はスクリムに参加できなかったチームには与えられない。

全試合でレギュレーションに記載されている順位ポイント及びキルポイント、ランク補正ポイントを合計し、最も多いチームが優勝となる。

2.3-1 ランクポイント

Apexでの最大ランクで考慮され、**ダイヤⅢ以上は参加不可**となる。

ただしシーズン17に関してはマスターが150万人を超えていることを鑑み、最高ランクとは認めないこととする。

『別タイトルのFPSゲーム』において、『**上位の実力を保持している**』場合、運営査定とし、現ランクとは別のランクポイントを運営査定で決定する。

プレデター	参加不可
マスター	参加不可
ダイヤⅠ~Ⅲ	参加不可
ダイヤⅣ	10ポイント
プラチナ	8ポイント
ゴールド	6ポイント
シルバー	4ポイント

ブロンズ以下 | 2ポイント
運営査定 | 14~2ポイント

2.3-2 ランク更新時

ランクポイントとして参照するランクは**実行委員会より提示された年月日時点のモノ**を参照する。

不正防止の為、これらはエントリー後に公開される。

申請したランクを更新してしまった場合は、**リーグの変更及びチームの再編成を行う**場合がある。

ランク参照年月日以降のランク昇格等はランクポイント等に反映されないものとする。

2.4 失格

何らかの理由で失格した場合、そのチームの獲得ポイントは0となる。

2.5 出場メンバー

1チームにつき、出場メンバーを3名登録することができる。

何らかの事情があり、出場できなくなった場合は各リーグ規定を遵守した上で入れ替えることができる。

但し、**試合開始後に出場メンバーを入れ替えることは認められない。**

2.6 大会VC

本大会のスクрим、及び本番中は実行委員会から用意されたVCを使用する必要がある。

レジェンドピック画面～マッチリザルトが表示されるまでの間(試合中)は、**自身が所属するチームVCから離脱・移動は認められない。**

試合中にVCの移動が確認されたチームにはペナルティが与えられる。

2.7 配信

本大会の個別配信は、申請があった場合のみ許可される。

申請は大会公式Discordサーバーにて手順を確認し、指定のフォーマットに沿って申請を行う必要がある。

尚、公式スクримについては無条件で許可される。

2.8 チェックイン

チェックインはVCにて全員が揃った場合に、所定の手続きに則り実施される。

所定の手続きは公式ディスコードにて連絡、確認が可能である。

各試合のチェックイン時間が過ぎても3名揃わない場合、そのチームは3名が揃うまで辞退となる。

チェックイン時間は、第1試合は各リーグのスケジュールに記載されている時間、第2試合以降は前の試合が終了するまでとなる。

ただし本戦については公式配信の関係上、下記の規定が適用される。

2.8-2 本戦のチェックイン

チェックイン開始 : インタビュー開始予定時刻1時間前

チェックイン締切 : **インタビュー開始予定時刻10分前**

詳細は公式ディスコードサーバーにて、実行委員会より連絡を行う。

3.大会レギュレーション

3.1 得点

規定試合数を行い、合計ポイントで勝敗を決定する。

試合で得られるポイントについては、下記の通りである。

尚、キルポイントについては上限が定められているため、別途3.3-1を参照

・順位ポイント

1位:12P

2位:9P

3位:7P

4位:5P

5位:4P

6～7位:3P

8～10位:2P

11～15位:1P

16～20位:0P

・キルポイント

1キル=1ポイント

3.1-1 キルポイント上限

試合の競技性を高める為、各試合ごとにキルポイント上限が定められている。

上限については下記に示す通りとなる。

・第1～3試合 : 6pt

・第4～5試合 : 10pt

・第6試合 : 無制限

3.2 引き分け・同点

合計ポイントが同点のチームが発生した場合、1マッチごとの順位・キルポイントの合計値が最も多いマッチを比較し、合計獲得ポイントが多いチームが上位となる。

これらも同点だった場合、2番目に合計ポイントが多い試合を比較し、順位が決定するまで比較を行う。

3.3 サーバー

東京サーバーを使用する。

3.4 カスタムモード

「バトルロワイアル:トリオ」を使用する。

ただし開催準備中に**ALGSモードで降下地点の指定が可能になった場合**、変更する場合があります。

※2025年11月現在 降下地点の指定方法は存在しない。

3.5 マップ

共通のマップローテーションを使用する

- 第1試合 : E-District
- 第2試合 : E-District
- 第3試合 : Storm Point
- 第4試合 : Storm Point
- 第5試合 : World's Edge
- 第6試合 : World's Edge

※アップデート等の影響で変更する場合があります。

3.6 ランドマーク

4.ランドマークドラフトを参照。

3.7 再試合

大会規定1.3にて「技術的な問題によって再試合が行われることは無い」と記述しているが、Apexのサーバー起因のタイムアウトについてはその限りではない。

各試合で2名がタイムアウト等Apex側起因の問題でマッチから除外された場合、再試合を要求することが出来る。

2名以上の再試合の申し立てが行われた場合、実行委員会は対応する必要がある。

4.ランドマーク(POI)ドラフト

AVJLは初動ファイトを減らし、より競技性や戦術性を高める為にランドマークドラフトを採用。

スプレッドシートを活用し、ドラフト不参加等の不公平をなくす形式で実施予定である。

4.1 POIドラフト方法

実行委員会が準備したスプレッドシートに、希望するランドマークを最大12箇所入力。

入力締切後、全チームにランダムで1~20の番号を割り当て、第1希望から順番にランドマークを所得する。

すでに所得されているランドマークを希望している場合、第2希望へと進み所得、もしくは全希望が外れるまで続く。

全希望が外れるか入力されていない場合、実行委員会によりランダムに割り当てられる

📄【AVJL】ランドマークドラフト 見本

4.2 ランドマークの扱い

戦術性を高める為、初動の降下場所を選択する制度である。

指定されたランドマークに降りれば、その後の行動は制限されていない。

5.ペナルティ

本規約のあらゆる規定違反については、実行委員会の裁量で、処罰、失格、マッチ結果の変更、および賞品没収の措置を取ることができるものとする。

本大会に関連する実行委員会の決定および規則はすべて、最終的かつ拘束力を有する。

実行委員会は、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す。

また、罰則には下記内容が含まれる。

○警告措置

- ・マッチスコアの引き下げ
- ・1 マッチの失格とマッチポイント喪失
- ・全マッチの失格と本大会出場資格停止
- ・本大会への今後の大会の参加資格剥奪

実行委員会は選手に課された罰則を公表する権利を所有する。

6.行動規範

選手は品位、社会規範およびモラルの一般に認められる基準に準じた行動を取ること、

ならびに当該選手、本大会 またはその競合選手とスポンサーへの不名誉、侮辱、醜聞、嘲笑もしくは軽蔑につながる行動、事態への関与または発言を行わないことが必要です。

これらの要件は、ソーシャルメディアや、ライブストリームでの行動および活動を含め、ライブ、オンラインおよびオンラインでのやり取りの両方に適用されます。

すべての選手は、これらのスポーツマンシップによる基準および EA 行動規範 (terms.ea.com/ja) を順守することが求められます。

2026年1月16日 AVJL実行委員会 制定