

<勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE ルールブック ver. 2025. 1. 28>

はじめに

この「勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE ルールブック」（以下“本ルールブック”とする）は、株式会社オービックビジネスコンサルタント（以下「主催者」）が主催する e スポーツ大会である「勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE（以下「本大会」）」の参加ルールを定めたものとなります。

1. 本大会に参加するためには、本ルールブックの全てに同意して頂く必要があります。本ルールブックは、本大会における全てに適用されます。参加企業またはプレイヤーが本ルールブック及び連絡用 Discord サーバー上に示す規約に違反した場合、本大会からの除外等の対象となる場合があります。また、本ルールブックに含まれていない事項については、AFTER 6 LEAGUE 事務局（以下、事務局）および AFTER 6 LEAGUE 実行委員会（以下、運営）の決定に従うことが求められます。
2. 事務局および運営は、独自の判断で本ルールブックを変更することが出来ることとします。本ルールブックが変更される場合には連絡用 Discord にて告知され、その時点で発効するものとします。

第1条 大会フォーマット/実施日

1. 本大会は最大 16 チームで大会を実施いたします。
「グループ予選」は 2 つのグループ（A グループ、B グループ）に分かれて競います。各グループは 8 チームで構成されます。「グループ予選」全 24 試合では「スイスドロー形式」で対戦を行い、順位を決定します。
「グループ予選」終了後、グループ上位 4 チームが「決勝トーナメント」に進出し、「シングルエリミネーション形式」でトーナメントを実施し、優勝チームを決定します。
2. 「グループ予選」は、参加チーム確定後に 2 グループに振り分けを行い、各グループ 8 チームにて実施します。
3. 「決勝トーナメント」は「グループ予選」上位 4 チームが進出し、全 8 チームで実施します。
4. 大会日程は以下に記載します。
◆大会日時：2025 年 3 月 8 日（土）13:00～18:00
・決勝大会は、グループ予選終了後に実施します。
・試合映像は、試合日当日に AFTER 6 LEAGUE 公式 YouTube チャンネルにてライブ配信します。

※ 大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻が重なった場合など、や

むを得ない理由で試合実施が難しい場合などは、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営より、Discord 専用サーバー内の Pokémon UNITE 部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。なお、延期された実施日の試合は、予備日にて実施します。

5. グループ予選順位決定方法は勝点方式を採用します。

(1) ゲームの勝利で1点のリーグポイントを獲得します。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順で順位を決定します。

(2) 直接対決の勝敗

(3) (2) が同一で3チーム以上並んだ場合、各チーム、グループ予選全試合の合計ゲームスコアが多いチームを高順位とします。

6. 決勝トーナメントの実施方法について

勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE の優勝チームを決定する決勝トーナメントは、グループ予選の上位4チームが出場することが出来ます。

勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE の決勝トーナメントは「シングルエリミネーション形式」で実施します。

決勝トーナメント FINAL の勝利チームが優勝となります。

7. 出場チームエントリー期間：2025年1月28日（火）10:00

～2024年2月17日（月）23:59 まで

(1) リザーブメンバーを含む最大7名以内のチーム単位でエントリーください。

(2) エントリー数が16チームを上回った場合は、抽選にて出場企業を決定します。

(3) エントリー数が16チームを上回り抽選となった場合は、オフライン参加可能な参加チームより優先で抽選を行い、残りの枠をオンライン参加希望の参加チームで抽選とする。

第2条 チーム・メンバーの登録

1. ロースター（選手枠）について

Pokémon UNITE 部門では各チーム、スターティングメンバー5名（以下「スターター」）とリザーブメンバー5名（以下「リザーブ」）の最大7名まで選手登録することができます。

(1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。

(2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。

(3) 登録した選手が退職、転職、病欠等の事由で大会参加が困難になった場合

は事務局にお問い合わせください。

2. 連絡担当者の設定

各チームは1名“連絡担当者”を設ける必要があります。

連絡担当者は事務局および運営との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

連絡担当者は、参加応募時から本リーグ終了までの間、事務局および運営が指定する手段（メールや Discord 等）によって連絡を取り合える状態でなければなりません。

連絡担当者はロースターとは別に登録する事が可能ですが、ロースターとして登録をおこなっていない代表者は、試合には出場する事が出来ません。

3. ゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出

エントリー時にゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出が必要となります。

本大会は実況・解説による配信も行うため、正確に記入してください。

また、本大会出場時はエントリー時に記載したプレイヤーネームで出場して頂く必要があります。プレイヤーネームの変更（チームタグの追加等）がある場合は速やかに運営に連絡してください。大会開催日にプレイヤーネームの差異を発見した場合は失格となります。

4. 企業名の提出

エントリー時に企業名の提出が必要となります。

本大会は参加チームの企業名も公表します。その為、エントリー前に必ず所属企業内で企業名及びロゴ使用・掲示の承諾を得て頂く必要があります。

第3条 ルールについて

1. 試合ルール

(1) ゲームの設定

グループ予選と決勝大会ではゲーム設定が異なります。

グループ予選ではブラインドピック形式、決勝大会ではドラフトピック形式にて試合が実施されます。

(グループ予選)

試合のゲーム設定は下記の通りとなります。

サーバー：AS02 サーバー

ロビー：日本地域
試合形式：大会モード
マップ：テИА蒼空遺跡
ゲーム機能：全もちものグレード MAX
もちもの全開放
ユナイトライセンス全開放
バトルアイテム全開放
サポートメダル：非対応のバトルモードです

(決勝トーナメント 1 回戦・SEMI FINAL)
試合のゲーム設定は下記の通りとなります。
サーバー：AS02 サーバー
ロビー：日本地域
試合形式：大会モード
マップ：テИА蒼空遺跡
ゲーム機能：全もちものグレード MAX
もちもの全開放
ユナイトライセンス全開放
バトルアイテム全開放
サポートメダル：非対応のバトルモードです

(決勝トーナメント FINAL)
試合のゲーム設定は下記の通りとなります。
サーバー：AS02 サーバー
ロビー：日本地域
試合形式：大会モード
マップ：テИА蒼空遺跡 (ドラフトモード)
ゲーム機能：全もちものグレード MAX
もちもの全開放
ユナイトライセンス全開放
バトルアイテム全開放
サポートメダル：非対応のバトルモードです

(2) 対戦フォーマット

(グループ予選)

運営が設置したルーム内のブラインドピック Bo1 マッチにて、勝利チームを確定します。対戦時のサイドについて運営が抽選にて決定し、対戦表に示し

ます。

グループ予選ではブラインドピック形式を採用します。

(決勝トーナメント 1 回戦・SEMI FINAL)

勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE の優勝チームを決定する決勝トーナメントは、グループ予選の上位 4 チームが出場することが出来ます。運営が設置したルーム内のブラインドピック Bo1 マッチにて、勝利チームを確定します。対戦時のサイドについて運営が抽選にて決定し、対戦表に示します。

決勝トーナメント 1 回戦・SEMI FINAL ではブラインドピック形式を採用します。

(決勝トーナメント FINAL)

運営が設置したルーム内のドラフトモード Bo3 マッチにて、2 勝先取で勝利チームを確定します。対戦時のサイドについて、初戦は運営が抽選にて決定します。2 試合目以降は前試合の敗北チームが選択する事が出来ます。

決勝大会では、ドラフトピック形式を採用します。

(3) 特定ポケモン、アイテムの使用禁止

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すポケモン、もちものなどが存在する場合、運営は独自の裁量により当該ポケモン、もちものなどをリーグ期間中一定期間において使用禁止とする場合があります。

① 使用禁止情報は運営より事前に告知を行います。

② PICK/BAN 中に該当ポケモンを選択した場合は BAN/PICK フェーズのやり直しとします。尚、やり直しとなった際には、それ以前に決定していた BAN/PICK と同じポケモンを必ず選択する事とします。

③ ゲーム開始時、当該もちものが確認された場合は、やり直しとします。尚、やり直しとなった際には、それ以前に決定していた BAN/PICK と同じポケモンを必ず選択する事とします。

(4) 順位/獲得ポイント

(グループ予選)

1 ゲームの勝利で 1 点のリーグポイントを獲得します。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順で順位を決定します。

1 直接対決の勝敗数

2 1 が同一で 3 チーム以上並んだ場合、各チーム、グループ予選全試合の合計ゲームスコアが多いチームを高順位とする。

(決勝トーナメント)

シングルエリミネーション形式でトーナメントを実施いたします。

1 回戦、SEMI FINAL は Bo1 マッチ、FINAL は Bo3 マッチにて実施いたします。

(5) 再試合・再接続について

試合中に通信の不具合やクライアントエラーなどにより試合が中断した際は、運営の判断により試合の仕切り直しを行う場合があります。

試合の仕切り直しが発生した際は、PICK/BAN フェーズ後またはフェーズ途中に確定した PICK/BAN は仕切り直す試合前と同一の指定とします。

試合当日にゲームクライアント側にてサーバーメンテナンスなどでゲームがプレイできない状況が発生した際には、運営側で設定した振替日に試合を行います。

対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、チームはゲーム内のポーズ機能を使用し、プレイヤーは再接続を試みることができます。ただし、ポーズを開始し 5 分以内に復帰ができなかった場合は、当該選手の所属するチームはいかなる理由においても敗北扱いとします。

(6) 判定によるゲームの勝利

運営が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、運営は再試合を実施する代わりに判定によって一方のチームの勝利を認定することができます。また、プレイ時間（ゲーム時計）の 5 分（00:05:00）を超えた場合、運営はその単独の裁量により、一方のチームの敗北が合理的に確かに避けられないと判断することができます。

合理的な確かさは下記の通りで判断します。

① ゲームスコアの差異：チーム間のゲームスコアの差異が 33%を超える

(7) スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおけるデバイス（3.2.3 参照）以外での露出は原則禁止とします。

2. 共通ルール

(1) 参加プラットフォームについて

本大会で参加できるプラットフォームは下記のとおりです。

- ・ Switch

- ・ Apple iOS
- ・ Google Android

拡張機能を利用した PC 操作、PC 上でのエミュレータ利用などは原則禁止とします。

(2) クライアントのバージョンについて

各試合開催日当日段階での最新バージョンで大会を実施します。

(3) デバイスについて

本大会で利用できるデバイスは下記のとおりです。

- ・ スマートフォン：メーカー等指定なし
- ・ タブレット：メーカー等指定なし
- ・ Switch
- ・ スマートフォン/タブレットカバー
- ・ バンカーリング
- ・ モニター：メーカー等指定なし
- ・ ヘッドセット：メーカー等指定なし
- ・ イヤホン：メーカー等指定なし
- ・ ゲームパッド：メーカー等指定なし(連射機能等が付属する物は不可とする)

ハードウェア、ソフトウェアに限らず、マクロを組む行為は禁止とします。

事務局の判断によりゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用禁止とすることがあります。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントに関しては事務局にお問い合わせください。

(4) 本人確認

運営および事務局により、Discord もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

(5) 登録選手/登録選手名の変更について

エントリー締め切り後、登録選手および登録選手名の変更は原則認めないものとします。

登録後にやむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせ頂き、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

(6) その他禁止事項

- ①成りすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④談合などの他チーム／プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為
- ⑤事務局や審判への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わない行為
- ⑥事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ⑦複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- ⑧ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑨大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- ⑩大会配信を視聴しながらの試合へ参加するいわゆるゴースティング行為
- ⑪ルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
- ⑫大会運営チームが承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利を目的とした行為
- ⑬大会運営チームスタッフ、または第三者になりすます行為、ならびに弊社または第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為
- ⑭犯罪行為または犯罪を誘発する行為
- ⑮法令または公序良俗に反すると大会運営チームが判断した行為
- ⑯大会運営チームから許可を得ていない外部ツールを使用する行為
※万が一、必要な場合は事前に大会運営チームから承認を得ていなければならない。
- ⑰他の選手に対して直接又はゲーム内ボイスチャットを使用して誹謗中傷する行為
- ⑱その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

第4条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることができるものとします。

第5条 免責事項

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。AFTER 6 LEAGUE 実行委員会の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品の発送を行わない場合があります。また不可

抗力時、AFTER 6 LEAGUE 実行委員会は選手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。

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、AFTER 6 LEAGUE 実行委員会は、運営ならびに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。

3. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

(1) エントリーに際して、提供された個人情報・企業情報は、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。

(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や所属する企業に関する情報が、AFTER 6 LEAGUE 実行委員会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 AFTER 6 LEAGUE 実行委員会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ます。

第6条 ルールブックの変更

運営ならびに事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。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ます。

第7条 準拠法及び裁判管轄

本大会及び本ルールブックは日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとします。本大会及び本ルールブック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ます。

第8条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は Pokémon UNITE 部門運営並びに事務局協議のもと、決定します。

◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE 出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

・ AFTER 6 LEAGUE 事務局

a6l@toppan.co.jp

・ 勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE 運営

Discord 内、勘定奉行クラウド CUP Powered by AFTER 6 LEAGUE サーバー内問い合わせチャンネル

受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～17:00 です。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

大会開催中は大会専用 Discord サーバー にてご連絡ください。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

以上。