

参加規約

本規約は、APEX LEGENDS JAPAN SERIES(以下「ALJS」)に参加するチーム及びその競技者、関係者全てに適用されるものとする。

第1条 参加条件

1. APEX LEGENDS(以下「APEX」)の PC 版製品を所有し、有効な EA アカウントで利用できる環境を持っていること。
2. 対象プラットフォームで APEX へのアクセスを保有し、自身の有効な EA アカウント で接続していること。
3. Electronic Arts Inc.(子会社、系列会社すべてを含め「EA」とする)が定める諸利用規約に違反していないこと。
4. 所有しているすべての APEX アカウントが EA から BAN 処分を受けていないこと。申請後 BAN 処分を受け、大会出場に影響が出る場合、必ず大会運営チームに報告できること。
5. 大会用の連絡および通話ツールとして Discord を利用できる環境にあり、大会運営と日本語でコミュニケーションが可能であること。
6. チェックインが必要な日程では、チームのうち少なくとも 2 人がチェックイン可能で、指定された時間までに所定のカスタムロビーに接続できること。
7. チームメンバーは、日本国籍、もしくは日本の永住権を所有していること。
8. チームメンバー全員が 2021/2/1 時点で高校生であること、またはそれに相当する年齢であること。
9. 本規約を理解し、同意していること。

第2条 参加チーム

参加チームは以下の条件を満たす必要がある。

1. 2021/2/1 時点でチームに所属していること。
2. 大会運営チームの参加招待連絡に対し、期間内に参加希望の旨を返信し、必要な情報を漏れなく提出していること。
3. メンバーはメインメンバー3名で構成されていること。リザーブメンバーは1名まで登録が可能。
4. リザーブメンバーは複数のチームにまたがって登録をすることはできない。
5. リザーブが不要な場合は追加をする必要はない。
6. コーチ/アナリストは最大2名までとする。
7. 登録されたコーチ/アナリストはマッチ間の決められた時間のみ競技者の通話に入り相談をすることができる。

8. 大会中およびマッチ間は運営が用意した専用の Discord VC を使用する必要がある。
9. 大会開始前、大会運営チームによって指定された日時までに、チームメンバーのロースターを提出できること。
 - 9.1. 使用するゲーム内 ID は EA が定める ALGS 規約に準拠していること。
10. やむを得ない事情により、メインメンバーもしくはリザーブを変更する場合は連絡をすること。変更は 2021/2/5 23:59 までとする。
11. やむを得ない理由でのロースター変更は 2021/2/5 23:59 までとする。変更する場合は大会運営チームへ連絡をすること。

第3条 ゲームルール

1 採用ゲームルール

- 1.1 各マッチの全ての設定は、APEX のランクリーグのデフォルト設定で行う。
- 1.2 マップは APEX の公開プレイリストで提供されているマップを使用します。大会で使用する厳密なマップは運営チームより Discord にて発表されます。
- 1.3 大会の順位およびポイントは以下のように定める。
 1. 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せん(以下「マッチスコア」)。

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

2. キルポイント

キル	ポイント
1	1

3. 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。

1.4 順位

順位は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。

1. 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。

1.5 マップは Season6「ワールズエッジ」Season7「オリンパス」とする。

1.6 ゲーム内設定はランクリーグのデフォルトを使用する。

1.7 その他設定が変更される場合は、大会運営チームから別途通達する。通達は Discord によって行う。

2 マッチ進行

2.1 チェックイン時刻はマッチ開始 60 分前とする。チェックイン時刻までに、メンバー全員が所定の Discord サーバーに接続し、Origin、APEX を起動し参加可能な状態なことを確認したうえで、リーダーは所定の Discord テキストチャンネルにチームが揃ったことを報告し、チェックイン完了となる。特別な事情があり、所定の時間にチェックインが出来ない場合は、事前に必ず運営まで連絡をすること。連絡なしでチェックインをしなかったチームは警告が与えられる。大会を通して警告を受け続けたチームは処罰の対象となる可能性がある。

2.2 チェックイン終了後、マッチ用のカスタムロビーが立ち上がる。所定の Discord サーバーで案内を行うので、競技者は速やかに接続すること。

2.3 マッチ開始前に何らかの問題がチームに発生していた場合、運営に状況を報告すること。

2.4 マッチ開始のアナウンスが流れてもカスタムロビーに接続できていない場合、チームメンバーもしくは関係者は状況を運営に報告すること。状況確認を行い、運営が認めた場合のみ開始を遅らせる場合がある。

3 参加人数

3.1 本大会は提出したロースターに記載されたメンバーでの参加が必須となる。提出したロースターに含まれないメンバーを入れてマッチに参加した場合、そのチームを失格とする。

3.2 やむを得ない理由により、ロースターを変更する場合、第2条11に従い期限内にロースターの変更を行うこと。また、やむを得ない理由により期限内にロースター変更が間に合わない場合、変更理由を迅速に運営に報告すること。運営が認めた場合のみロースター変更を受理する。

4 リマッチ

4.1 カスタムロビー接続後、ロビーからレジェンド選択画面に移行しジャンプが可能となった時点ゲームスタートとし、リマッチは以下の場合のみ行う。

1. ゲームスタート時5人以上が接続エラーで参加できない場合。

5 集計

5.1 集計はオブザーバーの結果スクリーンショット、もしくはAPEX JAPAN SCRIM APIを用いて行う。競技者のマッチ結果スクリーンショットとオブザーバーもしくはAPEX JAPAN SCRIM APIの結果が異なる場合は、APIの結果>オブザーバーの画面>競技者にマッチ結果のスクリーンショットを基に結果を確定させる。なおAPEX JAPAN SCRIM APIの不具合が告知されている場合はこの通りではない

5.2 各チーム、競技者は自身のマッチ終了時のスコアをスクリーンショットなどで保存する必要がある。運営より提出を求められた場合、速やかに提出しなければならない。

6 コーチ/アナリストのマッチ間の相談について

6.1 事前に最大2名まで登録を行う必要がある。

6.2 登録したコーチ/アナリストは、大会運営チームが用意した専用のDiscord VCに接続しておく必要がある。

6.3 マッチ終了後、運営からアナウンスが流れた時点で、コーチ/アナリストは競技者VCに移動をしてよい。コーチ/アナリストは次マッチが始まるまでに待機VCに移動する必要がある。

6.4 コーチ/アナリストは競技者VCに入る場合、オブザーバーとしてマッチに参加することはできない。またオブザーバーとして参加する場合は、競技者VCへの参加が出来ない。

第4条 大会方式

1. APEX LEGENDS JAPAN SERIES #0

1.1 1日5試合を2日間、計10試合を20チームで行う。

1.2 全試合オンラインにて進行する。

1.3 マッチに参加する競技者は、大会中のやり取りを運営が用意するVC(チーム毎に指定)にて行わなければならない。

2. 一般的な規則

- 2.1 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。
- 2.2 競技者はマッチが終わる前にやめることはできません。
- 2.3 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。
- 2.4 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。
- 2.5 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。
- 2.6 競技者はマップ形状の片面のテクスチャを意図的に使って、当該形状を使わなければ発生していたダメージを阻止または回避してはなりません。
- 2.7 競技者は、マップ形状内に隠れることはできないものとします。
- 2.8 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ないものとします。
- 2.9 競技者は、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。
- 2.10 競技者は、別のプレイヤーを復活させている間、武器を射撃できないものとします。
- 2.11 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。
これらの悪用例には以下が含まれます：
 - ・ミラージュのファントムを使用して、武器を射撃できる状態のままダウン状態に入る。
 - ・レイスのディメンションリフトと虚空を組み合わせて、リスポーン後の虚空へのクールダウン時間を抑える。
- 2.12 レイスのディメンションリフトを利用して、マップ形状内にポータルを作成する。
- 2.13 悪用、バグおよび/またはグリッチを利用して、レジェンドのアルティメットアビリティまたは戦術アビリティのクールダウンを抑える。
- 2.14 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ないものとします。このルールの適用例：
 - 2.15 武器を眺める機能を利用して、武器アニメーションをキャンセルする。
 - 2.16 武器のリロードを開始し、武器を速やかに元の武器に戻す。
- 2.17 競技者は、ルートビン、サプライドロップ、および/またはリスポー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らない。
- 2.18 競技者とチームは、マッチ中にコーチングを受けてはいけません。競技者と、チーム内の他競技者以外の他者とのいかなるコミュニケーションも、コーチングとみなすことができるものとします。
- 2.19 プレイヤーはキーボード及びマウス、PLAYSTATION 4 のコントローラー、または Xbox のコントローラーを使用できるものとします。
- 2.20 プレイヤーは、入力デバイスにマクロ機能を使用することはできないものとします。
- 2.21 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。
- 2.22 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。

2.23 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マッチは進行するものとする。ただし第3条 4 の場合はこの限りとしない。

3. ゲームファイル

3.1 競技者は下記のゲームファイルのみを追加または編集できるものとします。

- ・ local.cfg
- ・ autoexec.cfg
- ・ videoconfig.txt

3.2 競技者は上記のファイル内の以下の行のみを追加または編集することができます。

- ・ fps_max
- ・ mat_letterbox_aspect_goal
- ・ mat_letterbox_aspect_threshold
- ・ "setting.csm_enabled" "0"

第5条 スケジュール

1. APEX LEGENDS JAPAN SERIES (2/6(土),2/7(日))

1.1 1日目

- 17:40 チェックイン
- 18:45 1マッチ目開始 ワールドエッジ
- 19:30 2マッチ目開始 ワールドエッジ
- 20:15 3マッチ目開始 ワールドエッジ
- 20:45 4マッチ目開始 ワールドエッジ
- 21:30 5マッチ目開始 ワールドエッジ

1.2 2日目

- 17:40 チェックイン
- 18:45 1マッチ目開始 オリンパス
- 19:30 2マッチ目開始 オリンパス
- 20:15 3マッチ目開始 オリンパス
- 20:45 4マッチ目開始 オリンパス
- 21:30 5マッチ目開始 オリンパス

第6条 配信

1. ALJS では参加メンバーおよび関係者、すべての配信を禁止とする。

第7条 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。

1. 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
2. 公序良俗に反するチーム名でエントリーを行うこと
3. 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
4. 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。
5. 大会公式配信を視聴しながらのマッチへ参加するゴースティング行為。
6. マッチ中に競技者自身とチームメンバー以外の状況を知り得るスクリーンや映像を見る行為。
7. 大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為。
8. 大会内機密情報を外部に公開する行為。
9. カスタムロビーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為。
10. 競技中に意図的にインターネット接続を切断すること。
11. マッチで他のチームと結託すること。
12. 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、プレイヤーの責任です)。
13. 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。
14. 大会運営チームへの業務妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
15. 大会運営チームへ虚偽の申請や報告を行う行為。
16. 大会運営チームスタッフ、または第三者になりすます行為、第三者との提携・協業 関係の有無を騙る行為。
17. 犯罪行為または犯罪を誘発する行為。
18. 法令または公序良俗に反すると弊社並びに大会運営チームが判断した行為。
19. 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
20. 最終的な判断は、運営の判断を絶対的なものとします

第8条 個人情報

1. 本大会の参加、または賞品発送の際に収集した個人情報は、本大会の開催および運営の目的のみで使用する。

2. 前項の規定に関わらず、前項の目的の範囲内において収集した競技者のプレイヤー名、チーム名、ランク、プレイ動画、インタビューコメント等については、大会運営チームまたは第三者によって、ウェブサイトや SNS その他の情報メディア等において、期間の限定なく、編集、公表、公開、報道または利用できる。

第 9 条 賞品

1. 本大会終了後、該当チームおよび競技者は以下の賞品を受領する。
 - 1.1 総合優勝:60 万円
副賞:APEX LEGENDS オリジナルグッズ(フィギュア 3 体)

 - 準優勝:30 万円
副賞:APEX LEGENDS オリジナルグッズ(タンブラー 3 名分)

 - 3位:10 万円
副賞:APEX LEGENDS オリジナルグッズ(マグカップ 3 名分)
2. 賞品の発送方法については、大会終了後チームとの連絡により決定する。

第 10 条 責任の制限

1. 株式会社 DouYu Japan 及び Wellplayed 株式会社は下記の内容に対し責任を負いません。
 - ① 参加者、誤植、または本トーナメントに関連する設備やプログラムによって生じた不正確な情報。
 - ② ネットワークの誤動作、中断、切断を含むがこれに限定はされない、技術的欠陥。
 - ③ トーナメントへのエントリープロセスにおける不正な介入。
 - ④ トーナメントの運営または登録手続きにおける技術的エラーまたは人的エラー。
 - ⑤ 郵便または電子メールによる連絡の遅れ、途絶、不達、誤り、破損または盗難。
 - ⑥ 公式規則やエントリープロセスの要件に関する参加者の誤解を含む、何らかの理由による失格。

第 11 条 協議

1. 本規約に記載のない事項は、大会運営チームの判断に基づき対処する。