

## トーナメント名:

【Apex Legends】eスタ杯

----

## トーナメントの日程:

- **2021年4月10日**に開催。
  - 本配信をeスタジアム佐賀のYouTubeチャンネルで行う。
  - カスタムマッチを3試合行う。

※Apexの1マッチにかかる時間は最大25分程度。

----

## 参加条件:

- チームリーダーがイベント運営側(今後の記載では『運営側』とする)の公式TwitterとDMで連絡を取れる環境にあり、参加するチームのメンバー全員が運営側が指定するチャット(**Discord app**)を利用できる環境にあること。また大会開催中にはイベントの**Discord**サーバー(今後の記載では『イベントサーバー』とする)上においても大会運営からの連絡が受け取れること。
- 大会当日にチームメンバー全員が満17歳以上であること。
  - Apex Legendsは**CERO D** "17歳以上対象" タイトルである為。
- 日本語でのコミュニケーションに不自由が無いこと
  - 運営側が日本人スタッフである為、容易な意思疎通を求める。
- 試合当日チェックインを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
- PC版Apex Legendsをインストール済みで、チュートリアルを完了していること。
- EAアカウントを正しく登録していること。
- 当該EAアカウントがグローバルBANされていないこと。
- 試合に支障のないゲームプレイ環境(PCスペック、各種ソフトウェアの動作状態、通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む)を用意できること。
- 「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問いません。

----

## オフライン参加者について:

- オフライン参加者は "eスタジアム佐賀" のPCブースにてイベントへの参加が可能です。また、初来店のお客様につきましては無料会員登録をお願いしております。

----

## 参加者の集合について:

- イベントサーバーの『必読事項』チャンネルに記載されている時間までにチェックインを行ってください。
- 集合完了の連絡については、イベントサーバーの『チェックイン』チャンネルとします。

----

## 大会ルール:

### ゲーム設定

- 定義のない設定項目は全てデフォルトが使用されます。

### 結果の判定

- 試合結果の判定は原則として試合終了後に表示することができるマッチリザルトをもとに決定いたします。
- 異議の申し立てがある場合は、撮影したスクリーンショット、または試合録画によるビデオをイベントサーバーの『棄権・問題報告』チャンネルに提出し、運営側で判断を行います。

### メンバーについて

- 1チームにつきチームリーダーを含む3名のメンバー登録が可能です。
- 何らかの理由で大会途中に出場できるメンバーが規定の人数(3人)を割ってしまった場合であっても試合に出場することは可能です。
  - **参加メンバーは4/3以前であれば再申請を行うことで変更が可能です。備考欄に再申請である旨と変更点の明記を行うようにして下さい。**
  - 人数が割った状態で参加する場合は、当日にイベントサーバーの『棄権・問題報告』チャンネルにてその旨をご連絡下さい。

### 試合ルール

- 1試合目
  - マップ: オリンパス
  - 使用レジェンド: 指定なし
  - 特殊ルール: なし
- 2試合目
  - マップ: キングスキャニオン
  - 使用レジェンド: 指定なし
  - 特殊ルール: なし
- 3試合目
  - マップ: ワールドエッジ
  - 使用レジェンド: 指定なし
  - 特殊ルール: なし

-----

## 試合について:

### リホストについて

- なんらかのトラブルが発生し、リホストをする場合はイベントサーバーにてアナウンスを行います。
- 試合開始直後は運営側からのアナウンスに対応できるようお願いします。

※運営側がリホスト宣言を行いましたら、そのマッチは無効試合となります。

- リホストの条件
  - サーバー接続後、ドロップシップが発進した時点で試合開始となります。

- 試合開始後のリホストは原則行いません。
- 試合開始前に1人でも接続に失敗した場合リホストを行います。
- 試合開始前にオブザーバーが1人でも接続に失敗した場合リホストを行います。
- カスタムルームがクラッシュした場合リホストを行います。
- 試合開始後に切断された場合でも再接続ができれば試合を続行していただいて構いません。
- 運営スタッフがリホストが必要と判断した場合リホストを行います。

※リホスト宣言以外での条件では試合を続行してください。

#### 大会日程及びタイムテーブルについて

- 選手・チーム都合による変更要請は原則として受け付けません。
- 大会運営上の理由から止むを得ない場合に置いては、運営スタッフの判断で参加チームへ試合日程、もしくはタイムテーブルの変更をお願いする場合があります。その場合、大会の遂行を重視し、参加者・運営スタッフ双方が調整・努力するものとします。

#### 大会進行の時系列

- 参加者は【チェックイン開始時間】になりましたら【チェックイン終了時間】までにイベントサーバーの『チェックイン』チャンネルにてチェックインを行ってください。
- 【試合開始10分前】までに、試合を行うチームはスターティングメンバー全員がイベントサーバーの『マッチコード掲載』チャンネルからパスワードを確認し、プライベートトーナメントに入室してください。
- 【試合開始時間】なってもプライベートトーナメントに入室していない場合、代表者はイベントサーバーで運営側に遅刻者の状況報告を行ってください。状況確認をおこない、運営側より【試合開始時間から10分の猶予時間】を与えます。
- 【試合開始時間から10分間の猶予時間】を過ぎても、プライベートトーナメントに入室していない場合は、入室しているチームまたは選手のみで試合を開始します。入室していないことによるペナルティはございません。

#### 試合手順

- Discordのイベントサーバーで運営から伝えられるトーナメントコードを確認してください。
- ゲーム[Apex Legends]を起動して、ゲームモード選択画面から[プライベートトーナメント]を選択し、イベントサーバーの『マッチコード掲載』チャンネルにて表示されているパスワードを入力してください。
- 入力したら、トーナメント表あるいはリーグ表にある自分の[team○○]のタブをクリックしてください。
- 自分の参加チームの全員が[プライベートトーナメント]に参加し、[team○○]のタブをクリックし、準備が出来たら[準備完了]ボタンをクリックしてください。そしてメンバー全員の準備完了が確認できたらチームリーダーがイベントサーバーの『準備報告』チャンネルにて報告をお願いします。

-----

#### 禁止事項について:

本大会では、如何なるチート・グリッチ・チーミングの使用も禁止致します。

-----

### 大会棄権について:

- 危機トラブル・急用・その他一身上の都合など事前に断って大会を棄権される場合は、イベントサーバーにてご連絡ください。

-----

### ストリーミング行為について:

- 原則として、参加者による大会参加中の配信活動についてのプラットフォーム指定はありません。
- 運営側からの指定があった場合はイベントサーバーにてご連絡させていただきます。

-----

### 運営への連絡手段:

- 原則として、イベントサーバーの指定されたチャンネルでのみ承ります。
- チームリーダーに関してはTwitterのDMでも連絡を承ります。

-----