

Logicool G CUP 2019

大会規約



2019年11月25日

更新履歴

| | |
|-------------|---|
| 2019年10月21日 | 第一版 新規作成 |
| 2019年10月24日 | 用語について軽微な修正を実施 |
| 2019年11月25日 | オンライン予選の参加人数、予選通過者数の変更 オンライン予選のスコア提出に関する変更 参加時のプレイヤーネームに関する追記 |

目次

1. 大会概要
2. スケジュール
3. 実施会場
4. 競技種目
5. 参加人数
6. プレーヤーの登録
7. 大会ルール
8. オンライン予選参加について
9. オフライン決勝参加について
10. 賞品
11. トラブル発生時の対応について
12. 免責事項
13. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等
14. 規約の変更
15. 準拠法及び裁判管轄
16. お問い合わせ先

1. 大会概要

Logicool G CUP 2019は、以下を目的に実施されるeスポーツイベントです。

- ・プレイヤーの裾野拡大
- ・コミュニティの活性化
- ・プロを目指す登竜門となる大会

大会は、オンライン予選、オフライン決勝で構成され、オンライン予選を通過したプレイヤーを中心に、オフライン決勝で勝敗を競います。

2. スケジュール

エントリー開始： 2019年10月21日（月）0時

エントリー締め切り： 2019年11月4日（月）23時59分

オンライン予選： 2019年11月10日（日）

オフライン決勝： 2019年11月23日（土）

3. 実施会場

オンライン予選：オンライン

オフライン決勝：東京流通センター C・Dホール（東京都大田区平和島6-1-1）

4. 競技種目

FORTNITE PC版 ソロ形式

5. 参加人数

5.1. オンライン予選

最大参加人数： 990名（99名×10グループ）

1Round試合を行い、各グループの上位9名がオフライン決勝に進出します。

※決勝進出者が事前に辞退・失格などで出られなくなった場合は、

上位成績者から繰り上げを行います。

5.2. オフライン決勝

決勝進出者+当日抽選一般参加者の計99名で実施します。

※決勝進出者が欠場となった場合、当日抽選一般参加者より補充をします。

6. プレーヤーの登録

6.1. 登録について

大会はソロ形式で実施されます。

プレイヤーは、エントリーサイトより登録いただきます。

6.2. 参加資格

大会エントリーにあたっては、以下の条件を満たす必要があります。

- オンライン予選実施日において、満15歳以上であること。
※18歳未満の方は保護者の方の同意を得てご参加ください。
- 所謂「プロスポーツチーム」として活動している団体に所属しておらず企業とスポンサー契約を締結しているプロプレイヤーでない事。

6.3. 大会エントリー

オンライン予選への参加には事前エントリーが必要です。所定のURLからプレイヤーの新規登録を行い、プレイヤー名の登録等を行います。また、エントリー手続きの完了をもって、大会規約に同意したものとみなします。

6.4. オンライン予選参加通知について

オンライン予選に参加が決定したプレイヤーに対し、メールにて大会参加通知を送付します。

6.5. 本人性確認について

オンライン予選を通過したプレイヤーについては、オフライン決勝進出に向け、事前に本人性の確認を行います。
またその際、オフライン大会進出についての同意書にもご同意戴きます。

7. 大会ルール

7.1. オンライン

- ・ゲームモード：アリーナ
 - ・チーム編成：ソロ
 - ・マッチメイキングサーバー：アジア
 - ・対戦ラウンド数：1ラウンド
- ※ゲーム内のルールに従います。

7.2. オフライン決勝

- ・ゲームモード：アリーナ
- ・チーム編成：ソロ
- ・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

7.3. 大会の進行方法

- 1) 運営事務局との連絡はDiscordを使用します。
- 2) 試合終了後は以下の2枚のスクリーンショットの提出を所定の時間内に行う事とします。提出はマイページよりアップロードしてください。
 - ・撃破されたあと、またはビクトリーロイヤルの観戦画面状態で順位が記載された状態のスクリーンショット
 - ・リプレー一覧のスクリーンショット
- 3) スクリーンショットの提出がないプレイヤーのスコア集計はできないため、順位ポイント0点、エリミネートポイント0点として扱います。

- 4) 順位・エリミネート数をもとに運営事務局がスコア集計を行い、各試合の順位を決定します。
- 5) 最終結果はプレイヤーへのメール、公式 HP、Twitter にてアナウンスいたします。
※最終順位に関するご質問等は原則受け付けませんのでご了承ください。
※期限内にスクリーンショットの提出がないプレイヤーに関してはスコア集計を行いません。

7.4. スコア計算方法

Victory Royale: 10ポイント

2位～5位: 7ポイント

6位～15位: 5ポイント

16位～25位: 3ポイント

エリミネートごと: 1ポイント

※同点となった場合は、最終順位が高いプレイヤーを優先します。

7.5. オフライン決勝順位について

オフライン決勝の順位は、3ラウンドの結果を基に、以下の指標により上位者を決定します。

1. 獲得した総ポイント数が多い
2. 総エリミネート数が多い
3. 上記1,2が同点の場合、互いの順位を上まった試合数が多い

7.6. アドバンテージポイントについて

オンライン予選通過者については、当日抽選一般参加者と公平を期すため、「アドバンテージポイント」を付与します。

7.7. プレー環境に関して

1. オンライン予選は各自のPCにて試合を行ってください。
PlayStation4や、Nintendo Switch、Xbox One、モバイル端末などのクロスプレーが認められた場合は失格とします。
2. パッドの利用は可とします。
3. オフライン決勝では、対戦に必要となるデバイス
(マウス、マウスパッド、キーボード、パッド等)はプレイヤー各自で持参して下さい。
一定数量は大会側でLogicool製品貸与にて対応いたします。
※但し、PC・モニター・ヘッドセットについては大会が提供するものを使用する事とします。

7.8. 遮音システムについて

オフライン決勝では、インナーイヤフォン+ヘッドフォンを用いた遮音システムを導入します。

8. オンライン予選参加について

8.1. 当日チェックイン

- 8.1.1. プレーヤーは予選を戦う各グループに振り分けられます。
運営事務局との連絡は指定されたグループ内でのDiscordチャットにて行います。
- 8.1.2. 指定されたグループ内で参加表明の確認を行います。
プレーヤーは「参加します。」とチャットを行ってください。
参加表明が確認できないプレーヤーは不在とみなし不戦敗とします。
- 8.1.3. プレーヤーはエントリーネーム、ゲーム内ネーム、Discordネームを統一する必要があります。
正しい名前での参加表明がない場合、失格とすることがあります。

8.2. カスタムキーの確認

試合開始の直前にDiscordにて連絡します。

8.3. カスタムマッチ参加確認

仕様上、参加しているプレーヤー名の確認が行えないため、人数のみで確認を行います。
カスタムマッチに参加できていないプレーヤーがいる場合はDiscordにて運営が定めた時刻までに報告を行ってください。

カスタムマッチに参加できず著しく大会進行に遅延が発生すると運営が判断した場合は、当該プレーヤーを不戦敗とし、順位ポイント・エリミネートポイントの付与を行いません。

9. オフライン決勝参加について

9.1. 決勝参加の案内

オフライン決勝参加に関する詳細情報は、参加権を得たプレーヤーに対し、運営事務局から個別に案内します。

9.2. 交通費

オフライン決勝戦出場に伴う交通費、宿泊費等は個人負担とします。
但し、出場サポート費用として最大10,000円を支給します。

10. 賞品

オフライン決勝での上位5名には、それぞれ以下の賞品が授与されます。

優勝：Logicool G製品 30万円分、北米ブーツキャンプ・ツアー
準優勝：Logicool G製品 15万円分、北米ブーツキャンプ・ツアー
3位：Logicool G製品 5万円分、北米ブーツキャンプ・ツアー

4位及び5位：北米ブートキャンプ・ツアー

11. トラブル発生時の対応について

- 11.1. カスタムマッチのプレイヤー入室確認
入室時間（運営が指定）を設け、その時間までに入室できていないプレイヤーにはDiscordにてその旨を申告して載きます。
時間内に申告がなかった場合、入室出来ているとみなし試合を開始します。
万一、入室チーム数が参加予定プレイヤー数の8割を下回っている場合、改めてDiscord上で周知の上、入室確認を行うこととします。
- 11.2. チーミング
他の参加プレイヤーにチーミングの疑いがあった場合、申告者が当該事象を申告の上、証拠となる動画を提出する必要があります。その証拠を元に運営で判断し、後日対応いたします。
- 11.3. オンライン大会の個人配信
オンライン大会出場時、自身の対戦画面を個人配信することが可能です。その場合、必ず5分のディレイタイムを設けることとします。
但し、個人配信において公序良俗に反する発言、競技者として不適切な言動、その他Logicool G Cupが適切でない判断する言動が確認された場合、試合結果に関わらず失格とする可能性があります。
- 11.4. 参加資格詐称
試合参加後、既定の参加資格を満たしていないことが確認された場合、当該プレイヤーが所属するチームの成績・結果を抹消することとします。

12. 免責事項

- 12.1. ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。運営事務局の責任によらない不可抗力による変更時は、賞金の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、運営事務局はプレイヤーに対してその責任を負わず、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。
- 12.2. プレイヤー同士のトラブルや、プレイヤーが本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、運営事務局は、運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

13. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

- 13.1. エントリーに際して、提供されたプレイヤーの個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用いたします。
- 13.2. プレイヤーは、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、運営事務局、運営 および大会関係者が作成するウェブサイト、大会

関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて、今年度並びに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して運営事務局および大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとしします。

14. 規約の変更

- 14.1. 運営事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。
- 14.2. 本規約が変更される際は公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとしします。

15. 準拠法及び裁判管轄

- 15.1. 本大会及び本規約は日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとしします。
- 15.2. 本大会及び本規約に関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所としします。

16. お問い合わせ先

info@logicoolgcup.jpへご連絡ください。
大会開催中は Discord サーバー でご連絡ください。