

**FAVCUP 2021**



sponsored by



FAVCUP 2021 エーペックスレジエンズ  
大会ルール

## 1. トーナメントルール

### 1.1. プレーヤー

#### 1.1.1. 適正

Electronic Arts Inc. (子会社、系列会社すべてを含め「EA」とする) よりチート行為でバンを受けている人は、本トーナメントに参加することができない。この参加資格停止期間はEAがチート行為のバンを継続する限り続く。

#### 1.1.2. 条件

##### プラットフォーム

すべてのプレーヤーはトーナメント開始前にEA IDに対応した正しいゲームアカウントで入場する必要がある。

#### 1.1.3. 技術的問題

プレイヤーは自身のハードウェアやインターネット接続に責任を持つ。技術的な問題によって再試合が行われたり、選手の入れ替えが行われたりすることはない。チームは条件にある人数のプレイヤーで試合が行えない場合は棄権となる。

##### 1.1.3.1. 接続

すべての人はチームの地域や技術的な状況のために接続 (ping) をなるべく良い状態にする責任がある。また、試合に必要なすべてのダウンロードやその他のプログラムはオフにしなければならない。このルールを破ると、チームは参加資格を失効する。

##### 1.1.3.2. High Ping

pingの制限は150msとする。プレーヤーがこの値を超えている場合は、カスタムロビーへの再接続を行う。それでも該当プレーヤーのpingが150msを超えており、試合に支障が出ることが避けられない場合は、失格となる。

#### 1.1.4. プレーヤーの設定

##### 1.1.4.1. グラフィックドライバー、その他類似のツール

すべてのmodや外部のグラフィック改善ツールを使用してゲームに変化を与えたり、サードパーティプログラムを使用したりすることは固く禁止されており、チート行為の既定の下でペナルティーが科せられる。

さらに、ゲーム内で何らかの方法でシステムのレートの使用状況を示すあらゆる種類のオーバーレイ (例: Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay) の使用は禁止されている。1秒あたりのフレーム数(FPS)のみを表示するオーバーレイの使用は禁止されておらず、使用可能である。

##### 1.1.4.2. カスタムデータ

スプライト、スキン、スコアボード、クロスヘアに変化を与えることは固く禁止されており、公式のモデルのみ許可されている。プレーヤーがカスタムファイル (公式の

モデルではないもの)を使用してプレーしたり、アップデートにより消去されたはずのファイルを使用してプレーしたりした場合、プレイヤーにペナルティーが与えられる。

## 1.2. チームルール

### 1.2.1. ロースター

チームのロースターはトーナメントに出場するために最低3人のプレイヤーで構成されなければならない。ロースターの変更は以下のタイミング前に、先だって行わなければならない。また、大会にエントリー後にロースター追加を行う際は、一度エントリーを解除してからロースターを追加する必要がある。

ほかのプレイヤーや、本人以外の成り代わりの選手がプレーすることはペナルティーの対象となる。

### 1.2.2. ロースターの変更

ロースターの変更は試合前日の23:59まで許可される。マッチが開始すると、チームの3人のプレイヤーは全員、ゲームを最後までプレーしなければならない。やむ終えない事情により試合当日にロースターの変更したい場合、迅速に運営へ報告すること。運営が認めた場合のみロースターの変更を許可する。

## 1.3. トーナメントルール

### 1.3.1. トーナメント設定

すべてのプレイヤーは決められた設定に従うことが求められる。その他の合意は認められない。

### 1.3.2不在

マッチ開始のアナウンス時点でロビーに接続ができていない場合、迅速に運営に報告しなければならない。状況の確認を行い、運営が認めた場合のみマッチ開始を最大15分遅らせる場合がある。

### 1.3.4. 棄権

競技者が棄権を選択した場合、すべての賞を諦めることとなる。それまでの対戦結果は有効となる。

### 1.3.5. 抗議

論争を呼ぶ状況が発生した場合、マッチ中にこのルールブックに記載されているかにかかわらず、疑いをかけたチームは直ちにマッチを中断し運営に報告せねばならない。チームがマッチを中断させずプレーを続行した場合はその状況を受け入れたとみなす。これにより、該当チームはマッチが終了したのちにその状況にかかわることについて抗議を行うことはできない。抗議は直ちに行われなければならない、そうしなかった場合状況によっては抗議を受け入れられない場合がある。

### 1.3.6. 結果

結果集計はオブザーバーの結果スクリーンショットを用いて行う。

競技者のマッチ結果スクリーンショットとオブザーバーの結果が異なる場合は、オブザーバーの画面>競技者にマッチ結果のスクリーンショットを基に結果を確定させる。

各チーム、競技者は自身のマッチ終了時のスコアをスクリーンショットなどで保存する必要がある。運営より提出を求められた場合、速やかに提出しなければならない。

#### 1.3.7. 終了したマッチ

たとえチームが抗議を行っても既に終了したマッチは終了した状態のままである。不正行為を除いて、チームは上記のことに抗議や問い合わせの権利を持たない。特定の場合に運営はリマッチを行う権利を有する。

#### 1.3.8. 失格

大会の進行をできる限り遅らせないため、運営はトーナメントでチームを失格にする権利を有する。この権利はチームがマッチを終了させる意思を全く見せなかったり、明らかにマッチを止めていたりする時にのみ執行される。

### 1.4. マッチ内

#### 1.4.1. プレーヤーの切断

マッチ中にプレーヤーがサーバーから切断した場合はそのマッチは最後まで継続される（カスタムロビー接続後、ロビーからレジェンド選択画面に移行しジャンプが可能となった時点をゲームスタートとする）。マッチが終了して勝者が決定するまで、最低でも半分のプレーヤーが残りのマッチをプレーする必要がある。接続の問題でこれが不可能な場合は、プレーヤーを揃えられなかったチームが棄権となる。

#### 1.4.2. リマッチ

ゲームスタート時(カスタムロビー接続後、ロビーからレジェンド選択画面に移行しジャンプが可能となった時点をゲームスタートとする)5人以上が接続エラーで参加できない場合、リマッチを行う。

##### 1.4.2.1. リマッチの要求

全てのチームは1マッチ中に1回だけリマッチを要求することができる。

状況の確認を行い、運営が認めた場合のみリマッチを行う。すでにリマッチされていてもプレーヤーが切断されるなどの問題が再びみられる場合には、該当チームは残りのプレーヤーで最後までプレーする必要がある。このルールの違反は詐欺行為とみなされ、チームにペナルティーが与えられる。

##### 1.4.2.2. リマッチを要求する際に以下のものを提出する必要がある。

・ゲーム内スクリーンショットの提出(利用マッチ・利用プレイヤー名が明確に確認できるものに限る)

リマッチした場合、すべてのプレーヤーはもともとのマッチ開始時に選択した設定と同じものを選択しなければならない。前の時点でルールがすべて説明されていない場

合は、チームは抗議をしなければならない。

#### 1.4.3. 不正行為

不公平な利益をもたらす行為は規則違反である。これはバグやグリッチなどあらゆる種類のものの使用を含む。バグやグリッチが使われたのものの使用を含む。バグやグリッチが使われたトーナメントでは、チームにペナルティーが与えられる。

### 1.5. 配信

配信試合の配信は運営の同意があった場合にのみ許可される。許可を取るには運営に連絡する。

#### 1.5.1. 観戦者

運営が許可した観戦者以外による観戦は認められない。

#### 1.5.2. 個人配信

運営が試合を公式放送していない場合、個人配信は常に許可されている。運営が試合を公式放送している場合、個人配信は運営の許可なしにすることはできない。運営の許可なしに試合を個人配信することはチームの失格やトーナメント内における配信者のバンが行われる場合がある。また個人配信には公式配信と同等の時間ディレイを設けること。

#### 1.5.3. 第3者の試合中のコーチングについて

レジェンド選択開始時点からそのMAPの試合結果が確定するまでの間、試合に出場しているプレイヤー以外のメンバー、あるいは第3者がゲーム内への指示・報告を行う「コーチング行為」などの試合への関与は禁止とする。

### 1.6. チート行為

#### 1.6.1. タイムテーブルによるチート行為の告発

対戦相手をチート行為により告発したい場合、そのチームは運営に証拠を提出する必要がある。証拠は抗議の一番初めに提出される必要があるため、抗議をする際に証拠が準備されていることを確認しなければならない。それでも抗議の最初に証拠を提出できない場合は大会終了後でも提出可能である。正しいフォームに沿って作成されていない証拠は拒否される。なお、証拠の構造については、1.6.1.1「証拠の構造」について詳述する。

運営は、進行中の大会にて不正ツールの使用が疑われる選手・チームがいる場合、自身の判断により、以降の試合、もしくは当該の試合を中断した上でそれ以降のマッチにおいて、該当の選手／チームにMOSSの使用を義務付けることができる。この指示に従わない場合や、MOSSファイルの提出が不完全であった場合は、不正ツールが使用された場合と同等のペナルティを与える事ができる。また、MOSSの提出は対戦した両チームから提出が行われなければならない。

##### 1.6.1.1. 証拠の構造

証拠は以下の情報を含まなければならない。

- ・ プレーヤーの名前とアカウントのリンク

- ・確認してほしいプレイヤーのEA ID
- ・疑われるチートのアート、説明、名前
- ・ビデオのリンクと名前
- ・理由を添えた（例：なぜそれが偶然や運、サウンドプレイや技術によるものではないのか）疑わしい箇所がみられるデモ内の特定の時間

#### 1.6.1.1.1. 例

プレイヤー1が試合に負けたくなかったためプレイヤー2にチート行為をしていたと思います。

プレイヤーリンク：プレイヤーのプロフィールのリンク

EA ID：Mister Spock

チート：エイムボット、フラッシュハック、ウォールハック/ESP

デモのリンク：ダウンロードできるデモのリンク

デモの名前：

12:21－廊下に向かって北階段を歩いていると、私が見えるのが見えていたためプレイヤー1はその廊下にずっと居た。

14:34－廊下に向かってフラッシュスキルを投げるとプレイヤー1がそこに立っていたため、目が見えなくなっているはずなのに全て見えていて、北階段を上った自分をすぐにキルした。

15:01－プールサイドから西側に向かって歩いていると、プレイヤー1のクロスヘアがずっと自分の頭に合っていた。

18:00－プレイヤー1がロングに立ってウィンドウを見ていた。サイト内にいる自分の頭に突然クロスヘアが合い射撃した。絶対に自分の音はきこえていない。

20:21－私がロングを走っていると、プレイヤー1のクロスヘアが自分の頭にずっとあっていた。障害物を乗り越えてもずっと頭に合っていた。

27:12－プレイヤー1がウィンドウに立っていて、正面入り口にエイムを合わせていた。私がかから出ていくとプレイヤー1のクロスヘアが一瞬で自分の頭に合った。ありえない反応である。

30:12－プレイヤー1にもう一つフラッシュを投げたが確認しなくても私にエイムを合わせていた。

## 2. ゲームルール

### 2.1. 採用ゲームルール

試合は以下の設定に従ってプレーされなければならない。

2.1.1. 各マッチの全ての設定は、APEX のランクリーグのデフォルトを使用する。

カスタムマッチは東京サーバーで行う。

2.1.2. マッププール

Season6 「ワールズエッジ」

2.1.3. 大会の順位およびポイントは以下のように定める。

#### 2.1.3.1. マッチスコア

各マッチの最後に、チームには順位とチームの合計キル数に応じてポイントが与えられます。

##### ・順位

1 位：12

2 位：9

3 位：7

4 位：5

5 位：4

6 位～7 位：3

8 位～10 位：2

11 位～15 位：1

16 位～20 位：0

##### ・キル

各キルにつき1ポイント

#### 2.1.3.2. 不参加

チームがマッチに参加しなかった場合（当該チームからの競技者が誰もマッチを行わなかった場合）、このチームのマッチスコアは0ポイントとなります。

### 2.1.4. 順位

順位は各マッチ毎にマッチスコアを集計し、合計マッチスコア（以下「ラウンドスコア」）で大会順位を決定します。

#### 2.1.4.1. シングルマッチスコアの比較

ラウンドスコアが同点のチームが生じた場合、各チームのそれぞれのシングルマッチスコアのうち最高のスコアを比較します。この時最も点数の高いシングルマッチスコアを獲得していたチームがタイブレーカーの勝者となります。

それぞれのチームの最高シングルマッチスコアが同点だった場合は、2番目、3番目と

次順に高いシングルマッチスコアを比較し、スコアに差がついた時に高いスコアを獲得していたチームがタイブレーカーの勝者となります。

例：チーム1とチーム2がラウンドスコア67で同点でした。チーム1の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの20ポイントで、チーム2の最高シングルマッチスコアはラウンド2番目のマッチの22ポイントでした。チーム2がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。全ての同点状態が解消される、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

例：チーム1とチーム2の最高シングルマッチスコアがマッチ1と3でそれぞれ20ポイントです。チーム1の、次に高いシングルマッチスコアがマッチ3で18ポイントであり、チーム2の、次に高いシングルマッチスコアがマッチ2で15ポイントです。チーム1がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者です。シングルマッチスコアを比較した後も2つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

#### 2.1.4.2. シングルマッチの最高順位の比較

2.1.4.1.で勝敗がつかなかった場合、シングルマッチの最高順位の比較を行う。同点の各チームのシングルマッチの最高順位を比較し、順位が高い（最も小さい数字）チームが対ブレーカーの勝者となります。

最高順位が同位だった場合は、2番目、3番目と次順に高い順位を比較し、順位に差がついた時に高い順位を獲得していたチームがタイブレーカーの勝者となります。

#### 2.1.4.3. シングルマッチの合計キル数の比較

2.1.4.2で勝敗がつかなかった場合、シングルマッチのチームキル数の比較を行う。同点である各チームのシングルマッチの最高チームキル数を比較し、チームキル数が最も多いチームがタイブレーカーの勝者となります。

最高チームキル数が同数だった場合は、2番目、3番目と次順に高いシングルマッチのチームキル数を比較し、チームキル数に差がついた時に最も多いチームキル数を獲得していたチームがタイブレーカーの勝者となります。

2.1.5. その他設定が変更される場合は、大会運営チームから別途通達する。

## 2.2. レジェンド・スキン

予選Stage1/Stage2：新レジェンドは使用不可。

その他のレジェンドは使用可能である。

決勝：後日発表

禁止レジェンドの使用が確認できた場合原則、1度目は使用チームの該当マッチを敗北とする。2度目以降は使用チームの該当試合を敗北とする。



禁止レジェンドに関しての違反報告には以下の情報を違反発覚直ぐに運営に報告しなければならない。

原則、試合途中でも必ず運営へチャットで報告を行う。試合終了後の違反報告は一切受け付けることはできない。

- ・ プレーヤーの名前とアカウントのリンク
- ・ 確認してほしいプレーヤーのEA ID
- ・ 禁止レジェンド詳細情報の提示
- ・ ゲーム内スクリーンショットの提出(利用マッチ・利用プレーヤー名が明確に確認できるものに限る)

### 3. ペナルティー

違反があった場合、運営が協議を行い、ペナルティーが決定される。  
どのペナルティーに該当するかは、運営の裁量により決定される。

厳重注意

当該選手の出場権利剥奪

当該チームの出場権利剥奪

出場禁止処分

#### 3.1. 出場禁止処分

大会の途中に大会出場禁止処分を受けたプレイヤーは大会失格となる。  
運営で審査し、次期大会以降、6ヶ月以上の有期又は無期の出場停止とする。  
以下に該当する行為は即時、出場禁止処分とする。

- ・ チート行為
- ・ 偽装または複数アカウント
- ・ 不適切な内容や行動
- ・ 替え玉

#### 3.2. 出場禁止処分の回避

新しいチームを作成して出場禁止処분을回避することは固く禁じられている。与えられている出場禁止処分は移行され、再度違反した場合はより重い制裁がチームやプレイヤーに科せられる。

版数	発行日	改定内容
第1版	2021年1月20日	初版発行