

## 公式規則

### 1. 概要

Apex Legends Summer Festival(以下 ALSF)は、学生 e-sports 連盟(以下「主催者」)が主催し、本公式ルール(「公式規則」)が適用されます。

ALSF は、PC(以下、対応プラットフォーム)用の「Apex Legends」(以下、「ゲーム」)を使用して日本で実施されるゲーム大会シリーズです。

### 2. 参加資格

#### 2.1. プレイヤーの参加資格

各選手は以下の資格要件を満たす必要があります。

- 日本の大学に所属している大学生であること(大学院を含む)
- 学生 e-sports 連盟の学生会員であること
- 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 EA アカウントで接続している必要があります。

[privacy.ea.com/ja](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」) [terms.ea.com/ja](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。

#### 2.2. 公式規則の承諾、公式規則の変更

ALSF への参加の条件として、プレイヤーは公式サイト公式ルールに同意しなければなりません。

本公式ルールは、更なる明確化、誤りの修正、適用法の変更への対応、または公表後に発生した事項への対応を含め、必要に応じて主催者によって予告なく更新されることがあります。

ALSF は、不正行為、技術的な障害、その他の要因により ALSF の完全性または正常な運営が損なわれた場合、ALSF を中止、停止、修正する権利を有します。決定は主催者の独自の裁量に基づいて行われます。主催者は ALSF の運営に対する不正行為または公式規則への違反などを含め、随時いかなる理由でも、いずれのプレイヤーまたはチームに対しても資格を取り消せる権限を有します。ALSF の合法的な運営を故意に妨害しようとする行為は、刑法および民法に違反する可能性があり、主催者は法律で認められている最大限の範囲で、そのような行為を行った者に対して損害賠償およびその他の救済措置(弁護士費用を含む)を求める権利を留保します。

ALSF に参加することにより、プレイヤーは本公式ルールおよび主催者、ALSF の役員および管理者の決定に拘束されることに同意するものとします。

### 3. チームの参加資格および構成

#### 3.1. 出場登録者と出場登録確定

チームには、3 人のプレイヤーがいる必要があります。主催者は、各チームから提出された登録選手名簿の承認権を有しており、公式ルールを順守していない、いかなる名簿も拒否することができます。

プレイヤーは、同一大会に複数の登録チームのメンバーとして参加することはできません。

### 3.2. チーム名

チーム名は他のチーム名と異ならなければならない。

### 3.3. チームの参加資格

チームのプレイヤーに参加資格がないことが判明した場合、チームは無資格のプレイヤーを資格のあるプレイヤーと交代させる必要があります。

チームのプレイヤーが大会の開始後に参加資格がないことが判明した場合、当該チームは当該大会から除外され、一切の参戦権を放棄するものとします。

## 4. マッチ規則と追加のマッチガイドライン

### 4.1. ゲームプレイの設定

各マッチの全ての設定は Apex Legends のランクリーグのデフォルト設定です。

### 4.2. マップ

大会では、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。

### 4.3.一般条項

プレイヤーは、マッチが終わる前にやめることはできません。

プレイヤーは、故意に試合開始を遅らせてはなりません。

プレイヤーは、ゲームを変更するスクリプトを使用してはいけません。

プレイヤーは、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、グラッブル、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。

プレイヤーは、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。

プレイヤーは、マップ形状内に隠れることはできないものとします。

プレイヤーは、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。

プレイヤーは、ダウン状態で武器を射撃できないものとします。

プレイヤーは、自チームのプレイヤーを復活させている状態で、武器を射撃できないものとします。

プレイヤーは、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。
  - 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。

プレイヤーは、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：
  - 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。
  - 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。

プレイヤーは、ルートピン、サブライドロップ、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りません。

プレイヤーは、試合中の自身の機器について責任を負うものとします。

### 4.4.故障

ゲームを故障させる試みは禁止されています。

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。

#### 4.5.コントローラーについて

PS4 または Xbox のコントローラーの使用は可能とします。  
但し、不公平を生じる可能性があるため、コントローラーにはマクロ機能の搭載、その他視覚的・物理的改造を行うことはできません。

#### 4.6.個人での配信について

個人配信を行うことは禁止となります。大会終了後、ゲームの録画画面を編集して動画配信サイトに投稿することは認められています。但し大会チャット等大会運営に関わる情報を含む動画、画像に関しては禁止となります。

### 5. 賞金に関する利用規約

本大会には賞金が付き、マッチの結果に応じてチームに支払われます。  
賞金は獲得資格を得たチームに支払われ、チーム情報の誤り、虚偽報告があった場合、その他当該チームが本ルールブック記載の事柄に違反し、その程度が賞金の付与に相応しくないと運営チームに判断された場合、賞金は剥奪されます。

賞金のお支払いに関して、該当チームは個別にご連絡致します。  
賞金の獲得資格について、弊社指定の規約に基づきチームの全メンバーの了承をもって獲得資格の取得とします。

賞金を受け取られる選手は、賞金の振り込み後弊連盟よりメールで送られる「賞金受領証」に必要項目を記入し返送しなければなりません。

賞金に発生する税金に関しては、日本の法律に則り処理されます。

金額は公式ホームページで別途定めます。

## 6. スコア/タイブレーカー

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が与えられます。  
(以下「マッチスコア」)。各マッチで与えられるポイントは次の通りです:

- 順位
    - 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
  - キル
    - 各キルにつき 1 ポイント
- 各ラウンドの終了時には、そのラウンドの全マッチのマッチスコア(以下「ラウンドスコア」)がチームの合計ポイントとして加算されます。
- ラウンドスコアのタイブレーカー
    - シングルマッチスコア
    - 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)
    - 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。これらは、同点の各チームのラウンドで同じ、または異なるマッチに出ている可能性があります。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。
    - 例:チーム1とチーム2がラウンドスコア67で同点でした。チーム1の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの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マッチ 3 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マッチ 2 で 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。
- 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。
- 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の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較されます。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。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。

## 7.ペナルティについて

### ・チームペナルティレベル

ペナルティレベル 1: 大会チャットでの警告。

(2 度以上の運営からの警告はレベル 2 に該当)

ペナルティレベル 2: 当該チームのポイントから 5 ポイント没収。

ペナルティレベル 3: 当該 Round の全ポイント没収。

ペナルティレベル 4: 全ポイント没収と出場禁止。 ※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場合がございます。

・個人ペナルティレベル

ペナルティレベル 1: 大会チャットでの警告。

(2 度以上の運営からの警告はレベル 2 に該当)

ペナルティレベル 2: 当該選手のチームのポイントから 2 ポイント没収。

ペナルティレベル 3: 次回の Round 出場禁止。

ペナルティレベル 4: 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。

下記行為ペナルティレベル 4 に該当

・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。

(ア) 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出来ません。 ・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。

・複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。 ・チートツールを含む不正ツールを使用する行為。

ペナルティレベル 3

・ゲーム内において物理的に移動または滞在出来ない地形などのゲーム内の不具合を利用して他のプレイヤーを攻撃、キルした場合は、該当選手とその所属チームが獲得した全試合の全てのキルポイントと順位を無効とし失格処分にします。

ペナルティレベル 2 ・運営のからの注意、警告を繰り返す場合に適用

2020 年 8 月 3 日制定

2020 年 8 月 5 日改定