APEX LEGENDS JAPAN GRAND FESTIVAL

EXHIBITION MATCH

ルールブック ver.1.0

APEX LEGENDS JAPAN GRAND FESTIVAL **1**

EXHIBITION MATCH **1**

ルールブック VER.1.0 1

1. 参加条件 **2**

2. ゲームルール **2**

3. ゲーム種目およびバージョンについて **3**

4. 大会の進行について **3**

5. 大会方式とマッチガイドライン **3**

5.1.ゲームプレイの設定 3
5.2.マップ 3
5.3.マッチガイドライン 3
5.4. チーム構成 3
5.5. EXHIBITION MATCH について 4
5.6. スコアについて 4

6. 選手接続 **5**

7. 再試合規定 **5**

8. 大会禁止事項 **5**

９．選手注意事項 **6**

10. 大会参加に関する注意事項 **6**

11. ペナルティについて **7**

11.1. ペナルティレベル 7
11.2. ペナルティに該当する行為 7

12. ロースター違いに関して **8**

13. 個人配信、クリップの公開について..8

14. 大会の開催の延期または中止の判断について...8

1. 参加条件

APEX LEGENDS JAPAN GRAND FESTIVAL EXHIBITION MATCH（以下、ALJGFE）に参加するチーム及びチームメンバーは以下のすべての条件を満たしている必要があります。

（ア）ALJGFE に出場申請をする時点で 17 歳以上であること。

（イ）ALJGFE 運営チームと日本語でのコミュニケーション対応が可能であること。

（ウ）ALJGFE のウェブサイト、ALJGFE 運営が指定する大会チャット（Discord）を利用できる環境にあり、大会開催中に大会チャット上で ALJGFE 運営からの連絡が受け取れること。

（エ）ALJGFE 当日チェックインを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。

（オ）対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスが可能であり、自身の有効な Electronic Arts Inc.（以下 EA）アカウントで接続できること。
尚、https://privacy.ea.com/ja に示されている EA のプライバシー＆クッキーポリシー（以下「プライバシー＆クッキーポリシー」）https://terms.ea.com/ja に示されているユーザー契約（以下「ユーザー契約」）に同意することとみなします。
未成年のプレイヤー全員については、親権者または保護者が公式ルールおよび各イベントの規則を確認し、これに同意していることとみなします。

（カ）当該 EA アカウントがグローバル BAN されていないこと。

（キ）過去にチートなどの不正行為をした事実がないこと。

（ク）マッチに支障のないゲームプレイ環境（PC スペック、各種ソフトウェアの動作状態、通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む）を用意できること。

（ケ）大会出場選手として節度をもった行動が取れ、日本の APEX LEGENDS プレイヤーの模範となれるよう努力出来ること。

（コ）「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問いません。

（サ）当ルールブックの記載事項に従うこと。

（シ）GOCRE の Twitter アカウント（@GOCRE_official）をフォローすること。

2. ゲームルール

ALJGFE は APEX LEGENDS JAPAN GRAND FESTIVAL の EXHIBITION MATCH であり ALJGFE に出場する大学生チームと一般参加チームの混合で行われるイベントマッチです。

3. ゲーム種目およびバージョンについて

EA が提供している PC 版の「APEX LEGENDS」の最新バージョンを使用し大会を実施します。

（ア）大会期間中にバージョンのアップデートが行われた場合、大会当日の日本時間 17：00 までに origin 版、steam 版の双方にアップデートがあれば、最新バージョンを使用して実施します。また、ALJGFE 運営から通知しますので、確認したうえでアップデートを行ってください。

4. 大会の進行について

ALJGFE 運営チームが必要に応じて別途提供するゲームクライアント、またはツールを使用して大会を実施する場合、選手は必ず従わなければなりません。

5. 大会方式とマッチガイドライン

5.1.ゲームプレイの設定

各マッチのすべての設定は APEX LEGENDS のランクリーグのデフォルト設定です。

5.2.マップ

ALJGFE では、APEX LEGENDS の公開プレイリストで提供されているマップでプレイされます。

5.3.マッチガイドライン

（ア）すべてのマッチは SQUAD で行われます。

（イ）すべてのマッチはカスタムルームを使用して行われます。

（ウ）マッチ開始時にアップデートなどが終わっていない場合は、その選手はそのマッチに参加することはできません。

5.4. チーム構成

（ア）1 チーム（SQUAD）は原則 3 名で構成されていなければなりません。

a. やむを得ない場合は、大会運営チームの判断によって変更が認められています。

（イ）補欠(リザーブ)選手は 2 名まで認められます。

（ウ）試合中の補欠(リザーブ)選手との入れ替えは原則認められません。

また、シーズン中の登録メンバーの入れ替え、追加は認められません。

a. やむを得ない場合は、大会運営チームの判断によって変更が認められます。

b. season 間のメンバー変更は可能とします。

（エ）ペナルティによって出場禁止になったメンバーに対するリザーブは認められません。

5.5. EXHIBITION MATCH について

（ア）一般参加枠のチームは、SNS 等で募集されます。

（イ）大学参加枠のチームは、APEX LEGENDS JAPAN GRAND FESTIVAL season autumn の募集が EXHIBITION MATCH の募集を兼ねています。

（ウ）参加チーム数は大学枠 70 チーム、一般参加枠 10 チームの計 80 チームです。
尚、参加条件を満たしていないチーム、ALJGFE 運営に不適切と判断されたチームについては参加できない場合があります。

（エ）各チームをランダムに 4 グループに振り分けたのち、各グループにつき 1 試合、計 4 試合で行われます。

（オ）すべてオンラインで行われます。

5.6. スコアについて

各マッチの終了時にチームの順位とチームの合計キル数に応じてポイント（以下「マッチスコア」）が与えられます。

（ア）各マッチで与えられるポイント（下図参照）

順位	ポイント	順位	ポイント	キル	ポイント
＃１	１２	＃１１	1	1 キル	1
＃２	9	＃１２	1		
＃３	7	＃１３	1		
＃４	5	＃１４	1		
＃５	4	＃１５	1		
＃６	3	＃１６	0		
＃７	3	＃１７	0		
＃８	2	＃１８	0		
＃９	2	＃１９	0		
＃１０	2	＃２０	0		

（イ）1 キルにつき 1 ポイントが与えられます。

（ウ）ランキングで同数の場合、チーム累計キルが多い方を上位とします。累計キル数が同数の場合は、チームの最高の 1 マッチスコアの多寡、チームの最高の 1 マッチキル数の多寡、最終マッチにおけるチームのキル数の多寡、最終マッチにおける順位の順で決められます。

6. 選手接続

チームリーダー又はチームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻までに、指定された Discord のサーバーに接続してください。大会に関する質疑応答は原則として、「問い合わせチャンネル」にて行います。それ以外からお問い合わせしても無効となります。

（ア）チームリーダー又はチームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻内に「チェックインチャンネル」にて参加表明を行ってください。大会運営スタッフに連絡せず参加表明を行わない場合は、当日の試合に接続する権利を失います。

（イ）チームリーダーは「番号配布チャンネル」にて、ルームが作成されたことを確認次第試合が開始するまでに指定された大会ルームに接続してください。また、指定されたチームスロットに素早く移動し試合が開始するまで待機してください。

（ウ）オンラインでのプレイ中のボイスチャットの使用アプリなどは指定をしません。

（エ）大会運営チームに許可なく異議申し立ての内容を第三者に公開した場合(SNS に投稿するなど)、ペナルティを科す場合がございます。

7. 再試合規定

（ア）再試合については選手からの自己申告をもとに決定します。

（イ）大会当日のサーバー状況を鑑みたうえで、運営の判断により決定した回線落ちの再試合規定人数 5 名～8 名を、当日の第一試合開始 15 分前までに各グループの「試合進行チャンネル」にて通知します。

（ウ）discord の各グループの「進行チャンネル」にてマッチ開始を通知し、それから二分間マッチに接続できなかった場合の申告を「回線落ち連絡チャンネル」にて受け付けます。

（エ）受付締切時点の申告が（ア）規定人数を超えた場合、当該マッチを再試合とします。

（オ）虚偽の申告が発覚した場合にはペナルティーレベル 4 相当とします。

（カ）ゲームスタート後のゲームのリスタートは原則行いません。

（キ）オブザーバーが 1 名でも接続に失敗した場合、再度試合を行います。

（ク）カスタムルームがクラッシュした場合、いかなる場合でも再度試合を行います。

（ケ）ゲームが正常にスタートした後、クライアントで接続切断された場合、再接続機能を使って復帰できればそのまま試合に参加してもかまいません。また復帰できなかった場合、その選手の獲得するキルポイントは 0 点として扱いますが、チームのポイントは正常に計上されます。

（コ）大会運営チームが、再試合が必要と判断した場合再度試合を行います。

8. 大会禁止事項

（ア）ゲームを故障させる行為。

a. EA 公認ではない故障で発生したアクション、キル、ムーブまたはその他のゲーム内のアクションが発生したと判断した場合、主催者は独自の裁量で当該マッチの再スタート、または当該チームの処罰を行うことなどの対応ができるものとします。

（イ）マッチ終了前に離脱しゲームロビーに戻る行為。
（ウ）故意に試合開始を遅らせる行為。
（エ）グリッチに該当する行為
（オ）公式大会配信を視聴しながら試合へ参加するいわゆるゴースティング行為。
　a.チームメンバーが全滅した場合でも、公式大会配信を視聴することは出来ません。
（カ）大会運営用 Discord への招待 URL や大会チャットの内容を関係者以外に公開する行為。
（キ）カスタムサーバーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為。
（ク）チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
（ケ）大会運営チームへの業務渉外または運営妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
（コ）複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
（サ）チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
（シ）ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
（ス）上記に他、弊連盟並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為。
（セ）正規のロースターとは異なるロースターに参加する行為。
（ソ）出場権を譲渡する行為。
（タ）コンバーターを使用する行為。
（チ）30 秒ゾーンに故意に複数回侵入・長時間滞在する行為。
（ツ）30 秒ゾーンで射撃を行う行為。
（テ）虚偽の回線落ち申告をする行為。

9．選手注意事項

（ア）ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、立ち入り出来ない場所に侵入してキャラクターが行動不能になった場合、選手の自己責任とし再試合を実施しません。
（イ）ロースター違いに関しては、本ルールブック 12. を参照してください。
（ウ）試合開始前に選手は自身のプレイ機器を確認しなければならず、修理、交換などによって試合を中断したり再試合したりすることはありません。個人の機器におけるトラブルは全て選手の責任となります。

10. 大会参加に関する注意事項

（ア）使用する機器は選手個人の機器を使用します。

（イ）上記の他、大会運営の中でトラブル等があった場合は、大会運営チームの判断に従っていただきます。

11. ペナルティについて

大会運営チームにより本ルールに違反すると判断された場合、内容に応じて決められたペナルティが課せられます。ただし内容が軽微であると大会運営チームにより判断された場合はペナルティを付与せず、大会チャットにて注意に留める場合があります。

ペナルティは必ずしも段階的に科されるわけではなく、ペナルティに値する行動の裁量に応じて科せられます。また、ペナルティ内容については大会運営チームの判断によって変更される場合があります。

11.1. ペナルティレベル

ペナルティレベル 1：大会チャットでの警告。

ペナルティレベル 2：当該選手の所属するチームのマッチスコアから 2 ポイント没収。
またチームに対するペナルティだった場合は、当該チームのマッチスコアから 5 ポイント没収。

ペナルティレベル 3：当該選手のペナルティ発生時の次のマッチの出場禁止。最終マッチ後だった場合は、当該選手の所属するチームのマッチスコアから 5 ポイント没収。
またチームに対するペナルティだった場合、当該チームのペナルティ発生時の次のマッチの出場禁止。最終マッチ後の発生だった場合は最終マッチの全ポイントを没収。

ペナルティレベル 4：当該選手のペナルティ発生以後のすべてのマッチの出場禁止。
またチームに対するペナルティだった場合、当該チームの全ポイント没収とペナルティ発生以後のすべてのマッチの出場禁止。

※大会運営の判断によりペナルティに該当する行為が重度なものだと判断された場合、今後学生 e-sports 連盟 が主催する大会及び、イベントに参加できなくなる可能性がございます。また、違反内容につきましては EA へ報告させていただきます。

11.2. ペナルティに該当する行為

ペナルティレベル 1：著しく大会の規律を乱す、または公序良俗に反する行動と ALJGFE 運営に判断された場合

ペナルティレベル 2：ペナルティレベル 1 を 2 回受けた場合

ペナルティレベル 3：ペナルティレベル 1 を 3 回以上受けた場合
また、ペナルティレベル 4 に該当する行為以外の大会禁止事項（参照：本ルールブック 8.）を行ったと ALJGFE 運営に判断された場合

ペナルティレベル 4：大会禁止事項に抵触する下記の行為を行ったと ALJGFE 運営に判断された場合

a. 公式大会配信を視聴しながらの試合へ参加するいわゆるゴースティング行為。（チームメンバーが全滅した場合でも大会配信を視聴することはできません。）
b. チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
c. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
d. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
e. コンバーターを使用する行為。
d. 虚偽の回線落ち申告をする行為。

12. ロースター違いに関して

もし、誤ったロースターに入ってしまった場合は何も操作せずキルされる、もしくは安置で倒れるまで動かないようにしてください。（何も操作しないとは「ドロップシップから自分から降下せず、勝手に降下するまで待つ。降下した後も一歩も動かずその場に止まる。」
こととします。自グレ等で倒れたり、溶岩などに自ら入り倒れたりするような行動も禁止とします。）もし仮に行動している場合、運営より Discord 等でご連絡させていただきます。その連絡にも応じなかった場合、運営からの 2 度以上の警告に応じないとし、ペナルティレベル 2 でチームより 5 ポイントの没収といたします。仮にその選手が他の選手にキルされた場合、そのキルはカウントせず集計します。

13. 個人配信、クリップの公開について

a. 運営に対し事前に配信プラットフォーム、アカウントなどの申請を行い、許可を得た場合かつ GOCRE を使用する場合においては可能です。
b. ALJGFE においてのクリップの公開は可能です。
c. 配信の方法または申請については、別途フォーム（https://forms.gle/EpYC5BELGj1uV1V58）を確認してください。

14. 大会の開催の延期または中止の判断について

以下の場合、運営の判断で開催を延期または中止の判断をします。
a. 大会当日のチェックイン開始時刻時点でサーバーが不安定な場合。
b. 災害または感染症などのやむを得ない事由により運営が困難な場合。
c. その他、円滑な運営が困難と判断された場合。

※また当ルールブックのすべての記載事項はALJGFE運営の判断により、追記・改訂・
削除を行う場合があります。

改訂履歴