

第2回 日本eスポーツ選手権大会 Overwatch 大会ルール

目次

1. 参加資格	2
2. 大会形式	2
東京予選	2
大阪予選	2
オンライン予選	2
決勝会場予選	2
決勝大会	2
3. 招待競技者について	3
4. 対戦ルール	3
5. 競技者の交代	5
6. サーバー地域選択	5
7. 時間厳守	5
8. 登録競技者について	5
9. 競技者の変更について	5
10. 試合手順	6
11. 試合中のハングアップ、ディスコネクト等のクライアントトラブルについて	6
12. 試合中の続行不能トラブルについて	7
13. 参加者の暴言、ハラスメント等に関して	7
14. チート・グリッチ・外部ツールについて	8
15. 競技者による観戦モード参加の禁止	8
16. BattleTag 登録について	8
17. 大会ペナルティについて	9
18. 大会途中の離脱について	9
19. アビュース行為について	9
20. 大会ペナルティについて	9
21. 本ルールについて	9

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、所定の時刻にカスタムゲームロビーへの接続ができること。
- BattleNet アカウントを取得し、Overwatch 製品版（及び必要な拡張パック）を所有していること。
- 有効な アカウントを所有し、BattleTag を正しく登録していること。
- 保有する BattleNet アカウントのいずれについてもグローバル BAN されていないこと。
- オンライン予選においては、試合に支障のないゲームプレイ環境（PC スペック、各種ソフトウェアの動作状態、通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む）を用意できること。

2. 大会形式

東京予選

1 月 29 日（日）に東京都内においてオフライン予選を開催します。東京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。

大阪予選

2 月 5 日（日）に大阪府内においてオフライン予選を開催します。大阪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。

オンライン予選

2 月 19 日（日）にオンラインでの予選を開催します。オンライン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。

決勝会場予選

2 月 25 日（土）に決勝大会会場において予選を開催します。決勝会場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

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. 対戦ルール

1. 勝敗の決定

勝敗の決定は、シーズン 2 のライバル・プレイモードの仕様に従う。(以下にて説明)

1. コントロール

Best of 5 (3 CP 先取) ルールにて勝敗をつける。タイブレークは発生しない。

2. エスコート、ハイブリッド、アサルト

攻守を交代しつつ 2 ラウンドプレイして、ポイントの多い(エスコート、ハイブリッドの場合はペイロードをより遠くまで運んだ) チームの勝利。同ポイントとなった場合は、2 順目の 2 ラウンドを、両チームがそれぞれの残り時間でプレイし決着をつける。

タイブレークは、大会指定コントロールマップでの Best of 1 (1 CP 先取) ルールにて行う。

結果が分かる画面のスクリーンショット撮影を義務付けます。試合結果の申告に疑義が発生した場合は提出を求める場合があります。結果の確認ができない場合は、最終的にタイブレークルールで決着を付けます。

2. ヒーローの選択

使用禁止ヒーローはない。

1 チームにつき同じヒーローは 1 名までとする。(いわゆるヒーロースタッキングの禁止)

スキン等の装飾の選択に制限はない。

3. マッププール

King's Row (ハイブリッド)

Numbani (ハイブリッド)

Hollywood (ハイブリッド)

Watchpoint: Gibraltar (エスコート)

Dorado (エスコート)

Route 66 (エスコート)

Hanamura (アサルト)

Temple of Anubis (アサルト)

Volskaya Industries (アサルト)

Nepal (コントロール)
Lijiang Tower (コントロール)
Ilios (コントロール)
Eichenwalde (ハイブリッド)
Oasis (コントロール)

4. マップ BAN について
上記マッププールからチーム A→チーム B→B→A→A→B の順に BAN。
残ったマップが試合マップとなります。

5. ゲーム設定

ルール・セット

ルール・セット： ライバル・プレイ

マップ・オプション

マップローテーション： マッチ後

マップ順： シングルマップ

ロビーに戻る： マッチ後

マップ

試合でプレイするマップのみ「ON」

ヒーロー・オプション

ヒーロー選択制限： 両チーム 1 名ずつ

ロール選択制限： なし

ヒーローの変更を許可する： ON

リスポーン時にランダムにヒーローを選択： OFF

ヒーロー

全て「ON」

ゲームプレイ・オプション

高帯域幅： ON

コントロール・マップ形式： 5

ライフ補正： 100%

ダメージ補正： 100%

回復補正： 100%

アルティメット・アビリティのチャージ速度補正： 100%

リスポーン時間補正： 100%

アビリティのクールダウン時間補正： 100%

スキン無効： OFF

ライフ・ゲージ無効： OFF

キル・カメラ無効： ON

キル・フィールド無効： OFF

ヘッドショット限定： OFF

チーム・オプション

チームバランス調整： OFF

バランス調整タイミング： ミラー・マッチ後

5. 競技者の交代

一旦試合が始まったら、試合中の競技者交代は認められません。ラウンド間も競技者交代は不可です。マップ間のインターバル中に、参加登録済の競技者に限って交代が可能です。

6. サーバー地域選択

原則、大会で使用するサーバー地域は「アジア」とします。

ただし、サーバートラブルが発生した場合は、運営の判断で「南北アメリカ」を使用する場合があります。

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作成したカスタムゲームロビ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カスタムゲームロビ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。

8. 登録競技者について

全ての試合は、各チーム 6 名の競技者が揃った状態で開始されなければなりません(6 対 6)。

もしチームが 6 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、不戦敗とします。

9. 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。

10. 試合手順

トーナメント表、あるいはリーグ表の自分の対戦カードをクリックし、対戦詳細ページを確認してください。チームメイトとの連絡、対戦相手との連絡は大会指定の Discord チャンネルで行ってください。

原則、コイントス勝利チームのリーダーがホストとなります。

ホストはカスタムゲームを対戦ルールに従って作成して、チームメイトと対戦相手を招待してください。運営が観戦を行う試合については、加えて、運営が指定する観戦者を招待して頂きます。

他の競技者は、招待を受け取ったら速やかに承諾してロビーに参加してください。

初期サイドはホストチーム（＝コイントス勝利チーム）が選択権を持ちます。ゲームに参加したら速やかに自分のサイドに移ってください。

ホストは、両チームに選手でない競技者が参加していないか確認してください。選手でない競技者がいる場合はキックを行ってください。

ホストは、両チームのメンバーが揃い、準備が整った段階で、試合を開始してください。

運営が観戦を行う試合の場合は、観戦者からの ready をお待ち下さい。

試合の決着がついた際は、対戦詳細ページにて結果の入力とスクリーンショット提出を行い、次の対戦のために待機してください。

後半ラウンドの消化試合については省略できるものとします。その際は、敗北した側が「gg」と発言して意思を表示すること。但し、勝利側は例え勝負がついていても、敗北側が意思表示するまで、試合は続行しなければなりません。

11. 試合中のハングアップ、ディスコネクト等のクライアントトラブルについて

試合中にクライアントや PC がハングアップしたり、ネットワーク接続が切断され、サーバーからディスコネクトしてしまった場合は以下の通り規定します。

競技者のディスコネクト等、確認可能なクライアントトラブルが発生した場合、チームは「wait」を掛けることができます。カスタムゲームのホストあるいはモデレータは、「wait」の要求に従って、すぐにマッチポーズをかけなければなりません。（マッチポーズは標準で SHIFT+CTRL+^ で行えます）

「wait」の使用はインゲームチャットで理由とともに発言してください。

ディスコネクトしてしまった競技者は、マッチポーズ中にクライアントを復旧させ再びホストに接続して試合に復帰することが出来ます。再接続後は、速やかに自分の陣営に移らなければなりません。

再接続が完了し、試合再開の準備が整ったら、両チームが「ready」とチャットで意思表示してください。

両チームの意思表示があれば、ホスト／モデレータは、マッチポーズを解除して、試合再開してください。

(マッチポーズ解除も標準で SHIFT+CTRL+^ となります)

ディスコネクトした競技者が復旧不可能な場合であっても、代わりの競技者の補充はできません。競技者のディスコネクト等の確認可能な理由なく、wait を使用することを禁止します。確認可能であっても、試合進行を妨害していると判断される場合は、ペナルティが科せられる場合があります。これには特に、チーム内での作戦の話し合い目的で wait の使用が該当します。

正当な wait の使用に関わらず、ホストが故意に wait を無視しマッチポーズしなかったと判断できる場合は、ホストが選手ホストの場合、ハラスメント行為とみなし、当該チームにペナルティを与える場合があります。

wait によるマッチポーズ時間は、両チームそれぞれ、1 試合 (BO3 等の複数マップの試合は全体) につき合計 10 分までとします。マッチポーズが合計で 10 分を超えた時点で、復旧が完了している／いないに関わらず試合は強制的に再開となります (かつ、それ以降の wait の使用は認められません)。試合再開を妨げた場合は、当該チームが敗北扱いとなります。

wait の使用に関する疑義は、スクリーンショットに基づいてその処理を行うものとします。

12. 試合中の続行不能トラブルについて

以下に例を挙げる様な、試合続行が出来ない事態に陥った場合はそのラウンドを最初からやり直しとします。

- [両チーム同時に 2 名以上] のディスコネクトが発生した。
- サーバートラブルや緊急メンテナンスが入り、オンラインに接続できなくなった。

13. 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／競技者を大会失格とし、かつ大会ペナルティ 1 を科します。
- 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／競技者を大会失格とし、かつ大会ペナルティ 1 を科します。
- 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チーム／競技者をその大会失格とし、大会ペナルティ 1 を科します。

14. チート・グリッチ・外部ツールについて

如何なるチートの使用も禁止します。

チート使用については大会ペナルティ 4 を科します。

グリッチ（バグ）の使用を禁止します。

グリッチの使用が認められた場合は大会失格とし、大会ペナルティ 1 を科します。ただし、グリッチ使用の証拠となるスクリーンショットまたは動画の提出が必要です。

チートの判定について

チートについては、試合中のアンチチートプログラムによる検出や、誰が見ても明らかな物については運営スタッフが確認次第、該当チーム／競技者を大会失格とし、大会ペナルティを科します。

運営が即座に判定を下すことができないものについては、大会日程終了後に証拠（動画など）の提出を含めた受付を行います。提出されたものを含めて運営スタッフで検証し、大会ペナルティを科すか否かを判断します。

グラフィックドライバ以外のグラフィックを変更するソフトウェアについて

グラフィックドライバ以外のグラフィックを変更するソフトウェア、またはその他のサードパーティ製ソフトウェアを使用することで、ゲームのグラフィックの修正または変更を行うことを禁止します。大会上での使用が発覚した場合は、当該チーム／競技者に大会ペナルティ 3 を科します。

もし競技者が意図せず使用している場合でも、ペナルティを科す場合があります。

オーバーレイ機能を有するソフトウェアについて、ゲーム内にフレームレートや、CPU/GPU 温度やメモリ使用量等、ハードウェアモニター情報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。また、ボイスチャットのオーバーレイ機能のように、ゲームに影響しないものも使用して構いません。

オーバーレイを行うツールが使用しても良いかどうかかわからない場合は、運営に確認して下さい。

15. 競技者による観戦モード参加の禁止

原則として、競技者の観戦モードへの接続は禁止します。無断で観戦モードに参加し大会の進行を妨げた場合はチーム・競技者を失格とし、大会ペナルティ 1 を科します。

16. BattleTag 登録について

競技者の BattleTag の変更は原則として認められません。

参加登録時に申請したものと BattleTag で試合に参加した競技者はその場で大会失格とし、大会ペナルティ 1 を科します。

17. 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。

18. 大会途中の離脱について

大会途中の離脱については原則として大会ペナルティ 1 を科します。

19. 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プレイヤーならびにチームは当該大会の失格と、大会ペナルティ 2 を科します。

20. 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。

21. 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。