

## 【予選 - ゲームルール】

### 1 当日チェックイン

1.1. プレーヤーは予選を戦う各グループに振り分けられます。

運営事務局との連絡は指定されたグループ内での **Discord** チャットにて行います。

1.2. 指定されたグループ内で参加表明の確認を行います。

プレーヤーは「参加します。」とチャットを行ってください。

参加表明が確認できないプレーヤーは不在とみなし不戦敗とします。

1.3. プレーヤーはエントリーネーム、ゲーム内ネーム、**Discord** ネームを統一する必要があります。

正しい名前での参加表明がない場合、失格とすることがあります。

1.4. カスタムキーの確認

試合開始の直前に **Discord** にて連絡いたします。

1.5. カスタムマッチ参加確認

カスタムマッチに参加できていないプレーヤーがいる場合は **Discord** にて運営が定めた時刻までに報告を行ってください。

カスタムマッチに参加できず著しく大会進行に遅延が発生すると運営が判断した場合は、当該プレーヤーを不戦敗とし、ポイント付与を行いません。

### 2 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
- ・対戦モード：カスタムルーム

※カスタムルーム入室キーは、**Discord** にて共有いたします。

#### 2.1 対戦フォーマット

予選大会では、カスタムマッチ 2 戦ポイント制にて行います。

#### 2.2 大会の進行方法

(1)カスタムルームにてゲームプレイを行います。

(2)大会開催中の質問、ゲームに関わる質問、トラブルに関しては **Discord** にてご連絡ください。

(3)ポイントの確定について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らし合わせたうえ確定いたします。

照合後の最終結果は公式配信にてお知らせいたします。

※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。

### 2.3 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。

### 2.4 順位ポイント/エリミネートポイント

Victory Royale : 10 ポイント

2 位 : 7 ポイント

3~5 位 : 5 ポイント

6~15 位 : 3 ポイント

16~25 位 : 2 ポイント

撃破するごとに 1 ポイント。

※同点となった場合は、最終順位が高いプレイヤーを優先します。

## 【決勝 - ゲームルール】

### 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
- ・対戦モード：カスタムルーム

※カスタムルーム入室キーは、Discord にて共有いたします。

### 2 対戦フォーマット

決勝大会ではオンライン予選を勝ち抜いた、40 チームによるカスタムマッチ 3 戦、ポイント制にて行います。

### 3 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。

### 4 順位ポイント/エリミネートポイント

Victory Royale : 10 ポイント

2位：7ポイント

3～5位：5ポイント

6～15位：3ポイント

16～25位：2ポイント

撃破するごとに1ポイント

※同点となった場合は、最終順位が高いプレイヤーを優先します。

## 5 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 Victory Royale 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されない可能性があります。

## 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す。

(2)待機島へ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プレイヤーが5名以上の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いたしません。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運営事務局が確認できた場合、再試合をすることがあります。

## 7 不戦敗について

運営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。

# 【オンライン予選・決勝大会共通ルール】

## 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

・PlayStation4

・Nintendo Switch

※パッドの利用は可とします。

## 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禁止する。

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)運営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。

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、マウスパンジー、パッド
PS4、Switch	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、記載のない機器、アタッチメントについては運営事務局にお問い合わせください。

## 5 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.平均プレースメント（生存時間）

## 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）は運営事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止いたします。運営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ございます。

## 7 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、運営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)コンシューマー機において、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)試合などの他チーム/プレーヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為

(6)運営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

(7)運営事務局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 運営事務局の単独の裁量によって、運営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。

## 8 ペナルティについて

(1)チームや選手が大会規約やゲームルールに違反していると運営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。

## 9 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、運営事務局にて協議の元決定をいたします。