

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.2020.09.15

新型コロナウイルスによるルール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、運営方法を検討・対応いたします。

参加いただく皆さまにおかれましても、
三密（換気の悪い密閉空間、多数の集まる密集場所、間近で会話や発声をする密室場
面）の重なりを避けた環境からのご参加をお願いします。参加環境の確保については、
保護者（顧問の先生やご両親）の皆さまのご協力もお願いします。

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申し上げます。

『ルール更新履歴』

2020.07.08 第1条3項

エントリー締め切り日を7月17日（金）17:00までに変更しました。

2020.09.6 ルール全体の修正

修正①予選大会及び決勝大会のフォーマットを修正しました。

修正②参加可能条件に「2段階認証」を追記しました。

修正③出場プラットフォームに関する注意事項を追加しました。

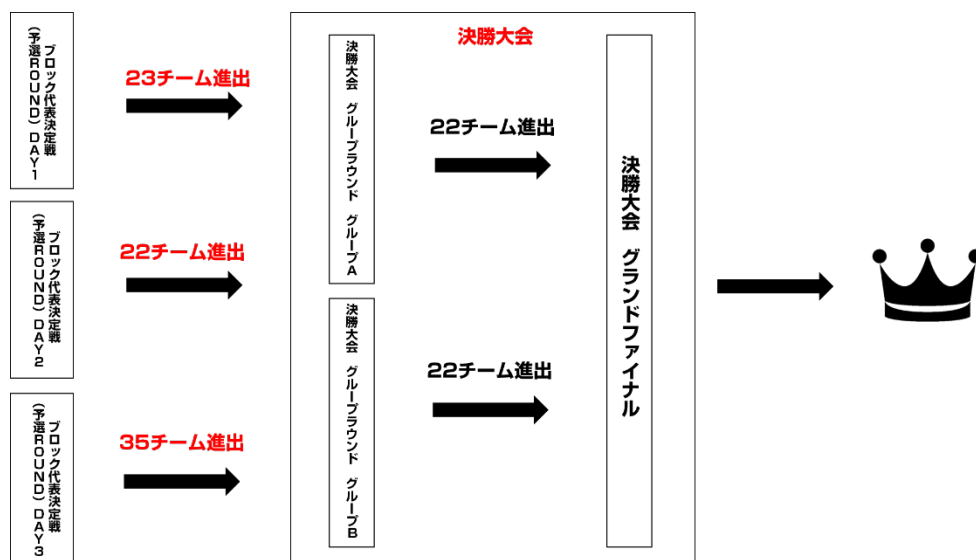
修正④PCの使用可能デバイスにコントローラーを追加しました。

2020.09.15 共通ルール同率順位決定方法の変更

5.5 順位決定についてを変更しました。

第1条大会フォーマット／実施日

1. 本大会は「ブロック代表決定戦（予選ラウンド）」「決勝大会」の2部構成になり、全てオンラインで実施されます。
2. 大会日程は、以下 a~b 項に記載します。ブロック代表決定戦（予選ラウンド）を勝ち抜いた場合、決勝大会に出場することができます。



a) ブロック代表決定戦（予選ラウンド）日程

ブロック代表決定戦（予選ラウンド）は全国統一で行われます。

開催日 2020年8月22日（土）23日（日）9月6日（日）14:00 から3時間前後を予定しています。

DAY1 8月22日（土）から上位23チーム、DAY2 8月23日（日）から上位22チーム
DAY3 9月6日（日）から上位35チームの合計80チームが決勝大会に進出します。

b) 決勝大会日程

開催日：2020年9月19日（土）

3. エントリー締切：2020年7月17日（金）17:00 まで

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 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、ブロック代表決定戦（予選ラウンド）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。
- (3) 出場するアカウントは、2段階認証を済ませている必要があります。

2.2 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。

2.3 Epic Account ID の提出

エントリー時にブロック代表決定戦出場者は 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

■ブロック代表決定戦ルール

決勝大会出場枠を超えるエントリー数があった場合、ブロック代表決定戦を実施します。ブロック代表決定戦は8月22日（土）、23日（日）9月6日（日）3日に渡り行われ、DAY1 8月22日（土）から上位23チーム、DAY2 8月23日（日）から上位22チーム、DAY3 9月6日（土）から上位35チームの合計80チームが決勝大会に進出できます。

3.1 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 ブロック代表決定戦」
- ※イベント名「STAGE:0 ブロック代表決定戦」は変更する可能性があります

3.2 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

3.3 大会の進行方法

- (1) クライアント「競技」内、「STAGE:0 ブロック代表決定戦」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後日事務局よりアナウンスします。※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。

3.4 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。

3.5 決勝大会への出場辞退

ブロック代表決定戦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ブロック代表決定戦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。

■決勝大会ルール

決勝大会はグループラウンド、グランドファイナルの2部に分かれています。グループラウンドはブロック代表決定戦を通過した80チームが出場でき、グランドファイナルはグループラウンドの各グループ上位22チームが進出します。

4.1 グループラウンドルール

4.1.1 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
- ・対戦ゲーム数：3ゲーム（予定）

4.1.2 対戦フォーマット

グループラウンドではブロック代表決定戦を勝ち抜いた、80チームをグループA、グループBの2グループに分けゲームプレイを行います。

4.1.3 組み合わせの決定

グループラウンドの組み合わせは大会開始1週間前に決定します。尚、組合せ表については事務局より別途アナウンスします。

4.2 グランドファイナルルール

4.2.1 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
- ・対戦ゲーム数：4ゲーム（予定）

4.2.2 対戦フォーマット

グランドファイナルではグループラウンドの各グループを勝ち抜いた、計44チームにてゲームプレイを行います。

4.3 グループラウンド、グランドファイナル共通ルール

4.3.1 順位/エリミネート獲得ポイント/エキストラポイント

各ゲームの終了時、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、ゲーム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、ゲーム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

(3)グランドファイナルではグループラウンドで獲得したポイントはリセットされます。

(4)グループラウンドを通過したチームは各グループの最終順位に応じてグランドファイナル開始時にエキストラポイントを付与します。

順位	エキストラポイント
1 位	3 ポイント
2 位	2 ポイント
3 位	1 ポイント

4.3.2 試合結果の報告について

各ゲーム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、ゲーム終了後、対戦結果のスクリーンショットを事務局が指定する場所に提出する必要があります。万が一試合結果を提出できなかった場合は、獲得ポイントが認められない可能性があります。

4.3.3 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す。

(2) ゲームから切断され、復帰不可能な状態になった場合でも再試合は行いません。また、当該ゲームは、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。

(3) 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。

4.3.4 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサー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。

■ 共通ルール

5.1 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

※万が一出場予定のプラットフォームが使用できなくなった場合は他プラットフォームでの出場をお願いします

5.2 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。

5.3 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。
- (3) 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	使用可能デバイス、周辺機器、アタッチメント
PC	マウス、マウスパッド、キーボード マウスバンジー、コントローラー（エイムリング、フリーク使用可）
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）
スマートフォン、タブレット	コントローラー（エイムリング、フリーク使用可）

※ただし、大会開催時に競技への参加が可能なデバイスに限るものとする。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントは事務局にお問い合わせください。

5.4 本人確認

事務局により Discord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。
なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

5.5 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. 平均順位
5. 最大エリミネート数
6. 最終マッチの順位

5.6 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。

5.7 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、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) 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 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・・・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 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の協議の元決定いたします。