



cogme cup #1 ApexLegends 大会ルール

Ver.1.0.0

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 #1 ApexLegends(以下、本大会)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、大会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. 試合の当日にチェックインを済ませ、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. ApexLegendsのPC版製品を保有し、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. 所有しているすべての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. 本大会は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](#)
「C6.追加のマッチガイドライン」内の「C6.3.一般的な規則」「C6.4.グリッチ」をよくご確認ください。
※「C6.3.一般的な規則」記載の『競技者は、ゲームメカニックを悪用して、連続して同じエリア内で30秒の猶予時間を有効または無効にできないものとします。』に関しては本大会では以下のように取り扱います。

30秒エリアへの意図的な侵入及び射撃を繰り返す行為の禁止。

これらが発覚した場合、該当チームを失格とさせていただく場合がございます。

また、上記行為を使用しているチームを発見した場合証拠と併せて運営までご報告ください。

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ので、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ご報告してください。
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。

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. Season8 スプリット2のランクマップに採用されているオリンパスを使用します。

得点

1. 3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。

キルリーダー賞について

本大会では3試合での合計キル数が最も多いプレイヤーにキルリーダー賞が送られます。また同点の場合は、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プレイヤー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

違反があった場合、運営チームが協議を行い、ペナルティーを決定します。

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。

厳重注意

選手の出場権利剥奪

チームの出場権利剥奪

出場禁止処分

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: cogmecup@april-knights.com

※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。