

カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」ルール

カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」(以下、本リーグ)は株式会社カプコン及び株式会社 CyberZ による「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」運営チーム(以下運営チーム)がリーグ運営及び試合管理を行います。

運営チームはルールで定める内容を遵守して大会を進行するほか、ルールに定めていない内容が発生した場合、及びルール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。

■リーグ概要

本リーグは3名1組によるチーム、6チームによる総当たり戦、各チームあたり全10SET(各相手チームに2回の対戦)を行います。これを通常節とします。

通常節の結果、上位3チームによるプレーオフトーナメント(GRAND FINALS)を行い、これにより最終順位を決定します。

(※本リーグの日程及び各対戦に使用する名称については別紙を参照のこと)

■対戦ルール

・各チームの対戦形式は、3on3のチーム戦とします。

・対戦するプレイヤーは、先鋒=ビギナークラス、中堅=ハイクラス、大将=エクストリームクラスと同じクラス同士での対戦とします。

(※本リーグにおける「Final act(泣きの一回)」(システムについて、およびその際のプレイヤークラスについては後述。)

・チームの対戦結果は、各クラスに設定された「勝利ポイント」の積算により決定します。

<勝利ポイント>

「エクストリームクラス」3点

「ハイクラス」2点

「ビギナークラス」1点

■各プレイヤー勝利条件

・「ROUND」を2つ先取したプレイヤーが、「BATTLE」を一つ取得。

「BATTLE」を2つ先取したプレイヤーが、その「MATCH」の勝利者として、各クラスに応じた勝利ポイントを獲得します。

・各チーム3名のプレイヤーによる、3つの「MATCH」を「1SET」とし、3on3対戦の区切りとします。

- ・試合当日、プレイヤーに欠員が発生した場合、そのプレイヤークラスの「MATCH」は不戦敗とします。不戦勝となったプレイヤーは、全ての ROUND,BATTLE,MATCH をストレートで勝利したものとして、処理するものとします。
(勝利 ROUND 数:4、勝利 BATTLE 数:2、勝利 MATCH 数:1、勝利ポイントを得ることができる。)

※本リーグ特別ルール「Final act」

1SET における MATCH の結果が 3-0 となった場合、「Final act」という特別ルールを適用します。

「Final act」は敗北チームから任意で選ばれる「ビギナークラス」もしくは「ハイクラス」のプレイヤーと、勝利チームの「エクストリームクラス」プレイヤーとの試合を行います。ビギナークラス VS エクストリームクラスの場合は 1 ROUND。ハイクラス VS エクストリームクラスの場合は 1 BATTLE で勝敗を決することとします。

敗北チームの選手が勝利した場合、勝利ポイントを「3点」獲得することができるものとします。

尚、「Final act」の勝敗については勝利ポイント以外の要素(勝利 MATCH 数、勝利 ROUND 数)はカウントしません。

- ・ドローゲームが発生した場合、その BATTLE の勝利 ROUND 数などは、無効とし再試合を行うものとします。
- ・Final act でドローゲームが発生した場合、エクストリームクラスの敗北とします。
- ・リーグ順位の決定について
本リーグでは①「勝利ポイント数」②「勝利 MATCH 数」③「勝利 BATTLE 数」④「勝利 ROUND 数」の順で優先度が高く、同率の場合は次の優先度の項目と比較して順位を決定します。

- ・全ての項目で同率だった場合、対象チームのエクストリームクラスの選手による、1本先取の BATTEL を実施するものとします。
対戦ルールは、通常節と同じルールとします。

■ゲーム環境

- ・収録日及び開催日に配信している最新バージョンで行います。
- ・開催日に使用可能なキャラクターで対戦を行います。

- ・使用するモードは VERSUS モードとします
 - ・ゲーム対戦設定は 1ROUND99 秒、3ROUND 制となります。
 - ・ステージ選択はランダムとします。
 - ※kanzuki Beach, The Grid, Flamenco Tavern, Skies of Honor は除外とします。
 - ・レインボー・ミカの職業コスチューム（ポンポン）の使用は禁止とします。
-
- ・アーケードスティックやパッドは、選手自身が用意する機材を使用することとします。
 - ・連射機能を始めとする、コントローラー側のマクロ機能は使用禁止とします。
 - ・試合の途中になんらかの原因で持参のアーケードスティックが故障した場合、運営が用意した機材を使用するものとします。
 - ・コントローラー変換器などの、付属機器の使用は可能ですが、故障の場合などの対応措置はせず、運営が用意した機材を使用するものとします。
 - ・非純正コントローラーについて自作のものも含め使用可能ですが、ゲームの標準的な機能に干渉するマクロやターボ（連打機能）や運営が不適切と判断するその他の機能については使用を禁止とします。
-
- ・運営が用意した機材の不調などによる試合中断については協議の上、可能な限り状況を再現して試合を再開します。但し状況再現が困難な場合、運営チーム及び対戦選手同士の協議により、再試合にすることができます。
-
- ・サイド選択とキャラクター選択、コントローラーの設定について
 - プレイヤーのサイドは、運営チームが決定するものとする。
 - 決定されたサイドは、その「SET」間に変更することはできません。
 - 各チームは、初回 BATTLE で使用するキャラクターとサブキャラクターを試合の 1 時間前までに運営チーム提出するものとします。
 - 選手は、事前に提出したキャラクターのみ使用可能とします。（複数申請可）
 - 試合の準備の際、選手は事前に申請したキャラクターを選択し、審判のチェックを受けるものとします。
 - キャラクター選択に問題がなかった場合、V トリガーを審判に申告し、審判から合図があり次第、V トリガーを選択し試合を始めるものとします。
 - BATTLE 後に敗北したプレイヤーはキャラクター及び V トリガーを変更することができます。キャラクターを変更する場合、審判に使用キャラクターを申告し、合図があるまでキャラクターは選択しないものとします。勝利したプレイヤーはキャラクターの変更はできませんが、V トリガーの変更は可能です。

・ BATTLE に敗北したプレイヤーは、勝利プレイヤーの V トリガー選択を待つことができますが、無視して決定することも可能です。ただしその場合勝利プレイヤーが選択した V トリガーに対して異議を唱えることはできません。

・ コントローラーの設定・ 変更、ボタンコンフィグはキャラクター選択前に行わなければならないこととします。

・ 誤ってコントローラー設定 / ボタンコンフィグをせずに進めた場合限り、1 度だけコントローラー設定を変更することができます。

但し、「Round」開始から 5 カウント以内に速やかに申告することとします。

・ 対戦中のポーズ、PS ボタン、シェアボタン、コントローラーなどのトラブルによりゲームが中断された場合、問題を起こした当該選手がそのラウンド失います。

ただし勝敗が決定した後のポーズについては勝敗に影響しないものとします。

※勝敗が決しているか意見が分かれた場合、運営はポーズを解除し結果を確認する。

そこで勝敗が決していなかった場合、ポーズを行った当該選手はラウンド敗北とします。

・ 対戦相手にして妨害行為（コントローラーのケーブルを抜くなど）が発生した場合、当該選手のチームが 1 バトルを放棄しなければならない。

■カプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」 GRAND FINALS

「SEASON」の終了時点で、上位 3 チームが GRAND FINALS（決勝大会）への出場権を獲得します。

GRAND FINALS（決勝大会）では、「勝利ポイント」により獲得した「SET」数により勝敗を決定します。最大「5SET」で「3SET」を先取したチームの勝利となります。

「Final act」について

GRAND FINALS 中に「Final act」が発生することはありません。

・ GRAND FINALS（決勝大会）アドバンテージについて

「SEASON」の終了時点で、最上位チームが GRAND FINALS（決勝大会）で、トーナメントのシード権を獲得します。

■規約の変更

- ・運営チームは本リーグルールを変更することが出来ます。
- ・本大会規約が変更される場合は本リーグ公式サイト上で告知されその時点で発行するものとします。

■チーム人員の欠員について

- ・基本的にチーム人員の欠員は補填できません。したがって、欠員との対戦が行われた場合、自動的に欠員側がその BATTLE のみ不戦敗となります。
- ・天災、紛争、その他不可抗力による欠員が発生した場合は別途運営が協議し対応を、速やかに決定するものとする。