

ポケモンユナイト SeS 杯 レギュレーション

1. 大会形式

1.1 エントリー

- a. エントリーは、すべて ポケモンユナイト SeS 杯エントリーフォームにて行う。
- b. エントリーは、チームエントリーの 1 種類のみエントリー方法で行う。
- c. また、本大会に参加する選手は「2. 参加資格」を満たさなければならない。
エントリー時には、以下項目について登録しなければならない。
 - i. 予選希望出場日
 - ii. 代表者氏名・メールアドレス
 - iii. 副代表者氏名・メールアドレス
 - iv. チーム名、チーム名ふりがな
 - v. チーム紹介
 - vi. 各選手のトレーナー名、Discord ネーム、生年月日
- d. エントリー後は、運営事務局からの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更してはならない。
- e. 運営事務局はゲーム内の名前について変更を要請でき、選手はその要請に従わなければならない。
- f. エントリー締め切り後の登録情報の変更は、認められない。
- g. 参加チーム上限数は 64 とし、64 チーム以上の応募があった場合は抽選で 64 チームを決定する。

1.2 進行

エントリー締め切り後、予選に参加する 64 チームを抽選で選ぶ。

その後、ランダムで 16 チーム 4 グループに分配し、予選グループを『8/17』に Discord で通知する。

試合は本タイトルにおける 10 分のオンライン対戦を指し、マッチはトーナメントにおける勝利チームを決定する対戦を指す

1.2.1 スイスドロー形式

- a. 本形式は予選最大 16 チーム × 4 グループが参加する 1 日(2 日?)のオンライン大会で行われ本戦(準決勝・決勝)はオフライン大会で行われる。
- b. 本形式はスイスドロー形式の予選と、シングルエリミネーショントーナメント形式の本戦で構成される。
- c. スイスドロー形式の予選では、最大合計 4 ラウンド行い、敗北数が 0 の 1 チームを決定する。
- d. スイスドロー形式の予選のマッチはすべて 2 試合先取勝負(BO 3)とする。
- e. スイスドロー形式で勝利数が同じ場合、対戦したチームの勝率により順位を決定する。
- f. スイスドロー形式の予選で 1 敗したチームはその時点で本戦進出権利を失う。
しかし、チーム及び選手が大会サイト上で継続参加の表明を行った場合は続けてスイスドローでの試合を行うことができる。
- g. 予選の最終戦（3 勝 0 敗同士の試合）のみ運営事務局が指定するカスタムで試合を行う。
- h. 本戦は予選を通過した、4 チームによるシングルエリミネーショントーナメントである。
- i. 本戦は準決勝と決勝の 2 回戦行われる。
- j. 本戦のマッチは準決勝は先取勝負(BO3)とし、決勝戦は先取勝負(BO5)とする。

1.3 マッチ形式

- a. 試合はすべて 5 対 5 のカスタムバトルで行う。
- b. 各試合のルーム作成から試合開始までの手順は大会運営のアナウンスに従う。
- c. スタジアムは大会毎に運営が定めたものを使用する。

- d. もちもの：使用制限なし、レベル制限なし
- e. サポートメダル：制限なし
- f. ポケモン：使用制限なし
- g. 同一のマッチであっても試合間のポケモン及びバトル準備（バトルアイテム、もちもの、技セット、ホロウェア、サポートメダル）、出場選手は変更可能とする。

2. 参加資格

本大会に出場する選手（以下、選手）は、以下の参加資格を満たさなければならない。

- a. 大会レギュレーションに同意し、遵守すること。
- b. 本大会に応募する時点で、選手は 13 歳以上 22 歳以下かつ居住国におけるデジタル同意の最低年齢に達していること。
- c. 本大会に応募する時点で、参加するチーム（以下、チーム）に 18 歳未満の選手が含まれる場合は、その対象となる保護者より参加承諾を得ていること。
※オフライン参加時に運営事務局が指定するフォーマットでの保護者の承諾書の持参が必須となります。
- d. 大会運営が提示を求めた場合に指定する書類および書類の写しを提出できること。
- e. 大会運営が提示を求めた場合に公的機関の発行する身分証明書を提示できること。
- f. 日本語、または英語での読み書きでのコミュニケーションが可能であること。
- g. 大会運営が指定するアプリケーションを導入し、大会運営と意思疎通が取れること。
- h. 本大会の大会運営に所属していないこと。
- i. 自己の肖像、学校名、チーム名、プレイヤー名、プレイ動画が含まれる本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含む）が、運営事務局または運営事務局が認める第三者によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS 等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、放送（ストリーミング放送を含む）、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用）されることを承諾すること（肖像権、パブリシティ権を行使しないこと）
- j. 本戦出場決定時に速やかに指定のフォームにて以下の情報を提供すること。
氏名、生年月日、2-i への同意、賞金受け取り情報（受け取り方法、口座情報）、親の同意書（19 歳未満の場合）、使用機種、代表者・副代表者の電話番号
公的機関の発行する身分証明書（顔写真、氏名、生年月日以外の情報を伏せての提出は可能とする）

3. チーム・選手

- a. 本大会に参加するチームはリーダー・サブリーダーを含む 5~10 名の選手により構成されていること。
- b. リーダー・サブリーダーは大会当日の参加意思表示、試合結果の報告、運営との連絡作業を担うこと。
- c. 試合にはチーム内から 5 名の選手が出場すること。
- d. 選手は同時に複数のチームに所属しないこと。
- e. 登録選手名はゲーム内トレーナー名と合わせること。
※大会当日はゲーム内トレーナー名と申請時の登録選手名を一致させること。
※事前のエントリー情報と一致が確認されない場合は運営による協議の上、出場可否を決定する。

4. 注意事項

- a. 試合中のボイスチャットの利用は可能とする。
※大会運営は選手用のボイスチャットツールの準備を行わないため、各チームで準備すること。
- b. 試合結果の報告にはスクリーンショットまたは画像の提出が必要となるため、選手は大会中に行われる各試合結果のスクリーンショットまたは画像を提出できるようにしなければならない。

- c 運営事務局が指定するカスタムでの試合では、試合の録画を行い、広報等で試合映像を使用する可能性がある。

5. 大会 Discord サーバー

- a. 大会進行はチャットアプリケーション『Discord』を用いて行われる。
- b. Discord 上では大会進行に関する重要な連絡が行われるため、事前にインストールやアカウントの作成を行い、動作確認を行うこと。
- c. リーダー・サブリーダーは大会運営から通知された大会 Discord サーバーに接続を行うこと
- d. Discord サーバーのニックネームは登録選手名と同名に設定すること（Discord 公式ホームページ）

6. 選手の集合

- a. リーダー・サブリーダーは、大会運営が指定する時間に Discord 上のアナウンスを確認する。
- b. 参加選手による日程およびタイムテーブルの変更は受け付けられない。
- c. 大会運営は、運営上やむを得ない場合には日程およびタイムテーブルを変更する。

7. 選手の欠場

選手の欠場、もしくは失格などにより大会進行途中に出場可能なメンバーが 5 名を割ってしまった場合は不戦敗となる可能性がある。

8. 再試合の判断

- a. 全選手が正常にロードを完了し、操作が可能となった段階で原則的に試合は有効とする。
- b. チーム内の選手が一人でも正常にロードを完了しなかった場合、当該チームはホーム（下記の画像に示す範囲）の外側に出るはならず、大会運営に速やかに報告を行わなければならない。また、その状態のゲーム画面を撮影し、Discord 上で大会運営に提出すること。試合に参加している選手は残り時間が 8:30 を切った時点で対戦相手を試合内で一切確認できなかった場合、不具合があった可能性があるため Discord を確認すること。この時各チームは 1 回まで再試合の申請をすることができる。
- c. 試合開始後にホームの外側で対戦相手を確認できている場合には、通信の切断や端末の動作不良などの理由により試合の続行ができなくなった選手がいた場合でも、試合の停止、再試合は行わない。当該選手自身で試合への復帰を試みること。試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければならない。試合開始後にルーム設定の相違が判明した場合再試合を行う。
- d. この場合 大会運営に速やかに報告を行わなければならない。また、その状態のゲーム画面を撮影し、Discord 上で大会運営に提出すること。試合に参加している選手は残り時間が 8:30 を切った時点で対戦相手を試合内で一切確認できなかった場合、Discord を確認すること。この再試合は一度しか行われず、2 度誤ったルーム設定の報告が同一の条件で申請され、これが受理された場合ルーム作成チームを失格とする。また、この再試合の申請は【1 回までの再試合申請権利】を消費しないものとする。さらに、ルーム作成チームは 2 度目のルームが正しい設定で行われていることを証明するために、スクリーンショットを提出しなければならない。再試合の申請が行われなかった場合や、正しく申請されなかった場合は原則試合を有効とする。
- e. 安全上許容できないリスク（天災や災害など）や致命的な不具合（ゲーム進行ができない状況など）が発生し試合の開始、続行が不可能となった選手がいる場合、当該選手またはチームは可能な限り大会運営に速やかに報告を行わなければならない。報告を受けた場合、大会運営は協議のうえで再試合についての判断を行う。

f. 再試合時には【出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン】の変更はできない。

9. お問い合わせ

本大会に関するお問い合わせ : info@student-esports.com

対応時間 : 10:00 ~ 19:00 (平日)

※土日祝にお問い合わせいただいた内容は翌営業日以降にて回答させていただきます。

※ご意見・ご要望や「ポケモンユナイト SeS 杯」と関係のない内容などに関しては、
回答を差し控えさせていただきます。

改訂履歴

2022年8月1日 1.3 マッチ形式 e サポートメダルに関する記載