

HICTA CUP FORTNITE 2022



大会規約

※ 本書はイベントガイドラインに準じ、印刷不可となっております。

Ver. 2022.10.12

主催：北海道IT推進協会

共催：esports STADIUM SAPPORO(株式会社unifide)



unifide inc.

【大会概要】

全世界3億5000万人のプレイヤー数を突破した「Fortnite（フォートナイト）」は、100人の中から最後の一人やチームまで生き残って、「ビクトリーロイヤル」を勝ち取る、バトルロイヤルシューティングゲームです。素材を集めて、砦を建築して、相手を武器とアイテムで倒す、スリル満点な展開が大きな魅力。また、ダウンロード・基本プレイが無料な点や、クロスプラットフォーム対応により、幅広いデバイスでプレイできる点も大きな特徴で、世界中で大ヒットしています。

HICTA CUP FORTNITE 2022では、

- ・同じ会社に在籍する2人1組（デュオ）のチームで3ラウンド戦っていただきます。
- ・大会はYouTubeにて公式大会さながらの実況・解説付でリアルタイム配信いたします。

【参加要項】

大会参加者希望者は下記URL（Googleフォーム）よりお申込み下さい。

2022年10月14日（金）より募集開始します。**先着46チーム（92名）**

Googleフォーム < <https://forms.gle/BcDmqfmdZZq3voaS9> >

※申込み後の質疑応答はDiscord内で受け付けております

【大会ルール】

第1条 大会フォーマット／実施日

1-1.フォーマット

本大会は、オンラインで実施されます。

※一部オフラインを含む

1-2.大会日程

（集合時間）2022年 11月4日（金）18:00

（大会及び配信開始）2022年 11月4日（金）19:00予定

1-3.エントリー期間

2022年 10月14日（金）～2022年 11月3日（木）20:00迄

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

各チーム、スターティングメンバー2名を登録する事が出来ます。

エントリー締切後の変更は、原則行えません。

第3条 ルールについて

3-1.ゲームの設定

- ・ゲームモード：バトルロイヤル
- ・チーム編成：DUO
- ・マッチメイキングサーバー：アジア
- ・対戦ラウンド数：3ラウンド
- ・カスタムマッチキー：大会用Discordで配布

3-2.対戦フォーマット

バトルロイヤル方式にて行います。

3-3. 順位/エリミネート獲得ポイント

各ラウンドの終了時、順位とエリミネート数に応じたポイントを付与します。

(1)順位ポイントは、ラウンド終了時にチーム単位でポイントを付与します。

(2)エリミネートポイントは、ラウンド終了時に選手個人へポイントを付与します。

ポイントは下記を採用します。

Victory Royale: 25ポイント

2位: 22ポイント

3位: 20ポイント

4位: 18ポイント

5位: 17ポイント

6位: 16ポイント

7位: 15ポイント

8位: 14ポイント

9位: 13ポイント

10位: 12ポイント

11位: 11ポイント

12位: 10ポイント

13位: 9ポイント

14位: 8ポイント

15位: 7ポイント

16位: 6ポイント

17位: 5ポイント

18位～19位: 4ポイント

20位～21位: 3ポイント

22位～23位 2ポイント

24位～25位: 1ポイント

撃破ごと: 1ポイント

3-4. 試合結果の報告について

各ラウンド内で倒されてしまった選手、若しくはビクトリーロイヤルを獲得した選手は、ラウンド終了後に対戦結果のスクリーンショットを運営が指定する場所に提出する必要があります。万が一試合結果を提出出来なかった場合は、獲得ポイントが認められない可能性があります。

3-5. 再試合、再接続について

(1)対戦中に接続が切断された場合について、選手はゲームを再接続し続行する事が出来ません。

(2)ゲームから切断され、復帰不可能な状態になった場合でも再試合は行いません。

また、当該ラウンドは、その選手が獲得するエリミネートポイントは0点として扱いますが、順位ポイントは正常に計上されます。

(3)例外として、ゲームに致命的なバグやエラーが発生し、正常にプレイが出来ないと運営が判断した場合、再試合をする事があります。

3-6. 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いる場合、競技シーンにおける必要デバイス(スマートフォン、コントローラー、キーボード、マウス、マウスパッド等)以外での露出は、基本的に禁止致します。

3-7. 参加プラットフォームについて

本大会は、下記のプラットフォームでの参加が認められています。

- ・ PC
- ・ Nintendo Switch
- ・ Nintendo Switch Lite
- ・ PlayStation®4
- ・ PlayStation®5
- ・ Xbox One
- ・ Xbox Series S
- ・ Xbox Series X

3-8. クライアントのバージョンについて

大会当日段階での最新バージョンにて、大会を実施致します。

3-9. デバイスについて

(1)ソフトウェア・ハードウェアに限らず、マクロを組んではいけません。

マクロ機能とは、操作手順をセットにして登録し、任意に呼び出し実行させる機能を指します

(2)運営の判断により、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、または正常な試合の進行が難しいと判断される様なデバイスは使用を禁止する事があります。

(3)各ハードウェアで使用可能なデバイス、周辺機器、アタッチメントは下表を参照してください。

3-10. 本人確認

不正防止の為、大会中はDiscord上の、運営より付与されたロールの番号のVCに入り、常に連絡がとれる状態にして下さい。

運営によりDiscord、若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。

尚、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。

3-11. 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. 獲得した合計ポイント
2. ビクトリーロイヤル合計数
3. 平均エリミネート数
4. 各ラウンドの平均順位
5. 平均プレースメント(生存時間)
6. 上記で決まらなかった場合は、運営の裁量により決定

3-12. 登録選手名の変更について

エントリー締切以降、登録した選手名(ゲーム内プレイヤーネーム)は運営の指示がない限り、所属チームが敗退するまで選手名を変更する事を禁止します。

運営により登録名の変更を確認された選手は、ペナルティを科す場合があります。

3-13. その他禁止事項

以下の行為は反則と見做され、運営の裁量によりペナルティが科される場合があります。

(1)成りすまし行為

別の選手のアカントを使用してのプレイ、他の選手のアカントを使用してプレイする様に誘導、奨励、又は指示する行為。

(2)チート手法

不正にゲームを有利に進める様な機器若しくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号等の手法の使用。

又は審判がチート行為と判断した場合。

(3)故意の切断

適切かつ明示された理由によらない、故意による切断。

(4)コンシューマー機において、照準アシストをオンにした状態でマウスを使用する行為。

(5)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。

(6)運営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)運営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)ゲームの不具合やバグ等を利用した行為。
- (11)大会規約、ルールブックに記載してある事に反する行為。
- (12)その他運営の単独の裁量によって、運営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

4-1. チームや選手が、大会規約やルールブックに違反していると運営が判断した場合、ペナルティを与える事があります。

4-2. ペナルティは、チームを対象としたものとなります。

4-3. 運営が与えるペナルティは運営が判断し、選手はそれを覆す事は出来ません。

第5条 その他

5-1. 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、運営の協議の元、決定致します。