

BATTLE OF KINKI 2026 大会規約書

制定日: 2025年12月12日 施行日: 2025年12月12日 主催: 関西スポーツ実行委員会

本規約は、関西スポーツ実行委員会(以下「主催者」という)が主催する『BATTLE OF KINKI 2026』(以下「本大会」という)に参加するすべてのチームおよび選手(以下「参加者」という)に適用される。参加者は本大会へのエントリーをもって、本規約のすべてに同意したものとみなす。

第1条(大会概要・趣旨)

- 本大会は、2025年度事業として実施される、関西2府5県が広域連携するeスポーツ大会である。
- 本大会は、eスポーツを通じた地域活性化およびコミュニティの交流を目的とし、公正かつ健全な競技運営を行うものとする。

第2条(参加資格)

本大会に参加するには、以下のすべての条件を満たす必要がある。

- 年齢制限 大会開催日時時点で満17歳以上であること。なお、満18歳未満の参加者は、保護者(親権者または未成年後見人)の同意を得た上で、主催者が指定する**「保護者同意書」を提出しなければならない。*
- 決勝大会への出頭義務 予選を通過し決勝大会へ進出した場合、チームメンバー(登録選手3名)のうち、最低1名以上が指定のオフライン会場(サンガスタジアム by KYOCERA e-Sports ZONE)へ来場し、競技に参加できること。※全メンバーがオンライン参加となることは、第5条第3項の例外を除き認められない。
- チーム名称 決勝進出時、チーム名に予選を通過したエリアの府県名を接頭辞として追加することに同意すること。(例:「京都イーブロズ」「大阪ゲーミング」等)
- アカウントおよびプラットフォーム 本大会で使用可能なEAアカウントを保有し、運営からの連絡(Discord等)に常時応答できる状態であること。

第3条(競技ルール)

- 使用タイトル・マップ
 - タイトル: Apex Legends(最新バージョン)
 - マップ: 大会開催時点での最新シーズンのランクマッチマップを採用する。
- 勝敗決定方式
 - 決勝大会は全5試合(Bo5)を行う。

- 順位およびキル数に応じたポイント制とし、計5試合の総合ポイントにより最終順位を決定する。ポイントシステムはALGS(Apex Legends Global Series)の基準に準拠し、詳細は別途「競技ルール細則」にて定める。
- 3. 禁止事項 以下の行為を禁止とし、発覚した場合は即時の失格処分、および将来的な大会への出場禁止処分を科す場合がある。
 - チートツール、不正なハードウェア(コンバーター等)の使用。
 - ゲーム内のグリッチ(不具合利用)および悪用。
 - チーミング(他チームとの談合)やゴースティング行為。
 - 差別的発言、暴言、ハラスメント、その他公序良俗に反する行為。
- 4. リホスト(再試合)基準
 - サーバー全体がダウンした場合など、競技続行が不可能と運営が判断した場合に限りリホストを行う。
 - 個別の回線切断については第4条の規定に従う。

第4条(決勝大会におけるハイブリッド開催および通信環境に関する特約)

本大会決勝は、オフライン会場とオンライン参加が混在する「ハイブリッド形式」にて実施する。

1. チーム構成と参加形態 決勝におけるチーム構成は以下のいずれかとする。
 - 構成A: 1名がオフライン会場、2名がオンライン(自宅等)
 - 構成B: 2名がオフライン会場、1名がオンライン(自宅等)
 - 構成C: 3名全員がオフライン会場 ※いかなる場合も、会場に来場する選手はチーム代表者としての責務を負うものとする。
2. 通信環境および機器トラブルの責任分界点
 - オフライン会場: 主催者が用意した回線および設備に起因するトラブル(大規模なラグ、停電等)が発生した場合、運営判断により試合の中断または再試合(リホスト)を検討する。
 - オンライン参加: 参加者個人の自宅等の通信環境または使用機器(PC、周辺機器)に起因する回線切断、ラグ、クラッシュ等については、原則として再試合の対象外とする。切断された選手は復帰できないものとして扱い、残りのメンバーで試合を続行するものとする。これによるポイントの補填は行わない。
3. ボイスチャット(VC) オフライン会場の選手とオンラインの選手間の連携には、主催者が指定または認可した通話ツール(Discord等)を使用すること。オフライン会場の選手は、運営スタッフの指示に従い、指定のオーディオ設定を行わなければならない。

第5条(賞品・賞金)

入賞チームには以下の賞金および副賞を授与する。ただし、参加形態により内容が異なる場合がある。

1. 賞金(優勝チーム)

- アマゾンギフト券：・チームの誰か1人がオフラインで参加して優勝した場合10000×3、なおチーム全員がオンラインで優勝した場合5000×3
- 2. 副賞(亀岡牛)に関する重要規定 副賞である「亀岡牛」の贈呈対象は、決勝当日にオフライン会場(サンガスタジアム)へ来場し、物理的に参加した選手のみとする。オンラインのみで参加したチームメンバー(自宅等からの参加者)には、副賞を受け取る権利は発生せず、後日発送等の対応も行わないものとする。
- 3. 支払方法 賞金は大会終了後、所定の手続きを経て代表者のメールアドレスへ送付するものとする。

第6条(オフライン会場での諸注意)

1. 本人確認書類の提出 オフライン会場への来場者は、当日受付にて身分証明書(運転免許証、学生証、マイナンバーカード等)を提示しなければならない。未成年者は、事前に記入・捺印済みの「保護者同意書」の原本を必ず持参し、提出すること。同意書の不備または未提出の場合、出場を認めない。
2. 費用負担 決勝会場までの往復交通費および宿泊費は、原則として参加者の自己負担とする。
3. 肖像権および配信への同意 参加者は、本大会中のプレイ映像、会場での容貌(顔写真・映像)、ボイスチャットの音声、インタビュー等が、主催者およびメディア各社によって撮影・配信・報道されることに同意するものとする。また、これらの映像・画像は、本事業の広報活動として**2026年3月末日**までアーカイブ公開および二次利用されることに異議を申し立てないものとする。

第7条(免責事項・個人情報)

1. 免責事項 天災地変、感染症の拡大、戦争、暴動、設備不良、その他主催者の責に帰すべからざる事由により、本大会の開催が困難となった場合、主催者は大会を延期または中止することができる。この場合、参加者が負担した交通費等の費用について主催者は補償しない。
2. 個人情報の取り扱い 主催者は、参加者から取得した個人情報を、本大会の運営、本人確認、賞品の発送、および次回大会の案内のみに使用し、法令に基づく場合を除き、第三者に提供しないものとする。

本規約は**2025年12月12日**より発効する。関西スポーツ実行委員会

BATTLE OF KINKI 2026 本戦決勝競技ルール 細則

制定日: 2025年12月12日

管轄: 関西スポーツ実行委員会 競技運営チーム

本細則は、大会規約第3条に基づき、競技の具体的な実施方法および詳細ルールを定めるものである。すべての参加選手は本細則を熟読し、これを遵守しなければならない。

第1条(試合環境および設定)

- プラットフォーム
 - PC (Steam / EA App)、PlayStation 4/5、Xbox Series X|S、Nintendo Switchの使用を認める(クロスプラットフォーム機能を使用)。
 - カスタムマッチの設定における「エイムアシスト」の扱いは、PC版の値(0.4または運営設定値)に統一される場合があることを了承すること。※現状の仕様では「PC基準」となる。
- ゲームモード設定
 - モード: バトルロイヤル
 - マッチ設定: トーナメント(ALGS仕様に準拠)
 - 匿名モード: オン
 - チャット機能: 運営への報告時を除き、「全体チャット」の使用は禁止とする。
- 使用マップ
 - 本大会開催時点での最新シーズンの競技マップ(例: World's Edge, Storm Point, E-District等から選定)を使用する。
 - 具体的なマップローテーションは、決勝当日のブリーフィングにて発表する。

第2条(ポイントシステム)

本大会は、各試合の「順位ポイント」と「キルポイント」の合計によって競われる。

- 順位ポイント(Placement Points)
各試合の最終順位に応じ、以下のポイントを付与する。

順位	ポイント
1位	12

2位	9
3位	7
4位	5
5位	4
6位～7位	3
8位～10位	2
11位～15位	1
16位～20位	0

2.

キルポイント(Kill Points)

1. 1キルにつき 1ポイント を付与する。
2. キル数の上限(キルキャップ)は設けない。
3. 最終順位の決定(タイブレーカー)
全5試合終了時点で合計ポイントが同点(タイ)の場合、以下の優先順位に従って最終順位を決定する。
 1. シングルマッチ(1試合)における最高スコア(順位pt+キルpt)が高いチーム
 2. シングルマッチ(1試合)における最大キル数が多いチーム
 3. 全5試合の合計キル数が多いチーム
 4. 全5試合の平均順位が良いチーム
 5. 最終試合(第5試合)の順位が良いチーム

第3条(マップローテーション: 決勝Bo5)

決勝(Bo5)におけるマップ構成は以下の通りとする(※運営状況により変更の可能性あり)。

- 第1試合: World's Edge
- 第2試合: World's Edge
- 第3試合: Storm Point
- 第4試合: Storm Point
- 第5試合: World's Edge

第4条(リホストおよび切断時の対応詳細)

1. リホスト(再試合)の条件

以下の場合に限り、運営判断で試合を無効とし、再試合(リホスト)を行う。

- サーバー自体がクラッシュし、全プレイヤーが接続不能になった場合。
- 運営側の設定ミスにより、公正な試合が行えないと判断された場合。
- 試合開始直後、ドロップシップの発進前(キャラ選択画面～ロード画面)に、ロビー内の参加者数が規定数を著しく下回った場合。

2. プレイヤー個別の切断・クラッシュ

- 試合開始(ドロップシップ発進)後にプレイヤーが回線切断やゲームクラッシュで落ちた場合、いかなる理由であってもリホストは行わない。
- 切断されたプレイヤーは、ゲームの仕様上「再接続(リコネクト)」が可能であれば復帰を認める。復帰できない場合は、残りのメンバーのみで戦闘を継続すること。
- 【オフライン会場特例】オフライン会場のPCまたは回線に、運営が認める明白な不具合(機材故障、会場停電等)が発生し、かつその影響が甚大であると判断された場合、運営の裁量で試合の中断・再試合を検討する。

第5条(デバイスおよびツール使用制限)

1. オフライン会場参加者

- PC本体/モニター: 主催者が用意したものを使用すること。
- デバイス: マウス、キーボード、コントローラー、マウスパッド、イヤホン/ヘッドセットは持参した自身のものを使用できる。ただし、ドライバ不要で動作するものを推奨する。
- ツールのインストール: 会場PCへのソフトウェアインストールは原則禁止とする。ただし、デバイス設定用ソフトウェア(G HUB, Synapse等)に限り、運営スタッフ立ち会いのもと許可する場合がある。

2. オンライン参加者

- 自宅等の環境でプレイする場合も、チート行為と誤認される可能性のあるツール(マクロツール、連射機能、グラフィック設定を不正に書き換えるconfig等)の使用は禁止とする。

3. 禁止事項(共通)

- コンバーターの使用: キーボード・マウス信号をコントローラー入力に変換するハードウェア(XIM, Reasnow等)の使用は、オンライン・オフライン問わず厳禁とする。発覚次第、チーム全体を失格とする。
- グリッチ: マップの地形抜け、意図的なサーバーラグ発生、その他ゲーム仕様の不具合を利用する行為。

第6条(遅刻および不戦敗)

1. 試合開始時刻(カスタムキー配布および集合時間)に遅れた場合、その試合には参加できないものとする。
2. チームメンバーが2名以下となった場合でも参加は認めるが、ポイントの優遇措置等は一切行わない。
3. 決勝当日、オフライン会場にチームの代表者(最低1名)が来場しなかった場合、当該チームは失格となり、オンライン待機中のメンバーも出場できない。

附則

本細則に記載のない事象が発生した場合、または解釈に疑義が生じた場合は、関西スポーツ実行委員会および大会運営本部の最終判断に従うものとする。