

# イーカレ APEX LEGENDS SUMMER CUP 2023

ルールブック ver.1

1,参加条件.....	2
2,ゲーム種目及びバーあジョンについて .....	2
3,大会進行について.....	3
4,大会方式とマッチガイドライン .....	3
4.1,ゲームプレイの設定.....	3
4.2,マップ .....	3
4.3,マッチガイドライン.....	3
4.4,チーム構成 .....	3
4.5,カップについて .....	3
4.6,エントリー方法について.....	4
4.7,応募チーム数による大会形式の変更.....	4
4.8,スコアについて .....	4
4.9,キルポイント上限について .....	6
5,選手接続.....	7
6,再試合規定 .....	7
7,大会禁止事項.....	8
8,選手禁止事項.....	9
9,大会開催に関する注意事項.....	9
10,ペナルティについて .....	9
10.1,ペナルティレベル .....	9
10.2,ペナルティに該当する行為 .....	10
11,ロースター違いに関して .....	10
12, 個人配信、クリップの公開について .....	11
13, 大会の開催の延期または中止の判断について .....	11
14,賞金について.....	11

## 1. 参加条件

イーカレ APEX LEGENDS（以下、ECAL）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) ECAL に出場申請をする時点で大学生・大学院生であること。
- (イ) 大会参加申請フォーム（Google フォーム）に必要情報を登録した大学生・大学院生であること。
- (ウ) ECAL 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。
- (エ) ECAL のウェブサイト、ECAL 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 ECAL 運営からの連絡が受け取れること。
- (オ) ECAL 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。
- (カ) 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<https://terms.ea.com/ja> に示されている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す。
- (キ) 当該 EA アカウントがグローバル BAN されていないこと。
- (ク) 過去にチートなどの不正行為をした事実がないこと。
- (ケ) 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。
- (コ) 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。
- (サ) チーム全員が同じ大学に所属していること。
- (シ) 「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問わない。
- (ス) 当ルールブックの記載事項に従うこと。

## 2. ゲーム種目およびバージョンについて

EA が提供している全てのプラットフォームの「APEX LEGENDS」の最新バージョンを使用し大会を実施します。ただし CS の場合、エイムアシストは PC 設定でなければ参加できません。

- (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 13:00 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、ECAL 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。

- (イ) 大会開催 1 週間以内に行われたアップデートにより追加された、マップやキャラクターに関しては使用禁止とします。  
ただし、既存のマップやキャラクターの仕様や性能が変更された場合は使用可能です。
- (ウ) バグなどが確認され大会進行に支障をきたすと判断されたマップやキャラクター、武器、アイテムの使用を禁止する場合があります。

### 3. 大会の進行について

ECAL 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。

### 4. 大会方式とマッチガイドライン

#### 4.1. 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。

#### 4.2. マップ

ECAL 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。詳細は別途 Discord サーバーにて通知されます。

#### 4.3. 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。

#### 4.4. 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。  
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。

#### 4.5. カップについて

- (ア) 参加チームは、SNS 等で募集されます。
- (イ) 参加チーム数の制限はございません。なお、参加条件を満たしていないチーム、大会運営によって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。
- (ウ) 1 つの大学から出場するチーム数の制限はございません。
- (エ) 試合は2日間にわたって予選と決勝、または1日で決勝のみを行います。
- (オ) 本大会は全試合オンラインで行われます。
- (カ) 大会運営チームの判断により、試合数、試合形式等が変更される場合があります。

#### 4.6. エントリー方法について

先着順で行います。

- (ア) 先着 60 チーム
- (イ) 大学縛りあり

#### 4.7. 応募チーム数による大会形式の変更

応募チーム数の上限は 60 チームとし、応募総数によって大会形式を変更します。

##### a. 応募総数が 20 チーム以下の場合

5 マッチで順位を決定します。

##### b. 応募総数が 21 チーム以上 40 チーム以下の場合

A グループ・B グループにグループ分けをし、それぞれのグループで予選として 3 マッチを行います。その後、決勝として 3 マッチを行い、最終順位を決定します。

(予選突破条件：予選突破条件は各グループの上位 10 チームです。)

##### c. 応募総数が 41 チーム以上 60 チーム以下の場合

A グループ・B グループ・C グループにグループ分けをし、それぞれのグループで予選として 3 マッチを行います。その後、決勝として 3 マッチを行い、最終順位を決定します。(予選突破条件：各グループの上位 6 チーム。残り 2 チームは予選 3 試合全てのキルポイント参照し、先出した各グループの上位 6 チームを除いた 2 チームとします。この方法で残り 2 チームが決定しなかった場合は、「5.7.スコアについて」の「(ウ) 引き分け・同点について」を適用します。)

#### 4.8. 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	# 1 1	1	1キル	1
# 2	9	# 1 2	1		
# 3	7	# 1 3	1		
# 4	5	# 1 4	1		
# 5	4	# 1 5	1		
# 6	3	# 1 6	0		
# 7	3	# 1 7	0		
# 8	2	# 1 8	0		
# 9	2	# 1 9	0		
# 1 0	2	# 2 0	0		

(イ) 1 キルにつき 1 ポイントが与えられます。

(ウ) 引き分け・同点について

1.全マッチの合計チャンピオン数

2.シングルマッチスコア

a. 同点の各チームの最高シングルマッチスコアが比較されます。

b. 最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレーカーの勝者となります。

i. ケース 1

・チーム A とチーム B が合計ポイント 67 で同点でした。

チーム A の最高 シングルマッチスコアは 1 回目の 20 ポイントで、チー

ム B の最高シングルマッチスコアは 2 回目マッチの 22 ポイントでした。

チーム B がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。

ii. ケース 2

・チーム A とチーム B の最高シングルマッチスコアは、それぞれ 1 回目

マッチと 3 回目マッチの 20 ポイントであったとします。チーム A の、次に高いシングルマッチスコアが 3 回目マッチで 18 ポイントであり、チーム B の、次に高いシングルマッチスコアが 2 回目マッチの 15 ポイントです。チーム A 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残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。

### 3. 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。最高順位のチームがタイブレーカーの勝者となります。シングルマッチで 1 位となっていた場合、可能な最高順位になります。
- 同じ手順を、全てのマッチの順位について、同点のチームがなくなるかマッチの順位を全て比較し終えるまで繰り返します。
- 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。

### 4. シングルマッチの合計キル数

- シングルマッチでの、同点である各チームの最高合計キル数同士を比較します。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。
- 同じ手順を、全てのマッチ合計キル数について、同点のチームがなくなるかマッチを全て比較し終えるまで繰り返します。

※上記 1 → 2 → 3 → 4 の順で比較を実施。

### 4.9. キルポイント上限について

(ア) ECAL では以下のようにキルポイントの上限を設定します。

- 応募チーム数が 20 チーム以下の場合（予選なし）
  - 1 試合目～3 試合目…6 ポイント
  - 4 試合目…10 ポイント
  - 5 試合目…上限なし
- 応募チーム数が 21 チーム以上の場合（予選あり）

予選の 3 マッチ全てにおいてキルポイントの上限を設けない

  - 決勝 1 試合目…6 ポイント
  - 決勝 2 試合目…10 ポイント
  - 決勝 3 試合目…上限なし

- (イ) 各試合、キルポイントの上限を超えてしたキルは「キルポイント」には加算されませんが「キル数」には加算されます。

## 5. 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。それ以外からの問い合わせは無効となります。

- (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) 各チームは試合中、大会 Discord サーバーにて運営の指定するボイスチャットチャンネルを利用しなければならず、ゲームのプレイ中そのボイスチャットに4名以上入室してはいけません。
- (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。

## 6. 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。

## 7. 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) コンバーター等ハードウェアチートに該当するデバイスの使用する行為。
- (チ) 虚偽の回線落ち申告をする行為。

## 8. 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「11. ロースター違いに関して」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。

## 9. 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。

## 10. 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。

### 10.1. 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 ポイントを没収。

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 ポイントを没収。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、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。

## 10.2. 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 ECAL 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「7. 大会禁止事項」）を行ったと ECAL 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 ECAL 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。

## 11. 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。

## 12. 個人配信、クリップの公開について

- (ア) 個人配信は可能です。
- (イ) 個人配信の際は必ず 5 分間の遅延を設けてください。
- (ウ) クリップの公開は可能です。

## 13. 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。

## 14. 賞金について

賞金は優勝、準優勝に贈呈されます。

優勝………60,000 円

準優勝………30,000 円

また優勝したチームメンバーが所属する大学に奨励金が贈呈されます。奨励金の詳細は各大学と相談中のため追って決定します。情報は随時発信していきますので、当連盟の Twitter・Discord・HP などでご確認ください。

### 【改訂履歴】

版	項目	ページ	主な改訂内容（概要）
1.0 (2023/6/20)	—	—	新規作成