

<AFTER 6 LEAGUE ブロスタ部門 ルールブック ver.2020.10.30>

第1条 大会フォーマット/実施日

1. 本大会は、最大8チームによる「総当り形式」を2回行い、56試合全てオンラインで実施します。
2. 大会日程は以下に記載します。
大会期間：2020年10月27日（火）～2021年3月9日（火）を予定しています。
 - ・試合は2週間周期、火曜日19時から2時間前後を予定しています。
 - ・単日4試合同時開催×2を行い、全大会日程で56試合を想定リーグ試合数とします。
 - ・2021年1月5日（火）正月期間には大会実施せず、1週間後の1月12日（火）より大会再開します。
 - ・2021年2月9日（火）からは同率チーム発生時の順位決定戦もしくはエキシビジョンマッチの実施にあてるものとします。
 - ・試合映像に実況・解説を加えて編集した動画を AFTER 6 LEAGUE 公式 YouTube チャンネルにて配信します。動画の公開日は試合日の1週間後とします。

◆第一回：2020年10月27日（火）21:00~23:00

エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4試合同時開催×2

※ 配信：2020年11月3日（火）

◆第二回：2020年11月10日（火）21:00~23:00

エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4試合同時開催×2

※ 配信：2020年11月17日（火）

◆第三回：2020年11月24日（火）21:00~23:00

エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4試合同時開催×2

※ 配信：2020年12月1日（火）

◆第四回：2020年12月8日（火）21:00~23:00

エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4試合同時開催×2

※ 配信：2020年12月15日（火）

◆第五回：2020年12月22日（火）21:00~23:00

エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4 試合同時開催×2
※ 配信：2020 年 12 月 29 日（火）

◆第六回：2021 年 1 月 12 日（火）21:00~23:00
エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4 試合同時開催×2
※ 配信：2021 年 1 月 19 日（火）

◆第七回：2021 年 1 月 26 日（火）21:00~23:00
エメラルドハント・賞金稼ぎ・ブロストライカー 4 試合同時開催×2
※ 配信：2021 年 2 月 2 日（火）

◆第八回：2021 年 2 月 9 日（火）21:00~23:00
同率順位決定戦予備日&エキシビション戦予定
※ 配信：2021 年 2 月 16 日（火）

◆第九回：2021 年 2 月 23 日（火）21:00~23:00
同率順位決定戦予備日&エキシビション戦予定
※ 配信：2021 年 3 月 2 日（火）

◆第十回：2021 年 3 月 9 日（火）21:00~23:00
同率順位決定戦予備日&エキシビション戦予定
※ 配信：2021 年 3 月 16 日（火）

※ 試合にて使用されるゲームモードはやむを得ない理由により変更になる可能性のあることをご了承ください。
(ゲーム仕様変更によるゲームモードの削除があった場合など)

※ 大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営より cogme 上のプロスタ部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。

3. 順位決定方法は勝点方式を採用します。

ひとつの試合において、3 つのモードでそれぞれ 3 ゲームを行い、合計 9 ゲームの対戦を行います。

1 ゲームの勝利で 2 点のリーグポイントを獲得します。

引き分けの場合は両チーム 1 点のリーグポイントを獲得します。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順で順位を決定します。

- 1 直接対決の勝敗数
- 2 リーグ進行予備日での順位決定戦実施

4. エントリー締め切り：2020 年 9 月 30 日（水）23:59 まで
エントリー数が 8 チームを上回った場合は、抽選にて出場企業を決定します。

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター（選手枠）について

プロスタ部門では各チーム、スターティングメンバー3 名（以下「スターター」）とリザーブメンバー3 名（以下「リザーブ」）の最大 6 名まで選手登録することができます。

(1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。

(2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。

登録した選手が退職、転職など大会参加が困難になった場合は事務局にお問い合わせください。

2.2 チーム代表者の設定

各チームはロースターから 1 名“チーム代表者”を設ける必要があります。

チーム代表者は事務局およびプロスタ部門運営（以下、運営）との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

2.3 ゲーム内 ID の提出

エントリー時に本大会出場者はプロスタのゲーム内プレイヤータグの提出が必要となります。

プレイヤータグは、ゲーム内設定から確認できる#から始まる大文字英数字のことを指します。円滑な選手登録のため、エントリー時にはプレイヤータグの提出に誤りのないようご協力をお願いします。

試合の観戦録画のために、提出して頂いたプレイヤータグに対し、運営事務局アカウントよりフレンド申請を行いますので、フレンド承認が必要となりますことを事前にご理解ください。

※ プレイヤーID をご提出いただく際には「0“ゼロ”」と「O“オー”」、「2“数字の 2”」と「Z“アルファベットの Z”」といった見た目の類似した英数字にご注意ください。

2.4 ゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出

エントリー時にゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出が必要となります。

本大会は実況・解説による配信も行うため、正確な記入が必要となります。

また、本大会出場時はエントリー時に記載したプレイヤーネームで出場して頂く必要があります。プレイヤーネームの変更（チームタグの追加等）がある場合は速やかに運営に連絡してください。大会開催日にプレイヤーネームの差異を発見した場合は失格となります。

2.5 企業名の提出

エントリー時に企業名の提出が必要となります。

本大会は参加チームの企業名も公表します。その為、エントリー前に必ず所属企業内で企業名掲示の承諾を得て頂く必要があります。

2.6 スターターの提出

各大会開催日の土日祝日除く3日前にチーム代表者がスターターの提出を必ず行う必要があります。

開催日は各チーム2試合実施するため、それぞれの試合ごとのスターターを運営に提出してください。

第3条 ルールについて

◆試合ルール

3.1.1 ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記の通りである。

試合形式 : フレンドマッチ

対戦ルール : エメラルドハント、ブロストライカー、賞金稼ぎ

マップ : 大会開催3日前に運営より通告

ゲーム順序 : 1.2 参照

ガジェット : 使用可能

アップデート : 試合実施当日時の最新バージョンにてゲームを実施

追加キャラクター : 本大会進行中に新たに加わった新キャラクターは
登場直後の試合実施日では使用不可とする。
次回以降の試合実施日から使用可能とする。

追加スターパワー : 大会進行中に新たに加わった新スターパワーは
登場直後の試合実施日では使用不可とする。
次回以降の試合実施日から使用可能とする。

追加ガジェット : 大会進行中に新たに加わった新ガジェットは
登場直後の試合実施日では使用不可とする。
次回以降の試合実施日から使用可能とする。

追加キャラクター、追加スターパワー、追加ガジェットについては著しくゲームバランスに影響すると運営が判断した場合、例外で使用制限をおこなう可能性があることをご了承ください。使用制限が発生する場合は運営より cogme 上のプロスタ部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にご連絡します。

3.1.2 対戦フォーマット

用語と形式の定義は以下の通りです。

- ゲーム - 3つのモードと予め選択されたマップでプレイされるバトル1回分を指します。
- セット - リーグを通して以下の3つのモードで試合を行います。
 - エメラルドハント
 - 賞金稼ぎ
 - ブロストライカー

3.1.3 順位/獲得ポイント

● 対戦獲得ポイント制 - ひとつの試合において、3つのモードでそれぞれ3ゲームを行い、合計9ゲームの対戦を行います。

1ゲームの勝利で2点のリーグポイントを獲得します。

引き分けの場合は両チーム1点のリーグポイントを獲得します。

- エメラルドハント/マップ1:
 - ・ ゲーム1
 - ・ ゲーム2
 - ・ ゲーム3
- 賞金稼ぎ/マップ2:
 - ・ ゲーム1
 - ・ ゲーム2
 - ・ ゲーム3
- ブロストライカー/マップ3:
 - ・ ゲーム1
 - ・ ゲーム2
 - ・ ゲーム3

3.1.4 再試合・再接続について

本大会参加時は、原則電波状況が良好な場所（電波の良いところ及びWi-Fiに接続）で行うこととし、通信トラブルが起きないように事前に対処する必要があります。

対戦中のネットワークトラブルにより、参加者がプレイ出来ない状況になった場合でも試合は続行するものとします。

ただし、試合開始前のトラブルについては最大 30 分の対応時間を設け、解決するまでゲームは開始しません。また、プロスタ側のサーバーエラーなどにより試合中の両チームの全プレイヤーが試合続行不能となった場合や、事務局および運営が判断するやむを得ない事象が発生した場合は再試合を認めることとします。

また、突発的なサーバーエラーなどにより大会実施日の全ての試合が公平な状態で行えない場合は、運営はその実施日の試合結果を破棄し、大会実施予備日への試合延期を行うこともあるものとします。

3.1.5 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がある場合、競技シーンにおけるデバイス（3.2.3 参照）以外での露出は原則禁止とします。

◆共通ルール

3.2.1 参加プラットフォームについて

本大会で参加できるプラットフォームは下記のとおりです。

- ・スマートフォン
- ・タブレット機器

拡張機能を利用した PC 操作などは原則禁止とします。

3.2.2 クライアントのバージョンについて

各開催日当日段階での最新バージョンで大会を実施します。

3.2.3 デバイスについて

本大会で使用できるデバイスは下記のとおりです。

- ・スマートフォン
- ・タブレット
- ・スマートフォン/タブレットカバー
- ・バンカーリング
- ・有線イヤホン/無線イヤホン/有線ヘッドセット/無線ヘッドセット

ハードウェア、ソフトウェアに限らず、マクロを組む行為は禁止とします。

事務局の判断によりゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用禁止とすることがあります。

※ 記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントに関しては事務局にお問い合わせください。

※ 試合中のチーム内コミュニケーション用に Discord および Zoom での通話を認めます。

3.2.4 本人確認

運営および事務局により、cogme や Zoom もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

3.2.5 順位決定について

各チームは下記順序にて順位決定を行います。

- 1 リーグ戦における総獲得ポイント
- 2 直接対決のマッチ勝敗数
- 3 リーグ予備日での順位決定戦（同順位チームによる直接対決）の実施

3.2.6 登録選手/登録選手名の変更について

エントリー締め切り後、登録選手および登録選手名の変更は原則認めません。登録後にやむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせください。事務局判断で変更の可否を検討の上、ご連絡します。

3.2.7 その他禁止事項

出場チーム、選手は下記の行為を禁止します。

- ①成りすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為
- ⑤試合中のエモートスタンプの過度な連続使用、プレイに不要と思われる過度な回転、その他「煽り行為」と見なされる行為
- ⑥事務局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
- ⑦事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為

- ⑧複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- ⑨同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- ⑩観戦している第三者とのプレイ中の通話、会話、その他意思疎通をおこなう行為
- ⑪ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑫大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- ⑬その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

第4条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることができるものとします。

第5条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、プロスタ部門運営並びに事務局協議のもと、決定します。

【ルール更新履歴】

2020.09.01

第1条 大会フォーマット/実施日

試合実施時間を 21:00~23:00 に変更しました。

2020.10.30

第1条 大会フォーマット/実施日

実施日の補足を以下に変更しました。

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営より cogme 上のプロスタ部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。

第3条 3.2.7 その他禁止事項

禁止事項に以下を追加いたしました

- ⑩観戦している第三者とのプレイ中の通話、会話、その他意思疎通をおこなう行為

◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE 出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

・事務局

after6league@toppan.co.jp

・運営

cogme 内、AFTER 6 LEAGUE™ イベント窓口

受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～17:00 です。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

以上。