APEX LEGENDS　カスタムマッチ大会

RECS/CUP

公式ルールブック

ランクポイント制によるチーム編成ルール

キルポイント＆順位ポイント スコアリングシステム

開催日：2026年12月22日（火）20:00〜23:30

20チーム対応 ／ 全5マッチ ／ ゴールド〜マスター対象

主催：株式会社レクスカンパニー

配信：recs gaming（YouTube）

第4回大会 ・ Version 15

目次

第1条	大会概要
第2条	参加資格
第3条	応募・選考方法
第4条	ランクポイント制度
第5条	チーム編成ルール
第6条	試合形式（マップ構成・キャラバン制度を含む）
第7条	スコアリングルール（順位ポイント）
第8条	スコアリングルール（キルポイント）
第9条	総合スコア算出方法
第10条	賞金
第11条	禁止事項・ペナルティ
第12条	その他の規定
付録A	ランクポイント早見表（チーム編成例）
付録B	スコアシート テンプレート

第1条 大会概要

本大会は、株式会社レクスカンパニーが主催する APEX Legends のカスタムマッチ大会です。参加者間のスキル差を考慮し、ランクポイント制を導入することで、すべてのチームが公平に競い合える環境を実現します。大会の模様は YouTube チャンネル「recs gaming」にて配信予定です。

項目	内容
主催	株式会社レクスカンパニー
配信チャンネル	recs gaming（YouTube）
大会名	RECS CUP 第4回大会
開催日時	2026年12月22日（火）20:00〜23:30（予定）
エントリー締切	2026年12月21日（月）23:59（定員に達した場合はその時点で終了・第3条）
参加チーム数	20チーム（1チーム3名）
ゲームモード	バトルロイヤル（カスタムマッチ）
対象ランク	ゴールド〜マスター（プレデター到達者は参加不可）
試合数	全5マッチ（合計スコアで順位決定）
マップ	ストームポイント ×2 → E-District ×1 → ワールズエッジ ×2（第6条）
賞金	優勝チーム：15,000円

第2条 参加資格

以下の条件をすべて満たすプレイヤーが参加可能とします。

- 18歳以上であること
- APEX Legends のアカウントを所持し、ランクモードをプレイ済みであること
- 直近3シーズンの最高到達ランクが「ゴールド以上」であること
- **直近3シーズンにプレデターへ到達していないこと** 第4回 変更
- 直近3シーズンの最高到達ランクを申告すること
- チーム内のマスターのプレイヤーは1名までとすること 第4回 変更
- チーム編成ルール（第5条）を遵守したチームに所属すること

・ランクは「直近3シーズンのうち最高到達ランク」を基準とします。最新シーズンが未プレイの場合も、過去3シーズン内の最高ランクで判定します。

・参加条件（ゴールド以上・プレデター未到達）およびチームポイント（第4条・第5条）の判定は、いずれもこの「最高到達ランク」を用います。

・直近3シーズンのいずれかでプレデターに到達したプレイヤーは、現在のランクにかかわらず参加できません。

・ランクの確認方法および応募時の提出物については、第3条「応募・選考方法」で定めます。

第3条 応募・選考方法

本大会の出場枠は20チームです。応募はチーム代表者がおこない、メンバー全員分の情報を提出してください。応募が出場枠を超えた場合は、運営の公平性・透明性を確保するため、後述の選考方法により出場チームおよび補欠チームを決定します。

受付期間・受付上限 第4回 新設

- エントリーは公式エントリーフォームで受け付け、締切は **2026年12月21日（月）23:59** とします。
- 応募数が **25チーム（出場枠20＋補欠枠5）** に達した時点で、締切前であっても受付を終了します。

応募時の提出物

チーム代表者は、メンバー全員について以下を提出してください。提出内容に不備がある場合は受付完了扱いとなりません。

- 各メンバーの現在のゲーム内ID（EAアカウント／PSID）とプラットフォーム
- 各メンバーの Discord ID
- 直近3シーズンの最高到達ランクが分かるスクリーンショット（各シーズン分）

アカウント確認・本人確認（不正防止）

参加者間の公平性を保つため、運営は応募時および大会当日に以下の確認を行います。借りアカウント（代行）やサブアカウントによるランク詐称を防止することを目的とします。

- ランクは「所持する全アカウントのうち最も高いランク」で申告してください。サブアカウントを用いた低ランク申告は禁止です。
- 1人につき1アカウントのみ登録できます（複数アカウントによる重複応募は不可）。
- 大会当日は、登録したアカウントでのログイン確認、運営指定の合言葉表示またはフレンド確認により、登録者本人がプレイしていることを確認します。
- アカウントの貸し借り・代行・なりすましは固く禁止します。
- サブアカウントや借りアカウントの疑いがある場合、運営は追加資料（プレイ動画・ログイン履歴など）の提出を求めることがあります。提出に応じない場合は参加を認めません。
- 不正が確認された場合は失格とし、以後の大会への参加をお断りします（第11条）。

出場枠の内訳

完全先着ではなく「先着＋抽選＋推薦」を組み合わせることで、早く応募したチームを尊重しつつ、後から大会を知ったチームにも出場のチャンスを確保します。

区分	枠数	決定方法
先着確定枠	14チーム	不備なく受付完了したチームから先着順で確定
抽選枠	5チーム	応募多数の場合、対象チームの中から抽選で決定
推薦枠	1枠	運営判断による推薦枠
補欠枠	5チーム	抽選に外れたチーム。辞退・欠員時に順次繰り上げ

出場枠	先着14 ＋ 抽選5 ＋ 推薦1 ＝ 計20チーム（別途 補欠5チーム）

第4条　ランクポイント制度

チーム編成の公平性を確保するため、各ランクにポイントを割り当てます。ダイヤモンドはティア（IV〜I）別に配点を分け、参加対象であるゴールド〜マスターのランクを対象とします。第4回よりプラチナ・マスターの配点を変更し、プレデター到達者は参加対象外としました。 第4回 変更

ランク	ポイント	想定スキルレベル
ゴールド	4	中級者
プラチナ	**6**	中上級者
ダイヤモンド IV	7	上級者
ダイヤモンド III	8	上級者
ダイヤモンド II	9	最上級者
ダイヤモンド I	10	最上級者
マスター	**12**	エキスパート
プレデター	**参加不可**	トッププレイヤー

- ダイヤモンドのみティア（IV〜I）で配点を分けます。その他のランクはティア内共通の配点です。
- 第3回からの変更点：プラチナ 5 → 6、マスター 11 → 12、プレデターは参加不可（第2条）。
- ゴールド未満（ルーキー／ブロンズ／シルバー）は参加対象外のため、配点表には含みません（第2条）。
- 各メンバーのポイントは「直近3シーズンの最高到達ランク」に対応する配点を用います。

第5条　チーム編成ルール

チームポイント上限　第4回 変更

1チーム3名のランクポイント合計が **31ポイント以下** となるようにチームを編成してください。この上限により、高ランクプレイヤーのみで構成されたチームを制限し、幅広いランク帯の混合チーム編成を促します。

チームポイント上限	31 ポイント

チーム編成の具体例

プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー3	合計	判定
ゴールド 4	ゴールド 4	ゴールド 4	12	適合
プラチナ 6	プラチナ 6	プラチナ 6	18	適合
ダイヤ IV 7	ダイヤ IV 7	ダイヤ IV 7	21	適合
マスター 12	プラチナ 6	プラチナ 6	24	適合
ダイヤ I 10	ダイヤ I 10	ダイヤ I 10	30	適合
マスター 12	ダイヤ II 9	ダイヤ II 9	30	適合
マスター 12	ダイヤ I 10	ダイヤ II 9	31	適合
マスター 12	ダイヤ I 10	ダイヤ I 10	32	不適合
マスター 12	マスター 12	ゴールド 4	28	不適合
プレデター	ゴールド 4	ゴールド 4	—	不適合

- 合計が31を超える編成は不可です（例：マスター＋ダイヤI＋ダイヤI＝32）。
- マスターのプレイヤーは1チーム1名までです。合計が31以下でもマスター2名は不可です（第2条）。
- 全メンバーの最高到達ランクがゴールド以上で、かつプレデターに到達していない必要があります（第2条）。

第6条 試合形式

本大会はカスタムマッチにて全5マッチを実施し、全マッチの合計スコアにより最終順位を決定します。

試合設定

- モード：バトルロイヤル（ALGSモード／競技設定に準拠）
- エイムアシスト：家庭用機（CS）勢 0.6 ／ PC勢 0.4
- 降下地点（初動）：毎マッチ運営がランダムに決定
- 参加チーム：20チーム（60名）
- 試合数：全5マッチ
- マップ：下記「マップ構成」のとおり
- サーバー：東京サーバー

マップ構成 第4回 新設

マッチ	マップ
第1マッチ	ストームポイント（STORM POINT）
第2マッチ	ストームポイント（STORM POINT）
第3マッチ	E-District
第4マッチ	ワールズエッジ（WORLD'S EDGE）
第5マッチ（最終）	ワールズエッジ（WORLD'S EDGE）

試合進行

- 各マッチ開始前に5分間の準備時間を設けます。
- 全チームがカスタムロビーに入室後、主催者がマッチを開始します。
- 各マッチ終了後、結果のスクリーンショットを運営Discordに提出してください。
- 全5マッチ終了後、合計スコアを集計し最終順位を発表します。

キャラバン（キャラクターBAN）制度

特定のレジェンドへの偏りを抑え、試合ごとの戦術に幅を持たせるため「キャラバン」を実施します。

- 各マッチ終了後、そのマッチで最も使用者が多かったレジェンド1体を集計し、次マッチ以降 使用禁止（BAN）とします。
- BANは累積方式です。マップが変わってもBANは継続し、マッチを重ねるごとにBAN対象が1体ずつ増えていきます。

マッチ	BAN対象数	補足
第1マッチ	0体	全レジェンド使用可
第2マッチ	1体	第1マッチで最多使用の1体
第3マッチ	2体	第2マッチで最多使用の1体を追加
第4マッチ	3体	第3マッチで最多使用の1体を追加
第5マッチ（最終）	4体	第4マッチで最多使用の1体を追加（合計4体をBAN）

・ 集計対象は全参加チーム（60名）の使用レジェンドとし、最も使用者が多かったレジェンドをBAN対象とします。
・ 最多使用が同数で並んだ場合は、運営の判断によりBAN対象を決定します。
・ BAN対象のレジェンドは、各マッチ開始前に運営より告知します。

【ペナルティ】BAN対象レジェンドを使用した場合（マイナスポイント）
BAN対象のレジェンドを使用したチームは、**その違反マッチのスコアを −10ポイント（マイナス）として計上**します。該当マッチで獲得した順位ポイント・キルポイントは無効となり、チーム総合スコアが10ポイント減少します。故意または繰り返しの違反が確認された場合は、第11条に基づき**失格**とします。

第7条 スコアリングルール（順位ポイント）

各マッチの最終順位に応じて以下のポイントが付与されます。ALGS（Apex Legends Global Series）のスコアリングシステムを参考に設定しています。

順位	ポイント	順位	ポイント
1位（チャンピオン）	12	8位	3
2位	9	9位	3
3位	7	10位	2
4位	5	11位〜15位	1
5位	4	16位〜20位	0
6位	3		
7位	3		

- 同順位の場合は、該当チームのキルポイントが高い方を上位とします。

第8条 スコアリングルール（キルポイント）

マッチ中の各キル（ノックダウンではなく確定キル）に対してポイントが付与されます。

キルポイント	**1キル ＝ 1ポイント**
1マッチあたりの上限	**6ポイント（6キルまで）**

【最終マッチ】キルポイント上限なし
第1〜第4マッチはキルポイント上限を **6ポイント** としますが、**最終マッチ（第5マッチ）のみ上限を撤廃（無制限）**します。最終マッチは獲得したキル数がそのままキルポイントとなります。

- キルポイントの上限により、序盤マッチでの高スキルプレイヤーによる一方的なスコア独占を防ぎつつ、最終マッチでは逆転の余地を残します。
- アシストはキルポイントに含みません（チーム内のキル数のみカウント）。

第9条 総合スコア算出方法

各マッチのスコアは「順位ポイント＋キルポイント」で算出されます。全5マッチの合計スコアが最終成績となります。

項目	内容
1マッチのスコア	順位ポイント ＋ キルポイント
最終スコア	全5マッチの合計スコア
1マッチ最大スコア（第1〜4マッチ）	18ポイント（順位12 ＋ キル6）
最終マッチ（第5マッチ）	キルポイント上限なし（順位12 ＋ キル数）
大会最大スコア	上限なし（最終マッチのキルポイントが無制限のため）

同点時の順位決定基準

合計スコアが同点の場合、以下の優先順序で順位を決定します。

- 全マッチ通算のキルポイント合計が高いチーム
- 全マッチ中の最高順位が高いチーム
- チャンピオン（1位）獲得回数が多いチーム
- 上記すべて同一の場合、抽選により決定

第10条 賞金

本大会では優勝チームに賞金を授与します。

項目	内容
賞金総額	15,000円（税込） 第4回 変更
対象	優勝チーム（1位）
入金方法	チーム代表者の銀行口座への振込
振込先	北洋銀行を推奨（他行口座でも対応可能）
入金時期	大会終了後1週間以内

賞金受け取りの手続き

優勝チームの代表者は、大会終了後に主催者へ以下の情報を提出してください。

- 口座名義人（カナ）
- 金融機関名・支店名
- 口座種別（普通・当座）
- 口座番号

- 振込手数料は主催者が負担します。北洋銀行同士の場合、振込手数料が無料または割安になるため推奨しています。
- 口座情報は賞金振込の目的のみに使用し、大会終了後速やかに破棄します。

第11条 禁止事項・ペナルティ

禁止事項

以下の行為は禁止とし、違反が確認された場合はペナルティの対象となります。

- ランクの虚偽申告（サブアカウントの使用を含む）
- アカウントの貸し借り・代行・なりすまし（登録者以外がプレイする行為）
- チーティング、グリッチの意図的な利用
- キャラバン制度（第6条）で禁止されたレジェンドの使用
- 談合（チーム間の協力行為）
- 対戦相手への暴言・ハラスメント行為
- 意図的な切断・AFKによる試合妨害（再試合を目的とした切断を含む）
- 大会進行を著しく妨げる行為

ペナルティ

違反レベル	内容	ペナルティ
軽度	軽微なルール違反・遅刻など	警告（1回目）
中度	ランク虚偽申告・軽度の再犯	該当マッチのスコア無効（0点）
キャラバン違反	BAN対象レジェンドの使用（第6条）	該当マッチを −10点 として計上（マイナスポイント）
重度	チーティング・談合・キャラバンの繰り返し違反・再試合目的の故意の切断	大会からの即時失格
最重度	ハラスメント・悪質行為	失格＋今後の大会参加禁止

・ ペナルティの判断は主催者・審判団の協議により最終決定します。
・ 異議申し立ては試合終了後15分以内に運営へ報告してください。

第12条 その他の規定

通信トラブル 第4回 変更

1. 試合開始前（カスタムロビーで待機中）に回線が切れた場合は、再接続を最大5分間待ちます。それでも戻れない場合は、そのまま試合を開始します。
2. 試合開始後、最初のチームが降下するまで（レジェンド選択〜ドロップシップ）に切断・読み込み失敗が起きた場合は、運営の判断で再試合を行うことがあります。チーム代表者は、気づいた時点でただちにDiscordで運営に申告してください。
3. 前項による再試合は、1マッチにつき1回までとします。
4. 最初のチームが降下した後の、個人の通信環境に起因する切断は再試合の対象外です。ゲーム内の再接続機能で復帰してください。

5. サーバー障害など多くのチームに影響する問題が起きた場合は、試合の進行状況にかかわらず、運営の判断で中断・再試合を行うことがあります。
6. 再試合を目的とした故意の切断が確認された場合は、失格を含むペナルティの対象とします（第11条）。

レジェンド・武器の制限

本大会では、キャラバン制度（第6条）によるBAN対象を除き、レジェンドおよび武器の使用制限は設けません。ただし、大会当日にゲーム側で確認された重大なバグに関連するアイテムについては、主催者の判断により使用を制限する場合があります。

ルールの改定

本ルールは主催者の判断により改定される場合があります。改定がある場合は、大会開催日の3日前までに参加者全員へ通知します。

最終判断権

本ルールブックに記載のない事項については、主催者・審判団が最終判断権を有するものとします。

お問い合わせ先

項目	内容
メールアドレス	recs-gaming@recscompany.jp
担当者	東海林
主催	株式会社レクスカンパニー

・ 大会に関するご質問・ご相談は上記メールアドレスまでお気軽にお問い合わせください。

付録A　ランクポイント早見表

チーム編成時の参考として、代表的な組み合わせパターンと合計ポイントを示します。チームポイントが31以下、かつマスターが1名以内、全員がゴールド以上（プレデター未到達）であれば適合です。

パターン	構成	合計	判定
ゴールド統一	ゴールド ＋ ゴールド ＋ ゴールド	12	適合
プラチナ統一	プラチナ ＋ プラチナ ＋ プラチナ	18	適合
ダイヤ統一（IV）	ダイヤ IV ＋ ダイヤ IV ＋ ダイヤ IV	21	適合
マスター＋中級ペア	マスター ＋ プラチナ ＋ プラチナ	24	適合
ダイヤ I 統一	ダイヤ I ＋ ダイヤ I ＋ ダイヤ I	30	適合
上限ちょうど	マスター ＋ ダイヤ I ＋ ダイヤ II	31	適合
不適合例（32ポイント以上 ／ 人数・ランク制限）			
上限超過	マスター ＋ ダイヤ I ＋ ダイヤ I	32	不可
マスター2名	マスター ＋ マスター ＋ ゴールド	28	不可
プレデターを含む	プレデター ＋ ゴールド ＋ ゴールド	—	不可
ゴールド未満を含む	ダイヤ I ＋ ゴールド ＋ シルバー	—	不可

- 「マスター2名」は合計28で上限内ですが、マスターは1名までのため不可です。
- 「プレデターを含む」「ゴールド未満を含む」は参加対象外のメンバーがいるため、合計ポイントに関わらず参加できません。

付録B スコアシート テンプレート

各マッチの結果記録用テンプレートです。運営チームはこのフォーマットで結果を記録してください。

第　　マッチ　　マップ：　　日時：

No	チーム名	順位	順位Pt	キル数	キルPt	合計
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

・ 各マッチのスコア＝順位Pt＋キルPt。第1〜4マッチのキルPtは上限6、最終マッチ（第5マッチ）は上限なしで記録します。