

CoD:BO4 ON2

SR2on2Rules

v.2.0.2

2018/10/25 v0.0.1 公開

2018/10/29 v1.0.0 公開 ジェスチャー無効化/MAPの変更/パークの変更

2018/11/02 v1.0.1 味方が分からない！ パーク3のチームリンクが使用可能に

2019/06/06 v2.0.0 大幅な改善/Locusの追加/MAPの追加 管理者をk4senから@koik554に移行

2019/07/01 v2.0.1 赤ドラム缶爆破キル・車爆破キルによるペナルティー追加

2019/07/30 v2.0.2 ニュークタウンの削除

・ゲームルールの編集(デフォルトからの変更点)

タイムリミット	1.5分
---------	------

ラウンド制限	無制限
必要ラウンド勝利数	8ラウンド
プレラウンドタイマー	5秒
キルカメラ	無効
同士討ち	有効
戦場の霧を発動	無効

・ロビー設定

チーム割り当て	オープン
3人称観戦	オフ
リベンジボイス	無効
バトルチャッター	無効
アナウンサー	無効
3人称ジェスチャー	無効
ジェスチャーカメラ操作	無効

・スペシャリスト設定

メンバーリスト

Ajax	0
Battery	0
Crash	2
Firebreak	0
Nomad	0
Prophet	0
Recon	0

Ruin	2
Seraph	0
Torque	0
Outrider	0
Specter	0
Zero	0

SPウェポン	無効
リスポーンごとの装備使用	有効

・マップ

マップは運営から指定されたマップで戦うこと。

Firing Range
Gridlock
Seaside
Slums
Arsenal
Grind

・武器

PALADIN HB50

KOSHK

LOCUS -両者で合意があった場合のみ

・サイト
すべて禁止

・アタッチメント
-PALADIN HB50
すべてのアタッチメントから3つ選択

-KOSHK
レーザーサイト、レーザーサイトII以外から3つ選択

-LOCUS
サプレッサー、ストック以外から3つ選択

・サブ武器
すべて選択禁止

・使用可能ギア

装備チャージ

スティムショット

・使用可能装備

コンバットアックス(1本のみ/使用しなくてもよい)

・パーク
それぞれのカテゴリからひとつずつ使用可能(選ばなくてもよい)

パーク1	すべて使用可能
パーク2	ライトウェイト/ドリフター/デクスタリティ
パーク3	チームリンク

・ゲーム上で設定できないルール

すべてのスコアストリークの使用禁止
近接攻撃を相手に当ててはいけない
ワイルドカードは”メインガンファイター1”のみ
試合終了時、シアターモードに試合を保存すること。

*クラス設定に関するヒント

普通に設定したら10/10 or 9/10になります

・攻守の決定

攻守はトーナメント表上側のチームが先に選択できる。

2map目はトーナメント表下側のチームが選択できる。

3map目は合計取得ラウンドの多いチームが選択できる。

(合計ラウンド数が同じ場合はトーナメント表上側のチームが選択できる。)

・ホスト

試合開始前に両チーム回線チェックを30秒程度行う。

両者合意の場合、行わなくてもよい。

初回のホストはトーナメント表上側のチームが行う。

次回以降は交互に行う。

ただし、両者合意の場合ホストを変更する必要はない。

両チームホスト不可能の場合、第3者にホストを依頼してもかまわない。ただし、両者合意の上であること。

・ボイスチャット

ボイスチャットツールに制限はかけない。

・禁止行為

- チート・バグ・他の不正行為及び迷惑行為(暴言・誹謗中傷)
- 大会登録メンバー以外の試合への参加(メンバーとはアカウントではなくそのアカウントの中身に順ずる人物のこととする。)
- 異なるチームへの2重登録
- ボムが解除不可能となる場所への設置。また、それに準ずる場所への設置。
- ギアを2個に増量することの禁止
- ナイフ・格闘キル
- 第三社製通信デバイス(マウスやキーボード)の使用は禁止

・問題発生時の対処

試合時に問題が発生した場合はその場で試合を止め解決を行うこと。

試合のリスタート処理が行われる場合は違反された側はセルフキル、違反した側は相手にそれぞれ1キルずつ献上しラウンドの処理を行うこと。

[格闘攻撃の使用] :格闘攻撃が相手にヒットした時点で違反とする。試合をリスタートし、そのラウンドを違反された側の勝利としたうえでさらに1Rを献上する。計2R献上。

[規定を超える武器を保持している]:試合をリスタートし、そのラウンドを違反された側の勝利としたうえでさらに1Rを献上する。違反を行っていたラウンドが複数に及ぶ場合はその該当ラウンドを違反側から差し引く。(0以下にはならない。)

[登録チームにいないプレイヤーが試合に参加している]:失格

[IDを登録していないプレイヤーが試合に参加している]:失格

[チャット・ボイスチャットでの誹謗中傷などのハラスメント行為]:失格、出場停止措置

[チート行為]:失格、永久出場停止措置

[その他禁止行為]:その他禁止行為が発覚した場合は運営に報告し、対応を受けること。

[赤ドラム缶爆破キル・車爆破キル]:赤ドラム缶爆破キル、車の爆破によるキルをした場合試合をリスタートし、そのラウンドを違反された側の勝利としたうえでさらに1Rを献上する。計2R献上する。

試合進行

【 試合前 】

- 試合前には必ずお互いの代表者がフレンド登録を行っておく
- 試合開始時間を10分以上過ぎても、相手が現れない(フレンド依頼を送っていても反応がない、こちら側にフレンド依頼が送られてきていない)場合は、discordに報告し、無条件で該当のチームを不戦敗とする。

【 試合開始 】

- 試合の観戦はなし※運営除く
- 試合開始直後(マップロード終了後)にメンバーが落ちてしまった場合は両チーム1度のみリスタートする事ができる
- 試合途中に選手が落ちてしまうとそのラウンドを続行し、ラウンド終了時にその選手を招待する
- 問題が発生した場合は規約に従って処理を行う。

【 試合中 】

- 試合中武器を拾う行為は問題としない
- 回線チェックに同意した場合リスタートしたとしてもホストチェンジを申請することの禁止
- ラウンド数の関係上試合が勝利ラウンド数に達する前に終了するとされた場合はリスタートし、正しいラウンド数のカウントになるようセルフキル等で調整する。

- ストリーミング配信は運営側で配信がない場合のみ許可する。ただし、運営側で第三者によるゴースティング等を取り締まることはしない。(配信ディレイ推奨)

【 試合後 】

- 試合終了後は該当するDiscordチャンネルへの結果報告を必ず行う
- 結果報告は勝者が報告を行う

・免責事項

ルール、大会内容は告知なしに変更される場合があります。

大会内での違反行為を行った場合のみを除き、それ以外での異議・申し立ては一切受け付けません。