

# APEX LEGENDS™ e-elements DREAM MATCH

## 予選会参加規約

### • はじめに

「APEX LEGENDS™ e-elements DREAM MATCH 予選イベント」(以下、本イベント)は、株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパン(以下、同社)及び同社の委託する企業の株式会社ディスクシティエンタテインメントで構成される運営チーム(以下、運営チーム)が、運営および管理を行います。以下に定める規約(以下、本イベント規約)を読み、同意の上でエントリーをしてください。

なお、予選イベント規約の内容は、運営チームの判断において、いつでも変更できるものとします。本イベント規約の変更を行う場合、当該変更の内容を運営チームの公式サイトおよび Discord サーバーに掲載するものとし、当該掲載により変更が適用されるものとします。

### • 参加資格

以下の条件のすべてを満たす方に、本イベントへの参加資格が認められます。

- ・ 本イベント規約に同意していただけること。
- ・ 各チームの参加者は、その全員が 17 歳以上になっていること(誕生日が 2006 年 8 月 10 日以前であること)。
- ・ 日本国内に居住していること。
- ・ 日本語でのコミュニケーションが十分に取れること。
- ・ 運営が指定する大会チャット([Discord サーバー](#))を利用できる環境にあり、本イベント開催中に大会チャット上で運営からの連絡を受けとることができること。

と。

- ・ 1 チーム 3 名でエントリーすること。  
※チームメンバーは各日程の 2 日目の 23 時 59 分まで変更が可能となります。それ以降の変更は参加辞退扱いとなります。
- ・ チームにはチームリーダーを設定すること。
- ・ 出場決定したチームのリーダーには、電子メール等で連絡できること。  
※チームリーダーが運営からの連絡に対して、3 日以上音信不通、連絡に返事がない場合、またはチームメンバーと意思疎通ができていないと判断した場合には、チームが失格となる場合があります。
- ・ チーム名が他のチームと重複しないこと。
- ・ 試合に支障のないゲームプレイ環境(PC スペック、各種ソフトウェアの動作状態、通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む)を用意できること。
- ・ 運営チームに所属していないこと。
- ・ 運営チームより本イベントへの参加禁止処分を受けていないこと。
- ・ 参加者とその親族を含め、いわゆる反社会的勢力に該当しないことおよび反社会的勢力との関係を有しないこと。
- ・ 参加者はエントリー時に各個人で EA アカウントを保持していること。
- ・ ゲーム内での処分を受けていないプレイヤーであること。
- ・ 各チームの使用アカウントは、本イベントでのプレイ時点において、何かしらの制限がかかっていないことが必要です。  
  
制限中は本イベントの試合に参加することはできません。なお、使用アカウントが永久停止の処分を受けている場合は、本イベントへの参加及びチームの登録はできません。
- ・ リアルやVTuber などの配信者、または配信活動を行っているプロ選手で、配信プラットフォームで 3 か月以上ライブ配信を行っていること、また各月毎に 5 回以上配信を行っていること。
- ・ ライブ配信が可能か YouTube もしくは Twitch アカウントを保有していること。

## • 参加資格の取り消し

以下の場合、エントリー受付後であっても、運営チームがエントリーされた方の参加資格を取り消す可能性があります。

- ・ 運営からの連絡に対して 3 日以上レスポンスが無い場合。
- ・ 電子メールや運営用 Discord サーバー内のやり取りについては、第三者に漏らした場合。(全体チャンネルは除く)
- ・ 指定されたチェックイン時間に間に合わなかった場合。
- ・ 本イベント規約に違反したと運営チームが判断した場合。
- ・ プレイヤー名またはチーム名に公序良俗に反する名前を使用している場合。
- ・ その他、運営チームがエントリーされた方の参加が不適切であると合理的に判断した場合。

## • 本イベント中における記録、配信および報道等について

本イベントにエントリーされる方は、以下のことに同意したものとします。

- ・ 運営チームが運営する各種 SNS、ウェブサイト、本イベントに関連する広報物、報道および情報メディアにおいて、各種情報(プレイヤー名などのゲーム情報、チーム名など)が使用されること。
- ・ ビデオならびに情報メディア、報道メディアなどによる商業的利用を行うこと。
- ・ 本イベント開催中、運営チームのスタッフがその模様(ゲーム内プレイ動画等)を撮影し、インターネット中継、ウェブサイトやテレビ番組、配信番組において放映されること。
- ・ 本イベントの LIVE 配信及びイベント後の動画アップロードについては、運営 Discord サーバー内の登録用チャンネルに配信者情報を記載することで可能となる。また FINAL については、可能な限り配信を行うこと。

※運営確認のうえ、活動内容に問題があると判断した場合、登録を解除する可能性があります。

## • 個人情報等の取扱い

- ・ 運営チームは、参加者の個人情報を、本イベント規約で定める場合または法令等により開示を求められた場合を除き、ご本人様の同意なしに業務委託先以外の第三者に開示・提供することはありません。

## • 個人情報取得・利用の目的

個人情報の取得および利用は以下の目的にのみ利用いたします。

- ・ イベント関係者が作成する印刷物・広報物・ウェブサイト・情報メディアにて商業的利用をするため。
- ・ 参加者管理、組み合わせ編成等の本イベント運営に必要な業務のため。
- ・ 参加者からの問い合わせ等への対応のため。
- ・ 今後開催するイベント等のご案内のため。
- ・ 賞品等の提供のため。
- ・ その他前各号に関連または付随する一切の業務のため。
- ・ 【個人情報に関するお問い合わせ先】
  - [dreammatch\\_gr@e-elements.jp](mailto:dreammatch_gr@e-elements.jp)

## • イベント形式

### ■ イベント日程

- ・ DAY1:2023年9月2日(土)

- ・ DAY2:2023 年 9 月 3 日(日)
- ・ DAY3:2023 年 9 月 17 日(日)
- ・ ラストチャンス&FINAL:2023 年 9 月 24 日(日)

## ■ゲームルール

- ・ 本イベントの設定は下記で実施されます。

ゲーム使用サーバー:カスタムサーバー

試合形式:バトルロイヤル(トーナメントマッチ)

マップ :後日更新となります。

チーム数:最大 20

※最大前後半 5 ブロックずつまでとなります。参加者が多い場合は、抽選となりますのでご了承ください。

レジェンド:制限なし

リング・アイテム設定:ランクマッチ準拠

- ・ エントリーチームについては、上限 30 ポイントのポイント制となります。

### 【ポイント表】

・ブロンズ・シルバー・ゴールド 2 ポイント

・プラチナ 3 ポイント

・ダイヤモンド 5 ポイント

・マスター※S17 は除外 9 ポイント

・プレデター 11 ポイント

・競技経験者(対象 Year2-3 のみ) 12 ポイント

・世界戦士(ALGS YEAR3 CHAMPIONSHIP 出場プロ) 13 ポイント

※最高ランク到達後、4 シーズン以上最高ランクを踏めていない場合、1 ランクダウン(競技経験者、世界戦士は適用外)

## ■対戦フォーマット

- ・ 全マッチでの合計ポイントが高いチームの勝利となります。

## ■順位/獲得ポイント

- ・ 1試合におけるチーム順位および該当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。
- ・ 得点と同点だった場合は、総ダメージ数が多いチームが上位順位。次に1マッチ内での総キル数が多いチームが上位順位。ここまですべて同点だった場合は、最終マッチの順位が高かったチームが上位順位。

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 が試合で 4 位、3 キルの場合は  $5+1\times 3=8$  ポイント獲得)

## ■再試合・再接続について

- ・ 本イベント参加時は、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、一部の参加者がプレイでき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参加者が試合続行不能となった場合や、やむを得ない事象が発生したと運営チームが判断する場合は再試合を認めます。

## ■参加プラットフォームについて

- ・ 本イベントのプラットフォームは PC 版および PS4、PS5 版と XBOX 版とします。  
※Nintendo Switch 版は参加できません。

## ■クライアントのバージョンについて

- ・ 開催日当日段階での最新バージョンにて行います。

## ■試合の準備

- ・ 各予選実施日程毎(DAY1~DAY3)の試合 2 日前(ただし、その日運営チームの営業日でないときは、その直前の営業日)の午後 12 時までに届け出された情報に基づき、同日中に該当試合への参加抽選を行い、参加チームを決定するものとします。また、出場可能と判断された参加チームは、翌日より、選手等登録簿に登録されたメンバーをもって出場の確認を行うものとします。

参加チームには運営チームよりメールにて参加の可否確認を行います。

## ● 禁止事項

- ・ 本イベント規約に違反すること。
- ・ 運営チームの指示や要請に従わないこと。
- ・ 本イベントの進行、運営を意図的に妨害すること。
- ・ 本イベントの受付時間に遅れること、定められた時間、場所に集合しないこと。
- ・ 同一の人物が、複数アカウントの使用により同一イベントに複数回の応募を行うこと。
- ・ 本イベントへの応募または運営チームからの問い合わせ等に対して虚偽の申告を行うこと。
- ・ 本イベントに参加する権利を第三者に譲渡すること。
- ・ 公序良俗に反する不適切な名前、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞をプレイヤー名、チーム名として利用すること。
- ・ 運営チームまたは、第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること。
- ・ 本イベントを利用して営利を目的とした行為をすること  
※ただし FINAL でのスーパーチャット及びビッツなどの投げ銭は除く
- ・ クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- ・ ハラスメント行為を行うこと。
- ・ その他、運営チームが不適切と判断する行為を行うこと。

## ● ペナルティ

- ・ 運営チームは参加者またはチームが本イベント規約に違反したと判断した場合、違反した参加者に試合の敗北や参加停止等のペナルティを与えることができます。



- ・ 同一の人物が繰り返し本イベント規約に違反した場合、より重いペナルティが与えられます。
- ・ 運営チームは与えたペナルティを、公式ウェブサイト上などで公表できるものとします。
- ・ 本イベントは暴力、暴力行使の示唆、あるいはその他の脅迫・威嚇行為を一切容認しません。
- ・ 本イベントに関わる賭博行為は禁止とします。

## ● 免責

- ・ 運営チームの債務不履行責任は、運営チームの故意または重過失によらない場合には免責されるものとします。
- ・ 本イベントに関して、参加者間または参加者と第三者との間において生じた取引、連絡または紛争等について一切責任を負いません。
- ・ 本イベントはゲームサーバーのトラブルや天災など、やむを得ない事情が発生した場合に延期もしくは中断する場合があります。
- ・ 参加者の事情で通信環境や電源状況の不備により正常に試合が続行できず勝敗に影響を及ぼした場合、運営チームは一切の責任を負いません。
- ・ 運営チームは、公序良俗に反する不適切な名前、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞をプレイヤー名またはチーム名として使用していると判断した場合、事前の連絡なく変更することができます。

## ● 規約および本イベント内容の変更

- ・ 本イベント規約の内容は、運営チームの判断において、いつでも変更できるものとします。

- ・ 本イベント規約の変更を行う場合、当該変更の内容を運営チームの予選詳細ページおよび Discord サーバーに掲載するものとし、当該掲載により変更が適用されるものとします。

- **準拠法および管轄**

本イベント規約は日本法に準拠します。本イベント規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を専属的な第一審の管轄裁判所とします。

- **お問い合わせ先**

本イベントについてのお問い合わせは運営チームまでご連絡ください。

お問い合わせメールアドレス

- [dreammatch\\_qr@e-elements.jp](mailto:dreammatch_qr@e-elements.jp)