

eGG esports challenge "Gulliver CUP 2020"

Rocket League Championship

【大会規約】 更新：2020/9/21

1 はじめに	2
2 本規約の効力	2
3 スケジュール	2
4 参加資格	3
5 競技内容	3
6 エントリー	3
7 決勝大会費用	5
8 大会の配信および放送	5
9 禁止事項	5
10 個人情報	6
11 免責	6
12 準拠法および管轄	7
13 規約の変更	7

1 はじめに

本規約は、日本テレビ放送網株式会社が主催する eGG esports challenge "Gulliver CUP 2020" Rocket League Championship 予選"ファーストステージ"および予選"Re-TRY ステージ"、決勝"ファイナルステージ"(以下、「本大会」という)の参加にあたり、必要事項を定めたものです。

- (1) 本大会は、ゲーム「Rocket League (ロケットリーグ)」を競技タイトルとしたオープン制の e スポーツ大会です。予選を通過した 8 チーム (予選"ファーストステージ"より 4 チーム、予選"Re-TRY ステージ"より 4 チーム) が決勝"ファイナルステージ"へ進出し、王座を競います。
参加費は無料であり、優勝チームは賞金 100 万円を獲得します。
- (2) 本大会は、主催者を中心に構成された運営事務局が運営および大会進行、管理を行います。

2 本規約の効力

- (1) 本大会の公式サイトに定める規約、大会ルール、その他の規定は、本規約の一部を構成し、本規約と一体のものとして効力を有します。
- (2) 本規約は、本大会の参加資格を持つ選手と、決勝"ファイナルステージ"に進出する選手が未成年の場合はその保護者 (以下、総称して「選手」という) に適応されます。

3 スケジュール

- (1) 予選"ファーストステージ" 【オンラインにて実施】

エントリー期間： 2020 年 8 月 8 日 (土) 00 時 00 分～8 月 30 日 (日) 23 時 59 分

組み合わせ発表日： 2020 年 9 月 4 日 (金) ※予定

試合実施日： 2020 年 9 月 12 日 (土)

※出場チーム数次第で試合時間は変動します。

どの時間帯に試合が組まれても、参加出来るよう準備をお願いします。

全ての対戦試合において、日付・時間の要望はお受け出来ません。

- (2) 予選"Re-TRY ステージ" 【オンラインにて実施】

エントリー期間： 2020 年 9 月 12 日 (土) 12 時 00 分～9 月 23 日 (水) 23 時 59 分

組み合わせ発表日： 2020 年 9 月 25 日 (金) ※予定

試合実施日： 2020 年 10 月 3 日 (土)

※出場チーム数次第で試合時間は変動します。

どの時間帯に試合が組まれても、参加出来るよう準備をお願いします。

全ての対戦試合において、日付・時間の要望はお受け出来ません。

- (3) 決勝"ファイナルステージ" 【オフラインにて実施】

組み合わせ発表日： 2020 年 10 月 9 日 (金) ※予定

決勝会場集合日： 2020 年 11 月 7 日 (土)

試合実施日： 2020年11月8日（日）

決勝会場集合日： LFS 池袋 esports Arena（交通および宿泊手配あり）

※全ての対戦試合において、日付・時間の要望はお受け出来ません。

4 参加資格

- (1) 本規約に同意いただけること。
エントリーを完了した時点で、本規約に同意したものとみなします。
- (2) 選手は、予選"ファーストステージ"は予選"ファーストステージ"開始時まで、予選"Re-TRY ステージ"は予選"Re-TRY ステージ"開始時まで、Rocket League をエントリー選手本人のアカウントで保有していること。
またそのアカウントは試合実施時、アカウント削除等の制裁を科されていないことが条件になります。
- (3) 日本国内の在住者であり、予選"ファーストステージ"は予選"ファーストステージ"エントリー締切日までに、予選"Re-TRY ステージ"は予選"Re-TRY ステージ"エントリー締切日までに、日本国内に在住していること。
- (4) 競技ルールが定める人数（3名ないしは3名+補欠1名）を編成してチームとして参加すること。
- (5) 運営事務局から指定された日時の予選"ファーストステージ"ないしは予選"Re-TRY ステージ"と、勝ち上がった場合には決勝"ファイナルステージ"の全日程に参加できること。
- (6) 決勝"ファイナルステージ"に進出した選手が未成年の場合は、本大会の運営事務局が指定した期日までに保護者同意書の提出が出来ること。
- (7) チーム代表者（リーダー）と、予選"ファーストステージ"や予選"Re-TRY ステージ"および決勝"ファイナルステージ"で対戦に臨むメンバーの内1名は、会話においても筆記においても日本語で円滑なコミュニケーションが取れること。
- (8) エントリーに必要な全ての情報（6 エントリーの（4）の①～⑭）を提出できること。

5 競技内容

予選"ファーストステージ"と予選"Re-TRY ステージ"および決勝"ファイナルステージ"では、Rocket League（ロケットリーグ 以下「RL」という）を実施します。

6 エントリー

- (1) 本規約の「4 参加資格」を満たすチームであれば、どなたでも参加できます。
- (2) エントリーに際して、チーム全員が本規約とルールブックやその他規約等をご確認ください。
- (3) エントリーに際して、参加者が居住される自治体の条例をご確認ください。
- (4) チーム代表者（リーダー）は、公式サイトから自分とチームメンバー全員分の記載事項を入力し、チームとしてエントリーを完了してください。

(5) エントリーの際、エントリーチームは個人情報を含めて以下の情報を記入する必要があります。

①チーム名

②チーム名（フリガナ表記）

③チーム全員の本名

④チーム全員の本名（フリガナ）

⑤チーム全員のゲーム内選手名

⑥チーム全員のゲーム内選手名（フリガナ）

⑦チーム全員の性別

⑧チーム全員の生年月日

⑨チーム全員の電話番号

※予選"ファーストステージ"や予選"Re-TRY ステージ"および決勝"ファイナルステージ"当日に
直接連絡の取れる番号

⑩チーム全員の住所

※決勝"ファイナルステージ"進出時の旅券送付先

⑪チーム全員の EpicID 情報

⑫チーム全員の SteamID 情報

※予選"ファーストステージ"や予選"Re-TRY ステージ"および決勝"ファイナルステージ"の
いずれかで、自分の Steam アカウントを用いて Rocket League をプレイする場合のみ
※ご自分の SteamID の確認方法につきましては、別紙「エントリーの仕方」に詳細な確認
方法を記載しております。

⑬チーム代表者（リーダー）のメールアドレス

※予選"ファーストステージ"や予選"Re-TRY ステージ"および決勝"ファイナルステージ"当日に
直接連絡の取れるメールアドレス

⑭本大会への意気込みやアピールポイント（チームの特長など）

(6) 本大会の運営事務局はエントリー受付後その内容について、基本的にリーダー宛てに電話や Email 等にて確認をさせていただく場合があります。

(同様に、決勝"ファイナルステージ"へ出場されるチームにも、リーダー宛てに電話や Email 等にて確認や追加情報をご提出いただくため、連絡をさせていただきます。

また会場到着時に、決勝"ファイナルステージ"へ出場されるチームには、ご本人様確認として選手全員の公的な身分証明書のご提示をお願いします。)

(7) 以下の a~e の各号に違反した場合や、運営事務局からの連絡に対して応答がない場合、リーダーとチームメンバーと意思疎通ができていないと思われる状況が発生した場合は、エントリーされたチームやその選手に対し、運営事務局は本大会への参加の取り消しや対象試合の不戦敗処理をすることができます。

a) エントリー後、登録内容に変更が発生した場合は、本大会の運営事務局まで速やかにご連絡ください。

但し、変更は予選"ファーストステージ"や予選"Re-TRY ステージ"のそれぞれのエントリー受付

終了時刻までとなります。

また、決勝"ファイナルステージ"に進出の際、その登録内容の変更はできません。

- b) エントリー情報に虚偽の申告がある場合、本大会への出場を認めない場合があります。
また、入力の間違いにはくれぐれもご注意ください。
- c) チーム名等に不適切な単語が含まれている、または第三者の権利を侵害していると運営事務局が判断した場合、エントリー上の当該情報について名称等の変更の依頼や、エントリーの取消をする可能性があります。
- d) 1人の選手が複数のチームからエントリーすることはできません。
- e) エントリー時に提出した EpicID の情報および SteamID の情報を運営事務局の指示なく変更することは認められません。

- (8) 各チームはエントリーしたどの試合日程においても、少なくとも3名が本大会への出場資格を有し、かつ現実に出場可能なプレイヤーを登録していることが求められます。

7 決勝大会費用

- (1) 運営事務局は決勝"ファイナルステージ"に限り、登録された出場選手の居住地の最寄り駅から、公共交通機関を用いて移動する決勝会場の最寄り駅まで、日本国内の往復交通費並びに前日宿泊費を負担いたします。

※11 免責の(4)も合わせてご確認ください。

- (2) 日本国内の往復交通費と前日宿泊費を除き、本大会の参加に必要な費用は、選手ご自身でご負担いただきます。

8 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、本大会運営事務局によって、ストリーミング配信およびTV等での放送が行われます。

※各チームの選手はエントリーを完了した時点で、プレイ動画、自己の肖像、氏名、年齢、チーム名、コメント等について、運営事務局や第三者によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS等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、公表、公開、報道または利用（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 禁止事項

- (1) 本規約、大会ルールに違反すること。
- (2) 本大会スタッフの大会進行上必要な指示や要請に従わないこと。
- (3) 本大会の進行や運営を意図的に妨害すること。
- (4) SNS等の手段を問わず、本大会主催者、協賛社、運営事務局、大会スタッフ、参加者または第三者に

対して、誹謗や中傷する行為および名誉・信用を傷つける行為並びに暴力やハラスメント行為を行うこと。

- (5) SNS等の手段を問わず、公序良俗に反する言動を行うこと。
- (6) 本大会運営事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利や利益を侵害すること。
- (7) 本大会への参加権、賞品または賞金を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買等すること。
- (8) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。
- (9) その他本大会運営事務局が不適切と判断する行為を行うこと。
- (10) 反社会的勢力または反社会的勢力と関係を有する者が関与すること。

10 個人情報

- (1) エントリーの際に示された個人情報は、本大会の運営の為に期間の限定なく使用されます。
- (2) 以下の個人情報は、本大会主催者、運営事務局または第三者によって、期間の限定なく、編集・公表・公開・報道または利用（商業的利用も含まれます）されることを承諾いただきます。

- ① チーム名
- ② チーム全員の本名
- ③ チーム全員のゲーム内選手名
- ④ チーム全員の年齢
- ⑤ チーム全員の肖像
- ⑥ インタビュー等のコメント
- ⑦ プレイ動画等

- (3) 選手等の個人情報は、本大会運営事務局の定める個人情報保護方針に従い適切に管理されます。
なお、個人情報の取り扱いについては、この大会の主催者である日本テレビ放送網株式会社の個人情報保護基本方針をご覧ください。 <https://www.ntv.co.jp/pim/>

11 免責

- (1) 天災や疫病等の不可抗力その他やむを得ない事由が発生した場合、主催者都合により本大会の内容を変更、また本大会を延期・中止とする場合があります。
- (2) なお、本大会主催者と運営事務局の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して、本大会主催者と運営事務局は、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参加者間の名誉棄損、事故、事件、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、本大会主催者や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、本大会主催者と運営事務局は一切の責任を負いません。
- (4) 居住地と決勝会場の往復の移動、宿泊場所と決勝会場の往復の移動、および宿泊場所において、万が一 天災や疫病、事件や事故等が発生したとしても、本大会の運営事務局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。

12 準拠法および管轄

本規約は日本法に準拠します。

本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を専属的な第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

13 規約の変更

本規約の内容は、本大会の運営事務局の判断において、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。

【大会ルール】 2020/7/10

1 序文	9
2 使用タイトル	9
3 予選"ファーストステージ"	9
4 予選"Re-TRY ステージ"	11
5 決勝"ファイナルステージ"	13
6 ゲームのルール	16
7 選手の実為	18
8 ルール意図	20
9 使用禁止となる 3rd Party 製バトルカー、カスタムスキン、カスタムパーツ について	21

1 序文

eGG esports challenge "Gulliver CUP 2020"Rocket League Championship（予選"ファーストステージ"および予選"Re-TRY ステージ"、決勝"ファイナルステージ"を含めて以下、「本大会」という）の大会ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関わるスタッフや関係者の全員に適用されます。

本ルールは本大会における競技の公平性、および健全な大会運営を担保するため、主催である日本テレビ放送網株式会社、および運営事務局によって制定されています。

2 使用タイトル

ゲームタイトル：Rocket League（ロケットリーグ）

3 予選"ファーストステージ"

1) プラットフォーム

PC（Steam）、PlayStation 4、Nintendo Switch、Xbox One

※試合対戦上問題なければ、チーム内で複数のプラットフォームからの参加も可能です。

※対戦相手と違ったプラットフォームだとしても、試合の実施は可能です。

2) 参加可能チーム数

最大 128 チームまでエントリーが可能です。

※128 チーム以上のエントリーがあった場合、エントリー完了したチームより先着順とします。

3) 決勝"ファイナルステージ"進出チーム数

予選"ファーストステージ"を勝ち上がった上位 4 チームが決勝"ファイナルステージ"へ進みます。

4) 大会進行形式

① トーナメント形式：

シングルエリミネーションを採用します。

② トーナメントの組み合わせ方法：

運営事務局にて参加チームをランダムに振り分け、トーナメント表を作成します。

③ 大会運営システム：

試合時の運営事務局とのコミュニケーションは、Discord（ディスコード）を使って行われます。

エントリー完了後、各チームリーダーに本大会参加用の Discord チャンネル招待 URL を

Emailにてお送りします。

チームリーダーは Discord チャンネル招待 URL をチームメンバーに共有ください。

※ Discord とは…ゲームユーザーのための無料のチャットアプリケーションです。

(留意事項： Discord は選手全員が各自でアカウントを準備する
必要があります。)

5) 対戦形式

① マッチ内容：

Bo3 (Best of 3、先に 2 勝したチームが勝ち) にて対戦を行います。

② 対戦ロビー：

アリーナ	アクアドーム CHAMPIONS FIELD DFH スタジアム(DAY) DFH スタジアム(嵐) マンフィールド マンフィールド(夜) マンフィールド(嵐)
チーム人数	3vs3
ボット	NO BOTS
サーバー	アジア東部
シリーズ期間	3 ゲーム
マッチ時間	5 分間

アリーナはリスト内より運営事務局がランダムに設定します。

③ バトルカー、カスタムパーツ、カスタムスキン：

全てのバトルカー、カスタムパーツ、カスタムスキンは原則使用可能とします。

ただし、3rd Party 製 (esports チーム等の物を含む) のバトルカー、カスタムスキンや
カスタムパーツの使用は禁止とします。

※具体的な 3rd Party 製 (esports チーム等の物を含む) のバトルカー、カスタムスキンや
カスタムパーツについては、この大会規約およびルールの 21 ページ以降にリストが
あります。

※各予選の最終試合前には、レフェリーチェック (スクリーンショットやスマホ等による
画面撮影の提出) も実施します。

④ サイドはトーナメント表で上側がブルー、下側がオレンジとなります。

6) 使用機材

予選"ファーストステージ"で使用する機材は、各選手がご自身で用意した機材を使用して

いただきます。

7) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用の制限はありません。ただし、チートツールは使用不可とします。
その他のソフトウェアの使用に関しては、Rocket League の規約に則ります。

4 予選"Re-TRY ステージ"

1) プラットフォーム

PC (Steam) 、PlayStation 4、Nintendo Switch、Xbox One

※試合対戦上問題なければ、チーム内で複数のプラットフォームからの参加も可能です。

※対戦相手と違ったプラットフォームだとしても、試合の実施は可能です。

2) 参加可能チーム数

最大 128 チームまでエントリーが可能です。

※2020 年 9 月 12 日 (土) に行われる予選"ファーストステージ"で敗退したチームも再度
エントリーが可能です。

※ただし、この予選"ファーストステージ"で決勝"ファイナルステージ"に勝ち上がったチームは
参加できません。

3) 決勝"ファイナルステージ"進出チーム数

予選"Re-TRY ステージ"を勝ち上がった上位 4 チームが決勝"ファイナルステージ"へ進みます。

4) 大会進行形式

① トーナメント形式：

シングルエリミネーションを採用します。

② トーナメントの組み合わせ方法：

運営事務局にて参加チームをランダムに振り分け、トーナメント表を作成します。

③ 大会運営システム：

試合時の運営事務局とのコミュニケーションは、Discord (ディスコード) "を使って
行われます。

エントリー完了後、各チームリーダーに本大会参加用の Discord チャンネル招待 URL を
Email にてお送りします。

チームリーダーは Discord チャンネル招待 URL をチームメンバーに共有ください。

※ Discord とは…ゲームユーザーのための無料のチャットアプリケーションです。

(留意事項：Discord は選手全員が各自でアカウントを準備する
必要があります。)

5) 対戦形式

① マッチ内容：

Bo3 (Best of 3、先に 2 勝したチームが勝ち) にて対戦を行います。

② 対戦ロビー：

アリーナ	アクアドーム CHAMPIONS FIELD DFH スタジアム(DAY) DFH スタジアム(嵐) マンフィールド マンフィールド(夜) マンフィールド(嵐)
------	--

チーム人数	3vs3
-------	------

ボット	NO BOTS
-----	---------

サーバー	アジア東部
------	-------

シリーズ期間	3 ゲーム
--------	-------

マッチ時間	5 分間
-------	------

アリーナはリスト内より運営事務局がランダムに設定します。

③ バトルカー、カスタムパーツ、カスタムスキン：

全てのバトルカー、カスタムパーツ、カスタムスキンは原則使用可能とします。

ただし、3rd Party 製 (esports チーム等の物を含む) のバトルカー、カスタムスキンや
カスタムパーツの使用は禁止とします。

※具体的な 3rd Party 製 (esports チーム等の物を含む) のバトルカー、カスタムスキンや
カスタムパーツについては、この大会規約およびルール の 21 ページ以降にリストが
あります。

※各予選の最終試合前には、レフェリーチェック (スクリーンショットやスマホ等による
画面撮影の提出) も実施します。

④ サイドはトーナメント表で上側がブルー、下側がオレンジとなります。

6) 使用機材

予選"Re-TRY ステージ"で使用する機材は、各選手がご自身で用意した機材を使用して
いただきます。

7) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用の制限はありません。ただし、チートツールは使用不可とします。
その他のソフトウェアの使用に関しては、Rocket League の規約に則ります。

5 決勝"ファイナルステージ"

1) プラットフォーム

PC (Steam)

※予選時に PlayStation 4、Nintendo Switch、Xbox One で参加されていた方も、プラットフォームは PC を使用して対戦いただきます。

※Steam アカウントが無い場合、運営事務局が準備いたします。

※PC 以外のプラットフォームで予選を戦った選手が予選"ファーストステージ"および予選"Re-TRY ステージ"で使用した ID とは別に、元々 Steam アカウントを所有していた場合、エントリー時にそちらのアカウントも申請いただければ、その Steam アカウントの使用も許可されます。

2) 参加可能チーム数

予選"ファーストステージ"より決勝"ファイナルステージ"へ進出した 4 チームと、
予選"Re-TRY ステージ"より決勝"ファイナルステージ"へ進出した 4 チームです。

3) 大会進行形式

① トーナメント形式：

シングルエリミネーションを採用します。

② トーナメントの組み合わせ方法：

運営事務局にて参加チームをランダムに振り分け、トーナメント表を作成します。

ただし準々決勝の組み合わせは、予選"ファーストステージ"のチーム 対 予選"Re-TRY ステージ"のチームとなります。

4) 対戦形式

① マッチ内容：

準々決勝は、Bo3 (Best of 3、先に 2 勝したチームが勝ち) にて対戦を行います。

準決勝および決勝は、Bo5 (Best of 5、先に 3 勝したチームが勝ち) にて対戦を行います。

② 対戦ロビー：

アリーナ

アクアドーム

CHAMPIONS FIELD

DFH スタジアム(DAY)

DFH スタジアム(嵐)

	マンフィールド
	マンフィールド(夜)
	マンフィールド(嵐)
チーム人数	3vs3
ボット	NO BOTS
サーバー	アジア東部
シリーズ期間	3 ゲーム (準々決勝) 5 ゲーム (準決勝および決勝)
マッチ時間	5 分間

アリーナはリスト内より運営事務局がランダムに設定します。

③ バトルカー、カスタムパーツ、カスタムスキン：

全てのバトルカー、カスタムパーツ、カスタムスキンは原則使用可能とします。

ただし、3rd Party 製 (esports チーム等の物を含む) のバトルカー、カスタムスキンやカスタムパーツの使用は禁止とします。

※具体的な 3rd Party 製 (esports チーム等の物を含む) のバトルカー、カスタムスキンやカスタムパーツについては、この大会規約およびルール の 21 ページ以降にリストがあります。

※決勝ファイナルステージ実施前に、会場にてレフェリーチェック (本番時に使用するバトルカーの確認) も実施します。

④ サイドはトーナメント表で上側がブルー、下側がオレンジとなります。

5) 運営事務局が決勝"ファイナルステージ"にて提供する物品

運営事務局は決勝"ファイナルステージ"の各対戦において、選手が以下のカテゴリーに含まれる機材を使用できるように準備いたします。

- ① PC とモニター
- ② PC のマウス、キーボード、マウスパッド
- ③ ヘッドセット、イヤホンおよびマイク等
- ④ テーブルとイス
- ⑤ コントローラー

なお、運営事務局が提供する全ての機材は、運営事務局の単独かつ絶対の裁量により選択されるものとします。

6) 選手もしくはチームが所有する物品

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物品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ます。

- ① PC のキーボード
- ② PC のマウス、マウスパッド、コードホルダー

③ コントローラー

ただし、運営事務局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等に関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持します。

7) 選手の服装

原則として、運営事務局が指定した服装を着用いただく必要があります。

ただし、特段の理由があつて指定以外の服装を着用したい場合、運営事務局は問合せに応じ、独自の裁量により、都度判断を下します。

効率等に関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持します

また、マスクや帽子の着用も原則禁止とし、ハーフパンツやかかとのない靴、踵のつぶれた靴等も禁止とします。（疫病等の対策としてマスク着用をお願いする場合があります。）

8) ソフトウェアとその使用

選手が許可なく自前のソフトウェアをインストールすることは一切禁止とします。

いかなる理由であれ、運営事務局の PC に必要でない機材(例えば携帯電話、フラッシュドライブ、MP3 プレイヤー等)を接続することを禁止します。

9) Steam アカウント

選手は PC 版で予選"ファーストステージ" および予選"Re-TRY ステージ"に出場した場合、予選と同じ自前の Steam アカウントで出場する必要があります。

※選手が Steam アカウントを所有していない場合、本大会中に使用可能な Steam アカウントは運営事務局が準備いたします。

（留意事項：運営事務局で手配されるアカウントにあるバトルカーは種類に制限があります。

Common 10 種

BACKFIRE・BREAKOUT・GIZMO・HOTSHOT・MERC・OCTANE・PALADIN
ROAD HOG・VENOM・X-DEVIL

その他のアイテム等も、初期アイテムのみとなります。

10) オーディオ・コントロール

対戦エリアでは、運営事務局が提供したものではないヘッドセット、イヤホンおよびマイクを選手が持ち込み、使用、または着用することを一切禁止とします。

選手は運営事務局が指定した最低設定以上に音量レベルを保つ必要があります。

運営事務局は選手の音量が低すぎると判断した場合、音量を調節するよう要請する権利を保有します。

ヘッドフォンは選手の耳に直接的に装着され、ゲームが行われている間その状態が保たれる必要があります。

いかなる方法であれ、ヘッドフォンの装着を妨げることや、帽子、スカーフその他の衣装を含む何らかの物体をヘッドフォンと耳の間に挟むことは禁止とします。

6 ゲームのルール

1) 用語の定義

① ラウンド

本大会で運営事務局が指定したアリーナにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程を指します。

- (1) 最終目標の完了
- (2) チームの棄権
- (3) 運営事務局の判定による勝敗の決定

② 対戦

いずれかのチームが、総ラウンドの過半数を勝利するまでプレイされる、一連のゲームのことを指します。例えば、3 戦中 2 勝する (Bo3) や 5 戦中 3 勝する (Bo5) などです。

勝利チームはトーナメント上位の対戦に進出することができます。

③ 故意ではない切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又は PC の問題や不具合に起因して、ゲームの接続が切れた状態を指します。

④ 故意による切断

選手の行為 (例: ゲームを終了したなど) によって、ゲームの接続が切れた状態を指します。選手の故意に関わらず、切断に至る選手の行為一切が故意とみなされます。

⑤ サーバークラッシュ

ゲームサーバーあるいはインターネット不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態を指します。

2) 対戦ロビー

予選時:

運営事務局は各対戦の組み合わせ同士のみが確認できる Discord のテキストチャットを作成し、大会用の対戦ロビーにアクセスする為のルーム名/パスワードを、同じく Discord にて試合開始時間直前に各チームへ連絡します。

※各自で対戦ロビーを作成してプレイすることは、運営事務局からの指示がない限り、認めることはできません。

※また対戦ロビー内には、各チーム対戦に参加する 3 名の選手以外入ることはできません。

決勝時:

運営事務局のオブザーバーが部屋を作成、レフェリーが口頭で各対戦の組み合わせ同士にのみ

共有します。指示に従って進めてください

3) 対戦の開始

予選時：

両チーム、対戦に参加する各3名の選手全員が対戦ロビーに揃い次第、それぞれのチームはDiscordのチャットにて、お互いに相手チームが準備完了かどうかの確認を取ってください。

双方の確認が取れていない状態で、ゲームを始めることはできません。

双方の確認が取れた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始時刻から5分以内に運営事務局は対戦を開始するよう進めます。

万が15分以内に準備完了が出来なかった場合、当該チームは失格となります。

決勝時：

レフェリーの合図を待って開始となります。

双方の確認が取れていない状態で、ゲームを始めることはできません。

4) 選手の切断

ゲーム中に選手がサーバーから切断された場合、以下のように対応することとします。

同チーム内の選手1~2名がサーバーから切断された場合：

そのままラウンドは継続となります。

切断された選手は再接続を行ってください。

控えの選手が代わりに入ることは認められません。

同チーム内の選手3名共にサーバーから切断された場合：

ゲームシステムに従い、当該ラウンドは対戦相手チームの勝利とします。

両チームの選手3名全員がサーバーから切断された場合：

そのラウンドのスコアは0-0に戻し、再度のそのラウンドの初めからやり直しとなります。

それまでに勝敗が決まった分のラウンドのスコアは変更されません。

5) 運営事務局によるゲームの中断

① ゲームの中断

運営事務局はその単独の裁量により、いつでもゲームを中断することができます。

② ゲームの再開

対戦に参加する両チーム各3名の選手全員が対戦ロビーに揃い、運営事務局が全選手から改めて準備完了の通知を受けた時点で、運営事務局が再開を指示します。

6) 対戦後の処理

試合結果は運営事務局にて確認、判断を行います。

相手チームの不正行為や、試合結果への異議申し立てがある場合は試合終了後 5 分以内に、動画・リプレイファイル・スクリーンショット等、証拠となるものを運営事務局に提出する必要があります。

7) 遅刻

運営事務局が指定した時刻までに試合の準備を整えていない場合、そのチームは各ラウンド 3 分を経過した時点で当該ラウンドを敗北とします。

8) 選手の交代（決勝戦）

ラウンド中の選手の交代は認められません。

ただし、例えば予選 2 回戦と 3 回戦の間など、対戦ごとに控えの選手と交代することは可能です。その場合、選手交代は前の試合の終了後 5 分以内に運営事務局に報告する必要があります。

7 選手の行為

1) 競技に対する姿勢

各チームそして選手は本大会におけるすべ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

以下の行為は反則とみなされ、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：

一方のチームが報酬やその他の理由により、意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為。

また、そのような働きかけに応じて意図的に敗北する行為。

如何なる理由があっても、試合に対し意図的に手を抜くこと。

その他、スポーツマンシップに反する行為や態度を試合結果やプレイ内容で示したり、運営事務局や他の参加者、観戦者に見せること。

② ハッキング：

選手やチーム、または選手やチームの代理者による Rocket League に対する一切の改造。

③ 意図的なバグの利用

クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。

④ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為および対戦が配信されている場合、配信を見る行為。

- ⑤ 成り済まし行為
別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かに他の選手のアカウントを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、または指示する行為。
- ⑥ チートの手法
チート機器および、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号等のチートの手法の使用。
※ただし、トレーニング用として Bakkes Mod のみ例外的にその使用を認めます。
- ⑦ 故意による切断
適切かつ明示された理由によらない故意による切断。
- ⑧ 本大会主催者、本大会の運営事務局、Psyonix Inc、Rocket League に関する発言
SNS 等の手段を問わず、運営事務局および協賛社、Psyonix Inc またはその関係会社あるいは Rocket League の利益に悪影響を与える、ないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援。
- ⑨ 冒涇および差別的な発言や行動
SNS 等の手段を問わず、猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、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使用、差別的であったり、憎悪を煽ったり、それを奨励および助長させる発言や行動。
- ⑩ 破壊的な言動、侮辱
SNS 等の手段を問わず、相手チームのメンバー、ファン、視聴者、運営事務局へ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制や支援。
- ⑪ 攻撃的な行動
運営事務局、相手チームのメンバー、観客への暴行。
- ⑫ 秘密保持
SNS 等の手段を問わず、運営事務局または Psyonix Inc もしくは本大会の関係各社から得られた大会運営に関する情報の許可を得ていない公開。
- ⑬ 決勝"ファイナルステージ"におけるイベント会場への干渉
照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器への接触、干渉や椅子、テーブルその他の会場内の設備の上に立つ行為等。
- ⑭ 不正な通信
運営事務局の指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他の音声認識および通知音の鳴る電子機器の使用。
また、対戦中の E メールや SNS の使用。
- ⑮ 運営事務局の判断
運営事務局の単独の裁量によって、運営事務局が定めた本ルールに違反すると判断される行為、不作為、または振る舞い。

3) ペナルティの付与

運営事務局はその単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、またはこれを試みたことが判明した人物にペナルティが科すことができます。

かかる行為が原因で科されるペナルティの性質および程度は、運営事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

4) ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、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 ラウンドの没収
- ③ 対戦の没収
- ④ 本大会の参加資格の剥奪

本大会の参加資格が剥奪されたチームは、本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとします。

(留意事項：公表権)

運営事務局は、選手がペナルティを受けた旨の決定を公表することができます。

各チームおよび選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて主催者ならびに協賛社、Psyonix Inc およびその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、関連業者に対して法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされます。

8 ルール意図

1) 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュールおよび演出ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は運営事務局が単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。

本ルールに関する運営事務局の決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとされます。

2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイおよび完全性を確保するために、運営事務局によって適宜改正され、変更され、補足が加えられます。

3) 本大会の利益

運営事務局は、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために、必要な行為をする権限を有します。

かかる権限は本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはありません。
運営事務局は、本大会に関与する各関係者の利益に反する行為を行う団体や個人に対し、いかなる
処分も自由に行うことができるものとします。

9 使用が禁止される 3rd Party 製バトルカー、カスタムスキン、 カスタムパーツ について

以下の 3rd Party 製バトルカー、カスタムスキン、カスタムパーツ について、本大会での使用を
禁止とします。

1) バトルカー

'70 Dodge Charger R/T (Fast and Furious Franchise)
'99 Nissan Skyline GTR R-34 (Fast and Furious Franchise)
Armadillo (Gear of War)
1989 Batmobile (Batman)
The Dark Knight Rises Tumbler (The Dark Knight Rises)
2016 Batmobile (Batman vs Superman)
Bone Shaker (Hot Wheels)
DeLorean Time Machine (Back to the Future)
HogSticker (Halo)
Ice Charger (The Fate of the Furious)
Mario/Luigi NSR (Nintendo)
Samus' Gunship (Nintendo)
Sweet Tooth (Twisted Metal)
Twin Mill III (Hot Wheels)
Jurassic Jeep Wrangler (Jurassic World)
Fast FWD (Hot Wheels)
Gazella GT (Hot Wheels)
MR11 (Hot Wheels)
McLaren 570S
Ecto-1 (Ghostbusters)
K.I.T.T (Knight Rider)

2) アンテナ

"Community Flags" folder の全て
"NBA Flags" folder の全て

"Monstercat" folder の全て
"Video Games" folder の全て
"MLB" folder の全て
Batman
deadmau5
Hot Wheels
Reddit Snoo
Superman
The Game Awards Statue
Treasure Hunt
Wonder Woman
Rick
Morty
WWE
WWE WrestleMania 34
WWE Monday Night RAW
WWE SmackDown Live!
WWE NXT
Jurassic World
Jurassic Park
InGen
McLaren

3) トッパ

"MLB" folder の全て
Day of the Tentacle
Deadmau5
Hot Wheels
Portal - Cake
Shark Bite
Worms W.M.D.
Cromulon
Mr. PBH
Mr. Meeseeks
Mario
Luigi
Jurassic Park Hard Hat

Monstercat
Hot Wheels Spider
Hot Wheels RC Rivals
Hot Wheels Gorilla
Hot Wheels Snake
Hoverboard
Marty Jr.
Sloth's Hat
Miyagi-Do
Voltron
Macho Man Randy Savage
Knight Rider Gullwing

4) ロケットブースト

Immulsion
Overcharge
Portal - Conversion Gel
Portal - Propulsion Gel
Portal - Repulsion Gel
Interdimensional GB
Mario Super Star
Metroid
Speed Force
MLB Baseball
Ectoplasm
Proton Pack
Voltron

5) ホイール

COG
Dodge Charger R/T
Ice Charger
Nissan Skyline GT-R R34
OH5
Puma
Sanchez DC-137

Sweet Tooth
WW5SP
The Flash
Wonder Woman
WWE
Jurassic Park
Jurassic World
Hot Wheels
Ghostbusters
Ecto-1
E.T.
K.I.T.T

6) デカール

The Flash
Batman
Superman
Wonder Woman
Green Lantern
Green Arrow
Cyborg
Aquaman
Jurassic Park
Jurassic World
Hot Wheels
RC Rivals
Nitro Circus
Octane - Cobra Kai
Octane - Goonies
Octane - The Ultimate Warrior
Octane - Voltron

7) プレイヤーバナー

The Flash
Batman
Superman

Wonder Woman
Green Lantern
Green Arrow
Cyborg
Aquaman
DC Comics
WWE WrestleMania 34
WWE
WWE Monday Night RAW
WWE SmackDown Live!
WWE NXT
Jurassic Park
Jurassic World
Mister DNA
Hot Wheels
McLaren
S. Watercolour
Ghostbusters
Knight Rider
Knight Industries
MLB
MLB Team Banners

8) アバターボーダー

Ghostbusters

9) スキン

“Team Edition” (e.g. Esports Team items) の全て