

# 第2回 全国高校eスポーツ選手権 ロケットリーグ部門 ルールブック

1	序文 .....	2
2	本大会の構造 .....	2
3	オンライン予選 .....	2
4	オフライン決勝 .....	4
5	ゲームのルール .....	6
6	選手の行為 .....	8
7	ルール意図 .....	10

# 1 序文

第2回全国高校eスポーツ選手権 ロケットリーグ部門（オンライン予選及びオフライン決勝を含めて以下、「本大会」）の公式ルール（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、その他本大会に関与する職員や関係者の全員に適用される。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催：毎日新聞社、株式会社サードウェーブ、及び大会競技運営事務局（以下、「運営チーム」）によって制定されている。

## 2 本大会の構造

### 1) スケジュール

エントリー受付： 2019年4月22日（月）～7月19日（金）

オンライン予選： Day1 2019年8月24日（土）

Day2 2019年8月25日（日）

2019年8月17日（土）※予備日

2019年8月18日（日）※予備日

※出場チーム数次第で試合日時は変動します。

※同じ学校から複数チーム出場する場合、出場チーム分のPCがないと同じ時間帯で試合が組まれた場合、試合が行えないチームが出てきますのでご注意ください。

※全開催日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。全ての対戦試合に於いて、日付・時間の要望はお受け出来ません。

オフライン決勝： 2019年12月27日（金）、12月28日（土）

※27日（金）は試合日ではなく会場集合日です。

オフライン決勝会場： EBiS303

東京都渋谷区恵比寿1-20-8エビススバルビル

### 2) 使用タイトル

ゲームタイトル： Rocket League（ロケットリーグ）

プラットフォーム： PC

## 3 オンライン予選

### 1) 参加可能チーム数

受付期間内にエントリーをした最大384チームが参加可能。

### 2) 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形式を採用する。

#### ② トーナメントの組み分け方法

運営チームにて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとする。

#### ③ 大会運営システム

試合時の運営チームとのコミュニケーションは“Lobi Tournament（ロビートーナメント）”を使って行う。

※ “Lobi Tournament”とは...ゲームユーザーのためのトーナメントプラットフォーム。エントリー受付完了時に各チームに本大会参加用のLobi Tournamentアカウントを付与する

### 3) 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）にて対戦を行う。

#### 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(雪) 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

サイドは、トーナメント表で上側がオレンジ、下側が青

アリーナはリスト内より運営側がランダムに設定する

すべてのバトルカー、カスタムパーツは使用可能（DLCも含む）

※一部、運営の判断で使用禁止と変更する場合があります。

※“DLC”とは...主にコンピュータゲームにおいて、メーカーがインターネットを通じて配信し、ユーザーがダウンロードして利用できるコンテンツやデータの略称

### 4) 使用機材

オンライン予選にて使用する機材は、提供されたPC、もしくは各チーム・個人にて用意したPCを使用するものとする。

### 5) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用は制限しない。

チートツールは使用不可とする。

その他のソフトウェアの使用に関しては、Rocket Leagueの規約に則ること。

## 4 オフライン決勝

### 1) 参加可能チーム数

オンライン予選の上位4チーム。

### 2) 大会進行形式

トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する。

### 3) 対戦形式

#### ① マッチ内容

準決勝はBo5 (Best of 5) にて対戦を行う。

決勝はBo5 (Best of 5) にて対戦を行う。

#### 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(雪) 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	無期限
マッチ時間	5分間

サイドは、トーナメント表で上側がオレンジ、下側が青

アリーナはリスト内より運営側がランダムに設定する

すべてのバトルカー、カスタムパーツは使用可能 (DLCも含む)

※一部、運営の判断で使用禁止と変更する場合があります。

※“DLC”とは…主にコンピュータゲームにおいて、メーカーがインターネットを通じて配信し、ユーザーがダウンロードして利用できるコンテンツやデータの略称

## 4) 運営チームがオフライン決勝にて提供する物品

運営チームはオフライン決勝の各対戦において、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 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、イヤホン及びマイク等
- 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、運営チームの単独かつ絶対の裁量により選択されるものとする。

## 5) 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 PCのキーボード
- ② PCのマウス及びコードホルダー
- ③ マウスパッド
- ④ ゲームパッド

対戦エリアでは、運営チームが提供したものではないヘッドセット、イヤホン及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する。

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。

## 6) 選手の服装

運営チームが指定した服装を着用すること。但し、顔が隠れるようなマスクや帽子の着用は禁止され  
る。また、ハーフパンツやかかとのない靴、かかとのつぶれた靴などは禁止される。

## 7) 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する。

いかなる理由であれ、運営チームのPCに必要なでない機材、例えば携帯電話、フラッシュドライブ、MP3  
プレイヤーなどを接続することを禁止する。

## 8) Steamアカウント

選手は、予選で使用したのと同じ自前のSteamアカウントを用意する必要がある。

ゲーム内選手名は、公序良俗、著作権、肖像権、本大会競技運営事務局または第三者の知的財産権、プ  
ライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害しないものである必要がある。

## 9) オーディオ・コントロール

選手は運営チームが指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要がある。運営チームは、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する。

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る。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する。

## 5 ゲームのルール

### 1) 用語の定義

#### ① ラウンド

本大会指定のゲームマップにて、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、競技の過程をいう。

- (1) 最終目標の完了
- (2) チームの棄権
- (3) 運営チーム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いう。  
(例：3戦中2勝する (Bo3)、5戦中3勝する (Bo5) など)。

勝利チームはトーナメント上位の対戦に進出する。

#### 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。

#### 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。

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る。

#### ⑤ サーバークラッシュ

ゲームサーバー、あるいは会場の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。

### 2) 対戦ロビー

運営チームは、大会用の対戦ロビーを作成し、アクセスする為のルーム名/パスワードを試合開始の前日までに各チームの代表者にメールで配布する。各自で対戦ロビーを作成してプレイすることは、運営チームからの指示がない限り一切認められない。また各チームは3名以上の選手を対戦ロビー内に参加させてはならない。

### 3) 対戦の開始

対戦する両チームの6人の選手全員が対戦ロビーに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は対戦ロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かどうかの確認をお互いにするものとする。双方の確認が取れていない状態で、運営チームはゲームを始めてはならないものとする。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分以内に運営チームは対戦を開始するものとし、5分以内に相手チームが準備完了が出来なかった場合、当該チームは失格となる。

## 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、他の選手は以下のように対応すること。

### ① オンライン予選

同チーム内の選手が1~2名ラウンドから切断された場合、そのままラウンドを継続する。

切断された選手は再接続を行うこと。控えの選手が代わりに入ることは認められない。

同チーム内の選手が3名共にラウンド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する。

### ② オフライン決勝

選手が1人でもゲームから切断された場合、運営チームによるゲームの進行の中断（以下、ポーズ）を行う。どちらかのチーム全員が切断された場合、切断された時点からゲームを再スタートする。

運営チームは速やかに対戦ロビーの再設定を行う。

### ③ ポーズ中の選手によるコミュニケーション

全対戦チームの公平を期すために、ポーズ中に選手がコミュニケーションを図ることは、いかなる形であれ認められない。但し、ポーズの原因を特定し、回復するために指示された場合に限り、運営チームとの会話が認められる。運営チームは、その単独の裁量によってポーズ中のチームの会話を許可し、ゲームの状態を話し合うことがある。

## 5) 運営によるゲームの中断

### ① ゲームの中断

運営チームはその単独の裁量により、いつでもゲームの中断・ポーズをすることができる

### ② ゲームの再開

中断・ポーズ後、運営チームから全選手が通知を受け、持ち場についた時点で、運営チームがラウンドの再開を行う。

## 6) 対戦後の処理

勝利チームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、Lobi Tournamentにて報告すること。

## 7) 遅刻

選手の全員が、対戦開始時刻までに対戦の準備を整えていない場合、そのチームは各ラウンド5分経過時点で当該ラウンドを敗北とする。遅刻しなかったチームは、当該対戦ロビーのスクリーンショットを撮影し、Lobi Tournamentにて報告すること。

## 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ない。

対戦毎に控えの選手と交代することは可能とする。但し、選手交代は次の試合の開始時間15分前までに運営に報告すること。

## 6 選手の行為

### 1) 競技に対する姿勢

各チーム、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らない。

### 2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科せられる。

#### ① チームの降参、試合放棄（サレンダー）

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行うこと。

#### ② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための2人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す。共謀行為の例として、以下がある

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬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

### ③ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者によるRocket Leagueに対する一切の改造を指す。

### ④ 意図的なバグの利用

### ⑤ 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及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為。

### ⑥ 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、誰かを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。

### ⑦ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用。

### ⑧ 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。

### ⑨ 本大会運営チーム、Psyonix Inc、Rocket Leagueに関する発言

本大会運営チーム、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。

### ⑩ 冒涇及び差別的な発言

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、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長。

### ⑪ 破壊的な言動、侮辱

相手チームのメンバー、ファン、運営チームへ向けての、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、支援。

### ⑫ 攻撃的な行動

運営チーム、相手チームのメンバー、観客への暴行。

### ⑬ 秘密保持

運営チーム、またはPsyonix Incもしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示。

### ⑭ イベント会場への干渉（オフライン決勝）

照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器への接触、干渉。また、椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つ行為。

### ⑮ 不正な通信

運営チームの指示を無視した、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及び、または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。

### ⑯ 運営チームの判断

運営チームの単独の裁量によって、運営チームが定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い。

## 3) ペナルティの付与

運営チームが、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はペナルティが科される。かかる行為が原因で科されるペナルティの性質及び程度は運営チームの単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする。

## 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、運営チームは、次のペナルティを科すことができる。

- ① 口頭での警告
- ② ラウンドの没収
- ③ 対戦の没収
- ④ 本大会への参加資格の剥奪

本大会へ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する。

#### 〈公表権〉

運営チームは、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る。各チーム及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Psyonix Inc及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び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る。

## 7 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及び演出、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チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとする。本ルールに関する運営チーム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する。

### 2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、運営チームによって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられる。

### 3) 本大会の利益

運営チームは、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する。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、制約されることはない。運営チームは、本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとする。