

Game Rule / CS:GO : (日本語)

WESG APAC

Counter-Strike: Global Offensive

アジア太平洋地域予選

ゲームの規定

1. 各地域のオンライン予選形式と日程

1-1. WESG APAC CS:GO 地域別出場権の配分

- ・ オーストラリア(出場権 2)
- ・ インド(ネパール/スリランカ/ブータン/バングラデシュ)+東南アジア(ベトナム/ラオス/ミャンマー/カンブチア/ブルネイ/モンゴル)(出場権 1)
- ・ 韓国(出場権2)
- ・ シンガポール(出場権 1)
- ・ タイランド(出場権 1)
- ・ 台湾+香港+マカオ(出場権2)
- ・ 中央アジア(カザフスタン/キルギス共和国/タジキスタン/トルクメニスタン/ウズベキスタン)(出場権1)
- ・ ニューージーランド+太平洋諸島(パプアニューギニア/マーシャル諸島/フィジー/ソロモン諸島/ナウル/サモア)(出場権2)
- ・ 日本(出場権 1)
- ・ フィリピン(出場権 1)
- ・ マレーシア+インドネシア(出場権 1)
- ・ 南アジア(アフガニスタン/モルディブ/パキスタン/イラン)(出場権 1)

1-2. 地域トーナメント日程(9月10日～10月16日)

- ・ 中央アジア (9月19日 - 9月20日)
- ・ 南アジア (9月21日 - 9月22日)
- ・ フィリピン (9月23日 - 9月28日)
- ・ インド+東南アジア (9月25日 - 9月26日)
- ・ ニューージーランド+太平洋諸島 (9月29日 - 9月30日)
- ・ 台湾+香港+マカオ (10月01日 - 10月02日)
- ・ オーストラリア (10月03日 - 10月04日)
- ・ マレーシア+インドネシア (10月05日 - 10月06日)
- ・ シンガポール (10月09日 - 10月10日)
- ・ タイランド (10月11日 - 10月12日)

- 日本（10月13日 - 10月14日）
- 韓国（10月15日 - 10月16日）

1-3. APAC地域予選情報

- 全地域の予選登録は8月22日から申込み可能。各地域または国のオンライン予選が開始される7日前に申し込みの受付を終了する。
- 予選参加者：ゲームの対象年齢を満たしており、その地域の市民権者限定。
- 地域賞金：各地域の優勝者は地域ファイナルの進出権を獲得。
- 優勝者は旅費及び宿泊施設と、必要によってはビザ発給を主催側から提供される。
- 予選形式：1本勝負（シングルトーナメント方式）、3戦2勝制（準決勝/決勝）

1-4. 参加申し込み

- 参加選手は該当国の国籍をもっている国民に限る。
- 参加選手は各地域の登録締め切りの前に参加申し込みを完了する。
- 参観選手は申し込みをする時、パスポート番号を提出する。もし、選手がパスポートを持っていない場合や避けられない理由でパスポート番号の提出が不可能な場合、国籍確認が可能な書類で代えることができ、確認の後大会参加が可能。
- 予選で勝った選手は必ずビザの発給、航空券や宿泊予約にひつりようなパスポートコピーを予選が終了してから3日以内に提供する。
- 参加選手は大会規定および審判員の決定を尊重し従うことに同意する。

World Electronic Sports Games

2. チーム員構成および予備選手

- 2-1. 一つのチームに最大8人、最小5人の同じ国の選手が登録できる。全選手は該当地域の市民権を持っていないといけない。
- 2-2. 各チームは必ずリーダーを決める。大会期間中、リーダーの交代は出来ない。リーダーはチームと大会主催者との間の唯一な公式コミュニケーションのチャンネルになる。
- 2-3. 審判と話す時はチームリーダーのみ話をする。
- 2-4. シード所有権はチーム内で最近3回以上試合をした選手に与えられる。
- 2-5. 予備選手使用はオンライン試合の後、オフライン試合の前には禁止される。
- 2-6. 大会審判の同意を得てから、シード権の対象選手を交代できる。

3. ゲームクライアント設定

- 3-1. ゲームバージョン：Counter-Strike: Global Offensive (最新バージョン)
- 3-2. ゲームサーバー：(スカイプまたはウェブサイトの後日お知らせ予定)

3-3. 試合形式：クラシック5対5設定

3-4. コンソール命令語：

- cl_bobcycle 0.98
- mat_hdr_level 調節禁止
- mat_hdr_enable 調節禁止
- weapon_recoil_model 調節禁止

3-5. 参加チームと参加選手は、登録時に使用した名前と同じように、ゲーム内の選手名とチーム名に設定した後の試合に参加する。

4. ゲームサーバー設定

4-1. トーナメント期間中に行われる全試合は、主催側が提供する公式サーバーで行われる。

4-2. サーバーの設定：

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.92
- mp_freezetime 15
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 40

4-3. 延長戦のサーバー設定：

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 10000

5. トーナメントマッププール

5-1. トーナメントマッププールに含まれてるマップは、公式Active Dutyグループにあるマップで行われ、次となる：

- de_dust2
- de_mirage
- de_nuke
- de_cobblestone
- de_cache
- de_train
- de_overpass

5-2. マップの選択/BANのルール

- すべてのマップBAN/PICKは毎試合、試合情報に提供されたサーバーで行われる。

- ・ トーナメント表で一番下にあるチームが先に始める。
- ・ 一本試合の場合、両チームが最後のマップが残るまでBANをする。
- ・ 2本先取の試合の場合、マップが3つ残るまで両チームがBANをし、最初の試合をするマップは先にBANをしたチームが決め、二番目のマップは相手チームが決める。残ったマップが最後のマップになり、BANやPICKはできない。
- ・ 各マップのサイド決定戦はナイフ戦で決める。

6. トーナメント進行ルール

6-1. 限定ルール

- ・ 試合中、全選手はナイフ戦からPOV-demoを記録する。(コンソール命令語「record POVNAME」)
- ・ どんな形でもゲームに不適な影響や利益を与えるプログラムは禁止される。
- ・ 全選手は審判員の要請があった場合、必要なすべての情報とPOV-demoを提供する。
- ・ 上記の要請に従わない場合、対象チームは大会を進めることができない。また、技術的に損害をこうむることとなる。
- ・ ベッティングや八百長に参加した場合厳罰する。
- ・ ValveからBANされたり、VACBANの記録がある選手は、どんな予選試合にも参加が制限される。
- ・ 大会中、選手がVAC BANをされた場合、チーム全体が失格処理される。

6-2. 戦略的Pause

- ・ 各チームは各マップ毎に30秒間の戦略的Pauseを4回かける権利を持つ。チームリーダーがチャットに「timeout」を打つと、30秒間の戦略的Pauseを持つことができる。試合が一時停止すると同時に30秒のカウントダウンが始まる。
- ・ 延長戦が始まる前と後に2分間の休憩時間が与えられ(15ラウンド)、延長戦のハーフタイムにも1分間の休憩時間が与えられる。
- ・ 選手が適切な理由なしにPauseをかけた場合、判定負けされる可能性がある。

7. 勝敗および報告

- 7-1. 正式ラウンドの試合で16ラウンドを取ったチームが勝者と認められる。
- 7-2. 正式30ラウンドを超え、両チームが15ラウンドずつ同点となった場合、延長戦をする。延長戦ではまず1セットで6ラウンド中4ラウンドを先に取ったチームが勝者となる。延長戦は時間制限がなく、勝負が決まるまで続く。
- 7-3. 各チームは結果をサイトに報告し、また試合情報ページに記録しなければならない。
- 7-4. 試合が終わってから15分が経過したにも関わらず、両チームとも試合結果を報告してなかった場合

、審判員は試合を終了させ、両チームとも判定負けさせることが出来る。

8. 参加選手の義務

- 8-1. 参加選手は他の選手、審判および観客へ暴力行為をしてはいけない。
- 8-2. トーナメント中、GS:GOのゲームクライアントを除いて、許可されていない他のソフトウェアは主催側の設置許可なしには使用不可能。
- 8-3. 参加選手は本人の利益のために故意的にゲーム内のバグを使用してはいけない。
 - ・ 「Silent c4」また「undefusable c4」は制限される。
 - ・ 「Pixel-walking」と「air-walking」は制限される。
 - ・ スクリプト除外アイテムやスクリプトを買うのは は制限される。
- 8-4. 参加選手は試合中に他人のSteamアカウントや偽IDで接続してはいけない。選手本人のIDとアカウントだけ使用可能。
- 8-5. 参加選手は大会の全種目・試合に対してギャンブル・賭けをすることを厳禁する。
- 8-6. 参加選手は八百長を提案された場合、速攻で主催側に報告し、八百長に参加してはいけない。

9. サーバーおよびネットワーク問題

- 9-1. サーバーの接続に問題が発生した場合、大会新工側は試合日程を調整できる権利を持つ。
- 9-2. 参加選手が審判の同意なしに、故意でまたは強制的に接続を切る行動する場合、判定負けとする。
- 9-3. 選手が間違っって接続を切った場合、一般的なゲーム機能内でリカバリーしてからゲームを続けて進行する。これに関するすべての決定は審判の決定に従う。
- 9-4. 参加選手がインターネット接続に関する問題を10分以内に解決できなかった場合、審判の決定により判定負けとする。
- 9-5. 試合のネットワーク切れによって終わった場合、選手はリプレイを見ることができない。

10. ルール変更

- 10-1. WESG APACは必要な場合、いつでもガイドラインとルールを変更する権利、深刻/特殊な場合で選手の参加を取り消しできる権利を持つ。
- 10-2. 大会主催側と審判は特殊な状況で、本人の判断を基に規定に違反する選択をすることが出来る。
- 10-3. 大会主催側と審判は特殊な状況で、本人の判断を基に規定集に記載されていない選択をすることが出来る。