

第2回 日本 e スポーツ選手権大会 CS:GO 大会ルール

目次

1. 参加資格	3
2. 大会形式	3
決勝会場予選	3
決勝大会	3
3. 招待競技者について	3
4. マッププール	3
5. マップ選択	4
パターン 1	4
パターン 2	4
6. ゲーム内名称（ニックネーム）	4
7. 時間厳守	4
8. 登録競技者について	5
9. 競技者がサーバーから落ちた場合	5
10. 競技者の変更について	5
11. サーバーからの退出	5
12. 中断された試合について	5
13. 延長戦（オーバータイム）について	6
14. 試合の一時停止について	6
15. 競技者の設定について	6
16. 禁止されているスクリプト	7
17. A3D	7
18. マウス、キーボード、ヘッドセットのセッティング	7
19. グラフィックドライバや同様のツールについて	7
20. 色深度	8
21. カスタムデータについて	8
22. サーバー設定について	8
サーバー設定参考	8
23. サーバープラグイン	8
24. バグやグリッチについて	9
25. ウォームアップ-マップチェック	9

26.	試合中の振る舞い.....	9
27.	新しいポジションについて.....	10
28.	試合メディア.....	10
	スクリーンショットの場合：.....	10
	デモの場合：.....	10
29.	デモの録画について.....	10
30.	デモの要求について.....	10
31.	チートの告発について.....	11
32.	スクリーンショット.....	11
33.	スクリーンショットの未提出について.....	11
34.	スコアスクリーンショットについて.....	11
35.	参加者の暴言、ハラスメント等に関して.....	12
	ゲーム外での暴言.....	12
	ゲーム内での暴言.....	12
	ハラスメント行為について.....	12
36.	アビューズ行為について.....	12
37.	大会ペナルティについて.....	13
38.	本ルールについて.....	13

1. 参加資格

以下のすべての条件を満たしている方。

- 日本語でのコミュニケーションに不自由がないこと。
- 試合当日のチェックインを済ませ、所定の時刻に対戦サーバーに接続ができること。
- 正しいゲーム内ニックネームで登録しており、大会期間中それを変更しないこと
- Steam ID およびそれと対になる ID が VAC BAN されていないこと。

2. 大会形式

決勝会場予選

2月25日（土）より本大会会場で当日予選を開催します。先着16チームまでを受け付け、当日チーム内の競技者が5名以上揃った時点で受け付け完了とします。当日予選はシングルエリミネーション形式、全試合BO1で行います。決勝大会への出場枠4チームから招待チーム数を引いたチーム（事前想定2チーム）が決勝大会出場権を得ます。決勝大会進出が決定したチームはその時点でそれ以降の試合は実施しません。

決勝大会

2月26日（日）に決勝大会を開催します。決勝大会はシングルエリミネーション形式、全試合BO1で行います。

3. 招待競技者について

各予選で規定した上位チームを、招待競技者として決勝大会へ招待します。

4. マッププール

本大会で使用するマップは以下の通りです。

- - de_cache
- de_cobblestone
- de_dust2
- de_mirage

- de_nuke
- de_overpass
- de_train

5. マップ選択

以下の 3 パターンがあります。

パターン 1

予め大会使用マップを事前告知

例： 1 回戦 (de_dust2) 、2 回戦 (de_mirage)

パターン 2

チーム A が 7 つのマップから使用したくないマップを選択 (BAN)

チーム B が残り 6 つのマップから使用したくないマップを選択 (BAN)

チーム A が残り 5 つのマップから使用したくないマップを選択 (BAN)

チーム B が残り 4 つのマップから使用したくないマップを選択 (BAN)

チーム A が残り 3 つのマップから使用したくないマップを選択 (BAN)

チーム B が残り 2 つのマップから使用したくないマップを選択 (BAN)

最終的に残ったマップで試合を行う。

6. ゲーム内名称 (ニックネーム)

全ての競技者は大会の登録名と同一のゲーム内名称を使用する必要があります。

スポンサー名を追加する以外に文字や単語を追加することはできません。

また、公序良俗に反する名称や、著名人の名前、商標そのものの名称を、権利者の許諾を得た場合を除き、ゲーム内名称として使用することはできません。

7. 時間厳守

オフライン予選の場合、参加者は受付終了時間までに会場へ出場メンバー全員集合してください。

オンライン予選の場合、参加者は [チェックイン終了時間] までに大会チャットに集合してください。

[試合開始 5 分前] までに、試合を行うチームは試合サーバーにスターティングメンバー全員が JOIN して待機してください。

[試合開始時間] になってもスターティングメンバーが試合サーバーに揃っていない場合、代表者は運営スタッフに遅刻者の状況報告を行なってください。状況確認を行い、運営スタッフより [試合開始時間から

10 分の猶予時間] を設けます。

大会日程に関して参加チーム都合による変更要請は原則として受け付けません。

ただし、大会運営上の理由から止むを得ない場合、運営スタッフの判断で、参加チームへ試合日程の変更をお願いする場合があります。その場合は、大会の遂行を重視し、参加者・運営スタッフ双方が調整に協力・努力するものとします。

8. 登録競技者について

全ての試合は各チーム 5 人の競技者がいる状態で開始されなければなりません(5 vs 5)。もしチームが 5 名の競技者を試合開始猶予時間までに揃えられなかった場合遅刻チームの不戦敗とします。

9. 競技者がサーバーから落ちた場合

競技者が 1 ラウンド目の最初の KILL が発生する前に落ちた場合は、そのゲームは再び 1 ラウンド目から開始されます。最初の KILL 以降に競技者が落ちた場合、そのラウンド中に復帰できない場合はその次のラウンドの開始/終了時に一時停止します。その後 10 分以内に競技者が復帰できない場合は運営の裁定により無効試合にする場合があります。

10. 競技者の変更について

試合毎にチーム内で出場する競技者を変更する事ができます。チーム内競技者の変更は、招待チーム以外であれば大会前日の 23:59 までに運営スタッフへ連絡があった場合行うことができます。招待チームの場合も大会前日の 23:59 まで変更は受け付けますが、変更前および変更後の競技者に対しては交通費や宿泊費の負担は行いません。

11. サーバーからの退出

全ての試合が最後までプレイされている必要があり、そうでなければ減点される場合があります。どちらかのチームが 16 ラウンドを先取したときに試合が終了したと見なします。

12. 中断された試合について

試合サーバーで提供される試合開始コマンドやリスタートコマンドなどを使用し、進行中の試合を正当な理由なく中断（ただし 14. で規定する一時停止を除く）させた側のチームは、故意・過失を問わず、該当マップを不戦敗扱いとします。

予期せぬサーバークラッシュやマップリロードなどの理由で試合が強制終了した場合、試合開始直後およびハーフタイム直後の 3 ラウンド以内に強制終了した場合には再試合を行い（ハーフタイム直後の場合はハーフタイム時の取得ラウンド数を維持したまま行う）、試合開始直後およびハーフタイム直後の 4th ラウンド以降に強制終了した場合には、強制終了したラウンド時点の取得ラウンド数を維持したまま、以下の設定で試合を続行します。

```
mp_startmoney 5000
```

13. 延長戦（オーバータイム）について

全 30 ラウンドがプレイされた後で引き分けの場合は `mp_maxround 5`、5 ラウンドのオーバータイムで行います。

`mp_startmoney 10000` で最後にプレイした陣営側から開始され、ハーフタイム時に陣営交代し勝者が決まるまで延長戦を繰り返します。

14. 試合の一時停止について

競技者はプレイ中に何らかの問題があった場合に一時停止コマンドを使うことができます。一時停止は問題が発生した次のラウンド開始時に使わなければなりません。

一時停止を使用した競技者は、一時停止する前か直後に、その理由を発表しなければなりません。対戦相手に理由を知らせない場合、対戦相手は一時停止を解除してプレイを継続することができます。正当な理由もなくゲームを一時停止/解除すると、大会共通ルール「違反行為に対する措置（ペナルティ）」に定めるペナルティ 1 を科します。

15. 競技者の設定について

競技者は以下のコマンドを使用することを禁止します。

```
mat_hdr_enabled
```

以下の起動設定を使用することを禁止します。

```
+ 0/1 mat_hdr_enabled
```

```
+ mat_hdr_leven 0/1/2
```

他の全ての設定の変更は、それらが不公平なエッジや優位性を与えてない限り許可されています。不正行為やそれに匹敵する設定やファイルを誤って使用または当該のゲームフォルダに保存されている場合はペナルティ 1 を受けます。同一チーム内の 2 名の競技者が該当している場合はペナルティ 2 がチームに適用されます。3 名以上の競技者が該当している場合はそのチームは失格となります。運営は 3 名以上の競技者が該当している場合でも裁定によって失格にするかどうか決める事ができます。

16. 禁止されているスクリプト

以下のスクリプトを除いて全てのスクリプトの使用を禁止しています。

buy スクリプト

demo スクリプト

say スクリプト

nickname スクリプト

toggle スクリプト

スクリプトが許可されているかどうか分からない場合は試合前に運営に確認して下さい。

もし競技者が意図せず禁止スクリプトを使用している場合でも、罰せられる可能性があります。

同一チーム内の 2 名の競技者が該当している場合はペナルティ 2 がチームに適用されます。3 名以上の競技者が該当している場合はそのチームは失格となります。

運営は 3 名以上の競技者が該当している場合でも裁定によって失格にするかどうか決める事ができます。

17. A3D

A3D(2.0)やそのシミュレーター、その他の任意のプログラム、ドライバやインターフェイスを使用することは禁止され不正行為で罰せられる可能性があります。

18. マウス、キーボード、ヘッドセットのセッティング

マウス、キーボードは持ち込み必須とします。特殊なドライバやソフトウェアが必要な製品の利用は原則禁止とします。セッティング時間は 20 分とし、ドライバの設定等で時間がかかった場合も強制的に開始します。

19. グラフィックスドライバや同様のツールについて

外部グラフィックソリューションまたは、その他のサードパーティ製プログラムを使用することでゲームの修正ま

たは変更を行うことを禁止します。

もし競技者が意図せず使用している場合でも、罰せられる可能性があります。

NVIDIA SLI ディスプレイ、Rivatuner オーバーレイなどのオーバーレイの使用は禁止されていますが、ゲーム内に fps を表示させるオーバーレイに関しては使用しても構いません。

20. 色深度

全ての競技者は 32bit と最も高いカラー設定でプレイしなければなりません。

もしウィンドウモードでプレイしている場合はデスクトップの設定を 32bit にする必要があります。

21. カスタムデータについて

Steam から実装されているスキン、スプライト、スコアボード、クロスヘアのみ変更が許されます。競技者がこれら以外のカスタムデータを使用した場合競技者ごとにペナルティ 2 を科します。

対戦相手はこれに再戦を要求することができます。

22. サーバー設定について

参加者は大会にて用意するサーバー設定に従うこととします。

サーバー設定参考

最新の ESL Server config (<http://www.esl.eu/eu/csgo/download/26251762/>)

VAC enabled

sv_pure 1

mp_overtime_enable 0

23. サーバープラグイン

全ての試合に使用されるサーバーには、以下のプラグインを導入しております。

Sourcemod

Metamod:Source

lo3loader by thiry

mapchanger by thiry

csgo_demo_crash_fix by thiry

RuaWing Demo Auto Record by Sharissa

プラグインは事前の予告なしに変更されることがあります。

24. バグやグリッチについて

ゲーム内のバグ、グリッチ、または意図的なエラーの使用はペナルティ 2 を与えます。

運営はバグの試合への影響などを考慮しそれらの使用についてペナルティや再試合の判断をすることができます。極端に悪質な場合は最高値のペナルティを与える事もあります。

全てのバグについては個別にリストアップされてはませんが、運営はそれらの使用について裁定できます。

25. ウォームアップ-マップチェック

ゲームの負荷やマップの不具合などは試合開始前に両チームがチェックする必要があります。準備完了の時点で両チームはその設定を受け入れたことになり、その試合はその設定で継続され、問題が発生しても抗議や苦情は受け入れません。

26. 試合中の振る舞い

全ての壁や天井を透過して移動する事を禁止します。

また意図されていない壁や床などを透過して視認することを禁止します。

設置のビーブ音が聞こえないような爆弾設置方法を禁止します。

競技者が正常では到達できない場所へ爆弾を設置することを禁止します。ただしチームメイトによるブースト行為によって到達できる場合はこれを許可します。

本来マップデザインとして意図されていない壁または天井の上から視認する行為を禁止します。

フラッシュバンのバグを使用することを禁止します。

壁の上を通過させる手榴弾とフラッシュバンは許可されていますが、壁の下に投げて使用する手榴弾とフラッシュバンは禁止します。

“マップスイミング/フローディング”の使用は禁止します。

マップ上に表示されない見えていないエッジの上に立ったり座ったりする“ピクセルウォーキング”は禁止します。

一般的なルールとしてゲーム内のバグを使用することは禁止されています(例 スポーンのバグなど)

次のバグ使用に関しては許可しています。

- 壁越しにアイテムや爆弾を取得する行為。
- いわゆる“サーフ”と呼ばれる移動。
- いわゆる“ファイアブースト”と呼ばれる行為。

また、遡及して、トーナメントの方向性により、上記以外の多くのバグを明確にリストに加えることがあります。

27. 新しいポジションについて

全ての競技者またはチームは他の誰にも知られていないか、もしくは極僅かにしか知られていないポジションを使用したい場合、そのポジションがルールに抵触しないかどうかチェックするために運営に連絡することをおすすめします。

ただしチェックには時間がかかるために試合開始時間に間に合うように連絡する必要があります。

28. 試合メディア

所定のサイトにアップロードする全ての試合メディア(Demo、スクリーンショット)には次の方法で名前をつける必要があります。

スクリーンショットの場合：

日付_チーム名_競技者ネーム

例：20150401_チーム JeSPA1_チーム JesPA2

デモの場合：

日付_チーム名_競技者ネーム

例：20150401_チーム JeSPA1_チーム JeSPA2

全てのクランタグはチーム内の全ての競技者で同一のものを使用しなければなりません。従わない場合はペナルティを科され、抗議や苦情を受け付けることはできません。

29. デモの録画について

全ての競技者は試合の全てを POV で録画していなければなりません。

30. デモの要求について

オンライン予選では、決勝戦に進出したチーム（優勝したチームではありません）のメンバー全員は POV ファイルを提出して頂きます。

決勝戦に進出したチーム以外でも試合中になんらかの問題が発生しデモを要求された場合 48 時間以

内に該当者のデモをアップロードしてください。

提出期限は大会開催日の 2 日後の 23 時 59 分までとなります。

リーダーの方は、出場競技者全員のファイルを集め、zip でまとめた上で Web へアップし、JeSPA のメールアドレス（ admin(あつと)jespa.org ）※「あつと」を@に変えてください。

にアップロードした URL を提出ください。

アップロードには gigafile 便などを利用してください。

<http://gigafile.nu/>

31. チートの告発について

チームは 1 試合で競技者の不正行為や別チームの競技者の告発を希望する場合各競技者のデモがアップロードされた後 72 時間以内に抗議しなければなりません。

告発する場合は次の要点をまとめ報告して下さい。

- ダウンロードリンクとデモの名称
- 競技者名と疑わしいチートの種類/ハック(ウォールハック、エイムボット…)とその理由
- その理由と時間(視認できない、音がしていない)

32. スクリーンショット

スクリーンショットは全ての競技者が大会登録名とゲーム内ニックネームが同一の場合有効です。また、公序良俗に反するニックネームを使用している場合はペナルティを科す可能性があります。

33. スクリーンショットの未提出について

規定のスクリーンショットが提出されない場合は 1 試合あたりペナルティを科す可能性があります。

34. スコアスクリーンショットについて

両チームはそれぞれハーフタイムとラウンド終了時のスコアをスクリーンショット撮影しそれらを試合ページにアップロードする責任があります。

35. 参加者の暴言、ハラスメント等に関して

ゲーム外での暴言

大会チャット等での対戦相手への暴言、及び運営スタッフへの暴言が認められた場合は、該当チームまたは個人をその大会から失格、かつ大会ペナルティを科すものとします。

ゲーム内での暴言

チャットログのスクリーンショットもしくは、暴言があった場面の動画を運営スタッフに提出をしてください。運営スタッフが状況の確認後、その判断により、暴言をしたチームまたは個人をその大会から失格、かつ大会ペナルティを科すものとします。

ハラスメント行為について

試合進行の妨害行為や、その他ハラスメント（嫌がらせ）行為があった場合は、運営スタッフに連絡してください。ハラスメント行為が認められる場合は該当競技者またはチームをその大会から失格とし、大会ペナルティを科すものとします。

36. アビュース行為について

対戦相手と申し合わせて試合の結果を意図的に操作する様な、いわゆる「アビュース行為」を禁止します。

※"abuse"とは"ab" + "use"で、普通でない、適正でない利用、すなわち「悪用」「濫用」という意味の言葉です。

主なアビュース行為には以下の様な行為が該当します。

- 一人で複数の PC、アカウントを使用して大会や試合結果を操作する行為。
- 他者と談合や取引を行い、大会や試合結果を操作する行為。
- 虚偽の申告等により、大会参加資格やレギュレーションをすり抜けようとする行為。

上記は一例であり、記載されていない内容であっても運営により、問題ある行為と判断される場合、アビュース行為に該当する場合があります。また、故意・過失を問わず、アビュース行為と認識されます。

アビュース行為を行った競技者ならびにチームは当該大会の失格と、大会ペナルティを科すものと致します。

37. 大会ペナルティについて

大会共通ルール「違反行為に対する措置（ペナルティ）」の内容に従います。

38. 本ルールについて

本ルールは公平性や大会進行を適正に行うため、またゲーム内容の変更などに応じて随時変更、更新される場合があります。