

## <AFTER 6 LEAGUE season 6 Apex Legends™部門 ルールブック ver. 2025. 8. 28>

### はじめに

この「AFTER 6 LEAGUE season 6 Apex Legends™部門 ルールブック」（以下“本ルールブック”とする）は、AFTER 6 LEAGUE 実行委員会が主催する「AFTER 6 LEAGUE season 6 Apex Legends™部門」（以下“本大会”と称する。）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いただく必要があります。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および連絡用 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”とする）および Apex Legends™部門運営（以下“運営”とする）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、60 社を 3 グループに分けて「REGULAR Tournament #1/#2」を開催します。
2. 「REGULAR Tournament #1」は、参加チーム確定後に事務局側で参加チームを 3 グループに振り分け、3 つのグループでそれぞれ実施します。「REGULAR Tournament #1」の各グループ上位 3 チームは「FINAL Tournament」への出場権を得るため「REGULAR Tournament #2」には出場しません。
3. 「REGULAR Tournament#2」は各グループに 3 チームずつチームが追加されます。追加となる 9 チームは事務局側より各グループに振り分けます。「REGULAR Tournament #2」の各グループ上位 3 チームは「FINAL Tournament」への出場権を得ます。
4. 「FINAL Tournament」は「REGULAR Tournament #1/#2」で出場権を付与された 18 チームで実施し、本大会の総合優勝チームを決定します。総合優勝チームには優勝賞品を授与します。
5. 大会日程は以下に記載します。

REGULAR Tournament #1 事前スクリム：2025 年 10 月 3 日（金）

REGULAR Tournament #1：2025 年 10 月 10 日（金）

REGULAR Tournament #2 事前スクリム:2025 年 11 月 7 日 (金)

REGULAR Tournament #2 : 2025 年 11 月 14 日 (金)

FINAL Tournament スクリム : 2025 年 11 月 28 日 (金)

FINAL Tournament : 2025 年 12 月 5 日 (金)

- (1) 事前スクリムの参加は任意となりますが出来るだけご参加ください。
- (2) REGULAR Tournament は 60 チームを 3 つのグループに分けて実施します。  
公式配信では 1 グループ 1 試合ずつ順番に配信を行います。
- (3) REGULAR Tournament#1/#2 と FINAL Tournament は金曜日 20 時から 2 時間半前後を予定しています。
- (4) 単日 3 試合開催します。
- (5) REGULAR Tournament#1/#2 と FINAL Tournament の様子は AFTER 6 LEAGUE 公式 YouTube チャンネルにてライブ配信いたします。なお、事前スクリムの公式配信は行いません。

◆REGULAR Tournament #1 : 2025 年 10 月 3 日 (金) 20:00~22:30 3 試合開催

◆REGULAR Tournament #2 : 2025 年 11 月 7 日 (金) 20:00~22:30 3 試合開催

◆FINAL Tournament : 2025 年 12 月 5 日 (金) 20:00~22:30 3 試合開催

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、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事務局または運営よりメールおよび Discord にて参加企業が定めた「連絡担当者 (第 2 条 2. 参照)」にご連絡いたします。

#### 6. 順位決定方法はポイント方式を採用します。

各試合順位によるポイントとキル獲得によるポイント(詳細は第 4 条 1. (3) 参照)を合算したものを当該試合のポイントとし、大会ごとに 3 試合で最もポイントの多いチームをその大会の優勝チームとします。「REGULAR Tournament#1/#2」ではグループごとに上位 3 チームを決定し、「FINAL Tournament」の優勝チームは本大会の総合優勝チームとなります。

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) 総キル数
- (2) 1試合での最高キル数
- (3) 総ダメージ数

7. エントリー締め切り：2025年9月17日(水)23:59まで

エントリー数が69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。

69チームのうち、9チームは「REGULAR Tournament #2」からの出場となります。

「REGULAR Tournament #1」と「REGULAR Tournament #2」から出場する9チームはそれぞれ事務局の抽選にて決定いたします。

## 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

Apex Legends™部門では各チーム、スターティングメンバー3名（以下「スターター」）とリザーブメンバー3名（以下「リザーバー」）の最大6名まで選手登録することが出来ます。

- (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) 出場選手はREGULAR Tournament #1 事前スクрим開催予定日である2025年10月3日(金)時点で勤続期間が6か月以上である必要があります。
- (4) 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、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ことが可能ですが、ロースターとして登録を行っていない代表者は、試合には出場することが出来ません。

### 3. ゲーム内IDの提出

エントリー時に本大会出場者はEAアカウントIDもしくはPSNオンラインIDもしくはXboxゲーマータグの提出が必要となります。

エントリー時に ID の誤りがあった場合は失格となります。

#### 4. ゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出

エントリー時にチームタグ＋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いただく必要があります。プレイヤーネームの変更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。

#### 5. 企業名・企業ロゴの提出

エントリー時に企業名・企業ロゴの提出が必要となります。

本大会は参加チームの企業名を公表します。そのため、エントリー前に必ず所属企業内で企業名掲示およびロゴ使用・掲示の承諾を得ていただく必要があります。

### 第3条 試合進行について

#### (1) 大会進行ツール

運営および事務局との連絡は大会専用の Discord サーバーチャットにて行います。

プレイヤーは Discord のニックネームを「社名\_Apex Legends™のプレイヤーネーム」に変更してください。なお、社名に株式会社の記載は不要です（例：『TOPPAN\_harary』『DiCE\_ARIL\_Possible』）

また、プレイヤーは指定された時刻に Discord サーバーに集合し、運営の指示に従ってください。

#### (2) 大会進行について

(1) プレイヤーは運営より指定された時刻までに、指定された Discord チャンネルに接続し、チェックイン連絡をしてください。

(2) 試合終了後も全ての必要な連絡が終了するまで Discord から退出することは認められません。無断で退出し運営からの連絡を受けられなかった場合、運営は一切の責任を負いません。

- (3) プレイヤーは試合用ルームが用意されたことを Discord チャンネルにて確認  
次第、指定の時刻までに接続してください。
- (4) 指定されたルームに接続した後は、運営より示されるチームスロットへ移動  
してください。
- (5) 準備完了後、試合開始までイベント運営の許可なくルームからの離脱は認め  
られません。
- (6) 試合開始時刻になってもルームに接続しない場合は、当該試合に接続する権  
利を失います。
- (7) 試合中に自身やチームが倒されたとしても、チャンピオンが決定するまでは  
Discord の連絡が確認出来る状態でいてください。(8) 続くラウンドがある  
場合には、上記 (3) から (7) の流れで参加してください。

#### 第4条 ルールについて

##### 1. 試合ルール

##### (1) ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記のとおりとします。

試合形式 : バトルロイヤル(トーナメントマッチ)

マップ : 試合日 2 週間前に運営が Discord を通じて発表

チーム編成 : 3 人

レジェンド : 制限なし

ランドマーク : ランクマッチ準拠 (注 1)

リング・アイテム設定 : ランクマッチ準拠

エイムアシスト : ON (運営で一括設定)

注 1) ランドマークについては、アップデートや仕様変更に応じて変更になる  
可能性がございます。

##### (2) 対戦フォーマット

試合ごとに勝利チームを決定します。

##### (3) 順位/獲得ポイント

1 試合におけるチーム順位および当該試合内でのチームとしてのキル数につき  
各チームは以下の表に従ったポイントを獲得します。

| 順位    | ポイント |
|-------|------|
| 1     | 12   |
| 2     | 9    |
| 3     | 7    |
| 4     | 5    |
| 5     | 4    |
| 6-7   | 3    |
| 8-10  | 2    |
| 11-15 | 1    |
| 16-20 | 0    |
| キル    | 1    |

(例：チーム A がある試合で 4 位、3 キルの場合は  $5+1\times 3=8$  ポイント獲得)

#### (4) 再試合・再接続について

本大会参加時は、原則通信状況が良好な場所で行うこととし、通信トラブルが起きないように事前に対処する必要があります。

対戦中のネットワークトラブルにより、参加者がプレイ出来ない状況になった場合でも試合は続行するものとします。

ただし、試合開始前のトラブルについては解決するまでゲームは開始しません。また、EA 側のサーバーエラーなどにより全プレイヤーが試合続行不能となった場合や、事務局および運営が判断するやむを得ない事象が発生した場合は再試合を認めることとします。

#### (5) 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ある場合、競技シーンにおけるデバイス（第 4 条 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

本大会で参加出来るプラットフォームは下記のとおりです。

PC (Origin/Steam)

PS4、PS5

Xbox

(2) クライアントのバージョンについて

各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使用出来るデバイスは下記のとおりです。

- ①PC：メーカー等指定なし
- ②モニター：メーカー等指定なし
- ③マウス：メーカー等指定なし
- ④キーボード：メーカー等指定なし
- ⑤ヘッドセット：メーカー等指定なし
- ⑥イヤホン：メーカー等指定なし
- ⑦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 や Zoom 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) 順位決定について

「FINAL Tournament」で優勝したチームを本大会の総合優勝チームとして扱います。

(6) 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ません。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ください。事務局判断で変更の可否を検討の上、ご連絡します。

(7) 配信について

本大会は YouTube でのライブ配信（5 分ディレイ）を予定しています。なお、配信にプレイヤー名や会社名等が映る可能性がありますのでご了承ください。

(8) 個人視点の配信について

個人視点の配信は 5 分ディレイをかけた場合のみ認めます。

ディレイをかけずに配信を行った場合、ペナルティの対象となります。個人視点配信は「事前スクリム」「REGULAR Tournament#1/#2」「FINAL Tournament」にて認めます。

(9) その他禁止事項

- ①なりすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④コンシューマー機またはスマートフォン端末において、照準アシストをオンにした状態でマウスを使用する行為
- ⑤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
- ⑥事務局や審判への業務妨害または運営妨害、ならびにスタッフの指示に従わない行為
- ⑦事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ⑧複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- ⑨同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- ⑩ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑪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
- ⑫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
- ⑬カスタムサーバーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
- ⑭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
- ⑮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
- ⑯犯罪行為または犯罪を誘発する行為
- ⑰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
- ⑱Electronic Arts Inc. が定める「エンドユーザーライセンス契約」および、「RULES OF CONDUCT」に違反する行為

⑲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

⑳Electronic Arts Inc. ならびに大会運営チームが提供していない外部ソフトウェアを使用する行為

㉑他の選手に対して直接またはゲーム内ボイスチャットを使用して誹謗中傷したりする行為

㉒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および、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、または振る舞い

## 第5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出来るものとします。

## 第6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、報道ならびに情報メディアにおいて、今年度なら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・TV 番組・ビデオなら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7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8条 準拠法および裁判管轄

本大会および本ルールブックは日本法に準拠し、日本法に従って解釈されるものとします。本大会およ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9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、Apex Legends™部門運営ならびに AFTER 6 LEAGUE 事務局の協議のもと、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](mailto:a6l@toppan.co.jp)
- ・ Apex Legends™部門運営

Discord 内、AFTER 6 LEAGUE™ Apex Legends™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をご了解ください。

以上。