



# PRIMAL

- Rocket League Japan Series -  
公式リーグルール

バージョン1.1; 2019年3月10日  
序文及び目的

本規約は、株式会社RIZeST(以下「弊社」と記載します。)が主催/運営する「PRIMAL」のリーグ本戦に出場される皆様(以下「プレイヤー」と記載します。)の参加資格・大会ルールを定めるものになります。

本ルール、プレイヤーの資格、PRIMALのスケジュール及び不正行為に対するペナルティに関する全ての決定は運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。

本ルールは大会運営チームによって適宜改正・変更され、補足が加えられます。更新がある場合は大会Discordにて告知致します。

## はじめに

このPRIMALの公式ルール(以下「本ルール」と記載します。)は2019年3月より開幕するPRIMAL、またPRIMAL予選への参加資格を持つ各チームとそのスターター(当該チームのスターティングメンバー3人のうちの1人として登録されたプレイヤー)、リザーバー(スターター以外の補欠として登録されたプレイヤー)、コーチ、及びマネージャー(以下総称して「チームメンバー」と記載します。)、チームオーナー、そしてその他PRIMALに關与するスタッフ、關係者の全員に適用されます。

本ルールは、Rocket League(以下「RL」と記載します)のPRIMALにおける公平な競技性を保つために、大会主催者である弊社によって制定されています。

### 1. 参加資格

PRIMALのリーグ本戦に参加するチーム及びチームメンバーは、以下のすべての条件を満たしている必要があります。また、予選参加チームに関しては①を除く条件を満たしている必要があります。

#### 1 本人確認書類の提出

各チームのチームメンバーは予選通過後、本戦プレイヤー登録の際に顔写真と共に本人と確認できる書類を提出する必要があります。本人確認書類には、以下の情報が含まれている必要があります。

- 1.顔写真
- 2.本名
- 3.生年月日

#### 4.現住所

#### 2 年齢

リーグ本戦開始時点において、15回目の誕生日を迎えていない、即ち満15歳になっていないプレイヤーには、PRIMALに關連した対戦に参加する資格があるとは見なされません。

#### 3 コミュニケーション

円滑な大会運営・進行のため、チームメンバーは大会運営チームと日本語でのコミュニケーションが可能でなければいけません。

#### 4 日本の「居住者」であること

チームのプレイヤーは、リーグ本戦開始時点において日本国内に居住している必要があります。本項目について、確認のため弊社がプレイヤーへ住所確認可能な身分証明証コピーの提出を要求する場合があります。プレイヤーは定められた期限までにそれを提出する必要があります。

- 5 有効なゲームアカウントを保有していること  
各チームのプレイヤーはSteam、PS4、Switch、XboxのうちいずれかのプラットフォームにおいてRLがプレイ可能な有効なアカウントを保有している必要があります。
- 6 大会チャット（Discord）を使用できる環境にあること  
各チームメンバーは大会中、大会運営チームとのやりとりや試合中のボイスチャットなどを弊社が作成したDiscordサーバーにて行えるよう環境を整備する必要があります。

## 2. 予選参加方法

<https://goo.gl/forms/VWwwWUtUGcdotvZx1>

上記フォームよりチーム情報を入力でエントリー完了になります。

フォーム入力後、メールアドレスに大会用Discordへのリンクが送付されます。

### 予選Day1

開催日時：2019/3/3(日) 応募期間：2019/2/12 – 2019/3/2 23:59まで

### 予選Day2

開催日時：2019/3/10(日) 応募期間：2019/2/12 – 2019/3/9 23:59まで

## 3. 参加チーム

- 1 ロースターの要件  
各チームにおいてシーズン期間中、最低3名のスターターと最大2名のリザーバーを含むロースターを登録する必要があります。
- 2 チームキャプテン  
各チームはロースターから1名を”チームキャプテン”として指定する必要があります。チームキャプテンはすべての公式決定のためにチームを代表し、チームの主要な窓口としての役割を果たさなければなりません(コーチ、マネージャーがチームに所属している場合この役割をそれらに移管することは可能ですが、チームキャプテンをロースターから1名を必ず指定する必要があります)。
- 3 ロースターの変更  
予選終了後からリーグ本戦の開始前、またはリーグ本戦の実施中、各チーム1名までロースターに選手を追加登録することが可能です。ただし、リーグ本戦に参加が決定している他チームの選手（リザーバー含む）を登録することは出来ません。また、追加登録によりロースターが6名になる場合には、ロースターから選手1名を削除する必要があります。ロースターの変更は、試合開始時刻の72時間前までに提出する必要があります。
- 4 ロースターシートの提出  
リーグ本戦の開始前、運営チームによって指定された日時までに、各チームは運営チームにチームメンバーの一覧を記載した書面(以下「ロースターシート」と記載します。)を提出する必要があります。また、ロースターシートに記載されたスターター3名が変更される場合(リザーバーが出場する場合)、**試合開始時刻の1時間前までに申請が必要になります。**

また、試合中の選手変更は認められません。

※ここでいう「スターター」とは、該当試合全てに出場する選手のことを指します。

- 5 チーム名、チームタグ及びプレイヤー名  
プレイヤーネームには、アルファベットの大文字か小文字、数字の0~9、「\_」  
」、そして半角スペースのみ使用できます。プレイヤーネームは、スペース  
込みで12文字を超えてはいけません。その他の特殊な記号はチーム名、プレ  
イヤー名、タグには使用できません。チーム名・チームタグは、RL内のクラ  
ブ機能を用いて必ず登録しておく必要があります。プレイヤー名とチーム名  
には、下品な言葉や猥褻な言葉、RL内のバトルカーと同一もしくは派生、類  
似した名前、紛らわしい製品名やサービス名などの名前は使用できません。

全てのチームタグ、チーム名、プレイヤー名は、競技で使用される前に運営  
チームによる承認を受ける必要があります。大会期間中の名前の変更は、酌  
量すべき事情があり、大会チームが事前に承認しない限り認められません。

- 6 チームロゴ  
リーグ本戦に出場する各チームは、チームロゴを提出する必要があります。  
チームロゴに使用される画像が、不適切もしくは著作権を侵害していると大  
会運営が判断した場合、チームはロゴを再提出する必要があります。

- 7 スポンサー  
チームはPRIMALへの出場中、スポンサーを募ることができます。かかるス  
ポンサーやその提供する商品・サービスが、以下のいずれかの制限カテゴ  
リーに該当している場合、プレイヤーはかかるスポンサー名や商品・サービ  
ス名をPRIMALにおいて表示してはならないものとします。以下は、制約を  
受けるスポンサーの例示であり、全てを列挙したものではありません。
  - (1) 市販薬ではない医薬品
  - (2) 火器類、拳銃または弾薬
  - (3) ポルノ画像やポルノ製品を表示する、またはこれに関連するウェブ  
サイト
  - (4) たばこ、喫煙、又は吸引製品
  - (5) アルコール製品又はその他の酪酐性物質のうち、その販売又は使用  
が法令によって規制されているもの
  - (6) 仮想上の物品の販売者であって、その物品の詐欺的もしくは違法な  
販売者として知られているもの

#### 4. リーグの構造

##### 1 スケジュール

PRIMAL -Rocket League Japan Series-

予選 :

2019/3/3(日),2018/3/10(土)

リーグ本戦 :

Week1,2019/3/30(日)

Week2,2019/4/11(木)

Week3,2019/4/18(木)

Week4,2019/4/25(木)

Week5,2019/5/09(木)  
Week6,2019/5/16(木)  
Week7,2019/5/23(木)  
Week8,2019/5/30(木)  
Week9,2019/6/06(木)  
Week10,2019/6/13(木)  
プレーオフ：  
2019/6/29(土)

- 2 試合結果の提出について  
予選、本戦に実施される全ての試合において、各マッチ終了時のリザルト画面の写真データ或いはスクリーンショットを大会運営の指定するdiscordにて提出をする必要があります。  
提出が行われない場合ルール6.④が適用される可能性があります。
- 3 予選について  
予選はシングルエリミネーション方式のトーナメント、1マッチの試合数はBest of 5形式(3本先取)にて開催されます。2019/3/3(日),2019/3/10(日)の二日間にわたって開催され、両日共に上位3チームまでが本戦への出場権を獲得します。  
1日目に出場権を獲得したチームに関しては、2日目の予選に出場することはできません。また、出場権を獲得したいずれかのチームが出場を辞退した場合、4位のチームが繰り上げ出場となります。  
試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、ルーム名の指定等の各種申請フォームは大会Discordにてアナウンスされます。
- 4 リーグ本戦について  
リーグ本戦は6チームによるリーグで、各チームは各対戦相手チームと2回ずつ対戦するダブルラウンドロビン形式にて行われます。  
1マッチはBest of 5形式(3本先取)にて行われます。  
チームの順位はマッチの勝利数で決定し、上位3チームがプレーオフへの出場権を獲得します。
- 5 リーグ本戦のタイブレークについて  
Week10終了時に複数のチームが同率(勝利数が同一であること)だった場合、同率の各チームはそれぞれの直接対決の記録に基づいて最終的な順位が決定されます。もしこれらのチームが直接対決の勝利数でも同一だった場合は、全試合の獲得ゲーム数が参照されます。また、ここでも同一だった場合は全試合の獲得ゴール数が参照されます。  
  
上記によって順位が決定できない場合はタイブレークゲームをプレイして最終的な順位を決定します。タイブレークゲームはWeek10終了後からプレーオフまでの間に行われます。同率のチーム同士で、いずれかが勝者となるまでに競技を行います。
- 6 プレーオフ  
リーグ本戦のマッチ勝利数によって参加チームが決定されます。  
セミファイナル：Best of 7方式でリーグ本戦2位と3位のチームの対戦となります。  
ファイナル：Best of 7方式でリーグ本戦1位のチームとセミファイナルの勝利チームが対戦します。

## 5. ゲーム内ルール

### 1 プライベートマッチのルーム設定

- ・ゲームモード：サッカー
- ・アリーナ：DFH スタジアム
- ・ミュートーター：なし
- ・試合時間：5分
- ・チームサイズ：3v3
- ・ポット難易度：なし
- ・エリア：アジア東部
- ・参加方法：名前/パスワード

### 2 サーバーについて

2019年2月現在、アジア東部(JPNサーバー)には動作やPingが不安定になるサーバー（JPN○○○○○○○-○○○○○○○と表記されているサーバー）が存在しています。大会で使用するプライベートマッチは、アジア東部においてこれらのサーバーを避けて部屋作成を行います。

### 3 アリーナについて

予選については、全てのゲームはDFHスタジアムにて行います。リーグ本戦においては、Bo5のうち1ゲーム目はDFHスタジアムにて行い、それ以降のゲームは大会運営側が選出します。いずれかのアリーナにおいてパフォーマンス上の問題が発生する場合、各チームはそのアリーナを避けるよう要求することができます。

選択される可能性のあるアリーナは以下の通りです。

- ・アクアドーム
- ・Champions Field
- ・DFHスタジアム
- ・マンフィールド
- ・ネオトーキョー
- ・スターベースARC
- ・アーバンセントラル
- ・ユートピアコロシウム
- ・ウェストランド
- ・Salty Shores
- ・Farmstead

(いずれのアリーナにおいても、昼・夜・嵐などの天候を含みます)

### 4 使用プラットフォームについて(オフライン)

Week1とプレーオフでのオフライン会場では、大会運営チームが指定する”PC(Steam)”を使用します。仮にプレイヤーがSteamのRLを所持していない場合は、弊社から支給されます。オンラインの場合は特にプラットフォームの指定はありません。オフライン開幕戦・決勝戦では使用筐体はPC（STEAM版Rocket League）になるため使用可能なコントローラーは以下の3点に限定します。

- ・デュアルショックコントローラー(PS4コントローラー)※有線接続
- ・マイクロソフトゲームコントローラー※有線接続
- ・上記2点以外のサードパーティー製のWindows対応モデル※有線接続

※外部ツール等による調整は禁止とします。

※STEAM上でのコントローラー設定は運営の定める設定時間内に行うことが可能です。

- 5 部屋作成、チームカラーについて  
予選においては、トーナメントの上側のチームが部屋作成を行い青チームに割り当てられ、下側のチームがオレンジチームとなります。  
リーグ本戦においては、大会運営側が部屋の作成、チームカラーの決定を行います。

- 6 再スタートについて  
対戦中、ゲームに致命的なバグやエラーが発生し、ゲームのステータスやゲームプレイのシステムが著しく悪化した場合、再スタートされることがあります。大会Discordにて申請、部屋名の指定等を行います。  
原則再スタートは上記の場合のみになります。接続切れ等では再スタートは行われません

但し、オフライン会場において、大会運営が準備した機材でエラーが起きた場合、再試合が行われる可能性があります。試合が行われるのは以下の場合です。

①選手のエラーが起きたタイミングがゲーム開始2分以内、同点の場合

②すべての選手にエラーが起きた場合

※全ての選手にエラーが起きたタイミングがゲーム開始4分以降5点差がついている場合には、大会運営側で勝敗を判断いたします。

※最終判断は大会運営で行います。

- 7 不戦敗について  
試合開始時刻の10分前にロビーに対戦可能なメンバー3人が揃っていない場合、当該チームには罰則が与えられ、試合開始時刻に3人が揃っていない場合は不戦敗となります。事前に連絡があった場合はこの限りではありません。

## 6. 反則行為

以下の行為は反則とみなされ、大会運営チームの裁量によりペナルティが科されません。

- 1 成りすまし行為  
別のプレイヤーのアカウントを使用してのプレイ、誰かを他のプレイヤーのアカウントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為。
- 2 チートの手法  
いかなる種類のチート機器及び、もしくはチートプログラムの使用、又はこれに類似する信号装置や手信号などのチートの手法の使用。
- 3 故意の切断  
適切かつ明示された理由によらない故意による切断。
- 4 大会運営チームの判断  
大会運営チームの単独の裁量によって、運営チームが定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い。
- 5 試合不参加に関して

本選トーナメントへの不参加、2回目以降にはペナルティが課せられます。  
欠席数-1の勝利数を没収。

## 7. 罰則の種類

以下が、罰則の一部例になります。

- 1 再試合
- 2 ゲームの没収
- 3 マッチの没収
- 4 一時的なプレイヤーバン
- 5 恒久的なプレイヤーバン
- 6 商品の没収
- 7 失格  
等

※子罰則が行使される場合には、必ず一般に告知致します。

## 8. プレイヤーの行動

- 1 冒涇及び差別的な発言  
チームメンバーは、対戦エリア内又はその付近、ゲーム内において猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉毀損となるその他不快あるいは好ましくない言葉を使用すること、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為を奨励又は助長することはいかなる場合も禁止いたします。チームメンバーは、かかる禁止内容を投稿、送信、発信又は利用可能とするために大会運営チームやその請負業者が提供又は利用可能としている施設、サービス、設備を使用することは出来ません。チームメンバーは、SNS上や公開イベントの最中においてもこの類の発言が禁止されています。
- 2 イベント会場への干渉（オフライン大会時）  
チームメンバーは照明、カメラ、その他スタジオ内の機器に触れる、又は干渉してはいけません。また、チームメンバーは椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つことも禁止されています。チームメンバーは会場係員の全ての指示に従わなければなりません。
- 3 不正な通信  
全ての携帯電話、タブレットあるいはその他の音声認識及び、又は通知音の鳴る電子機器をゲームの開始前にプレイエリアから外に持ち出さなくてはなりません。プレイヤーは対戦中にEメールやSNSを使用することが出来ません。対戦中、スターターによる通信はかかるスターターが所属するチームのプレイヤーへ向けて行うものに限ります。
- 4 服装(オフライン大会時)  
チームメンバーは、大会運営チームが作成・指定する大会ユニフォーム或いは大会運営の事前承認を受けたチームユニフォームの何れかを着用する必要があります。
- 5 身元確認  
プレイヤーが顔を覆うことや、大会運営チームから身元を隠すよう試みることを禁じます。大会運営チームは各プレイヤーの身元を常に識別できる必要があります。プレイヤーの身元を隠すようなもの、あるいは他のプレイヤーや運



営チームの気を散らすようなものを外すよう指示することができます。

## 9. オフラインイベントへの参加

### 1 日程、場所

大会本戦へ参加するチームは、2019/3/30(土)に実施される開幕戦(全6チーム)、また2019/6/29(土)に実施されるプレーオフ(上位3チーム)に現地(LFS 池袋 esports Arena)で参加する必要があります。

### 2 開幕戦・決勝戦の交通、宿泊費について

開幕戦進出・決勝進出が決定したチームの内、該当日に出場するスターター選手3名に関しては、東京都池袋の大会会場までの交通費、大会終了後宿泊施設の費用を大会運営チームで負担します。交通費は各自実際にかかる交通費を事前申告していただき、大会運営チーム認めたもののみ大会当日に現金にてお支払いします。(※領収書の記載が必要になるため、当日シャチハタなどの印鑑をご持参ください。)

宿泊施設に関しては、大会運営チームが指定する宿泊施設を利用させていただきます。それ以外の宿泊施設を利用する場合、自己負担となります。また、リザーバー以外の同伴者(保護者含む)についても、宿泊・交通費は自己負担となります。

### 3 準備物

オフラインイベントに参加するためには以下のものが必要となる可能性があります。必ずご準備ください。

- 身分証
- ユニフォーム  
(お持ちでないチームは3/30に大会運営側で用意いたします)
- プレイ用のデバイス  
※キーボード、マウス、マウスパッドは大会運営側で準備がございますので、そちらを使用いただいても構いません。ヘッドセット、イヤホンについては大会運営側で指定したものを使用していただきます。
- 交通費の領収証

### 4 オフライン会場設備

オフライン会場にて使用いただく、PCスペック,モニターは以下になります。

PC製品名	GALLERIA GAMEMASTER
CPU	intel Corei7 8700
ビデオカード	NVIDIA GEFORCE GTX1080Ti
メモリ	16GB(8GB×2) SSD : 250GB
モニター製品名	BenQ XL-2546

## 10. 個人情報

- 1 本大会への参加申請に関して収集したプレイヤーの個人情報は、本大会の開催及び運営の目的で使用します。また、収集したプレイヤーの個人情報は弊社が定めるプライバシーポリシー <https://www.rizestinc.com/privacypolicy/> に従い管理し、使用目的の範囲内における使用が終了した際に、遅滞なく消去します。
- 2 前項の規定にかかわらず、前項の目的の範囲内において収集したプレイヤーの肖像、プレイヤー名、チーム名、ランク、プレイ動画、インタビューコメント等については、弊社または協賛各社・メディアによって、商品、ウェブサイトその他情報メディア等において、期間の限定無く、編集・公表・公開・報道又は利用(商業的利用を含む一切の利用を含みます。)されることを承諾します。