

京都 e スポーツ振興事業

第4回

京都ロケットリーグ全国オープン

規約

ルールブック

1. 序文

本ルールは、「京都eスポーツ振興事業 京都ロケットリーグ全国オープン」(以下「本大会」)にエントリーを行った全チーム・チーム代表者・チームメンバ全員、その他、本大会に関与する関係者の全員に適用されます。

本ルールは、京都eスポーツ振興協議会および一般社団法人ジャパンeスポーツアソシエーション(以下「実行委員会」)によって制定されています。

また、本大会は、実行委員会およびイベントベンダ、インフルエンサたち(以下「運営事務局」)により運営されます。

2. 本大会の構成

①オンライン予選大会：2023年10月22日(日曜) @オンライン(Discord利用)

②決勝大会：2023年11月5日(日曜) @京都サンガスタジアム

③エントリー締切：2023年10月20日(金曜)23時まで

④使用タイトル：ロケットリーグ®

THIS TOURNAMENT IS IN NO WAY SPONSORED, ENDORSED, OR ADMINISTERED BY, OR OTHERWISE ASSOCIATED WITH, PSYONIX LLC.

THE INFORMATION PLAYERS PROVIDE IN CONNECTION WITH THIS TOURNAMENT IS BEING PROVIDED TO TOURNAMENT ORGANIZER AND NOT TO PSYONIX LLC.

(このイベントは、PSYONIX LLC から承認・後援・技術支援・機材提供・運営協力を受けたものではなく、公式イベントではありません。)

このイベントに関連してチーム・プレイヤーが提供する情報は、PSYONIX LLC ではなく、イベント主催者に提供されます。)

ロケットリーグ/Rocket League, Psyonix, and all related marks and logos are trademarks or registered trademarks of Psyonix Inc. and used under license.

Copyright 2015-2020 Licensed by Psyonix Inc. All rights reserved.

3. 参加条件

①参加料：無料

②交通費：基本自己負担

中高校生・学生さんのみのチーム / 女性のみチーム / 車イス選手がおられるチームは交通費を一部補助します。（上限があります。）

③1チーム：3名～5名のチーム編成。

④全国から参加できます。

⑤親子・友達・学校 / 社会人クラブ・オンライン仲間など、自由なメンバ編成で参加できます。

⑥決勝大会に京都サンガスタジアムへ来場できること。オンライン参加はできません。

⑦オンライン配信 / アーカイブ動画 / ニュース写真などのために撮影・公開されることを予め承認したこととし、肖像権等を放棄したこととさせていただきます。

4. オンライン予選大会

①日時：2023年10月22日(日曜)

- ・Discord 集合：13時までに集合

②場所：オンライン（Discord 京都eスポーツ振興協議会サーバを予定）

③参加可能チーム数：制限なし

④大会試合形式

- ・中高校生のみチームグループ / 一般チーム（中高校生も含む）グループに分かれて対戦（エントリー状況に合わせて、変則になる可能性もあります。）
- ・Bo3（2ゲーム先取勝ち）
- ・スイストーナメント方式（8チームを選出）
- ・各チーム：3試合行います

⑤スイストーナメント方式による上位進出チーム

- ・決勝大会への8チームを選出します。
- ・先に、中高校生のみチームグループから上位3チームを選出します。
- ・残り中高校生のみチームを含め全チームから5チームを選出します。

- ・選出は、次の項目の順序により決定していきます。

勝ち試合数／勝ちゲーム数／負けゲーム数／得失点差／総得点／エントリ順

⑥試合方法

- 1) 運営事務局からの指示・コミュニケーションはDiscord により行う
- 2) 運営事務局からの指示による対戦ロビーで試合を行う
- 3) アリーナは、運営事務局がランダムに設定する
- 4) サイドは、運営事務局から指定される
- 5) 全てのバトルカー、カスタムパーツを使用可能（ダウンロードコンテンツDLCを含む）

※一部、運営事務局の判断で使用禁止とする場合がある。

⑦使用機材

- ・使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとする。
- ・ボイスチャットツールの使用は、制限しない。
- ・その他のソフトウェアの使用に関して、RocketLeagueの規約に則すること。

規約：<https://www.rocketleague.com/news/rocket-league-code-of-conduct/>

5. 決勝大会

①日時：2023年11月5日(日曜)

- ・集合：午前9時30分まで（予定）
- ・試合：午前10時から午後4時（予定）

②場所：京都サンカスタジアム4階 e-Sports ZONE

③進出チーム数：8チーム

④試合進行形式

（決勝リーグ戦）各4チームのリーグ戦：B o 3

（決勝戦・3位決定戦）決勝リーグの上位チーム：B o 5

⑤決勝リーグ戦による順位決定方法

- ・次の項目の順序により、各リーグの順位を決定します。

勝ち試合数／勝ちゲーム数／負けゲーム数／得失点差／総得点／エントリ順

⑥運営事務局が用意する機器類

運営チームは、オフライン会場の各対戦において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、選手が専用に使用できるものとして、選手に提供するものとする。

- 1) パソコンとモニタ
- 2) パソコンのマウス、キーボード、マウスパッド
- 3) ヘッドセットおよびマイク
- 4) テーブルとイス
- 5) ゲームパッド

なお、運営チームが提供する全ての機材は、運営の単独かつ絶対の裁量により選択されるものとする。

⑦選手もしくは、チームが所有する機材

選手は、自分もしくはチームが所有する以下のカテゴリーに含まれる機材を対戦エリアに持ち込み、これらを本大会で使用することができる

- 1) パソコンのキーボード
- 2) パソコンのマウスおよびコードホルダ
- 3) マウスパッド
- 4) ゲームパッド
- 5) イヤホン

運営チームは独自の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効果や効率などに関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持する。

⑧選手の交代

本大会当日、やむを得ない事由により、実行委員会が認めた場合に限り、選手の交代ができます。その場合、事前にエントリー登録した同等の情報を提示しなければなりません。

⑨選手の服装

靴以外のサンダル等の履物、顔が完全に隠れる装飾品の着用は禁止します。

マスクは、個人の判断で着用・不着用することとする。

5. 試合のルール

①各試合開始前の集合

指定された対戦試合の直前に行われている試合を、チームメンバ全員で、所定のイスに着席して観戦することとします。

直前に行われている試合の2ゲーム目開始時点で、メンバがそろっていないチームは、不戦敗になる場合があります。

②試合席への着席

運営事務局の指示に従って、各自、試合席に着席してください。

③試合の開始

運営事務局の操作に従って、試合が開始されます。

④試合の勝敗：

- ・ B o 3（2ゲーム先取したチームの勝利です）

6. 表彰

本大会の全試合の終了後、優勝・準優勝・3位・4位のチームをそれぞれ表彰いたします。

賞金はありません。

実行委員会による賞品を贈呈いたします。

7. 選手の行為

①大会に対する姿勢

各チーム、選手は、本大会における全てのゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければなりません。

②本大会中の禁止行為

以下の行為を反則とみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが科せられます。

- 1) チームの降参、試合放棄（サレンダー）、手抜きプレイ
- 2) 共謀、意図的に負ける行為
- 3) ハッキング
- 4) 意図的なバグの利用
- 5) ゴースティング観戦モニタや配信映像を見る、または見ようとする行為
- 6) 別の選手のアカウントを使用してのなりすましプレイ
- 7) チートの手法を使用をすること
- 8) 故意による本体接続・通信などの切断
- 9) 本大会実行委員会、運営事務局、協賛社、機器ベンダ等に不利益を与えるような発言およびSNS等への発信

- 10) 猥褻・無礼・下品・侮辱的・脅迫的・攻撃的・誹謗的・抽象的・差別的・人権侵害・名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の発言や、他人を煽る・助長する行為
- 11) 相手チームのメンバ・ファン・運営事務局等へ向けての、侮辱的・誹謗的・破壊的あるいは敵対的な行為やジェスチャ
- 12) 攻撃的な行動・暴行
- 13) 本大会への参加権、賞金を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買などを行うこと
- 14) 本大会を利用し金銭授受など営利を目的とする行為を行うこと

③ペナルティの付与

運営事務局が、その単独かつ絶対の裁量によって、禁止行為を行った、または試みたことが判明した人物には、運営事務局の単独かつ絶対の裁量によるペナルティが科される。

④ペナルティ

- 1) 口頭での警告
- 2) 対戦ゲーム没収
- 3) 対戦試合の没収
- 4) 本大会への参加資格の剥奪

8. 本大会の配信および放送

本大会の様子や競技内容（ゲームプレイを含む）は、運営事務局によって、放送メディア、インターネット配信などにより公開が行われます。

全ての選手はエントリーを完了した時点で、自己の肖像・チーム名・プレイヤー名・コメント・プレイ動画について、実行委員会によって、テレビ・新聞・公式サイト・SNSやその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、編集・講評・公開・報道また利用（商業的利用を含む一切の利用を含む）されることを承諾いただいたこととなります。

9. 個人情報

エントリーによりで提示された個人情報は、実行委員会の各社により「eスポーツの振興」という目的に限り、期間の限定なく使用されます。

なお、個人情報は、実行委員会の各社が定める個人情報保護方針に従い適切に管理されます。

10. 免責事項

- 1) 天災や疫病等の不可抗力その他やむを得ない事柄が発生した場合、実行委員会の都合により、本大会の内容を変更、または、本大会を延期・中止とする場合があります。
- 2) 実行委員会および運営事務局の責任によらない当該事柄に起因して生じた損害に対して、実行委員会と運営事務局は、一切の責任を負いません。
- 3) 本大会開催中の参加者および、事故・事件・参加者間の名誉棄損などその他のトラブルや本規約に違反したことにより生じた損害に関しては、実行委員会と運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除いて、実行委員会と運営事務局は一切の責任を負いません。
- 4) 本大会会場への往復の移動、交通機関および宿泊場所において、万が一、天災や疫病・事故や事件等が発生したとしても、実行委員会は責任を負いかねます。
※旅行保険等は、各選手ご自身の判断でご準備ください。
- 5) 本規約は、日本法に準拠します。
- 6) 本規約の内容は、実行委員会の判断において、いつでも変更できます。
規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式サイトに掲示します。