

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship 2020



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

ver. 2020. 3. 26

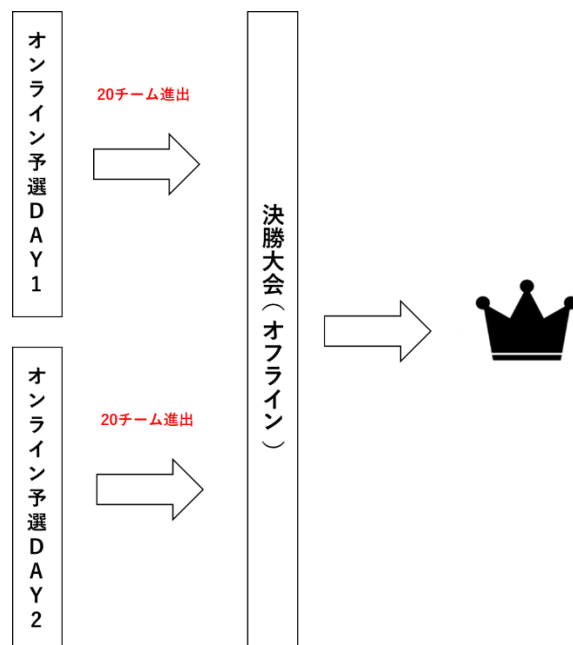
新型コロナウイルスによるルールブック変更の可能性につきまして

本大会ルールは、上記日時公開時点のものです。
参加いただく皆様とご来場いただく皆様の安全を第一に、
新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、
随時、開催時期や運営方法（オフライン大会のオンラインへの切り替えや、
無観客試合での実施等）を検討・対応いたします。
今後、当規約の内容に変更が生じる場合がありますので、ご理解のほどお願いいたします。

『ルール更新履歴』

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：2020年7月18（土）、7月19日（日）

予備日：7月25日（土）、7月26日（日）

各日程上位20チームが決勝大会（オフライン）進出、合計40チームが決勝大会（オフライン）に進出します。

b) 決勝大会（オフライン）日程

開催日：2020年8月15日（土）

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

フォートナイト部門では、各チーム、スターティングメンバー2名（以下「スターター」）を登録することができます。

- (1) 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) 出場するアカウントは、オンライン予選開始時にアカウントレベル 15 以上である必要があります。

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. Epic Account ID の提出

6月7日（日）までにオンライン予選出場者はSTAGE:0 エントリーフォームより 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。

提出されたEpic Account ID に誤りがあった場合は失格となります。

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。オンライン予選は7月18日（土）、19日（日）2日に渡り行われ、各日程のランキング上位20チームが決勝大会（オフライン）に進出できます。

※7月18日に出場したチームは7月19日の日程にも出場が可能です。

※7月18日に上位20チームに残ったチームも7月19日のオンライン予選に参加可能ですが、7月19日の最終ランキング集計時に除外します。

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
- ・対戦モード：クライアント「競技」内、「STAGE:0 オンライン予選」

1.2 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

1.3 大会の進行方法

1. クライアント「競技」内、「STAGE:0 オンライン予選」のイベントにてゲームプレイを行います。
2. ゲームに関わる質問、トラブルは info@stage0.jp にご連絡ください。
3. 試合終了後はゲーム内の順位をもとにエントリー情報と照合し、最終順位を確定します。照合後の最終結果はチーム代表者へのメール、STAGE:0 公式 HP、Twitter にてアナウンスします。
※最終順位に関するご質問等は原則受け付けませんのでご了承ください。

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。

各Roundでの順位、エリミネート数に応じてチームに対してポイントを付与します。獲得ポイント数はグループ人数により変動。エリミネート数についてはチーム内の総計にてポイント獲得を判定します。

1.5 決勝大会（オフライン）への出場辞退

オンライン予選を通過したチームが辞退をした場合は、該当チームが通過したオンライン予選の日程におけるランキング上位のチームから繰上げ通過の案内をします。ただし、決勝大会（オフライン）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あります。

■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：6Round（予定）

1.2 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。

1.3 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	
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~10 位	5 ポイント
11 位~15 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。万が一試合結果を表示できない状態にしてしまった場合は、獲得ポイントが認められ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移行したあとに切断された場合、再試合は行いません。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順位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、正常にプレイができないと事務局が判断した場合、再試合をすることがあります。

4 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してください。
2. 決勝大会（オフライン）では、イヤホンの上からヘッドセットを着用した状態で対戦を行っていただきます。
3. デバイスを忘れた場合、事務局にて一定数用意をしていますが、数に限りがあるため、先着順でお貸しします。
4. ゲーム開始前に、選手は自身の所有する通信端末（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、スマートフォンやタブレットで決勝大会（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あります。
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事務局及び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. 競技に必要なアプリケーションをインストールする際は必ず審判に声をかけ、許可を得てから実行してください。
9. 選手は事務局及び審判に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。
10. 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、審判に連絡し適切な対応を求めて下さい。ただし審判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。
11. 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。

5 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（スマートフォン、コントローラー、キーボード、マウス、マウスパッドなど）以外での露出は基本的には禁止致します。

■ 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
- ・Nintendo Switch Lite
- ・PlayStation 4
- ・Xbox One
- ・スマートフォン
- ・タブレット

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、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. 各ハードウェアで使用可能なデバイス、周辺機器、アタッチメントは下表を参照してください。

ハードウェア	使用可能機器
PC	マウス、マウスパッド、キーボード マウスバンジー
PS4、Switch、Xbox One	コントローラー（エイムリング、フリーク使用可） キーボード、マウス（その他禁止事項要確認）
モバイル	-

※記載のない機器、アタッチメントについては事務局にお問い合わせください。

4 順位決定について

各チームは下記順序にて順位決定を行います。

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. 平均プレースメント（生存時間）
5. 上記で決まらなかった場合はコイントス

5 登録選手名の変更について

エントリー締め切り以降、登録した選手名（ゲーム内プレイヤーネーム）は事務局の指示がない限り、所属チームが敗退するまで選手名を変更することを禁止します。事務局により登録名の変更を確認された選手はペナルティを科す場合があります。

6 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
別の選手のアカウトを使用してのプレイ、他の選手のアカウ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. コンシューマー機またはスマートフォン端末において、照準アシストをオンにした状態でマウスを使用する行為
5. 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する行為
6. 事務局や審判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
7. 事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
8. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
9. 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
10. ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
11. 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
12. 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、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、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。
3. 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 Lv 1・・・注意、警告

ペナルティ Lv 2・・・1ROUND の出場停止、または 1ROUND 分のポイント没収

ペナルティ Lv 3・・・2ROUND 分のポイント没収

ペナルティ Lv 4・・・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 の出場停止、または 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、実行委員会及び事務局協議の元決定します。