

E5 フェス Apex Legends

第2回レジェンド王決定戦

ルールブック

1. はじめに
2. 応募人数
3. イベント概要
4. マッチレギュレーション
5. 参加条件
6. 参加方法
7. チート行為
8. 本イベント中の禁止事項
9. ペナルティ
10. 特例
11. お問い合わせ
12. 附則

初版 2022/05/23

第2版 2022/06/07

新型コロナウイルスによる規約変更の可能性につきまして

本イベント規約は、上記規約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。

1. スケジュール

エントリー期間：2022年6月1日(水)14:00~2022年6月5日(日)23:59

イベント実施日：2022年6月12日(日)14:30~19:00

※当日のテストフライトは12:30より2度実施します。

12:15には大会運営指定のDiscordサーバーにて連絡が取れる状態でお待ちください。

※スケジュール時間はイベントの進行によって多少前後いたします。ご了承ください。

2. 募集人数

57名

※応募人数が57名を超えた場合、抽選にて決定。

3. イベント概要

本大会は、バトルロイヤル形式で、最大57名が参加出来る1日完結型のオンライン大会です。

予選(以下 Game)を3回、敗者復活戦を1回行い、決勝(以下 Final Game)進出者を決定いたします。

進出者とゲストプレイヤーで構成された Final Game を1回行い、本大会の優勝者を決定いたします。

(1) 使用タイトル

「Apex Legends」

(2) 開催形式

オンライン

(3) 対象プラットフォーム

PC(Origin、Steam)、PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X|S、Nintendo Switch

4. マッチレギュレーション

1. 試合ルール

マッチ形式：カスタムマッチ

マップ：

Game 1 : WORLD'S EDGE

Game 2 : KINGS CANYON

Game 3 : OLYMPUS

敗者復活戦 : WORLD'S EDGE

Final Game : イベント当日、抽選にて決定

モード：バトルロイヤル

匿名モード：無効

パッチ：イベント実施日のライブサービスにおいて利用されている最新のもの

レジェンド制限：あり

レジェンド：ミラージュ

【テストフライト】

参加者はイベント当日 12:30 より行われるテストフライトに必ず参加してください。テストフライトへの参加が確認できない場合、ペナルティを課す場合があります。必ず所定の時間には大会運営指定のサーバーに集合し、待機するようお願い致します。

【Game 1~3】

参加者 57 名とオンラインゲスト 3 名を 3 ブロックに分け(各ブロック参加者 19 名とオンラインゲスト 1 名)、それぞれのブロックでレジェンド縛りのソロマッチを 3 回実施します。

各ブロックの獲得累計ポイント上位 5 名ずつ(計 15 名)が Final Game に進出します。

Game1~3 のポイント集計システムは下記を参照します。

ポイントシステム：プレイヤーが Game に参加しなかった場合、当該マッチのスコアは 0 ポイントとなります。

プレイヤーがサーバーエラー等の事由によりゲームに参加できなくなった場合/ゲームに接続できていない際に撃破された場合、順位ポイント・キルポイントどちらも0として計算します。

1位	12ポイント	11位	1ポイント
2位	9ポイント	12位	1ポイント
3位	7ポイント	13位	1ポイント
4位	5ポイント	14位	1ポイント
5位	4ポイント	15位	1ポイント
6位	3ポイント	16位	0ポイント
7位	3ポイント	17位	0ポイント
8位	2ポイント	18位	0ポイント
9位	2ポイント	19位	0ポイント
10位	2ポイント	20位	0ポイント

1キル	1ポイント
------------	-------

タイブレーカー：当該イベントにて、複数プレイヤーが同一ポイントであった場合、以下の形式で勝者を決定します。

① **シングルマッチスコア (優先度 高)**

当該イベントで行われたゲームの最高シングルマッチスコアを比較します。
最高シングルマッチスコアのプレイヤーがタイブレーカーの勝者となります。

② **シングルマッチの最高順位 (優先度 低)**

当該イベントで行われたゲームの最高順位を比較します。
最高順位(最も小さい数字)のプレイヤーがタイブレーカーの勝者となります。
最高シングルマッチスコア及びシングルマッチの最高順位を比較してもタイブレークが行われなかった場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。

【敗者復活戦】

Game1~3 で敗退した選手を対象とした、決勝進出者を 3 名決定するマッチを実施します。

Game1~3 で敗退した選手の、このマッチへの参加は任意とします。

グループ数やマッチの人数など詳細なルールについては、当日の敗者復活戦への応募者数を元に、運営事務局が決定します。

【Final Game】

Game1~3 を勝ち上がった計 15 名に、敗者復活戦の 3 名を加えた計 18 名とオフラインゲストプレイヤー 2 名で Final Game を実施します。

チャンピオンを獲得したプレイヤーをイベントの優勝者とします。

2. 試合中のトラブルについて

現在、エーペックスレジェンズにおけるマッチ全般において、サーバーへのアクセスが不安定になる事象が確認されております。

上記を踏まえた上で、以下試合中のトラブルについてご理解とご協力のほどよろしくお願い致します。

運営がリマッチを宣言した場合、当該 Game のリマッチ(再試合)を行うものとしません。

試合中に選手が回線トラブルでサーバーから切断されても、そのまま試合は続行します。

【Game1~3】

Game1~3 において、以下の場合でのみリマッチを行います。

以下が確認できない場合は、リマッチを行いません。

※リマッチは、各グループ Game1~3 の都合 3 ゲームのうち 1 度のみ行われます。

既にリマッチが行われたグループは、それ以降の Game において、いかなる事由を以てしてもリマッチを行いません。

①何らかの事由により試合中にサーバーがダウンし、当該マッチの 80%以上のプレイヤーがマッチに参加できなくなった場合。

なお、サーバーダウン・サーバーエラー等でゲームに参加できなくなった場合/ゲームに接続できていない際に撃破された場合、順位ポイント・キルポイントどちらも 0 として計算します。

【敗者復活戦】

敗者復活戦において、以下の場合でのみリマッチを行います。

①マッチ開始から、リングの第2収縮が開始されるまでに当該マッチの半数以上のプレイヤーがサーバーエラー等でマッチへの接続が断たれた場合。

なお、リマッチが行われたマッチでは、①と同様の事象が発生した場合でもリマッチを行いません。

①を経て実施されたマッチで、サーバーダウン・サーバーエラー等でゲームに参加できなくなった場合/ゲームに接続できていない際に撃破された場合はそれぞれ順位ポイント・キルポイントどちらも0として計算します。

【Final Game】

Final Game において、以下の場合でのみリマッチを行います。

①マッチ開始から、リングの第2収縮が開始されるまでに6名以上のプレイヤーがサーバーエラー等でマッチへの接続が断たれた場合。

なお、リマッチが行われたマッチでは、①と同様の事象が発生した場合でもリマッチを行いません。

以下が発生した場合のみリマッチを行います。

②マッチ開始から、リングの第2収縮が開始されるまでにゲームがクラッシュし、参加プレイヤーが等しく接続を断たれた場合。

①,②を起因としたリマッチを行ったマッチにおいて、いかなる場合でもリマッチを行いません。

①,②を経て実施されたマッチの途中でゲームがクラッシュした場合は、優勝賞品をFinal Game に参加した一般プレイヤーの皆様で山分けといたします。

なお、Game1~3・敗者復活戦・Final Game において、上記で定めたルールでの対応の他に、運営事務局の裁量で特例を発行し、判断を下す場合があります。

3. ゲーム内 ID について

・参加フォームに記入された ID とゲーム内 ID が異なる場合、Game の結果に関わらず、当該 Game の獲得ポイントは 0 とします。

なお、ID の整合性が問題なく確認できた場合は、以降の Game でポイントの獲得を認めるものとします。

5. 参加条件

- (1) 本イベントの規約に同意していること。
- (2) 運営が指定する Discord サーバーに加入すること。
- (3) 参加者は、コミュニケーションツール(Discord)の有効なアカウントを保持していること。
- (4) 参加者は、本イベント開催中にコミュニケーションツール(Discord)上で運営からの連絡が受け取れること。
- (5) 参加者は日本語でのコミュニケーションに不自由がないこと。
- (6) 試合に支障のないゲームプレイ環境を用意できること。
- (7) 参加者は、運営がボイスチャットを利用したインタビューを要求した際に対応できるよう、マイクを準備できること。
- (8) プレイヤー名、アイコンが公序良俗に反する(卑猥・暴力的・差別的でない)ものではないこと。
- (9) プレイヤー名、アイコンが著作権物(アニメ、漫画等)に著しく酷似、又は一致していないこと。
- (10) 有効なプラットフォームで本ゲームへのアクセスを保有し、自身の有効なアカウントでプレイできること。
- (11) EA のプライバシー&クッキーポリシー及びユーザー契約に同意すること。
- (12) プレイヤーは不正クライアント、不正ツール及び代行、ブースティング等を本ゲームで行っていないこと。

6. 参加方法

本イベントの参加は、公式ウェブサイト上にある参加フォームより行わなければいけません。

7. チート行為

チートの使用者は本イベントへの参加を認めません。過去にチートの使用を行っていた者も同様に認めないこととするが、この場合については **Apex Legends** に限定します。

8. 本イベント中の禁止事項

以下の事項を原則的に禁止とします。

- (1) ゲームプレイにあたって不正行為、ハック、又は非公式に作成された(ヘルパー)アプリケーションを利用すること。
- (2) ゲーム中に意図的にインターネット接続を切断すること。
- (3) ゲームで他の選手と結託すること。
- (4) ゲームにおける既知であった脆弱性を利用すること。
- (5) オンライン又はオフラインでの嫌がらせ、否定的、又は下品な表現を含め、侮辱的又は秩序を乱す行動をすること。
- (6) 差別的、憎悪的、わいせつ、身体的に危険な、犯罪的、違法その他好ましくない行為(不正行為等)に関与又は推奨すること。
- (7) あらゆる人物による大会を用いた賭博行為を行うこと。
- (8) 大会運営の許可なく、大会運営が管理する連絡手段を用いて特定企業や商品の PR 活動を行うこと。
- (9) SNS において、本大会及び本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと。
- (10) 別のユーザーのアカウントを使用して出場すること(替え玉行為)。
- (11) 大会運営の本大会運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、本大会の運営を意図的に妨害すること。
- (12) 大会運営の質問に適切な回答をしないこと、また、大会運営に虚偽の申告をすること。
- (13) 本来、マップデザインとして意図されていない場所へ侵入すること。
- (14) ゲーム内のバグを意図的に使用すること。
- (15) 自身が意図せずバグが発生した場合、速やかに運営へ報告し、**Apex Legends** もしくは PC・ハードウェア本体をリポートし改善を試みることを義務付ける。改善されるまでは試合に参加することを禁ずる。
- (16) 意図的にラグを発生させることを。
- (17) 運営が指定していないレジェンドを使用すること。
- (18) コンバーター・マクロを使用して参加すること。

9. ペナルティ

参加者が本イベント規約の禁止事項、及び前述のイベント中の禁止事項を違反したことが明らかになった場合、運営は次のペナルティを科すことができます。

1. 口頭での警告
2. 対戦の没収
3. 本イベントへの参加資格の剥奪

本イベントへの参加資格を剥奪された選手は、本イベントに関するあらゆる資格を喪失するものとします。

10. 特例

ルールブックに記載されていない特殊な事例が発生した場合、運営の裁量でルールブックに記載されていない判断・処置を執る場合がございます。

11. お問い合わせ先

e5fes@e5esw.co.jp

※抽選や大会内容についてのお問い合わせは、イベント Discord サーバーの該当チャンネルにて受付いたします。

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日 11:00～18:00 となります。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。

※土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、次の平日受付となります。

※問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

12. 附則

2022 年 5 月 23 日 本大会ルール第 1 稿を規定し実施する。

2022 年 6 月 7 日 本大会ルール第 2 稿を規定し実施する。