

STAGE:0

GAME PARTY



STAGE:0 GAME PARTY
ルールブック (フォールガイズ)

ver.2022.08.10

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、開催時期や運営方法を検討・対応いたします。

今後、当ルールブック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』

2022年8月10日（水）

第3条1項、2項におけるゲームルール、同一順位が生まれた場合の対応を変更、サーバーリージョンを「韓国」から「日本」に変更しました。

第3条2項スキンの事前申告を削除しました

2022年6月17日（金）

第6条1,2項を追加いたしました。

2022年5月26日（金）

4.1 参加プラットフォームについての参加可能プラットフォームを追加しました。

第1条 大会フォーマット／実施日

1.1 大会構成

本大会は「予選大会」、「全国大会」の2部構成になります。

1.2 大会日程

大会日程は、以下 a~c 項に記載します。予選大会を勝ち抜いた場合、全国大会に出場することができます。

a) テストマッチ

- ・開催方法：テストマッチは全国統一で行われます。
 - ・開催日：2022年7月9日（土）・7月10日（日）
 - ・開催時間：13時から16時の間を予定
 - ・開催形式：オンライン ※自宅や学校からの参加となります。
- ※テストマッチへの参加は任意ですが、なるべく参加をお願いします。

b) 予選大会

- ・開催方法：予選大会は全国統一で行われます。
- ・開催日：2022年7月16日（土）・7月17日（日）
- ・開催時間：13時から18時の間を予定
- ・開催形式：オンライン ※自宅や学校からの参加となります。

c) 全国大会

- ・開催日：2022年8月14日（日）
- ・開催形式：オンライン ※自宅や学校からの参加となります。

1.3 エントリー締切

2022年5月23日（月）17:00 まで

第2条 予選大会ルールについて

全国大会出場枠を超えるエントリー数があった場合、予選大会を実施します。予選大会は **1.2 大会日程 b) 予選大会** に記載の日程で行われ、合計30名が全国大会に進出できます。
※予選時トラブルが発生した場合は予備日に日程変更する可能性があります。

2.1 用語の定義

ROUND：カスタムショー内、各ステージのことを指します。

GAME：最大5ROUND から成るカスタムショーのマッチングから終了までを指します。
(例：各カスタムショーの結果を GAME 結果とする。)

2.2 ゲームの設定

- ・ゲームモード：カスタムショー

- ・チーム編成：ソロ
- ・サーバーリージョン：日本
- ・ショー種類：メインショー

2.3 対戦フォーマット

(1) 対戦形式

クラウン勝ち抜け制：

複数 GAME 実施し、各 GAME でクラウンを獲得した選手が全国大会に進出する形式で実施します。なお、クラウンを獲得し、全国大会進出が決定した選手は以降の GAME 参加は禁止とします。

- ・グループ数：5 グループ（各グループ 30~55 名程度）
 - ・対戦回数：6~10 ゲーム
- ※詳細なグループ数・対戦回数は Discord にて予選当日まで選手に通知します。

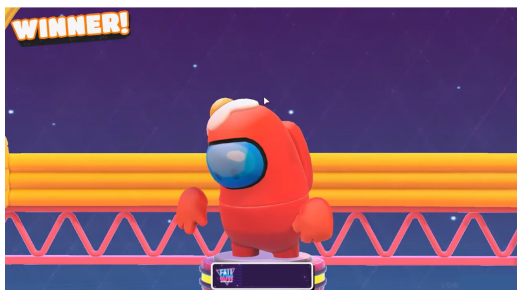
※同 GAME 内で、クラウン獲得者が複数名存在した場合
下記手順にて該当 GAME のクラウン獲得者 1 名を確定します。

- ① クラウン獲得者を対象に「止まるなキケン」をもしくは「ジャンプアラウンド」を実施。
- ② 上記で決着がつかなかった場合は、①で実施をしなかったゲームモードでを再度実施。
- ③ ①②で決着がつかなかった場合は、予選に関しては Discord 内 Dice にて抽選でクラウン獲得者を決定。

(2) 結果報告

該当 GAME でクラウンを獲得した選手は大会運営指定の Discord チャンネルに、勝利報告とともにスクリーンショットを提出する必要があります。スクリーンショットは、スマートフォンなどで撮影する形でも構いません。報告・提出を行わなかった場合は、全国大会進出が認められない可能性があります。

スクリーンショット例



(3) 全国大会への出場辞退

予選通過した選手が辞退をした場合は、該当選手が通過したグループにおける上位の選手から繰上げ通過の案内をします。ただし、全国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。

2.4 大会の進行方法

- (1) Discord を使用し進行します。
- (2) 自身が所属するグループのカスタムショーコードを入力の上各対戦に参加してください。
- (3) カスタムショーの開始時間は各グループの Discord チャットにて大会運営より告知します。なお、大会運営が事前に許可しない限り開始時間を過ぎての参加は行えません。
- (4) 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。
- (5) 試合終了後はエントリー情報と照合し、全国大会進出者を確定します。照合後の最終結果は後日事務局よりアナウンスします。※結果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。

第3条 全国大会について

全国大会は予選を通過した高校生プレイヤー30名が出場できます。

全国大会は GAME1、GAME2、GAME3、グランドファイナルの4GAMEで実施します。

グランドファイナルへは GAME1、GAME2、GAME3 それぞれでのゲームでクラウンを獲得した選手が進出します。

3.1 GAME1、GAME2、GAME3 対戦形式

GAME1、GAME2、GAME3 では予選を通過した高校生プレイヤー30名に当日出演者（インフルエンサー、アンバサダー）複数名を加え実施します。

(1) GAME1、GAME2、GAME3 ゲームの設定

- ・ゲームモード：カスタムショー
- ・チーム編成：ソロ
- ・サーバーリージョン：日本
- ・ショー種類：メインショー
- ・対戦 GAME 数：3GAME

(2) 対戦フォーマット

クラウン勝ち抜け制：

3GAME 実施し、各 GAME でクラウンを獲得した選手がグランドファイナルに進出する形式で実施します。なお、クラウンを獲得し、グランドファイナル進出が決定した選手は以降の GAME 参加は禁止とします。

※同 GAME 内で、クラウン獲得者が複数名存在した場合

下記手順にて該当 GAME のクラウン獲得者1名を確定します。

- ① クラウン獲得者を対象に「華麗なるレース・ソロ」を実施し、1名を選出。
※レースの順位に関してはゲーム内の表記に順次、判断いたします。
- ② 上記で決着がつかなかった場合は、「ジャンプアラウンド」を実施し決定。
- ③ ①②で決着がつかなかった場合、運営が指定する抽選方法でクラウン獲得者を決定。

(3) グランドファイナルへの進出選手について

出演者（インフルエンサー、アンバサダー）が GAME1、GAME2、GAME3 でクラウンを獲得した場合も、グランドファイナルの進出者として取り扱います。

※出演者のみがグランドファイナルに出場する場合は、グランドファイナル進出者を合計 4 名とし、追加の進出者 1 名を決定するエキストラゲームを実施します。エキストラゲームでは、高校生のみでカスタムショーを 1GAME プレイします。

(4) エキストラゲーム対戦方式

エキストラゲームでは下記ゲーム設定のもと実施します。進出人数は 1 名のみとなります。

- ・ゲームモード：カスタムショー
- ・チーム編成：ソロ
- ・サーバーリージョン：日本
- ・ショー種類：ソロショー
- ・対戦 GAME 数：1GAME

3.2 グランドファイナル対戦形式

グランドファイナルでは GAME1、GAME2、GAME3 でクラウンを獲得した選手 3 名で実施します。

(1) グループラウンドゲームの設定

- ・ゲームモード：カスタムショー
- ・チーム編成：ソロ
- ・サーバーリージョン：日本
- ・ショー種類：止まるなキケン低重力トライアル/ジャンプアラウンド
※ショー種類は変更になる可能性があります。
- ・対戦 GAME 数：2GAME 獲得した選手が現れるまで実施

(2) 対戦フォーマット

2GAME 先取制：

複数 GAME を実施し、2GAME を先取した選手をグランドファイナル勝者とします。なお、各 GAME のショー種類に関しては下記の通り実施します。

- ① 奇数ラウンド：止まるなキケン低重力トライアル
- ② 偶数ラウンド：ジャンプアラウンド

※止まるなキケン低重力トライアルは残り人数に応じて、指定地点からのスタートを運営より指示します。

※クラウン獲得者が複数存在する場合は同率となったすべての選手が 1GAME 取得したものといたします。

※2GAME 取得している状況で同率となった場合

1名選出するためのサドンデスとして以下内容を実施いたします。

- ① クラウン獲得者を対象に「止まるなキケン低重力トライアル」、「ジャンプアラウンド」のいずれかを実施。
- ② ①で決着がつかなかった場合は「華麗なるレース・ソロ」を実施。
- ③ ①②で決着がつかなかった場合、決着するまで①→②を繰り返します。

(3)対戦開始について

観戦視点を取得するため、1 ラウンド目は観戦用運営アカウント2アカウントが脱落いたします。選手の皆様は2ラウンド目からスタートとなりますのであらかじめご注意ください。

(4)優勝選手について

出演者（インフルエンサー、アンバサダー）が 2GAME を先取り勝利した場合も、グランドファイナル勝者として取り扱います。

3.3 大会の進行方法

- (1) Discord を使用し進行します。
- (2) カスタムショーコードを入力の上各対戦に参加してください。
- (3) カスタムショーの開始時間は各グループの Discord チャットにて大会運営より告知します。なお、大会運営が事前に許可しない限り開始時間を過ぎての参加は行えません。
- (4) ゲームに関わる質問、トラブルは Discord 内質問・相談チャンネルもしくは info@stage0.jp にご連絡ください。

3.4 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（コントローラー、キーボード、マウス、マウスパッド、ヘッドセットなど）以外での露出は基本的には禁止します。

3.5 インタビューについて

各 GAME 終了後クラウンを獲得した選手を対象にインタビューをする可能性があります。選手は必ず運営指定の方法でボイスチャットを行えるよう準備してください。

第4条 共通ルール

4.1 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
- ・ PlayStation®4
- ・ PlayStation®5
- ・ Nintendo Switch
- ・ Nintendo Switch Lite
- ・ PlayStation®4
- ・ PlayStation®5

- ・ Xbox One
- ・ Xbox Series S

※アップデートにより追加される予定のプラットフォームもございます。万が一期間内に追加が行われなかった場合、別プラットフォームからご参加ください。

4.2 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します。

4.3 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、アタッチメントは以下です。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。
 - ・ 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）

4.4 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。

4.5 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。
- (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。

4.6 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。

4.7 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) カスタムコードや Discord URL など選手しか知りえない情報を外部に漏らす行為
 - (5) 談合などの他選手と結託して不当に試合結果を操作する行為
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
 - (6) 事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
 - (7) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
 - (8) 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
 - (9) 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5条 ペナルティについて

5.1 ペナルティ方針

- (1) 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) 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。

5.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：1GAME の出場停止、または 1GAME 分の勝利没収
- (3) 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6条 その他

- (1) 選手は、本大会に参加することにより、適用される法律で認められている範囲において、MEDIATONIC LIMITED および EGFG LLC、同社のライセンサー及び MEDIATONIC LIMITED および EGFG LLC とライセンサーの関連会社並びにこれらの従業員、役員、取締役、代理人、請負業者及びその他の代表者に対して、本大会に関する全ての請求、要求、訴訟、損失、責任、及び費用を免除し、免責することに同意したものとみなされます。
- (2) 本大会は、MEDIATONIC LIMITED および EGFG LLC により主催・管理されるものではありません。本大会に関連して選手が提供する情報は、実行委員会に提供されるものであり、MEDIATONIC LIMITED および EGFG LLC には提供されません。
- (3) 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上決定します。