



# STAGE:0

GAME PARTY

*Coca-Cola*

STAGE:0 GAME PARTY  
ルールブック（フォールガイド）

ver.2021.06.07

## 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

### 1.1 大会構成

本大会は「予選大会」、「決勝大会」の2部構成になります。

### 1.2 大会日程

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

#### a) 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：2021年7月24（土）・25日（日）（予備日：7月31日（土）・8月1日（日））
- ・開催時間：12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。

#### b) 決勝大会

- ・開催日：2021年8月15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 決勝大会 進出チーム数

予選日程合計40名が決勝大会（オンライン）進出します。

### 1.4 エントリー締切

2021年7月16日（金）17:00まで

## 第2条 メンバーの登録

### 2.1 ロースター（選手枠）について

フォールガイズ部門では、1名の選手を登録することができます。  
※なお、エントリー締め切り後の変更は原則行えません。

## 第3条 予選大会ルールについて

決勝大会出場枠を超えるエントリー数があった場合、予選大会を実施致します。予選大会は2021年7月24（土）・25日（日）の2日に渡り行われ、合計40名が決勝大会に進出できます。

※予選時トラブルが発生した場合は7月31日（土）・8月1日（日）に日程変更する可能性があります。

### 3.1 用語の定義

GAME：複数のROUNDを行うことでGAMEの結果とします。

ROUND：勝敗を決定する最小単位です。

(例：メインショー各 ROUND の結果を GAME 結果とする。)

### 3.2 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：韓国
- ・ショー種類：メインショー

### 3.3 対戦フォーマット

エントリー数により変更

※エントリー締め切り後対戦フォーマットを公開します。

### 3.4 大会の進行方法

- (1) 予選は 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) ゲームに関わる質問、トラブルは [info@stage0.jp](mailto:info@stage0.jp) にご連絡ください。  
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。

### 3.5 決勝大会への出場辞退

予選を通過した選手が辞退をした場合は、該当選手が通過した予選大会の日程におけるグループ上位の選手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。

## 第4条 決勝大会について

決勝大会は予選を通過した 40 名が出場できます。

### 4.1 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：韓国
- ・ショー種類：メインショー(予定)
- ・対戦 GAME 数：4GAME(予定)

### 4.2 対戦フォーマット

決勝大会は予選大会を勝ち抜いた、40 選手とゲストによるポイント獲得方式にて行う予定です。

※対戦フォーマットは後日発表いたします。

#### 4.3 順位ポイント

- (1) 各 ROUND 終了時、順位に応じたポイントを付与します。
- (2) 順位ポイントは、敗退 ROUND 終了時にポイントを付与します。
- (3) ゲーム途中に回線切断等で参加できなかった選手はポイント 0 になります。

※獲得ポイントは後日発表いたします。

#### 4.4 試合結果の報告について

各 ROUND 内で敗退した選手は、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。

#### 4.5 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。

### 第 5 条 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
- ・ PlayStation®4
- ・ PlayStation®5
- ・ Xbox One
- ・ Xbox Series X/S

#### 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、PS5、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）

※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します。  
※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。

#### **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. 合計ポイント
  2. クラウン獲得回数
  3. 最終ステージ進出回数
  4. 第4ステージ進出回数
  5. 第3ステージ進出回数
  6. 第4GAMEの進出ステージ数
- ※以下第1~3GAMEの進出ステージ数にて順位決定を行います。

#### **5.6 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) 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。

#### **5.7 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。

#### **5.8 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) 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6条 ペナルティについて

### 6.1 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。

### 6.2 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) Lv3：2GAME分のポイント没収
- (4) 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

## 第7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上決定します。