

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship 2019



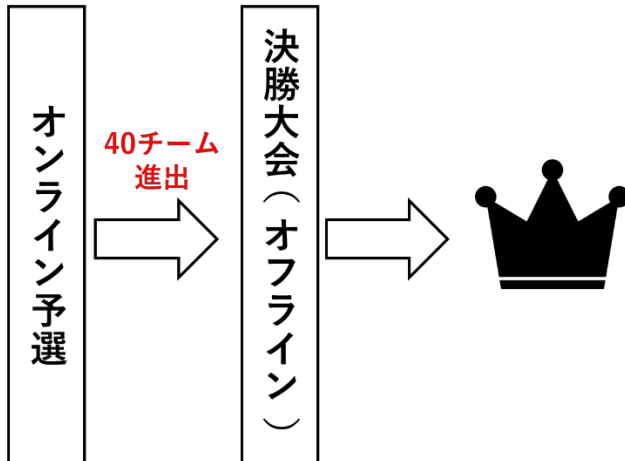
STAGE:0 eSports High-School Championship
ルールブック (フォートナイト)

Ver.2019.4.26

第1条 大会フォーマット／実施日

1. 本大会は「オンライン予選」、「決勝大会（オフライン）」の2部構成になります。
2. 大会日程は、以下 a~b 項に記載します。オンライン予選を勝ち抜いた場合、決勝大会（オフライン）に出場することができます。

フォーマット



a)オンライン予選日程

オンライン予選は全国統一で行われます。

開催日 2019年7月7日（日）13:00 から4時間前後を想定

b)決勝大会（オフライン）日程

開催日：2019年8月14日(水)

会場：舞浜アンフィシアター

所在地：〒279-8512 千葉県浦安市舞浜 2-50

第2条 チーム・メンバーの登録

1. ロースター（選手枠）について

FORTNITE 部門では、各チーム、スターティングメンバー2名（以下「スターター」と、控え選手1名（以下「リザーバー」）を登録することができます。

尚、エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。

2. チーム代表者の設定

各チームは、ロースターから1名”チーム代表者”を設ける必要があります。

チーム代表者は事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

3. スターティングメンバーの提出

予選・決勝それぞれの試合日 1 週間前の 13:00 までにスターティングメンバーの申請が必要になります。提出方法に関しては、エントリー締め切り後に事務局より連絡を致します。

4. Epic Account ID の提出

エントリー締め切り後、6月24日(月) 13:00 までにオンライン予選出場者は Epic Account ID の提出が必要になります。Epic Account ID とは、ゲーム内設定より確認できる 32 桁の英数で表記された ID のことを指します。

提出方法に関しては追って運営事務局よりご連絡いたします。提出しなかった場合は失格となる可能性がございますのでお気を付けください。

第3条 ルールについて

■オンライン予選ルール

決勝大会（オフライン）出場枠を超えるエントリー数があった場合、オンライン予選を実施致します。

オンライン予選に関しては、本大会に伴いゲーム内に新たなイベントモードを作成する予定です。システム開発の都合上、エントリー人数に応じて

『1.2 対戦フォーマット』が確定致します。

基本は、本ルールブックの記載内容に準じる形で大会を実施する予定ですが、他ルール含めて変更になる場合もございますので予めご了承下さい。

1.1 ゲームの設定

- ・ゲームモード：バトルロイヤル
- ・チーム編成：デュオ
- ・マッチメイキングサーバー：アジア

1.2 ゲーム内ルールの追加設定について

本大会では通常のゲームルールに下記2点を追加ルールとして設定いたします。

(1) サイフォンの導入

- ・ゲーム内回復アイテム有り
- ・撃破時の体力(またはシールド)50回復
- ・撃破時の素材各50のドロップ
- ・各500までの素材制限数
- ・収集率40%増加

(2) ストームサージの発生

ストームサージは、最終収縮時点で一定数のプレイヤーが生き残っていた場合にします。ストームサージはマッチ中に与えたダメージが最も少ないプレイヤーに対し、一定時間毎にダメージを与えます。

※各サークルでのストームサージ発生条件は後日掲載いたします。

1.3 対戦フォーマット

3時間セッション、10マッチ制限を採用予定

1.4 大会の進行方法

※対戦フォーマット確定後に改めて公開いたします。

1.5 順位/エリミネート獲得ポイント

各ラウンドの終了時、順位とエリミネート数に応じたポイントを付与します。

(1)順位ポイントは、Round終了時にチーム単位でポイントを付与します。

(2)エリミネートポイントは、Round終了時に選手個人へポイントを付与します。

※順位ポイントについてはエントリー人数に応じて変更する可能性があります。

順位ポイント	
ビクトリーロイヤル	10ポイント
2位~5位	7ポイント
6位~15位	5ポイント
16位~25位	3ポイント
エリミネートポイント	
1エリミネート毎	1ポイント

1.6 決勝大会（オフライン）への出場辞退

オフライン予選を通過したチームが辞退をした場合は、各ブロック予選におけるラン

キング上位のチームから順に繰上げ通過のご案内を致しますが、決勝大会までの日時が近い場合は、事務局の判断により繰上げの対応をしない場合がございます。

■決勝大会（オフライン）ルール

決勝大会（オフライン）はオンライン予選を通過した 40 チームが出場できます。

1.1 ゲームの設定

- ・ゲームモード：バトルロイヤル
- ・チーム編成：デュオ
- ・マッチメイキングサーバー：アジア
- ・対戦 Round 数：3Round

1.2 ゲーム内ルールの追加設定について

本大会では通常のゲームルールに下記 2 点を追加ルールとして設定いたします。

(1)サイフォンの導入

- ・ゲーム内回復アイテム有り
- ・撃破時の体力(またはシールド)50 回復
- ・撃破時の素材各 50 のドロップ
- ・各 500 までの素材制限数
- ・収集率 40%増加

(2) ストームサージの発生

ストームサージは、最終収縮時点で一定数のプレイヤーが生き残っていた場合にします。ストームサージはマッチ中に与えたダメージが最も少ないプレイヤーに対し、一定時間毎にダメージを与えます。

※各サークルでのストームサージ発生条件は後日掲載いたします。

1.3 対戦フォーマット

決勝大会（オフライン）ではオンライン予選を勝ち抜いた、40 チームによるバトルロイヤル方式にて行います。

1.4 順位/エリミネート獲得ポイント

各ラウンドの終了時、順位とエリミネート数に応じたポイントを付与します。

(1)順位ポイントは、Round 終了時にチーム単位でポイントを付与します。

(2)エリミネートポイントは、Round 終了時に選手個人へポイントを付与します。

※順位ポイントについてはエントリー人数に応じて変更する可能性があります。

順位ポイント	
ビクトリーロイヤル	10 ポイント
2 位~5 位	7 ポイント
6 位~15 位	5 ポイント
16 位~25 位	3 ポイント
エリミネートポイント	
1 エリミネート毎	1 ポイント

2 試合結果の報告について

各 Round 内で倒されてしまった選手もしくはビクトリーロイヤルを獲得した選手は、Round 終了後審判の指示があるまで試合結果を表示し続ける必要があります。万が一試合を終了もしくは試合結果を表示できない状態にしてしまった場合は正常に結果が反映しない可能性があります。

3 再試合、再接続について

- 1.対戦中に接続切断された場合について、選手はゲームを再接続し続行することができません。
- 2.待機島に接続中にクライアントから切断され、ゲームへの参加ができなかった場合は再試合といたします。
- 3.待機島からバトルバスに画面が以降した瞬間より切断された場合の再試合は致しません。また、当該 Round は、その選手の獲得するエリミネートポイントは 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。
- 4.例外として、ゲームに致命的なバグやエラーが発生し、ゲームのステータスやゲームプレイのシステムが著しく悪化していることを事務局が確認できた場合、再スタートをすることがあります。

4 不戦敗について

事務局の定める集合時間に出場選手が揃っていない場合は不戦敗となります。

5 注意事項

- 1.対戦で使用する個人デバイスは全て必ず持参をしてください。
- 2.決勝大会（オフライン）ではインナーイヤホンに義務付けております。インナーイヤホンとは、遮音を目的とした、イヤホンの上からヘッドフォンまたは、ヘッドセットをした状態のことをいいます。
- 3.デバイス機器を忘れた場合、事務局にて一定数用意をいたしますが、数に限りがございます。

います。

- 4.ゲーム開始前に選手は自身の所有する携帯電話機器(スマートフォンやタブレットなど外部と連絡が可能な機器)を事務局の指示に従い、使用できない状態にしなければなりません。尚、携帯電話機器で決勝大会(オフライン)に勝ち抜いた選手に関してはその限りではありません。
- 5.試合開始後は他チームのプレイ画面を見ることは出来ません。故意であったかどうかに関わらず、大会審判の判断によりペナルティを科す場合がございます。
- 6.特殊な理由を除いて、帽子やニット帽などヘッドセットと頭部に隙間を作るような衣類を着用して試合に参加することは出来ません。着用する場合は事前に審判に申告する必要があります。
- 7.事務局が用意した試合用機器で SNS やコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿したりすることは出来ません。Twitter や Facebook、掲示板やメールなども含みこれらに限定されません。
- 8.選手は事務局より指定された時刻までに自席へ着席していなければなりません。正当な理由なく着席しなかった場合、ペナルティを科す場合があります。
- 9.一旦大会プログラムが開始された場合、選手は他の選手が使用している機材に触れたり、操作したりすることは出来ません。使用する機材に問題が発生した場合は事務局スタッフに連絡し適切な対応を求めて下さい。ただし事務局の判断により同一チーム内に限り機材に触れたり、操作したりすることを認める場合があります。
- 10.事務局より指定された試合実施エリアに入場出来るのは原則として選手のみです。保護者(顧問を含む)は試合実施エリアには立ち入ったり選手の PC 等試合に関わる機材に触れたりすることは出来ません。

6 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス(携帯端末、スマートフォン、コントローラー、ヘッドセット、キーボード、マウスなど)以外での露出は基本的には禁止致します。例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当致します。

■ オンライン予選・決勝大会（オフライン）共通ルール

1 参加プラットフォームについて

本大会は下記のプラットフォームでの参加が認められています。

- ・ PC
- ・ Nintendo Switch
- ・ Play Station 4
- ・ Xbox One
- ・ iOS
- ・ Android

2 クライアントのバージョンについて

大会当日段階での最新バージョンで大会を実施致します。

3 デバイスについて

- 1.ソフトウェア・ハードウェアに限らず、外部ツールを用いてマクロを組んではいけません。マクロ機能とは、操作手順をセットにして登録し、任意に呼び出し実行させる機能を指します。
- 2.事務局が貸し出すデバイスに技術的な問題が発生し、試合の進行が出来ない場合は事務局の判断により、デバイスの交換をすることがあります。ただし、交換によって試合は停止せず当該ゲームの結果は勝敗に関わらず反映されます。
- 3.事務局の判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用を禁止することがあります。

4 タイブ레이크について

規定 Round 終了時に複数のチームが同率だった場合、同率の各チームは下記順序にて順位判定を行います。

1. 獲得した合計ポイント
2. ビクトリーロイヤル合計数
3. 平均エリミネート数
4. 平均プレイメント（生存時間）
5. 上記で決まらなかった場合はじゃんけんまたはコイントス

5 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- 1.成りすまし行為
別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為。
- 2.チート手法
不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は審判がチート行為と判断した場合。
- 3.故意の切断
適切かつ明示された理由によらない故意による切断。
- 4.談合などの他チーム／プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為
- 5.事務局への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わない行為
- 6.事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- 7.複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- 8.同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- 9.ゲームの不具合やバグなどを利用した行為。
- 10.大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- 11.その他 事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い。

第4条 ペナルティについて

1. チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会／事務局が判断した場合、ペナルティを与えることがあります。
2. ペナルティは累積していきます。例えば、ペナルティレベル1を2回行った場合、ペナルティレベル2となります。累計ペナルティに応じた処罰が下されます。
3. ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。
4. 実行委員会が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

【個人ペナルティ】

ペナルティ Lv1・・・注意、警告

ペナルティ Lv2・・・当該1ROUND分のポイント没収

ペナルティ Lv3・・・当該2ROUND分のポイント没収

ペナルティ Lv4・・・以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、

エントリーの無効、出場禁止など

【チームペナルティ】

ペナルティ Lv1・・・注意、警告

ペナルティ Lv2・・・1ROUND分のポイント没収

ペナルティ Lv3・・・以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、
エントリーの無効、出場禁止など

第5条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、実行委員会並びに事務局協議の元決定を致します。