

第2回 Halo Japan Unofficial Championship 案内・要綱

【大会開催にあたって】

①今大会は初級～中級者を中心とした「メイジャー杯」と、中級～上級者を中心とした「ジェネラル杯」、上位ランカーを含め全プレイヤーが参加可能な「レジェンド杯」の3つのトーナメントに分けて開催されます。自分のスキルやプレイスタイルに合わせて出場する大会を選ぶことができます。

②それぞれのトーナメントは**ダブルイリミネーション形式(※)**で行い、トーナメント本戦は3ゲーム先取、敗者復活戦は2ゲーム選手で勝ち上がりとなります。

※ダブルイリミネーション形式とは、全出場者が2度目に負けるまで優勝のチャンスがあり、敗者復活戦のある試合形式のことです。決勝戦は一度も負けていないチームと敗者復活戦から勝ち上がったチームの対戦となります。

③各トーナメントには、参加者のパワーバランスを整えるために、希望するトーナメントが適正かどうかを審査する基準を設けています。審査の基準に関しては、別紙「エントリー審査基準」をご確認ください。エントリー時に希望のトーナメントを選びます。エントリー後、パワーバランスが崩れると運営が判断したエントリーについては、個別に通知を送り、調整を依頼します。

④大会の日程(予定)は、以下のとおりです。大会の試合進行状況によっては、予定終了時刻を超えて進行することとなります。

9月23日(土)20:00～24:00：メイジャー杯(最大8チーム) / ジェネラル杯(最大8チーム)

9月30日(土)20:00～24:00：レジェンド杯(最大8～12チーム)

⑤1回戦目に出れるプレイヤーであれば、個人の事情により大会の途中で退出する予定があっても大会への参加は可能です。抜けるプレイヤーと比較しスキルランクが近いプレイヤーを助っ人として呼び、チームを再構成することができれば、大会を続けることができます。ただし、大会エントリー期間が終わるまでの間に「何時から誰を助っ人として呼ぶか」を必ず運営に報告し、許可を得なければなりません。無許可の交代は認められず、次の試合時間までにチームメンバーの人数が足りない場合は不戦敗となります。運営側が編成したチームであっても、運営側が認識していない途中退出については一切責任を負いませんので、チーム内で必ず参加できる時間等は確認し合う等、十分配慮してください。

【大会のエントリー】

①大会HPまたはXbox Oneのクラブ機能を使ったクラブページ(HALO JAPAN UNOFFICIAL CHAMPIONSHIP)において、必要事項を記載するので、必要事項を明記の上、大会HPのエントリーページに入力するか、もしくは運営のゲーマータグ(担当: HisameGaryu)までメッセージを直接送ってください。

②エントリー期間は、以下のとおり

メイジャー杯 / ジェネラル杯：9月10日(日)～9月16日(土) 24:00まで

レジェンド杯：9月10日(日)～9月24日(日) 18:00まで

③エントリーは全て、運営の審査が行われ、エントリー後、代表者に審査結果を通知します。審査基準は「エントリー審査基準」に記載された内容となります。必ず確認してください。

④大会の運営・進行にあたって、前述のクラブ機能を使う場合がありますので、大会に参加するプレイヤーは必ずクラブにも参加するようにしてください。参加メンバーは誰でも招待を送れるので、まだ参加していないチームメンバーやフレンドに招待を送りましょう。また、参加リクエストを送ることで参加することもできます。

⑤トーナメント表(対戦表)公開予定日

メイジャー杯 / ジェネラル杯：9月20日(水)

レジェンド杯：9月27日(水)

【試合準備】

- ①ゲームタイプ・マップ等は、運営が指定したものを使用します。HP やクラブ内で公表するので、必ず確認してください。マップ・ゲームタイプともにHCSルールを使用します。
- ②トーナメント表に従ってチームカラーの適用・ゲームホストの選定を行ってください。ゲームホストは指定チームの代表が行い、「相手クランをゲームに招待」や、「ゲームタイプ・マップの選択」等の試合の進行を担います。部屋を必ず「クローズ」にしてください。試合途中で知らないプレイヤーが乱入した場合は、試合状況に関わらず再試合とします。実況のため運営がオブザーバーに参加する場合は、お手数ですが招待をお願いします。
- ③選んだルールが間違っていたり、チーム内で開始準備ができていない場合は、チームカラーを変える等して、ゲームホストに知らせてください。「回線の相性が悪い」、「部屋が重い」などと感じた場合もチームカラーを変更しメッセージを送り、ロビーを立て直すなど臨機応変に対応をお願いします。
- ④本戦第1回戦の開始時刻にプレイヤーが揃わない場合、開始時刻から20分以内に助っ人プレイヤーを探しチームを再構成してください。助っ人は「スキル判定シート」の要件を満たさなければなりません。その場合、必ず相手チームと運営まで報告してください。
- ⑤運営が特別認める場合を除き、運営以外のプレイヤーがオブザーバーとして参加することは認められません。

【試合開始】

- ①ゲーム中、回線落ち等のやむを得ない事情でプレイヤーが退出していった場合、それが試合開始1分以内であれば、ゲームホストは再試合のためゲームをやり直してください。試合開始1分を経過している場合には、試合は続行しなければなりません。退出したプレイヤーがプレイに復帰することは差し支えありません。また、指定されたルールと異なるルールでゲームを始めていた場合は、経過時間に関わらず再試合をお願いします。
- ②ゲームが引き分けの場合、同ゲームタイプで再試合を行います。ゴールスコアを、CTF なら1点先取で勝利、スレイヤーならゴールスコア10点で勝利するよう再設定をお願いします。
- ③大会中の Twitch 等でのストリーミング配信を推奨します。無理にしなくて結構ですが、運営の実況できる範囲に限界があるため、運営としてはありがたいです。
- ④運営からの指示や大会開催要項に反する行い、他チームのプレイを妨害すると認められる行動、ゲームやプレイヤーを誹謗・中傷する言動、過度な挑発行為等を行ったと、運営が判断した場合には、該当プレイヤーもしくは該当チームの出場停止等の処置を講じる場合があります。お互いのプレイヤーが嫌な思いをしないよう、十分に配慮してください。

【試合を終えてから（転換）】

- ①2回戦目以降、準備ができたブロックからゲームホストはタイムテーブルに沿って、試合を開始してください。
- ②各ブロックでの試合の進行状況によりそれぞれの試合開始時刻に遅れが出る恐れがあります。対戦相手チームの状況や、試合結果等を、運営からお知らせしますのでご確認ください。
- ③あらかじめトーナメント表の実況配信枠となる試合を指定するので、ご確認ください。大会当日の試合結果や、全体へのお知らせは、Google スプレッドシート上で確認できます。当日の選手との連絡担当（運営）スタッフは CJ 3 rd time 氏と HisameGaryu 氏となります。当日、わからないことがあれば、上記運営スタッフまでご連絡ください。ご連絡は Xbox のメッセージ上でお願いします。
- ④前の試合が終わっているにも関わらず、対戦チームもしくはプレイヤーが現れない場合。運営に報告し、不戦勝かどうかの判断を仰いでください。
- ⑤最後に、今大会に参加できなかった方々については、次の大会開催を予定をしています。詳細については後日お知らせしたいと思います。ぜひ、またよろしくをお願いします。

------(END)