

# E5 フェス 撃って！走って！当てて！

## VALORANT 大運動会 with ZOWIE

### 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 2022/09/14

第2版 2022/10/4

#### **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10月5日(水)14:00~2022年10月13日(木)23:59

イベント実施日：2022年10月22日(土)16:30~22:00

※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

112名

※応募人数が112名を超えた場合、抽選にて決定。

## 3. イベント概要

本イベントは、Riot Games社のVALORANTを使用した最大112名※が参加出来る1日完結型のオンラインイベントです。

参加者とゲストプレイヤーを赤・青・黄・紫の4チームに分け、予選種目を3回行い、決勝に進出する上位2チームを決定いたします。

上位2チームで決勝戦を1回行い、本イベントの優勝チームを決定いたします。

※.....各種目の一般参加者を合計したもの

※参加者は原則1種目のみの参加又は種目内特定ゲームのみの参加とします。運営事務局からの指示が無い限り、2種目/2科目以上の参加は認めません。

(1) 使用タイトル

「VALORANT」

(2) 開催形式

オンライン

(3) 対象プラットフォーム

PC

#### (4) 試合ルール

##### ■ 予選第 1 種目：デスマッチ

対戦形式：デスマッチ

チート：オフ

パッチ：ライブパッチ

エージェント制限：なし

##### ■ 予選第 2 種目：リコン入れ

対戦形式：特殊ルールを使用したカスタムゲーム

チート：オン(運営指定のものに限る)

パッチ：ライブパッチ

エージェント制限：あり

使用可能エージェント：ソーヴァ

##### ■ 予選第 3 種目：障害物競争

対戦形式：特殊ルールを採用したカスタムゲーム

チート：オン(運営指定のものに限る)

パッチ：ライブパッチ

エージェント制限：あり

使用可能エージェント：指定あり

■決勝種目：騎馬戦カスタムマッチ

対戦形式：カスタムゲーム BO1

チート：オフ

パッチ：ライブパッチ

エージェント制限：なし

予選第1～3種目実施時ポイントシステム：ルールブック内マッチレギュレーションへ記載

決勝種目：勝利チームを優勝とします。

## 4. マッチレギュレーション

### 1. デスマッチ

試合数：4 試合

マッチ形式：カスタムマッチ

マップ：

Game 1	：アセント
Game 2	：バインド
Game 3	：ヘイヴン
Game 4	：スプリット

モード：デスマッチ

チート：オフ

パッチ：ライブパッチ

参加チーム数：1 チーム 10 名で構成された、赤・青・黄・紫の全 4 チーム

※チーム構成内訳：2 名.....ゲスト/8 名.....一般参加者

一般応募参加者数：32 名

#### 【対戦概要】

10 名参加のデスマッチを計 4 回行います。

それぞれのゲームにおいて、参加者は下記で構成されます。

赤：2 名 青：2 名 黄：2 名 紫：2 名 ゲスト：2 名

40 キルを獲得又は制限時間が終了した時点で該当のゲームを終了し、その時点でのリザルトを参照し、各選手の順位を参照しチームのポイントを算出します。

順位による獲得ポイントは下記です。

1 位：50 点

2 位：46 点

3 位：42 点

4 位：38 点

5 位：34 点

6 位：30 点

7 位～10 位：25 点

**【禁止事項】**

本ルールブック記載 8.本イベント中の禁止事項に準拠します。

なお、ルールブックに記載されていない特殊な事例/申し立てが発生した場合、運営事務局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。

## 2. リコン入れ

セット数：全 8 セット

マッチ形式：なし

マップ：

マップ 1                               ：アセント

マップ 2                               ：アイスボックス

モード：運営事務局指定のモード

チート：オン(運営指定のものに限る)

エージェント指定：あり

使用可能エージェント：ソーヴァ

パッチ：ライブパッチ

一般応募参加者数：16 名

### 【対戦概要】

「リコン入れ」は特定のターゲットにソーヴァのリコンボルトを打ち込み、ターゲットに命中した回数を競う競技です。

それぞれのチームは、指定のマップ 1 つにつき 2 回リコン入れを実施します。

(以下これを 1 セットと呼称します)

チームはマップ分のセットを行い、2 マップ(2 セット)の結果をスコアとして集計します。

セットは 1 チーム 5 名参加のもと行われます。

それぞれのセットにおいて、チームは下記で構成されます。

赤・青・黄・紫 全ての組において：ゲスト 1 名＋一般参加者 4 名

全てのチームがセットを完了した時点での各チームのスコアを参照し、リコン入れの獲得ポイントを決定いたします。

順位によるチーム獲得ポイントは下記です。

1位：200点

2位：185点

3位：165点

4位：150点

**【禁止事項】**

ターゲットを視認できる位置でのリコンボルトの使用。

ショックボルトの使用。

オールドローンの使用。

アルティメットアビリティの使用。

そのほかの禁止事項については、本ルールブック記載 8.本イベント中の禁止事項に準拠します。

なお、ルールブックに記載されていない特殊な事例/申し立てが発生した場合、運営事務局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。



### 3. 障害物競走

レース数：全 6 レース

マッチ形式：全チーム総当たり戦

マップ：全てのレースはブリーズで行われます。

モード：運営事務局指定のモード

チート：オン(運営指定のものに限る)

エージェント指定：あり

走者側使用可能エージェント：ブリムストーン/ネオン/ジェット

妨害側使用可能エージェント：走者側指定エージェントを除くもの

※妨害側チーム内でのエージェントの被りは不可といたします。

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

#### 【対戦概要】

「障害物競走」は、参加者が走者側と妨害側に分かれ、走者側の 5 名が運営事務局指定のコースを走行し、ゴールインするまでの合計時間を競う競技です。

それぞれのチームは、走者側と妨害側に分かれ、指定のマップで競走を行います。片方のサイドが終了後、サイドを交代し競走を行います。

(以下これを 1 レースと呼称します。)

レースを総当たりで行い、すべてのマッチが終了した 6 レースの勝敗の結果をスコアとして集計いたします。

マッチ順は以下です。

第 1 レース：赤組 vs 青組

↳赤組が走者側で開始されます。

第 2 レース：黄組 vs 紫組

↳黄組が走者側で開始されます。

第 3 レース：赤組 vs 黄組

↳赤組が走者側で開始されます。

第 4 レース：青組 vs 紫組

↳青組が走者側で開始されます。

第5レース：赤組 vs 紫組

↳赤組が走者側で開始されます。

第6レース：青組 vs 黄組

↳青組が走者側で開始されます。

なお、参加者はレース変更ごとにゲストを除き変更されます。

運営事務局の指示に従い、参加者は自分自身が何組の第何レースに参加するかを把握の上ご参加いただくようお願い致します。

レースは2チーム10名参加のもと行われます。

それぞれのレースにおいて、チームは下記で構成されます。

1チーム：ゲスト1名+一般参加者4名

※レースごとに一般参加者は変更されます。運営事務局の指示に従い、参加者は自分自身が何組の第何レースに参加するかを把握の上ご参加いただくようお願い致します。

全てのチームがレースを完了した時点での各チームの勝敗スコアを参照し、障害物競走の獲得ポイントを決定いたします。

勝敗による獲得ポイントは下記です。

勝利：100点

敗北：25点

#### 【禁止事項】

走者側：

走者側エージェントのアルティメットアビリティの購入・使用

上記が確認できた場合、該当プレイヤーのスコアを1:40として集計いたします。

ウェポンを購入すること。(クラシック・ナイフの所有、アビリティ破壊の為の使用は許可)。

故意に妨害側プレイヤーに対して攻撃を行うこと。

指定ルート以外の走行

指定ルート以外の走行を確認した場合、該当プレイヤーのスコアを1:40として集計します。

妨害側：

妨害側エージェントのアルティメットアビリティの使用

走者側エージェントへの銃撃・ナイフでの攻撃

※妨害側のチーム内でのエージェントは全て異なるエージェントでなくてはなりません。

#### 4. 騎馬戦カスタムマッチ

ゲーム数：全1回(BO1)

マッチ形式：カスタムマッチ スタンダード

マップ：予選1位のチームの団長が選択権を獲得します。

サイド選択：予選1位のチームの団長が選択権を獲得します。

チート：オン(運営指定のものに限る)

エージェント指定：なし

特殊ルール：リーダー(団長)はアーマーの購入禁止

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

##### 【対戦概要】

「騎馬戦カスタムマッチ」は、予選3種目を行った4チームのうち、スコア上位2チームで行われるカスタムマッチです。

騎馬戦カスタムマッチで勝利したチームを本イベントの優勝チームとします。

騎馬戦カスタムマッチで使用されるマップ及びゲーム開始時のサイド決定権は、予選1位のチーム団長が所有し、イベント当日に決定されます。

##### 【※注意事項※】

**騎馬戦カスタムマッチにご応募していただき、当選した場合でも、所属チームが敗北した場合はゲームに参加することが出来ません。必ずご確認・ご了承の上ご応募ください。**

##### 【禁止事項】

本ルールブック記載 8.本イベント中の禁止事項に準拠する。

なお、ルールブックに記載されていない特殊な事例/申し立てが発生した場合、

運営事務局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。

タイブレーカー：当該イベントにて、予選終了時に複数チーム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 **予選種目獲得最高スコア (優先度 高)**

当該イベントで行われた種目の最高スコアを比較します。

最高スコアを記録したチームがタイブレーカーの勝者となります。

② **予選スコア順位の平均 (優先度 低)**

当該イベントで行われた予選3種目で獲得したスコア順位を平均します。

最高順位(最も小さい数字)のチームがタイブレーカーの勝者となります。

## 5. 試合中のトラブルについて

運営事務局がリマッチを宣言した場合、当該種目または種目中ゲーム/セット/レースのリマッチ(再試合)を行うものとします。

**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。**

**なお、当日の直前の不参加/棄権などで指定人数に空きが生じた場合、運営事務局は代替のプレイヤーを補完する最大限の努力を行います。**

**上記を以てして補完が不可の場合でも、競技は進行いたします。ご了承下さい。**

また、記載されていない事由より競技スコアが無効となった場合、運営事務局は独自の判断でスコアを加算・調整する場合がございます。ご了承ください。

なお、予選3種目・決勝種目において、上記で定めた対応の他に、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。

## 6. 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、種目の結果に関わらず、当該種目におけるそのプレイヤー及びチームの獲得ポイント/スコアは 0 とする場合がございます。

なお、ID の整合性が問題なく確認できた場合は、以降の種目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) 運営事務局が指定する 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)上で運営事務局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、運営事務局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) Riot Games 社のプライバシー&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。

イベントへの当選発表は Discord チャンネルにて行われます。

## 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 VALORANT 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本イベントを用いた賭博行為を行うこと。
- (8) 運営事務局の許可なく、運営事務局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、本イベント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) 運営事務局の本イベント運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、イベントの運営を意図的に妨害すること。
- (12) 運営事務局の質問に適切な回答をしないこと、また、運営事務局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、速やかに運営事務局へ報告し、VALORANT もしくは PC・ハードウェア本体をリブ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。
- (17) 運営事務局が指定していないエージェントを使用すること。
- (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、運営事務局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、運営事務局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](mailto:e5fes@e5esw.co.jp)

※抽選やイベント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 9 月 15 日 本イベントルール第 1 稿を規定し実施する。

2022 年 10 月 4 日 本イベントルール第 2 稿を規定し実施する。