
APEX Connect

ジェネレーションプライドバトル

大会規約

1 はじめに

2 参加資格

3 大会形式

3.1 大会エントリー

3.2 試合フォーマット

3.3 大会モード

4 マッチルール

4.1 シングルエリミネーション

4.2 マッチポイント

4.3 スコア

5 予選

5.1 マップ

5.2 試合方式

6 FINALS

6.1 マップ

6.2 試合方式

7 大会の進行

7.1 集合

7.2 試合中のトラブル

8 対戦環境

8.1 端末

8.2 クライアント

8.3 アカウント

9 賞金

10 禁止事項

11 ペナルティ

12 一般

12.1 免責事項

12.2 肖像権、パブリシティ権および
個人情報の取り扱い等

13 準拠法および裁判管轄

14 規約の変更

15 変更履歴等

16 お問い合わせ先

17 別資料 A

1 はじめに

APEX Connect ジェネレーションプライドバトル 予選及び FINALS（以下、予選と FINAL を合わせて、「本大会」といいます）は、株式会社 CyberZ（以下、「当社」といいます）および RAGE 運営チーム（以下、株式会社 CyberZ と RAGE 運営チームを合わせて、「運営チーム」といいます）が運営および管理を行い、以下のとおり本大会のルールを定めています（以下、関連する注意事項等も含めて「本規約」といいます）。

運営チームは本規約に従って、本大会を進行するほか、本規約に定められていない内容が発生した場合や本規約を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合の裁定権を有します。

本規約に記載の日時は、全て日本標準時（JST）のものです。

2 参加資格

本大会（3大会形式に定める全ての部の総称をいいます）は e スポーツ 大会として継続的に開催するため、以下の参加資格が必要となります。

- (1) 本規約に同意いただけること。
- (2) 「APEX Connect ジェネレーションプライドバトル」エントリーページ (<https://apex-connect.jp/>) から参加申し込み（以下、「エントリー」といいます）を行い、参加資格を得ていること。
- (3) エントリーに際して、メールアドレス認証を行える環境であること。
- (4) ボイスチャットアプリ「Discord」が利用でき、「Discord」上で運営チームからの連絡に回答できること。
- (5) 生年月日が 2005 年 5 月 25 日以前(満 17 歳以上)であること。
- (6) 生年月日が 2002 年 5 月 25 日から 2005 年 5 月 25 日の場合は、APEX Connect 公式サイトにある保護者参加同意書（親権者等の法定代理人の署名捺印が必要です）確認書類を不備なく全て署名捺印がされている状態で、本大会のエントリーの際に提出できること。
※捺印に関して、手書きのサインや、ゴム印（シャチハタ等）のものは認められません。
※賞金を獲得し、運営チームからの連絡が届いた後、指定の期日までに賞金振込口座（参加者本人名義に限り）情報を提出する必要があります。
- (7) 本大会のエントリーの際に公的機関の発行する身分証明書（生年月日が記載されているもの、かつ有効期限内のもの。原本のみ有効で、コピーなどは不可）を提示できること。
（有効な身分証明書の種類については「19 別資料 A」をご確認ください）
- (8) 高校生については、公的機関の発行する身分証明書に加え、通学する学校の発行する顔写真付きの学生証、生徒手帳、在学証明書のいずれかを提出できること。
- (9) 2022 年 5 月 25 日（水）から 2022 年 7 月 31 日（日）の期間中、運営チームからの連絡を受け取り、応じることができること。
- (10) 以下に記載する該当される部門の日程で、APEX Connect ジェネレーションプライドバトル 予選大会に出場できること。
【A】APEX Connect ジェネレーションプライドバトル 青年部 2022 年 7 月 16 日（土）
【B】APEX Connect ジェネレーションプライドバトル 成人部 2022 年 7 月 17 日（日）
- (11) 以下に記載するものに参加できること。
2022 年 7 月 30 日（土）APEX Connect ジェネレーションプライドバトル 事前プリーフィング
2022 年 7 月 31 日（日）APEX Connect ジェネレーションプライドバトル FINAL
- (12) 予選大会の開催日当日、運営チームが指定する時間内にチェックインを完了すること。
- (13) PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch 用の「Apex Legends」を利用可能なこと。
- (14) 対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスを保有し、自身の有効な EA アカウントで接続していること。
- (15) 日本国内に居住していること。
- (16) 日本語で大会運営スタッフや他の参加者と円滑にコミュニケーションが取れること。
- (17) 本規約と別途指定する大会進行手順を理解し遵守すること。
- (18) 応募時点から直近 6 か月以内に、株式会社サイバーエージェントおよびそのグループ企業の役員および従業員（継続的な業務委託、アルバイトも含みます）として業務に従事していないこと。
- (19) アカウントのレベルが 50 以上であること。
- (20) 運営チームに所属していないこと。
- (21) 運営チームより大会出場禁止処分を受けていないこと。
- (22) 転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。また、RMT 関連企業に所属していないこと。
- (23) 過去にゲームでチートやグリッチを利用しゲームのアカウントを凍結されてないこと。
- (24) その他運営チームの判断により、決定する場合があります。
- (25) ゲームを正常にプレイできる端末、およびネットワーク環境を所持していること。
- (26) 参加者とその親族を含め、反社会的勢力（暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう）、または反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。

3 大会形式

本大会は、予選と FINALS の 2 部で構成されています。予選 各グループの成績優秀チームが FINALS の出場権を持ちます。

本規約の「試合」はトーナメントの 1 つのゲームの勝敗を決するために行われる、複数のマッチの集合を指します。

3.1 大会構成

本大会ではそれぞれ青年部、成人部の2部門に別れてそれぞれ予選を行います。
各部門へ割り振られる基準は以下となります。
【青年部】 満 17 歳～23 歳以下
【成人部】 満 24 歳以上

3.2 チーム編成

選手は本大会にチームで登録しなければなりません。
1つのチームは3名の選手で構成されます。
また各チームは出場3名の選手の合計ポイントが22P以内になるように構成する必要があります。
ポイントの割り振り方は以下の通りとします。

（全シーズン含め最高ランク）	
プロ	16P(ALGS プロリーグ出場)
プレデター	13P
マスター	11P
ダイヤモンド1～3	9P
ダイヤモンド4	8P
プラチナ	7P
ゴールド	5P
シルバー	3P
ブロンズ	2P
ルーキー	1P

チームには補欠として登録した選手（以下「リザーブ選手」）を追加で1人名登録することができます。
選手は登録したチーム以外のチームのメンバー（リザーブ選手も含まれる。）になる事はできません。
また、リザーブ選手のポイントも 22P 以内になるように構成する必要があります。

3.3 大会エントリー

- (1) 「APEX Connect ジェネレーションブライドバトル」エントリーページ (<https://apex-connect.jp/>) にて行います。
- (2) エントリーの際は事前に、「2 参加資格」を満たしているかご確認ください。
- (3) 本大会は、本規約の「2 参加資格」を満たす方であれば、誰でも無料で参加できます。
- (4) エントリー時には、以下項目について登録が必要です。
 - ① チーム名 / チーム名略称表記 / チームロゴ [任意] / 参加同意書 / 保護者同意書 [18 歳未満の方に限る] / メールアドレス / 住所
プレイヤーゲーム内名称 / プレイヤーゲーム内名称フリガナ / アカウントレベル / ゲーム内ランク / ゲーム内最高ランク / ゲーム内最高ランクスクリーンショット / 氏名フリガナ / 生年月日 / 住所 / 電話番号 / Twitter ID / Discord ID / 身分証明書
 - ② 氏名、メールアドレス、住所等の個人情報は、ご本人様確認、運営チームとお客様との連絡のために使用いたします。
 - ③ エントリー後は、運営チームからの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更しないようお願いいたします。
 - ④ 運営チームは、ゲーム内の名前について変更を要請でき、参加者はその要請に従う必要があります。
 - ⑤ エントリー締め切り後の登録情報の変更につきましては、一切ご対応できません。入力間違いには十分ご注意ください。
 - ⑥ 大会エントリーに際し、ご提供いただきました個人情報は、本規約で明示する利用目的でのみ使用し、当社プライバシーポリシー (<https://cyber-z.co.jp/privacy>) に従い、適切に管理いたします。
- (5) エントリーを行った方が定員を超えた場合、運営チームの公平な抽選によって本大会の参加者を決定いたします。
- (6) 抽選結果には「本当選」「リザーブ当選」「落選」があります。本当選された方は運営チームが指定した日時にチェックインを行うことで、大会にご参加いただけます。
- (7) リザーブ当選された方は運営チームが指定した日時にチェックインを行うことで、本当選された方のうち本大会にご参加されなかった人数分まで、大会にご参加いただけます。ご参加いただける方は、本大会開催日当日にリザーブ当選された方の中から、運営チームの抽選によって決定いたします。落選された方は本大会にご参加いただけません。

4 マッチルール

本大会のマッチルールについて定めます。

4.1 シングルエリミネーション

予選はシングルエリミネーション方式で行われるトーナメントでは、既定ラウンドのマッチが終了した場合、各部門内で成績上位 10 チームが FINALS に進出します。

4.2 マッチポイント

FINALS では「マッチポイント」制を採用して、優勝チームを決定します。チームはマッチを行い、各マッチの獲得ポイントを累積します。チームが 50 ポイント（「マッチポイントの閾値」）に到達すると、「マッチポイントの対象」となります。一度チームがマッチポイントの対象になり、マッチポイントの閾値に達したマッチ後のマッチにおいて 1 位になった場合にトーナメントの

勝者となります。当該マッチで 2 位以下となったチームは、最終ラウンドのラウンドスコアで順位付けされます。

4.3 スコア

トーナメントにおける下記のラウンドでのチームの順位に応じてポイントを獲得します（以下「マッチスコア」）。

各マッチで与えられるポイントは次の通りです：

(1)順位

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

各キルにつき 1 ポイント

各ラウンドの終了時には、そのラウンドの全マッチのマッチスコア（以下「ラウンドスコア」）がチームの合計ポイントとして加算されます。

(3)ラウンドスコアのタイブレーカー

①シングルマッチスコア

2 つ以上のチームのラウンドスコアが同点であった場合は、下記のようにして勝者を決定します。

（優先順位を降順に表記しています）

同点の各チームの最高マッチスコアが、同点の全チームの最高シングルマッチスコアと比較します。最高シングルマッチスコアを獲得したチームがタイブレーカーの勝者となります。

例：チーム 1 とチーム 2 がラウンドスコア 67 で同点の場合、チーム 1 の最高シングルマッチスコアはラウンド最初のマッチの 20 ポイントで、チーム 2 の最高シングルマッチスコアはラウンド 2 番目のマッチの 22 ポイントだったときは、チーム 2 がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者となります。全ての同点のチーム間で勝敗が決する、または追加の個別マッチスコアが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

例：チーム 1 とチーム 2 の最高シングルマッチスコアがマッチ 1 と 3 でそれぞれ 20 ポイントの場合、チーム 1 の、次に高いシングルマッチスコアがマッチ 3 で 18 ポイントであり、チーム 2 の、次に高いシングルマッチスコアがマッチ 2 で 15 ポイントだったときは、チーム 1 がシングルマッチスコアのタイブレーカーの勝者となります。シングルマッチスコアを比較した後も 2 つ以上のチームが同点である場合は、シングルマッチの最高順位で勝者を決定します。

②シングルマッチの最高順位

シングルマッチの、同点の各チームの最高順位が、同点の全チームのシングルマッチの最高順位と比較します。最高順位（最も小さい数字）のチームがタイブレーカーの勝者となります。

全ての同点のチーム間で勝敗が決する、または追加の個別マッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。シングルマッチスコアおよびシングルマッチの最高順位を比較した後も 2 つ以上のチームが同点で残る場合は、シングルマッチの合計キル数で勝者を決定します。

③シングルマッチの合計キル数

シングルマッチでの、同点である各チームの最高の合計シングルキル数が、シングルマッチで同点である全チームの最高合計キル数と比較します。シングルマッチで最もキル数の多いチームがタイブレーカーの勝者となります。全ての同点のチーム間で勝敗が決する、または追加のマッチが利用できなくなるまで、この作業がそのラウンドで行われた全マッチについて繰り返されます。

5 予選

5.1 マップ

Apex Legends で使用可能な全てのマップを使用します。

5.2 試合方式

- (1) 試合形式はシングルエルミネーション方式です。
- (2) 参加チームは原則 10 チーム 1 グループに分け、それぞれ別グループと試合を行います。
- (3) 試合数は合計 6 試合実施します。
- (4) 試合の禁止レジェンド・武器・スキンの制限はありません。
- (5) 試合結果の上位 1 チームのみ決勝へ進出する権利を有します。

6 FINALS

6.1 マップ

Apex Legends で使用可能な全てのマップを使用します。

6.2 試合方式

- (1) マッチポイント形式で行います。
- (2) 青年部 10 チーム、成人部 10 チームの計 20 チームで行われます。
- (3) 参加者には大会の成績に応じて、別途規定の賞金が授与されます。
- (4) 試合数は優勝チームが出るまで続けられます。
- (5) 試合の禁止レジェンド・武器・スキンの制限はありません。

7 大会の進行

本大会の進行について定めます。

7.1 集合

- (1) 本大会に参加する参加チームは、運営チームが指定する日時にチェックインを完了してください。
※チェックインの方法については、当選者に運営チームよりご案内させていただきます。
- (2) 指定する日時にチェックインを完了しなかった場合、大会への参加はできません。
- (3) 大会日程およびタイムテーブルに関しては、参加チームによる変更は受け付けません。
- (4) 大会運営上の理由からやむを得ない場合、運営チームの判断で大会日程およびタイムテーブルを変更することがあります。
- (5) Discord チャンネルでの名前は、運営チームより指定がある名前で登録を行う必要があります。
- (6) Discord チャンネルに入室した選手は、チャットにて参加の表明を行ってください。
- (7) 各参加チームにはそれぞれ指定されたチャットルームにて大会運営よりカスタムコードを共有します。

7.2 試合中のトラブル

- (1) 試合中に通信の切断や端末の動作不良などにより、マッチの続行が不可能になった場合、各参加者はただちにトラブル発生時の画面のスクリーンショットを撮影したうえで、運営チームにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任を負います。
- (2) 試合中にトラブルが起こった際、参加者はどのような内容でも、ただちに運営チームにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任を負います。
ただちに運営チームにその旨を申告しなかった場合、運営チームによる裁定が行われられない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (3) 参加者は、試合を行う上において使用する機材・通信環境についての全ての責任を持つものとします。試合中の予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営チームは調査を行い、ペナルティの発効や「リホスト」などの裁定を行います。
- (4) EA 公認ではない故障で発生したアクション、キル、ムーブまたはその他のマッチ内のアクションが発生したと判断した場合、主催者は独自の裁量で、当該マッチの再スタート、または当該チームの処罰を行うことなどの対応ができるものとします。
- (5) 参加者は運営チームの裁定について異議を述べないものとします。
- (6) 既知の不具合により、試合の続行不能や、正常でないアプリケーションの挙動などのトラブルが発生する可能性があるとき、運営チームは特定キャラクター・武器使用禁止など、臨時のルールを制定できるものとします。

8 対戦環境

本大会での対戦環境について定めています。

8.1 端末

- (1) 本大会は、Electronic Arts, Inc が公開している『APEX LEGENDS』の最新バージョンがインストールされた端末（PC, PS4, Nintendo Switch など）を各参加者にご用意いただき、各参加者ご自身の端末で試合を行います。
- (2) 各参加者は、自身が使用する端末および端末の通信環境や電源状況に関する責任を持ちます。

8.2 クライアント

Electronic Arts, Inc が公開している『Apex Legends』の最新バージョンを使用して試合を行います。

8.3 アカウント

各参加者は、「APEX Connect ジェネレーションプライドバトル」エントリーページ (<https://apex-connect.jp/>) にて登録したご自身のアカウントを使用して試合を行います。

9 賞金

本大会では、上位入賞チームに総額 500 万円（税込）の賞金と賞品を贈呈いたします。

賞金と賞品の振り分けについては以下の通りとなります。なお、賞金額はチーム毎に贈呈する総額（税込）となります。

- 1 位：1,200,000 円
- 2 位：900,000 円
- 3 位：600,000 円
- 4 位：450,000 円
- 5 位：300,000 円
- 6 位～7 位：150,000 円
- 8 位～10 位：90,000 円
- 11 位～15 位：60,000 円
- 16 位～20 位：30,000 円
- APEX プレデター賞：150,000 円
- えべこね賞：150,000 円
- キャスター賞：150,000 円
- 投票 MVP 賞：80,000 円

9 配信

- (1) 本大会では、決勝のみストリーミング放送されます。
- (2) 全ての参加者は、本大会で自身が行う試合の一部または全部が、ストリーミング放送されることに同意したものとします。
- (3) 予選大会および FINALS において、参加者による当日中の対戦内容の SNS での公開は、運営チームが認めたものを除き禁止いたします。
- (4) 参加者自身で配信をする場合、必ず 10 分デレイを設けて配信を行ってください。

10 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約に反すること。
 - (2) 本大会受付時間に遅れる、または大会受付をしないこと。
 - (3) 入賞賞金が授与される場合は、授与された賞金を譲渡すること。また、賞金を受け取る権利を譲渡すること。
 - (4) 本大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
 - (5) 参加時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。
 - (6) 同一の人物が複数回や複数チームで、本大会へのエントリーを行うこと。
 - (7) 本大会への参加権を他者に譲渡すること。
 - (8) 定められた時間に Discord に集合しないこと。
 - (9) 本大会開始後に運営チームに無断で大会を棄権し、離脱すること。
 - (10) 本大会運営スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。また、大会進行および運営を意図的に妨害すること。
 - (11) 本大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、本大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
 - (12) クライアントを強制終了するなど、故意に試合を続行不可能にすること。
 - (13) 運営チームに無断で試合用のカスタムルームから退出すること。
 - (14) 試合相手や他の参加者へ賞金を分配する、もしくはその約束を打診すること。
 - (15) 意図的に敗北するよう他の参加者に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。
 - (16) 試合以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
 - (17) (14)、(15)、(16) のみならず、試合に対し意図的に手を抜くこと、試合の結果やプレイの内容について、他の参加者と何らかの申し合わせを行うこと等スポーツマンシップに反する行為や態度を、運営チーム、他の参加者および観客に見せること。
 - (18) 試合中に、対戦相手や本大会運営スタッフ以外の者と、運営チームに無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。
 - (19) 試合中の参加者にみだりに話しかけること。
 - (20) クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
 - (21) 公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権を侵害する可能性のある固有な名詞、その他不適切なマッチ内の名前を使用すること。
 - (22) SNS など、 「RAGE」 や 『APEX Legends』 の信用を失わせるような言動、他の参加者（過去に出場した参加者も含む）に対する暴言やハラスメント行為、暴力、他の参加者を煽るなどの非紳士的行為を行うこと、その他各種法令に反する行為を行うこと。
 - (23) Electronic Arts, Inc が定める、『APEX LEGENDS』の利用規約に違反すること。
 - (24) 本大会に関して賭博を行うこと。
 - (25) 反社会的勢力と関係すること。
 - (26) 以下の物やサービスを販売、あるいは提供している者とスポンサー契約を結ぶこと、または以下の物やサービスを宣伝すること（宣伝方法は限定せず、発言の他、マッチ内の名前を利用するものや、宣伝となるような服装を着用して出場することも含む）。
- ※運営チームの事前承諾がある場合は、この限りではありません。

- ①アダルトコンテンツ、たばこ、アルコール、賭博、違法なデジタルコンテンツその他日本国内で販売が禁止されている物やサービス
- ②『APEX LEGENDS』その他の株式会社 Electronic Arts,Inc のマッチの利用規約に違反するサービス
- ③『APEX LEGENDS』その他の株式会社 Electronic Arts,Inc の事業と競合する物やサービス

11 ペナルティ

- (1) 参加者が本規約に違反したと運営チームが認めた場合、違反した参加者にペナルティを与えます。
- (2) 大会受付時間内に受付を行わなかった参加者は、いかなる理由があっても本大会に参加することはできません。
- (3) 与えるペナルティは軽いものから順に警告、マッチのポイント没収、大会の失格、一定期間の APEX Connect 出場禁止、無期限の APEX Connect 出場禁止、及び RAGE が運営する一切のイベントへの出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営チームが決定します。
- (4) 同一の人物が繰り返し本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。
- (5) 運営チームは与えたペナルティを、APEX Connect 公式 SNS など公表できるものとします。
- (6) ペナルティによって大会失格処分が下された場合、APEX Connect ジェネレーションブライドルの出場権や賞金獲得資格は剥奪されます。
- (7) 参加者が本規約に違反したことによって、運営チーム、Electronic Arts,Inc に損害を与えた場合には、当該参加者に対して、損害賠償請求等の法的請求をする場合があります。

12 一般

12.1 免責事項

- (1) マッチ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。運営チームの責任によらない不可抗力による変更時は、賞金等の支払いを行わない場合があります。また不可抗力による変更時、運営チームは参加者に対してその責任を負わず、本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) 参加者同士のトラブルや、参加者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、運営チームは、運営チーム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。

12.2 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参加者の個人情報は、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) 参加者は、参加中の肖像・マッチ内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、運営チーム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および来年度以降も使用される可能性があることに同意します。また、運営チームおよび大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並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権利を行使しないものとします。

13 準拠法および裁判管轄

- (1) 本大会、本規約に関する一切の事項は、日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとします。
- (2) 本大会、本規約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。

14 規約の変更

- (1) 運営チームは、予告なく本規約を変更する権利を有します。
- (2) 本規約が変更される際は APEX Connect 公式 SNS 上で告知され、その時点で発効するものとします。

15 お問い合わせ先

info.apex.connect@rage-esports.jp

※受付時間は、月曜日から金曜日の 10:00 ~ 18:00 です。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌平日の受付となります。

※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なります。

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

※大会期間中のお問い合わせは指定の Discord サーバーにて行ってください。

16 変更履歴等

2022年5月25日制定

2022年6月3日改定

2.参加資格

・“PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch 用の「Apex Legends」を利用可能なこと。”を追加

3.大会形式

・合計ポイントを“20P”→“22P”に変更。

2022年6月10日改定

2.参加資格

・日程を下記に変更

【A】APEX Connect ジェネレーションブライドバトル 青年部 2022年7月16日(土)

【B】APEX Connect ジェネレーションブライドバトル 成人部 2022年7月17日(日)

17 別資料 A

大会開催日に有効な物のみが、身分証明書として認められます。大会当日に有効ではないものについては、いかなる理由をもっても身分証明書としては認められません。

・医療保険の被保険者等記号・番号等の告知要求制限について

健康保険法等の一部を改正する法律（令和元年法律第9号）により、令和2年10月1日から保険者番号及び被保険者等記号・番号について、健康保険事業又はこれに関連する事務の遂行等の目的以外で告知を求めることを禁止する「告知要求制限」の規定が設けられます。

以下の(26)(27)(28)(29)(30)(31)(40)の身分証明書の写しを提出いただく際には、保険者番号及び被保険者等記号・番号にあらかじめマスキングを施していただく必要があります。

・身分証明書として認められるもの

- (1) 在籍する学校の発行する学生証
- (2) 在籍する学校の発行する生徒手帳
- (3) 在籍する学校の発行する在学証明書
- (4) 自動車運転免許証
- (5) 旅券（パスポート） ※日本で発行されたものに限る。
- (6) 船員手帳
- (7) 海技免状
- (8) 小型船舶操縦許可証
- (9) 猟銃・空気銃所持許可証
- (10) 宅地建物取引主任者証（宅地建物取引士証）
- (11) 電気工事士免状
- (12) 無線従事者免許証
- (13) 認定電気工事従事者認定証
- (14) 特殊電気工事資格者認定証
- (15) 航空従事者技能証明書
- (16) 動力車操縦者運転免許証
- (17) 教習資格認定証
- (18) 運転経歴証明書（平成24年4月1日以後に交付されたものに限る）
- (19) 住民基本台帳カード
- (20) 在留カード
- (21) 仮滞在許可書
- (22) 特別永住者証明書
- (23) 身体障害者体障害者手帳
- (24) 療育手帳
- (25) 国もしくは地方公共団体の機関が発行した身分証明書（写真付）
- (26) 健康保険被保険者証
- (27) 国民健康保険被保険者証
- (28) 船員保険被保険者証
- (29) 後期高齢者医療被保険者証
- (30) 介護保険被保険者証
- (31) 共済組合員証
- (32) 国民年金手帳
- (33) 国民年金証書
- (34) 印鑑登録証明書
- (35) 船員保険年金証明書
- (36) 児童扶養手当証書
- (37) 共済年金証書
- (38) 住民票の写しもしくは住民票記載事項証明書
- (39) 戸籍の附票の写し（謄本若しくは抄本）※マイナンバーの記載を除くもの
- (40) マイナンバーカード（表面のみご提出ください）