

2021黒い砂漠【日本・台湾・香港・マカオ】アルシャの闘技場親善試合規定

第1章(種目概要)

第1条 種目及び大会名称

1.1 名称：黒い砂漠 (Black Desert)

1.2 大会名称：2021黒い砂漠【日本・台湾・香港・マカオ】アルシャの闘技場親善試合

第2条 参加資格

2.1 黒い砂漠の家門内にLv.62以上の一般キャラクターを保有している場合のみ参加できる。(参加申請当時基準)

2.2 最近6ヶ月以内にゲーム内コンテンツおよびシステムを悪用し、ゲーム利用が制限された履歴がある場合は参加できない。

2.3 参加選手は本人名義のアカウントでのみ参加申込みができることを原則とし、家族を含む他人名義のアカウントでは参加できない。

2.4 大会開催中であっても上記参加資格に満たない場合は直ちに参加を取り消し、次順位の選手に権限を委任する。

2.5 参加選手のキャラクターおよび家門に不健全な名前が確認された場合、参加資格が剥奪されるか、主催側によって変更される場合がある。

第2章(大会方式)

第3条 競技方式

3.1 参加形態：ギルド単位のチーム対戦

3.2 試合方法

① 準々決勝ステージ

- 1対1形式
- 最大5戦3本先取
- 対戦表は主催側が決定

② 準決勝ステージ

- 1対1形式
- 最大5戦3本先取
- 対戦表は主催側が決定

③ 3位決定戦ステージ

- 1対1形式
- 準決勝：最大7戦4本先取
- 対戦表は主催側が決定

④ 決勝ステージ

- 1対1形式
- 決勝：最大7戦4本先取
- 対戦表は主催側が決定

3.3 大会公式システム：アルシャの闘技場

第4条 試合設定

4.1 大会開始前、接続後待機

4.2 大会クライアント：最新ライブサーバーと同じバージョンのイベントサーバーおよびクライアントで進行

4.3 準々決勝ステージ

区分	セッティング
対戦方式	チーム戦
ステージ方式	1対1対戦
進行場所	オンライン (アルシャの闘技場)
進行方法	時間とともに範囲が狭まるアルシャの闘技場での対戦
試合時間	個人戦(3分)
勝利条件	最大5戦3本先取
中継	有る場合がある
試合中の他人の参加	不可
試合中にキャラクター復活	不可
バフ効果(エリクサー・料理・スクロールなど)	削除(不可)
キャラクター専用スキルバフ	可能
回復剤	アルシャの闘技場専用ポーション または、(古代の) オウダーの精霊水 (古代の) オーネットの精霊水のみ使用可能

4.4 準決勝ステージ

区分	セッティング
対戦方式	チーム戦
ステージ方式	1対1対戦
進行場所	オンライン (アルシャの闘技場)
進行方法	時間とともに範囲が狭まるアルシャの闘技場での対戦
試合時間	個人戦(3分)
勝利条件	最大5戦3本先取
中継	有る場合がある
試合中参加	不可
試合中にキャラクター復活	不可
バフ効果(エリクサー・料理・スクロールなど)	削除(不可)
キャラクター専用スキルバフ	可能
回復剤	アルシャの闘技場専用ポーション または、(古代の) オウダーの精霊水 (古代の) オーネットの精霊水のみ使用可能

4.5 3位決定戦ステージ

区分	セッティング
対戦方式	チーム戦
ステージ方式	1対1対戦
進行場所	オンライン (アルシャの闘技場)
進行方法	時間とともに範囲が狭まるアルシャの闘技場での対戦
試合時間	個人戦(3分)
勝利条件	7戦4先勝

中継	有る場合がある
試合中参加	不可
試合中にキャラクター復活	不可
有利なバフ効果(エリクサー・料理・スクロールなど)	削除(不可)
キャラクター専用スキルバフ	可能
回復剤	アルシャの闘技場専用ポーション または、(古代の) オウダーの精霊水 (古代の) オーネットの精霊水のみ使用可能

4.6 決勝ステージ

区分	セッティング
対戦方式	チーム戦
ステージ方式	1対1対戦
進行場所	オンライン (アルシャの闘技場)
進行方法	時間とともに範囲が狭まるアルシャの闘技場での対戦
試合時間	個人戦(3分)
勝利条件	7戦4先勝
中継	有る場合がある
試合中参加	不可
試合中にキャラクター復活	不可
有利なバフ効果(エリクサー・料理・スクロールなど)	削除(不可)
キャラクター専用スキルバフ	可能
回復剤	アルシャの闘技場専用ポーション または、(古代の) オウダーの精霊水 (古代の) オーネットの精霊水のみ使用可能

第5条 引き分けの進め方

5.1 試合時間内に勝敗がつかない場合、キャラクターのHP(百分率)を計算し、この割合が高いキャラクターの勝利となる。

5.2 アルシャの闘技場のシステム上、引き分けで結果が終了した場合、勝利選手が決まるまで再試合(一本勝負)が行われる。

第3章(競技規則)

第6条 個人装備および外部プログラムの使用

6.1 一般的に選手は競技に個人の装備を使って参加する。今後別途行われる試合が発生した場合、個人の装備ではなく主催側が準備した装備を使うこともある。

6.2 試合に出場する選手が使用できる装備は以下の通りである。

区分	セッティング
マウス	▶ 独自のマクロ保存機能マウス使用可能（ただし、マクロ設定によるプレイ禁止）
キーボード	▶ 独自のマクロ保存機能キーボード使用可能（ただし、マクロ設定によるプレイ禁止）
マウスパッドおよびスタンド	▶ 自由選択
イヤホン/ヘッドセットおよび延長コード	▶ 自由選択
外付けサウンドカード	▶ 自由選択

6.3 マクロ保存機能付きの装置を使用する選手は、主催側がセッティング内容の確認を要請する場合、最大限協力しなければならない。これに応じない場合、マクロ機能を使用したものとみなされ、それに準ずる懲戒処理となることがある。

6.4 装置のドライバー、ボイスチャットプログラムを除いたゲームソフトウェア以外の外部プログラムは使用できない。例）マウスのクリック回数やモニターの表示などを任意で調整する非認可プログラムなど

6.5 装置のドライバーのインストールおよびボイスチャットプログラムの使用時にプログラムの誤作動が発生した場合、責任は選手本人にある。

6.6 選手個人の装備を使用して発生する不利益および試合結果に対する責任は選手本人にある。

第7条 試合セッティング

7.1 選手のゲーム設定と装備セッティングは試合開始前に完了しなければならない。

7.2 選手は、周囲の環境およびPCの状態を確認した後、競技に影響を与える要素があるかどうかを事前に確認し、これによって発生する不利益および競技結果の責任は、選手本人にある。

7.3 選手の家名は、参加申請時に入力した家名と同一でなければならない。

第8条 主催側判定

8.1 主催側は試合判定の第一責任者であり、主催側の判定は覆されない。

8.2 主催側は試合の円滑な進行のため、事前にゲーム環境を点検しなければならない。

8.3 特殊な状況の発生によりこれ以上試合を進められないと判断される場合、または状況発生時点で優勢勝ち判

定が難しいと判断される場合、主催側は引き分け判定をすることができる。

8.4 選手はこれ以上試合が難しいと判断される場合、主催側が明確に認知できるようにアルシャのチャット(Alt+9)を使って知らせる必要がある。

8.5 試合中、選手ではなく選手関係者や観戦者が試合結果に相当な影響を与えると判断される場合、主催側は強制退場させることができる。

8.6 主催側の判定に対する過剰反応または競技結果に影響を及ぼす行為をした選手に対して、大会主催側から追加的な懲戒を与えることができる。

8.7 主催側の判定に異議がある場合、試合終了後、主催側関係者(サポートセンター)を通じて異議申し立てができ、これに対する判断は大会主催側が行う。

8.8 ただし、異議申し立てに対する内容は第8条1項に基づいて判定は覆されず、誤審が明白な場合、該当主催側の決定者に対する事後懲戒水準が決定される。

第9条 禁止行為及び非紳士的行為

9.1 禁止および非紳士的行為が発見された時、主催側は当該選手に以下のような判定を下す。

懲戒区分	内容
注意	<ul style="list-style-type: none">▶ 主催側からの統制や指示に応じなかった場合▶ 選手セッティングまたは装備の問題により、一時停止を要請する場合▶ 選手のミスによりPCまたはネットワーク機器に問題が生じたことが明白な場合▶ チャットで試合に影響を与えた場合▶ 過度な言語表現で相手に意図的に挑発する行為など <p>※注意2回の場合、警告1回</p>
警告	<ul style="list-style-type: none">▶ 試合結果に直接影響を及ぼしかねないゲーム内バグなどを悪用した場合▶ 許可されていない装備やソフトウェアの使用が発覚した場合▶ 故意に接続を切断し競技に支障をきたす場合▶ 既に注意懲戒を受けた事項を繰り返した場合▶ その他主催者側の判断により警告懲戒が適当な場合 <p>※警告2回の場合、不戦敗</p>
不戦敗	<ul style="list-style-type: none">▶ 認可されていない不正プログラム等の外部プログラムを使用する場合▶ マクロプログラム等を活用した異常なプレイが確認された場合▶ 選手間の衝突、悪口と非紳士的な行動で正常な試合が不可能だと判断された場合▶ 試合開始前に到着しない場合

9.2 故意に引き分けを誘導したり、試合に積極的に参加しない行動が確認された場合、該当ラウンドで敗北または失格処理されることがある。

(例：試合中に意図的に試合開始地点(戦場内に位置するNPCの近く)から出なかつたり、試合中に当該エリア内に入って戦闘を避ける行為)

9.3 上記項目以外の正常な試合進行に影響がある状況の発生時、主催側の判断によって適切な懲戒および制裁を加えることができる。

9.4 他人が本人の代わりに競技に参加した事実が確認されると、直ちに退場及び失格となり、この場合、残りの競技に参加する資格が剥奪される。また、主催者側の判断によっては最大30日のゲーム利用制限となることがある。

第10条 回線の切断

10.1 回線の切断の発生時、当該選手は再接続して主催側にチャットを通じて試合進行可否を知らせる。

10.2 回線の切断による交戦前後による競技進行判定は以下の通りで、選手ではなくシステム上(主催側)発生した場合も同様である。

基準	内容
交戦前	当該セットの無効・再試合
交戦中	当該試合の終了後に残りの試合を進行(以前の試合のスコアは維持される) ※上記の内容に該当する選手は、回線が切断されたラウンドは敗北となる。 ※再試合をセットする上で勝敗に大きな影響を与えかねないと主催側が判断した場合、問題が発生した試合は無効に処理し、基本セットで再試合ができる。

第11条 家名、クラス、アイテムの使用

11.1 事前に申請を完了した家名、クラスと実際の参加家名またはクラスが異なる場合、参加資格が剥奪される。

11.2 キャラクターの外見および装飾は変更が可能。

11.3 申請した選手のうち、家名/キャラクター名が黒い砂漠策名前政策に違反したり、社会通念上他人に不快感を与える恐れがあると主催側が判断した場合、直ちに参加を取り消し、次順位の選手に権限を委任する。

11.4 本大会ではアルシャの闘技場専用ポーションと(古代の)オーネットの精霊水、(古代の)オウダーの精霊水を使用でき、大会主催側が特定アイテムの使用により大会進行に深刻な問題を発生させる可能性があるとして判断する場合、規定の修正により使用を制限することができる。

第12条 施行日

この規定は、規定発表の時点を基準に施行される。

第13条 規定の修正および義務

13.1 最新パッチ、バージョン発売による適用及びその他の不合理な要素を発見した場合、主催側で修正できる。

13.2 大会に参加する選手にはルールを随時確認して不利益を被らないよう努力する義務がある。

13.3 大会規定は事前に告知し、やむを得ない状況で規定修正が行われる場合、公式ホームページまたはお知らせを通じて案内しなければならない義務がある。