

千葉県 e スポーツ高校生リーグ

CSL 2021 U18 series

大会ルールブック



千葉県 e スポーツ連合
CHIBA eSPORTS UNION

序文

CSL U18 2021 series(予選及び決勝を含めて以下、「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チーム、チーム管理者、その他本大会に関する関係者の全員に適用されます。

本ルールは、本大会における協議の公平性、および健全な大会運営を担保するため、主催者(千葉県 e スポーツ連合)によって制定されています。

1. 大会概要

■スケジュール

エントリー受付: 2021年11月14日~11月28日
オンライン予選: 前半節 2021年12月13日~12月19日
後半節 2022年1月10日~1月16日
対戦方式: リーグ戦

※エントリー終了後、各チームはブロックに振り分けられ、前後半節の全試合日程が組まれます。試合スケジュール通りに、各チームで試合を消化していただきます。

オフライン決勝: 2022年2月5日
会場: イオンモール幕張新都心
対戦方式: トーナメント戦

2. 使用タイトル

ゲームタイトル:
プラットフォーム: Rocket League(ロケットリーグ)
Steam、PlayStation、Xbox One、Nintendo Switch
※決勝戦は Steam 版のみ

3. 予選

■参加可能チーム

受付期間内にエントリーをした最大 20 チーム

※参加条件を満たしている

■大会進行形式

①リーグ戦方式

各ブロックに分かれて、総当たりリーグ戦を行います。ホーム・アウェイ有

②ブロックの振り分け方法

運営チームにて参加チームをランダムに振り分けます。

③大会運営システム

試合進行についての、参加チームと運営チームのコミュニケーションは Discord を用
します。また対戦結果、試合予定は随時運営の指定する連絡ツールにて共有をします。

■対戦形式

①マッチ内容

リーグ戦方式にて総当たり戦を行います。

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)

チーム人数 2 vs 2
ポット 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、リーグ表でホーム側がオレンジ、アウェイ側が青、アリーナはリスト内より運営側
がランダムで指定します。全てのバトルカー、カスタムパーツは使用可能(DLC を含む)

※一部、運営の判断で使用禁止となる場合があります。

※DLC とは、随時更新されているダウンロード型拡張パッケージの事を指します。

■使用機材

予選にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用する。

■ソフトウェアとその他

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、RocketLeague 公式規約に抵触する、ボイスチャットツールを除くサードパーティーツールの使用を禁止する。

4. 決勝

■参加可能チーム

各リーグトップの計4チーム

■大会進行形式

トーナメント方式

シングルエリミネーション形式を採用する

■対戦形式

①マッチ内容

準決勝、決勝ともに Bo5 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)

チーム人数 2 vs 2
ボット NO BOTS
サーバー アジア東部
シリーズ期間 無期限
マッチ人数 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がランダムで設定します。全てのバトルカー、カスタムパーツは使用可能(DLC を含む)

※一部。運営の判断で使用禁止となる場合があります。

※DLCとはm随時更新されているダウンロード型拡張パッケージの事を指します。

■使用機材

決勝にて使用する機材は、運営チームから提供された機材以外は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとする。

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します。

■選手もしくはチームが所有する機材

選手もしくはチームが保有する以下のカテゴリーに含まれる機材は、対戦エリアに持ち込み使用することができます。

- ① キーボード
- ② 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事を一切禁止します。

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制限を保持します。

■選手の服装

特にしてはいはなく、チームユニフォーム・学生服の着用が認められます。

※過度な露出・商用目的の過度な広告等、運営の裁量で使用の禁止または露出の制限がなされる場合があります。

■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事は一切禁止です。いかなる理由であれ、運営チームの PC に必要でない機材を接続することの一切を禁止します。※無線マウスにご注意ください

■アカウント

選手は、自前の RL アカウントを用意する必要があります。
ゲーム内選名は公序良俗に反しないものである必要があります。

■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、選手のゲーム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をする権利を保有します。

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

5. ゲームのルール

■対戦ロビー(オンライン予選)

ホーム側チームが、運営から指示されるルーム名/パスワードで、対戦時間の 5 分前までにルームを作成しなければならない。ルーム名とパスワードは、運営より指定され、各チームの代表者に Discord にて通達される。

■対戦の開始

対戦する両チームの4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、寮チームの選手は対戦ロビー内のチャット機能を用いて、対戦チームが準備完了かどうかの確認をお互い取るものとする。試合開始予定時刻あるいは、開始時刻から 5 分以内に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を完了できなかった場合は、当該チームは失格とします。

■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してください。

① 予選、決勝のゲーム中

・同チームの選手 1 名が切断された場合

そのままゲームを継続し、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事はできません。

- ・同チームの 2 名全員がゲームから切断された場合
ゲームシステムに従い、当該ゲームは対戦相手のチームの勝利となります。
- ・両チームの選手全員がサーバーから切断された場合
当該ゲームは無効とし、0-0 から新たなゲームを開始します。

■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、大会進行 Discord の所定ログにて報告してください。

■失格

対戦予定時刻を 5 分経過して選手がそろわなかった場合は、当該チームを敗北とします。勝利側チームは、ロビーのスクリーンショットを撮影し、Discord にて報告してください。

6. 選手の行為

■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つくし、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。

■本大会の禁止行為

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課せられます。

- ① チームの降参、試合放棄
スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行う事
- ② 共謀
共謀とは、相手チーム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、以下を挙げます。
 - ・手抜きプレイ
 - ・共謀者間における電子的あるいはその他による信号の送受信
 - ・報酬その他の理由により、意図的に負ける行為またはそれに準ずる行為
- ③ ハッキング
ハッキングとは、選手若しくはチーム、または選手やチームに携わる者によるロケットリーグに対する一切の改造を指します。
- ④ 意図的なバグの利用
- ⑤ ゴースティング
選手が対戦中にも関わらず観戦モニターを見る、または見ようとする行為
- ⑥ なりすまし行為

別の選手のアカウントを使用してのプレイ、代理プレイ等

- ⑦ チートの手法
チート機器及び、チートプログラム等またはそれに類似する信号装置など
- ⑧ 故意による切断
- ⑨ コンプライアンス
本大会、運営チーム、協賛会社、ロケットリーグ、対戦相手を含む、本大会に関連する全てのモノに対する発言または行為について
- ⑩ 冒涇・差別的発言
卑猥、下品、屈辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、抽象的、嘲笑的、破壊的などの行為またはジェスチャー、または発言などの行為
- ⑪ 秘密保持
運営チームから秘密情報として提供された情報の開示
- ⑫ イベント会場への干渉
大会の運営・進行またはその他大会に係る業務に影響を齎す行為
- ⑬ 不正な通信
対戦中の SNS やメール送受信などの電子機器の使用
- ⑭ 運営チームの判断
運営チームの独断裁量により、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

■本人確認

運営チームが選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い本人確認に応じる必要がある。なお、その際に本人確認がとれなかった場合にはペナルティを科す可能性があるものとします。

■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、販促にあたり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せられる。ペナルティの性質および程度は運営チームの裁量により決定されるものとします。

■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は、運営チーム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 ゲームの没収
- ③ 対戦の没収

- ④ 本大会への参加資格のはく奪
- ⑤ 千葉県 e スポーツ連合が運営する大会・イベントへの参加帰省(期限付き・永続的)
本大会への参加資格がはく奪されたチームは本大会に関するあらゆる権利を喪失する。

7. ルール意図

■最終決定権

本ルール、選手の■、大会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ものすべての決定権は運営チームが単独で行い、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、損害賠償金また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。

■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チームによって、修正・改正され、変更され補足が加えられます。

■本大会の利益

運営チームは、常に本大会の関与に関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事をもって、制約されることはない。運営チームは、本大会が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事ができるものとする。