



ペア王者 決定戦

2023年4月15日(土) 13時～



FEATURING
ROCKET
LEAGUE

大会ルール

1. トーナメント方式(勝ち残り)にて実施します。
2. ゲームモードはランブルで行います。
3. 予選、準決勝は BO1 (Best of 1、先に 1 勝したチームが勝ち) にて対戦を実施します。決勝大会のみBO3 (Best of 3、先に 2 勝したチームが勝ち) と致します。
3. マップは スタндартマップよりランダムに決定致します。
※特殊マップ、ロケットラボのマップは使用致しません。
4. チーム人数は、2 vs 2 (2 人 1 組ペア) とします。
また、チーム編成する際は、チーム合計ポイントを超えてエントリーはできません。
ご自身のランクに割り振られた数字をご確認頂き、チームの方全員の数字を足して基準値を超えないようにお願いします。

(チーム合計基準値：8 pt以下)

- ランク外… 0 pt
- ブロンズ… 1 pt
- シルバー… 2 pt
- ゴールド… 3 pt
- プラチナ… 4 pt
- ダイヤモンド… 5 pt
- チャンピオン… 6 pt
- グランドチャンピオン… 7 pt
- 超音速レジェンド… 8 pt

5. ご自身の機器の持ち込みに関して、キーボード、マウス、ゲームパットのみとします。
それ以外の機器に関しては、RED° ARENAの既存の機器を使用して頂きます。
6. 試合中は必ず大会Discordサーバーのボイスチャンネルを使用してください。試合中に大会Discordサーバーのボイスチャンネルに参加しない行為、その試合に出場しない選手がボイスチャンネルに参加する行為等、不適切な行為が確認された場合、失格となる可能性があります。

7. 禁止行為について

- ・ バグやグリッチとして認定されている行為
- ・ ゲーム内チャットを含む全ての方法において、出場チームや選手を煽る・貶す行為上記の禁止行為を行ったチームは失格となります。

8. 運営チームにてカスタムルームを作成し、対戦を実施します。

【大会用カスタムゲーム設定】

ゲームモード：ランブル

アリーナ：ランダム（スタンダードのみ）

チームサイズ：2 vs 2

ミュート設定：デフォルト

設定エリア：アジア-東部

9. 観戦者に運営のアカウントが入ります。

運営スタッフがカスタムルームを作成いたしますので、各プレイヤーは運営アカウントへのフレンド登録をお願いいたします。

試合開始の確認・開始についても全て運営スタッフが行います。

回線落ち等のトラブルが発生した場合は、通常の試合同様運営スタッフにお知らせください。

10. 対戦する両チームの 4 人の選手全員が対戦ロビーに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は対戦ロビー内のチャット機能または Discord を用いて準備完了かどうかの確認を運営が確認を取るものとします。双方の確認が取れた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始時刻から 原則5 分以内に運営は対戦を開始するものとします。

11. ゲーム中に選手が一人でも切断してしまった場合は、そのままゲームを継続するかまたは運営側でラウンド間にゲームの進行の中断（ポーズ）を致します。

ただし、ポーズ中にコミュニケーションを取ることは、運営の指示がない限りは一切禁止とします。

12. 当日、選手出席確認の時間になっても、チーム全員が揃っていない場合は、失格となりますので、ご注意下さい。また、選手の交代は認められません。

13. 個人配信は禁止とさせていただきます。

14. この大会は、PSYONIX LLC.のスポンサー、承認、または管理、あるいはその他の関連はありません。この大会に関連してプレイヤーが提供する情報は、大会主催者に提供されるものであり、Psyonix LLCに提供されるものではありません。

