



cogme cup Apex Legends 大会ルール Ver.1.1.0

1. [参加資格](#)
2. [対戦ルール](#)
3. [レギュレーション](#)
4. [試合について](#)
5. [ペナルティーについて](#)
6. [お問い合わせ先](#)

1.参加資格

cogme cup #4 Apex Legends(以下、本大会)および本大会に関連する前夜祭やfriendly cup(以下、当イベント)に参加するためには、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. 大会開催日時点で17回目の誕生日を迎えている、すなわち満17歳であること。
3. 株式会社エイプリルナイツ(以下、運営チーム)が指定する大会チャット(Discord)を利用できる環境にあり、当イベント開催中に運営チームからの連絡が取れること。
4. 日本語で運営チームと円滑なコミュニケーションが取れること。
5. 試合の当日にDiscord上でのチェックイン手続きを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
6. 1チーム3名以上、6名以下でエントリーすること。
7. Apex LegendsのPC、PS4、PS5、Switch、Xbox版を保有し、大会に支障がないゲームプレイ環境を用意できること。
8. 運営チームより大会参加禁止処分を受けていないこと。
9. 運営チームに所属していないこと。
10. 過去から現在にかけてEAアカウントがアカウント停止処分を受けていないこと。

2.対戦ルール

試合ルール

1. 当イベントはApex Legends Global Series(以下、ALGS)公式ルールに基づいたルールを採用します。

[ALGS公式ルールはこちら](#)

失格について

1. 何らかの理由で失格が発生した場合はそのチームの獲得ポイントは0となります。

メンバーについて

1. 1チームにつき出場メンバー3人、リザーブ3人まで登録を行うことができます。
2. 大会開始後に出場メンバーを入れ替えることは出来ません。出場メンバーを変更する場合は試合開始前までに運営チームに報告してください。
3. 何らかの理由で大会途中に出場できるメンバーが3人を下回った場合でも引き続き出場することができます。ただしチェックイン時点で3人揃わない場合は出場辞退となります。

クロスプラットフォームのAIMアシストについて

当イベントではゲームの公平性を保つ為、クロスプラットフォームのAIMアシストを0.4(PC版パッド基準)に固定します。

3.レギュレーション

サーバー

1. カスタムマッチは東京サーバーで行い、各マッチの設定はランクリーグのデフォルトを使用します。

マップ

1. ワールズエッジを採用します。

得点

1. 4試合カスタムゲームを行い、合計マッチスコア(以下、ラウンドスコア)で勝敗を決定します。試合で得られるポイントは以下となります。

1位:12P

2位:9P

3位:7P

4位:5P

5位:4P

6～7位:3P

8～10位:2P

11～15位:1P

16～20位:0P

※1キルにつき1P

引き分け・同点について

1. ラウンドスコアが同点のチームが発生した場合、全マッチの合計キル数を比較します。この時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。また3試合の合計キル数が同点だった場合は、3試合の合計ダメージ数を比較し、最もダメージ数が多い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のラウンドスコア57で同点でした。チーム1の全マッチ合計キル数は23で、チーム2の全マッチ合計キル数は26でした。この場合チーム2がタイブレーカーの勝者となります。

4.試合について

リホストについて

以下の例のような事象が発生し、リホストをする場合はDiscordサーバーにてアナウンスを行います。

試合開始直後はDiscordからのアナウンスに対応できるようにお願いします。

1. 試合開始前にホストまたはオブザーバーがプライベートマッチに接続出来なかった場合。
2. プレイヤーがプライベートマッチの接続に失敗した場合
3. プライベートマッチがクラッシュした場合

再試合について

以下の例のような事象が発生し、試合の続行が不可能と運営チームが判断した場合は、進行中の試合を無効とし、再試合となります。

1. サーバーがクラッシュした場合。
2. ホストまたはオブザーバーが試合に参加できなかった場合。
3. 試合開始直後、プレイヤーが1人でも接続に失敗した場合。
4. サーバーに著しくラグが発生し、正常にプレイできる状態ではないと認められた場合。

5.ペナルティーについて

当イベントで違反があった場合、運営チームが協議を行い、ペナルティを決定します。以下のどのペナルティーに該当するかは、運営チームの裁量で決定します。以下の違反ペナルティレベルは一例であり、都度運営チームの裁量で決定します。

また大会ペナルティの回数はシーズンを持ち越して継続し、減ざれることは有りません。

レベル1.厳重注意

レベル2.選手の出場権利剥奪

レベル3.チームの出場権利剥奪

レベル4.出場禁止処分

棄権について

PCトラブル・急用・その他一身上の都合など事前に断わって大会を棄権される場合は、運営チームの判断によりペナルティを科されません。ただし無断で棄権した場合大会ペナルティ(レベル1)を科します。

チート、グリッチ、コンバーター、チーミングについて

1. チート使用が発覚した場合は大会ペナルティ(レベル4)を科します。
2. グリッチとは「ゲーム内の不具合やバグを意図的に利用する不正行為のこと」です。グリッチの使用が発覚した場合、大会ペナルティ(レベル3)を科します。またプレイヤーが意図せず使用している場合でも、ペナルティを科す場合があります。ペナルティレベルは運営の裁量で決定されます。
3. チーミングとは「ゲームのルールを超えて、不正に有利な状況でゲームをすること」を指します。チーミングの判断基準は、ALGS公式ルール「A3. 共謀と八百長行為に関する規

約」に基づいて判断いたします。

チーミングが発覚した場合は大会ペナルティ(レベル4)を科します。

4. コンバーターとは「マウス・キーボード信号をコントローラー信号に変更する変換機器」を指します。当イベントでは如何なる場合でもコンバーターの使用は認められません。コンバーターの使用が発覚した場合は大会ペナルティ(レベル4)を科します。

チート、グリッチ、コンバーター、チーミングの告発

1. 対戦相手を不正行為により告発したい場合、そのチームは運営チームに不正行為の証拠を提出する必要があります。証拠は抗議の一番初めに提出される必要があるため、抗議をする際に証拠が準備されていることを確認しなければいけません。それでも抗議の最初に証拠を提出できない場合は大会終了後でも提出可能です。証拠は運営チームが指定するフォーマットで作成される必要があります、正しいフォーマットで作成されていない証拠は拒否されます。証拠のフォーマットは「証拠のフォーマット」にて記述してください。
2. 運営チームは、進行中の大会にて不正ツールの使用が疑われる選手やチームがいる場合、運営チームの判断で以降の試合もしくは当該の試合を中断した上で該当の選手やチームに対してMOSSや実写プレイ動画の撮影を義務付けることができます。この指示に従わない場合や、MOSSファイルや動画ファイルの提出が不完全であった場合は、不正ツールが使用された場合と同等のペナルティを与える事ができます。不正ツールの検証、ペナルティの決定はRespawn Entertainmentと検証した上、運営チームで判断するものとします。

証拠のフォーマット

証拠は以下の情報を含まなければいけません。

1. プレーヤーの名前とアカウントのリンク
2. 確認してほしいプレーヤーのID
3. 疑われる不正行為の名前、説明
4. 動画のリンク
5. 理由を添えた(例:なぜそれが偶然や運、サウンドプレイや技術によるものではないのか)疑わしい箇所がみられるデモ内の特定の時間

例: プレイヤー名とアカウントのリンク: プレイヤー名〇〇〇〇

確認して欲しいプレイヤーのID: 〇〇〇〇

疑われるチートの名前、説明: Aimb主(自動で照準をあわせるチート)ウォールハック / ESP(壁が見えるチート)を使用

動画のリンク: 動画URLまたは動画ファイル

理由: 5:15 - 自分のチームが全滅しプレイヤー1の視点に変更された。

5:30 - プレイヤー1は壁に照準を合わせ敵の位置に視点移動をしていた。

6:00 - プレイヤー1は狂いもなく突然、あたかも敵が出てくるタイミングがわかったように敵に照準を合わせ一瞬でキルをした。

6:30 - プレイヤー1は壁を度々確認しながら移動する。不自然である。

9:00 - プレイヤー1が戦闘を開始

9:15 - すべてヘッドショットでパーティーを壊滅させる。

グラフィックドライバ以外のグラフィックを変更するソフトウェアについて

1. 当イベントではグラフィックドライバ以外のグラフィックを変更するソフトウェア、またはその他のサードパーティ製ソフトウェアを使用することで、ゲームのグラフィックの修正または変更を行うことを禁止します。使用が発覚した場合は、大会ペナルティ(レベル3)を科します。プレイヤーが意図せず使用している場合でも、ペナルティを科す場合があります。
2. オーバーレイ機能を有するソフトウェアについて、ゲーム内にフレームレートや、CPU/GPU温度やメモリ使用量等、ハードウェアモニター情報を表示させるオーバーレイに使用可能です。また、ボイスチャットのオーバーレイ機能のように、ゲームの内容に影響しないものも使用可能です。オーバーレイを行うツールの使用可否は運営チームにお問い合わせください。

第3者の試合中のコーチングについて

レジェンド選択開始時点からそのMAPの試合結果が確定するまでの間、試合に出場しているプレイヤー以外のリザーブ、あるいは第3者がゲーム内への指示・報告を行う「コーチング行為」などの試合への関与は禁止とする。発覚した場合は大会ペナルティレベル(レベル1)を科します。

暴言、ハラスメントについて

対戦相手への暴言、及び運営チームへの暴言が認められた場合は、大会ペナルティ(レベル1)を科します。

6.お問い合わせ先

運営チームへのお問い合わせは下記のメールアドレスまでご連絡ください。

メールアドレス: event@cogme.jp

※大会当日はDiscordチャンネルでご連絡頂ますようお願い致します。