

【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：ソロ

・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 ゲーム内ルール追加設定について

(1) ストームサージの発生

ストームサージは、最終収縮点で一定数のプレーヤーが生き残っていた場合に発生します。

ストームサージはマッチ中に与えたダメージが最も少ないプレーヤーに対し、一定時間毎にダメージを与えます。

2.2 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。

2.3 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で確定いたします。

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。

2.4 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。

2.5 順位ポイント/エリミネートポイント

Victory Royale: 25 ポイント

2位: 20 ポイント

3位: 16 ポイント

4位: 14 ポイント

5位: 13 ポイント

6位: 12 ポイント

7位: 11 ポイント

8位: 10 ポイント

9位: 9 ポイント

10位: 8 ポイント

11位: 7 ポイント

12位: 6 ポイント

13位: 5 ポイント

14位: 4 ポイント

15位: 3 ポイント

16位: 2 ポイント

17位: 1 ポイント

18位～ : 0 ポイント

撃破するごとに 1 ポイント

【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：ソロ
- ・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 ゲーム内ルール追加設定について

(1) ストームサージの発生

ストームサージは、最終収縮点で一定数のプレイヤーが生き残っていた場合に発生します。ストームサージはマッチ中に与えたダメージが最も少ないプレイヤーに対し、一定時間毎にダメージを与えます。

3 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、最大 90 名によるカスタムマッチ 3 戦、ポイント制にて行います。

4 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。

5 順位ポイント/エリミネートポイント

Victory Royale: 25 ポイント

2 位: 20 ポイント

3 位: 16 ポイント

4 位: 14 ポイント

5 位: 13 ポイント

6 位: 12 ポイント

7 位: 11 ポイント

8 位: 10 ポイント

9 位: 9 ポイント

10 位: 8 ポイント

11 位: 7 ポイント

- 12位: 6ポイント
- 13位: 5ポイント
- 14位: 4ポイント
- 15位: 3ポイント
- 16位: 2ポイント
- 17位: 1ポイント
- 18位～: 0ポイント

撃破するごとに1ポイント

6 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。

7 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。

8 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 終了時に複数の参加者が同率だった場合、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

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、誰かを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/プレイ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)ゲームの不具合やバグなどを利用した行為

(10)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

(11)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。

【大会規約】

1 はじめに

本規約は株式会社 JTB 沖縄が主催する「E-Motion e-Travel Island Resort Featuring Fortnite」（オンライン予選大会及び決勝大会を含めて、以下「本大会」といいます）の必要事項を定めたものです。本大会は、株式会社テクノブラッド（以下「運営事務局」といいます）が運営及び大会進行、管理を行います。

1.1 本規約の効力

本イベントは、本規約に基づいて実施されます。

下記の規定に含まれていない事項については、運営事務局並びに運営事務局が指定する運営スタッフの決定に従っていただきます。

本大会公式ウェブサイト（以下「公式ウェブサイト」といいます。）に定める本イベントの参加条件、イベントルールその他の規定は、本規約の一部を構成し、本規約と一体のものとして効力を有します。

運営事務局は、運営事務局の判断において、いつでも本規約の内容を変更できます。

当該変更を行う場合、運営事務局は当該変更の内容を公式ウェブサイトに掲示します。

2 参加資格

本大会は、以下の条件を全て満たすことが必要となります（以下、参加する選手を「参加者」といいます）。

- (1) 本規約に同意いただけること（本大会にエントリーした時点で、本規約に同意したものとみなします）。
- (2) オンライン大会 予選 **Round** 及びオンライン大会 決勝 **Round** 実施日において、満13歳（またはプレイヤーの居住国で必要とされる年齢がより高い場合はその年齢）以上であること。
プレイヤーが18歳未満である場合、オンライン大会に参加するには、その保護者または法定代理人の許可を得る必要があること。
- (3) 参加者全員が運営事務局との連絡を行えること。
- (4) 日本在住の方
- (5) 日本語で大会運営スタッフや他の参加者とコミュニケーションが取れること。
- (6) **FORTNITE** 利用規約に違反していないこと。
- (7) 本規約と別途指定する大会進行手順を理解し遵守すること。
- (8) 本大会において氏名、年齢、住所などの個人情報を運営事務局に提供し、運営事務局やメディア各社による写真及び映像撮影や取材がある場合それを承諾すること。
- (9) 不適切な単語が含まれず、また第三者の権利を侵害していないこと。
- (10) 参加者とその親族を含め、反社会的勢力（暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、特殊知能暴力集団等 またはこれらに準ずるものをいう）または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。
- (11) 本大会は一般プレイヤーを対象にした大会です。ゲームチームに所属するプロ選手の方は参加をご遠慮ください。万が一、プロ選手の方の出場が発覚した場合は、失格といたします。

3 大会エントリー

(1) 本大会にエントリーする際は、事前に必ず「2 参加資格」を満たしていることを確認してください。

(2) 本大会に参加するためには、運営事務局が指定する URL からプレイヤーの新規登録を行い、エントリー手続きを行わなければなりません。公式ウェブサイト esports port (<https://www.esportsport.jp/member/register>) にて所定の事項を記入し会員登録を行いエントリーしてください。エントリー手続きの完了をもって、大会規約に同意したものとみなします。

(3) エントリー後、登録内容に変更がある場合は運営事務局まで速やかに連絡してください。ただし、変更はエントリー締め切り時までです。また、ゲーム内参加者名の変更はできません。

エントリー締め切り後に参加者が出場できなくなった場合、速やかに運営事務局に連絡してください。

(4) 本大会に出場される参加者には、運営事務局より参加者のメールアドレスまたは保護者のメールアドレス等に出場確認の連絡を行います。

(5) エントリー終了後に規定上限を超える応募があった場合、本大会への参加者は抽選で決定致します。抽選結果は、応募時のメールアドレス宛に運営事務局からお送りさせていただきます。

(6) 以下の場合、エントリーが取り消される場合があります。

- ①エントリー情報に虚偽の申告がある場合。入力間違いにご注意ください。
- ②プレイヤー名等に不適切な単語が含まれている、または第三者の権利を侵害していると運営事務局が判断した場合。
- ③本規約に違反した場合。
- ④参加者及び保護者が音信不通等、運営事務局からの連絡に対して応答がない場合。

(7) Epic Account ID の提出

オンライン大会出場者は **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 桁の英語で表記された ID のことを指します。

3.1 大会の進行方法について

(1) 運営事務局との連絡は E メールまたは、Discord を使用します。

(2) 順位・エリミネート数をもとに運営事務局がスコア集計を行い各試合の順位を決定します。

(3) 最終結果は、配信にてお伝えさせていただきます。

※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。

3.2 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参加者が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 Match 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。

(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。

3.3 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。

4 ルールの変更

実行委員会並びに運営事務局は参加者の適正なプレイ環境に影響を与える場合、自らの裁量で公式ルールを参加者の同意なく修正、変更、削除または追加する権利を有します。ただし、ルール変更時は参加者への告知連絡を厳守します。

5 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約、大会ルールに違反すること。
- (2) 大会受付時間に遅れること、定められた時間・場所に集合しないこと。
- (3) 本大会スタッフの大会進行上必要な指示などに従わないこと。
- (4) 本大会の進行、運営を意図的に妨害すること。
- (5) 運営事務局、本大会スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗中傷する行為及び名誉を傷つける行為、暴力、ハラスメント行為を行うこと。
- (6) エントリー情報に意図的に虚偽の内容を入力する行為。
- (7) 大会運営や結果に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- (8) 大会開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること。
- (9) 大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (10) 試合中、対戦相手・大会運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。
- (11) ゲームを開発元の意図しない方法で有利に進める行為や、参加者間の談合により大

会を有利に進める行為、相手を不当に挑発する行為を行うこと。

(12) 公序良俗に反する言動をおこなうこと。

(13) 運営事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること。

(14) 本大会への参加権、賞品または商品を受ける権利を第三者へ譲渡、売買等すること。

(15) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。

(16) 反社会勢力またはその関係者を関与させること。

(17) その他運営事務局が不適切と判断する行為。

6 違反時の措置（トラブル発生時の対応について）

参加者は、参加者が本規約に違反していると実行委員会が判断した場合、その違反内容や程度により、タイトルの剥奪、賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止などの措置が取られる場合があることを了承します。

6.1 カスタムマッチの参加者入室確認

入室時間（運営が指定）を設け、その時間までに入室できていない参加者には **Discord** にてその旨を申告して戴きます。

時間内に申告がなかった場合、入室出来ているとみなし試合を開始します。万一、入室チーム数が参加予定数の 8 割を下回っている場合、改めて **Discord** 上で周知の上、入室確認を行うこととします。

6.2 チーミング

他の参加者にチーミングの疑いがあった場合、申告者が当該事象を申告の上、証拠となる動画を提出する必要があります。

その証拠を元に運営で判断し、後日対応いたします。

6.3 参加資格詐称

試合参加後、既定の参加資格を満たしていないことが確認された場合、当該参加者の成績・結果を抹消することとします。

7 個人情報取り扱い等

(1) エントリーに際して、提供された参加者の個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広告等の範囲で利用いたします。

(2) 参加者は、参加中の肖像、ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、運営事務局、運営および大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて、今年度並びに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して運営事務局および大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。

8 免責事項

(1) ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。

運営事務局の責任によらない不可抗力による変更時は、賞金の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、運営事務局は参加者に対してその責任を負わず、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。

(2) 参加者同士のトラブルや、参加者が本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、運営事務局は、運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

(3) 本大会への参加または参加できなかったこと、また、本大会が配信、放送等され、またはされなかった結果、万一参加者に不利益や損害（経済的損失に限りません）が生じた場合でも、参加者ご自身の責任と負担において解決していただき、運営事務局は一切の責任を負いません。

(4) 本大会開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約に違反したことにより生じた損害または大会使用 PC、PC 周辺機器、コンシューマー機器、ディスプレイ、ソフトウェア及びネットワーク設備の不具合・故障その他大会に関して参加者（関係者を含みます）に生じた損害に関して、運営事務局の指示や対応に故意又は重大な過失がある場合を除き、運営事務局は一切の責任を負いません。

9 準拠法及び裁判管轄

本大会及び本規約は日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとします。

本大会及び本規約に関する一切の訴訟やその他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

10 規約の変更

運営事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。本規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式サイトに掲示します。