

JAPAN eSPORTS GRAND PRIX

大会ルール

クラッシュ・ロワイヤル

[1 はじめに](#)

[2 公式ルールについて](#)

[3 エントリー方法](#)

[4 大会区分と基本情報](#)

[5 予選大会の形式と進行](#)

[6 決勝大会の形式と進行](#)

[7 共通ルール](#)

[8 選手の行動](#)

[9 不正行為](#)

[10 一般](#)

[11 問い合わせ先](#)

はじめに

1.1. 大会ルールと大会運営者

- 1.1.1. 日本 e スポーツ選抜競技大会（以下“本大会”）は、一般社団法人日本 e スポーツ連合（以下“JeSU”）が主催し、株式会社 RIZeST（以下“大会運営者”）が運営を行う。日本 e スポーツ選抜競技大会公式ルール（以下“本ルール”）は、本大会における「クラッシュ・ロワイヤル」を使用する競技ルールを定めるものとする。本大会の参加条件、レギュレーションや進行方法等、競技全般を規定するものである。本大会に参加するためには、本ルールの全てに同意しなければならない。
- 1.1.2. 大会運営者は、本大会の開催に際し、試合の適切な進行、違反行為があった際の裁定、その他不測の事態においての判断の権利を持つ。

2. 公式ルールについて

2.1. ルールの承諾と適用範囲

- 2.1.1. 大会ルールの承諾
本ルールは、大会公式ホームページまたは参加エントリーフォーム、参加者連絡用 Discord サーバーにて共有される。エントリー完了または大会運営者が行う出場確認に返答した時点で、本ルールに承諾したものとする。本大会参加にあたり、全ての試合について大会ルールに従わなければならない。
- 2.1.2. 大会ルールの適用範囲
大会ルールは、本大会の競技プレイ全てに適用される。あなたがもしこの大会ルール及び選手連絡用サーバー上に示す規約に違反した場合、没収試合、大会からの除外、罰則の対象となる場合がある。本ルールに含まれていない事項については大会運営者の決定に従わなければならない。
- 2.1.3. 大会ルールの変更
大会運営者は、独自の判断で本ルールを変更することが出来る。本ルールが変更される場合は選手連絡用 Discord にて告知され、その時点で発行するものとする。

2.2. その他

2.2.1. 本ルールに記載の日時は、全て日本標準時（JST）のものとする。

3. エントリー方法

3.1. 以下の流れで大会エントリーを受け付ける。参加資格は「大会規約」を参照すること。

- JeSU が用意するエントリーフォームにて、必要事項を記載しエントリーを行う。
- 参加当選者には「大会参加案内メール」またはそれに類する連絡が送られる。大会運営者より案内メールが送信される。案内メールに記載される「大会出場に必要な事項」を記載し返信することで、大会出場が決定する。

4. 大会区分と基本情報

4.1. 大会区分

本大会は、オンラインで実施される「予選大会」と、予選大会を勝ち抜いた最大 16 名の選手が参加する「決勝大会」（オフライン実施）に分けられる。

※決勝大会については、大会主催の判断によりオンライン実施となる場合がある。

4.2. 日時と場所

4.2.1. 予選大会 日時：2020 年 9 月 16 日（水）、9 月 17 日（木） 20:00-22:00

※エントリー数によって単日のみの実施

予備日 日時：2020 年 9 月 18 日（金） 20:00-22:00

場所：オンラインにて実施

4.2.2. 決勝大会 日時：2020 年 9 月 27 日（日） 11:00-15:00

場所：都内スタジオにて実施

5. 予選大会の形式と進行

5.1. レギュレーション

5.1.1. 用語

勝敗が決まる最小単位を「ゲーム」、最終的な勝敗が決定する単位を「マッチ」とする。

5.1.2. トーナメント方式

1on1 のシングレイリミネーション方式（全試合 Bo3）。※大会参加人数によって不戦勝が発生することがある。

5.1.3. 試合方式

- クラン内フレンドバトルを使用
- レベル上限：9 レベル

※大会運営者の判断により試合形式が変更される場合がある。

5.2. 試合進行とその他ルール

5.2.1. 対戦の進め方

1. 大会進行については、選手が接続する Discord サーバー内にて詳細案内を行う。以下、概要を記載する。
2. 選手連絡用 Discord サーバーにて実施前日までに提示されるトーナメント表にて、対戦相手を確認する。大会運営の指定する方法で、フレンドバトルの準備を行う。準備が整い次第、試合を開始する。
3. 大会運営の指定するマッチ開始時間から 5 分経過してもフレンドバトルの募集を行わない、または Discord において連絡が取れない選手は不戦敗となる。

※トーナメント表に示される相手と異なる選手と対戦を開始してしまった場合、Discord サーバー内の該当試合チャンネルにて大会運営者に報告しなければならない。その後試合終了まで待機、またはどちらかが直ぐに勝利するようプレイを行うこと。

4. 対戦終了後は勝利した選手が Discord サーバー内の該当マッチチャンネルにて勝利報告を行う。報告時には必ず試合結果のスクリーンショットを添付すること。
5. 勝利した選手は、次マッチ開始時間を必ず確認し、開始まで待機する。
6. 上記 2～6 までの流れを、ベスト 16 選手が選出されるまで繰り返す。

5.2.2. 試合中断トラブルの対応について

ゲーム途中で試合中断トラブルが発生した場合、下記の手順に従うこと。

- トラブル発生に気づいた選手は速やかに Discord サーバーにて審判にそれを伝える。
- 回線切断が発生した選手は、再接続を試みることが出来る。ただし、再接続中であってもゲームは進行し、その勝敗は結果として反映される。

5.2.3. 「故意に回線切断を発生させている」と大会運営者に判断された選手は大会失格となり、トーナメントから除外され、その対戦相手が次のラウンドに進出する。

予選大会突破選手の出場辞退

予選大会を突破した選手が決勝大会の出場を辞退した場合、辞退した選手と対戦を行った選手の中で順位の高い順に出場権が移譲される。なお、決勝大会の日時が辞退申請日から近い場合においては、大会運営者の判断により繰上げ対応を行わない場合がある。

※繰り上げ選手の選出方法については、大会運営の独断で変更となる場合がある。

6. 決勝大会の形式と進行

6.1. レギュレーション

6.1.1. 用語

勝敗が決まる最小単位を「ゲーム」、最終的な勝敗が決定する単位を「マッチ」とする。

6.1.2. トーナメント方式

1on1 のシングレイリミネーション方式（準決勝まで Bo3、決勝戦のみ Bo5）。

※大会参加人数によって不戦勝が発生することがある。

6.1.3. 試合方式

クラン内フレンドバトルを使用

※大会運営者の判断により試合形式が変更される場合がある。

6.2. 試合進行とその他ルール

6.2.1. 対戦の進め方

1. 大会進行については、選手が接続する Discord サーバー内にて詳細案内を行う。以下、概要を記載する。
2. 選手連絡用 Discord サーバーにて実施前日までに提示されるトーナメント表にて、対戦相手を確認する。
3. 大会運営の指定する方法で、フレンドバトルの準備を行う。
4. マッチ終了後、審判の誘導に従い待機する。
5. 上記 2~5 までの流れを、優勝選手が決定するまで繰り返す。

6.2.2. 試合中断トラブルの対応について

ゲーム途中で試合中断トラブルが発生した場合、下記の手順に従うこと。

- トラブル発生に気づいた選手は速やかに審判へそれを伝える。
- 回線切断が発生した選手は、再接続を試みることが出来る。ただし、再接続中であってもゲームは進行し、その勝敗は結果として反映される。大会運営者の判断により、再試合が行われる場合がある。
- 「故意に回線切断を発生させている」と大会運営者に判断された選手は大会失格となり、トーナメントから除外され、その対戦相手が次のラウンドに進出する。

6.2.3. 順位の決定について

シングルイリミネーション方式による順位決定の他に、大会運営者の定める基準により、1 位から 16 位までの順位を決定する。

6.2.4. 決勝大会優勝選手の出場辞退

決勝大会で優勝した選手が、「日中韓 e スポーツ国際競技会」の出場を辞退した場合は、6.2.3 で決定する順位が上位選手に出場権が移譲される。

※繰り上げ選手の選出方法については、大会運営の独断で変更となる場合がある。

7. 共通ルール

7.1. 使用機器とデバイスについて

- 7.1.1. 特定の操作を自動化するようなマクロ機能は使用出来ない。大会運営者によりそれ等の使用が認められた場合、ペナルティ対象となる。
- 7.1.2. 当日は選手自身が準備する端末で対戦を行う。対戦中デバイスやネット回線に何らかのトラブルが発生した場合において、大会運営者は一切関知しない。また、それに伴う再試合も行わない。

7.2. 試合続行不可能な場合について

以下に示す「試合の続行が不可能な状況」が発生した場合、当該マッチを始めからやり直す。大会当日に試合を行うことが出来ない場合には、対応について後日当該選手へ連絡する。

- サーバーメンテナンス或いはアップデートの適用、またはその他要因により、対戦を行うことが出来ない状況。

7.3. 特定カードの使用禁止について

大会エントリー開始後にリリースされる新規カードの使用については、正式リリースから2週間が経過まで使用不可とする。

7.4. デッキ変更について

デッキ及びカード編成の変更は自由に行う事が出来る。ただし、ゲームが始まった後にデッキ及びカード編成の選択ミスでの再試合は行わないものとする。

7.5. 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（ゲーム内選手ネーム）は事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止する。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ある。

7.6. 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する。

7.7. 不正行為の申告

対戦相手がゲームルール上の誤りを犯したと思われる、または、禁止事項に抵触するような行動を行ったと感じた場合、速やかに審判に伝えること。当該選手またはチームのトーナメント継続可否は審判が判断を行う。また、審判自身が不正行為を見つけた場合も同様に処理を行う。

7.8. 集合時間について

選手集合時間や休憩終了時間など、大会運営者の定める時間に指定場所にいない場合、該当先取はマッチに敗北またはトーナメントから除外となる場合がある。

7.9. その他

本大会で行われる試合について、発生した全ての問題に関する最終判断は大会運営者が行

う。

8. 選手の行動

8.1. 発言や参加姿勢について

- 8.1.1. 選手は各自が規則を守り、スポーツマンシップに則り大会に臨まなければならない。また、他選手、大会運営者に対しマナーを持った態度を示すこと。
- 8.1.2. 選手は参加者間のコミュニケーションやインタビューに対して節度を欠いた行動を示さなければならない。また、口汚い罵り・みだらな言葉を使用してはならない。このルールは本大会において使用される全ての言語に適用され、略語や曖昧な引用もこれに含まれる。
- 8.1.3. 選手には相手に対して敬意を持った対応を求める。また、物理的かそうでないかに関わらず暴力や脅しによる問題解決を行ってはならない。暴力については主催者、大会運営者、出場選手に対し、いかなる場合においても許されない行為である。
- 8.1.4. 選手は、メール、電話、その他手段を用いて大会運営者と連絡をとった内容について、内容の全体及び一部であっても SNS 上にそれを公開してはならない。

9. 不正行為

9.1. ペナルティ対象となる行為

- 9.1.1. 大会運営者や審判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。
- 9.1.2. 大会運営者事や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為。
- 9.1.3. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- 9.1.4. ゲームの不具合やバグなどを利用した行為。
- 9.1.5. 試合中に端末の電源ボタンに意図的に触れる行為はペナルティの対象となる。
- 9.1.6. チート行為
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。
- 9.1.7. 成りすまし行為
自身に所有権のないアカウントを利用して大会に参加する行為。

- 9.1.8. 選手連絡用 Discord への招待 URL 並びに、記載されている情報を関係者以外に公開する行為。
- 9.1.9. 談合、八百長、その他試合結果を変更するまたはそのように試みる事。他の選手に対し、故意に敗北する行為。
- 9.1.10. 対戦中、他者とコミュニケーションを取ろうとする行為。インターネットを介して提供されるチャットサービスだけでなく、会場内の観客とサインをやり取りするといった行為もこれに該当する。
- 9.1.11. 他選手に対し、ゲームサービスの接続に障害を与える行為。
- 9.1.12. 本大会の試合を対象にした賭け行為。または他人の賭博行為に関与すること。
- 9.1.13. 選手が本大会に出場している間は、規制薬物の使用、所持、配布、販売及び宣伝行為は固く禁止される。
- 9.1.14. 選手による正式に認可されていない処方薬の使用または所持は禁止される。処方薬は事前に大会運営者に申請された量及び組み合わせであれば使用可能である。また、事前に申請した状況でのみ使用可能であり、試合のパフォーマンスを向上させる用途での使用は認められない。

9.2. ペナルティ適用とその段階について

選手が大会ルールに違反していると大会運営者が判断した場合、ペナルティを与えることがある。大会運営者が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって大会運営者が判断する。選手はその決定を覆すことはできない。

ペナルティ	対処
1	注意、警告
2	1 ゲームの出場停止、または 1 ゲームの勝利没収
3	2 ゲームの出場停止、または 2 ゲーム分の勝利没収
4	以後全マッチへの出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、大会除外など

10. 一般

10.1. その他

- 10.1.1. 本ルールに記載されていない事案が発生した場合は、大会主催並びに大会運営者による

協議の基、決定するものとする。

11. 問い合わせ先

- 11.1.** 本ルールについて質問がある場合、以下問合せ先または選手連絡用 Discord サーバー内 Tournament Manager に問い合わせること。

<https://jesu.or.jp/japanesportsgp/contact.html>