

■ 大会フォーマット／実施日

①大会概要

「オンライン予選」の優勝チームが「オフライン本戦」に出場することができます。

②オンライン予選

- ・開催日：シングルトーナメント (20 チームまで) - 2023 年 12 月 9 日 (土)
- ・開催時間：13時から 19 時の間を予定
- ・開催形式：オンライン

③オフライン本戦

- ・開催日：2023年 12 月 23 日 (土)
- ・開催形式：オフライン
- ・会場：eスポフィールド&WineCafe GG
〒175-0082 東京都板橋区高島平 1 丁目 7 9-3 トミコシ会館 2F

④エントリー締切

2023 年 12 月 4 日 (月) 18:00 まで

⑤用語の定義

・ラウンド

ラウンドとは、VALORANT において、以下のいずれかの事由が発生することにより勝者が決定するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。

- スパイク起爆
- スパイク解除
- スパイクの設置又は解除の前におけるチーム全滅
- ラウンド時間の経過
- チームの降参

・マッチ

マッチとは、一方のチームが 13 ラウンド勝利するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。

■チームメンバーの登録

①ロースター（選手枠）について

各チーム、スターティングメンバー5名（以下「スターター」）を登録することができます。

なお、エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。

②チーム代表者の設定

各チームは、チームメンバーから1名“チーム代表者”を設ける必要があります。チーム代表者は運営事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

■オンライン予選ルールについて

①予選形式

・オンライン予選は2023年12月9日(土)にオンラインにて行われ、優勝チームが「オフライン本戦」に進出できます。

・試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、大会の進行ルールに関しましてはエントリー締め切り後別途事務局より大会 Discord サーバー内にてご連絡します。

・各ルール/フォーマットは以下のとおりです。

②ゲームの設定

オンライン予選

- ・モード：スタンダード
- ・サーバー：Tokyo1
- ・オプション
- ・トーナメントモード：オン
- ・オーバータイム：無し

その他設定はデフォルト

③マップの選択肢

使用されるマップは、

- ・サンセット
- ・ブリーズ
- ・アセント
- ・ハイブ
- ・バインド
- ・プリット
- ・ロータス

以上7マップから選択されます。

④対戦フォーマット

予選大会はシングルイリミネーショントーナメント BO1（1本先取）にて行われ、優勝チームが

確定するまで行います。

⑤トーナメントの決定

- ・エントリー終了後、対戦組み合わせを決定・公表します。
なお組み合わせの抽選は事務局により厳正に行われることを約束します。
- ・複数チームより棄権の申請があった場合、出場機会を均等にするため、トーナメントの再編をする場合があります。

⑥対戦方法

- ・事務局指定の Discord チャットチャンネルにてカスタムルームの案内をします。
各チーム代表者は必ず、Discord を確認し、クライアント内で事務局より送られるカスタムルームの招待に応じてください。
- ・事務局が用意した各対戦カードを管理する審判によりチームリーダーを招待します。招待を受けましたら、カスタムルームにご入室ください。
- ・両チームの準備を審判が確認後、審判の合図によりゲームを開始いたします。
- ・試合終了後は勝利チームが試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後 10 分以内にチーム名を必ず記載の上、提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となる可能性があります。

⑦マップ・攻守の決定

- ・オンライン予選の各試合のマップ選択は予選開始 1 時間前までに運営がランダムに決定します。
- ・Discord 上のダイス bot を用い、数が多い方をチーム A、数が少ない方をチーム B とします。
- ・チーム A がアタッカー、チーム B がディフェンダーとなります

⑧エージェント選択フェーズ

- ・エージェント選択フェーズにて誤ったエージェントを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度エージェント選択を行うことはできません。
- ・クライアントまたは選手の PC になんらかの問題が発生し、エージェント選択が中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかに Discord 上でその状況を事務局へ報告してください。

⑨試合の進行

- ・選手は事務局より指定された時刻までに指定された Discord サーバー（大会チャンネル）に接続して下さい。オンライン予選当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイトから問い合わせしたとしても無効とします。
- ・ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネル を使用してください。
- ・準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。

- ・試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。
- ・他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後 1 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。
- ・事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し新たに判定を行うことができます。

⑩オフライン本戦の出場辞退

オンライン予選を通過したチームが辞退をした場合は、辞退したチームと対戦を行ったチームの中で順位の高かった順に出場権を得ます。

■共通ルール(禁止事項など)

①特定エージェント、武器、スキン等の使用禁止

クライアントアップデートにより、ゲームバランスを大きく崩すエージェント、武器、スキン等が存在する場合、事務局は独自の裁量によりそれらを使用禁止とすることができます。

- ・使用禁止情報は事前に告知します。
- ・エージェント選択時に該当エージェントを選択した場合は一度エージェント選択を中断しペナルティを付与します。そして、エージェント選択を最初からやり直し、再開します。
- ・ゲーム中該当武器が購入された場合はペナルティを科します。

②新しいエージェント

新しいエージェントについては、試合用にリリースされてから 2 週間、使用禁止とします。

③新しいマップ

新しいマップについては、ライブのキューでリリースされてから 4 週間、使用禁止とします。

④ゲームの観戦について

事務局が指定する観戦者以外の観戦は禁止とします。

⑤再試合について

原則、再試合は行われなものとします。

但し、天災やサーバークラッシュ等の選手のコントロールの及ばない事由により試合の進行が困難になった場合、または大会運営により試合の公平性が著しく害されたと判断された場合にはラウンドのレストア、または試合全体のやり直しを行う可能性があります。

⑥タイムアウト(戦術的ポーズ)

タイムアウトはオフライン本戦のみに適用されます。

各チームは、各マップにつき前半 1 回、後半 1 回、60 秒のタイムアウトを取ることができます。タイムアウトの 60 秒は、ゲーム内システムにより行う必要があります。

オーバータイムにおいては、各チームは追加のタイムアウトを 1 回与えられます。

※詳細な方法に関してはDiscordにて連絡

⑦テクニカルポーズ

テクニカルポーズはオフライン本戦のみ適用されます。プレイヤーがプレイを続行することができない問題が発生した場合、当該プレイヤーは運営へ連絡することで、テクニカルポーズを取ることができます。

当該プレイヤーは、ポーズを要求する前又は直後に Discord 内のテキストチャットにて大会運営にその理由を宣言しなければなりません。

テクニカルポーズ中は、機器を操作してゲーム内のエージェントをコントロールしてはいけません。大会運営から別途指示がある場合を除き、テクニカルポーズ中は、プレイヤー同士、テキスト、または音等のコミュニケーションを禁止します。

テクニカルポーズの上限は各チーム 30 分とします。30 分を超えた場合、テクニカルポーズを行っているチームを不戦敗と判断する可能性があります。

⑧不戦敗について

事務局の定める集合時間に出場選手が揃っていない場合はペナルティを科します。

※特別な事情がある場合はその限りではありません。

⑨クライアントのバージョンについて

使用するクライアントの最新バージョンで大会を実施します。

⑩デバイスについて

- ・マクロ機能は使用出来ません。
- ・事務局の判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用を禁止することがあります。

⑪ Riot IDについて

- ・エントリー締め切り以降登録した Riot ID は事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止します。
- ・チーム内で同じ Riot ID または、事務局が同じと判断した Riot ID は使用できません。

⑫その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- ・成りすまし行為：別の選手のアカウントを使用してのプレイ。
- ・チート手法：不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は審判がチート行為と判断した場合
- ・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
- ・大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為
- ・カスタムルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
- ・談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為 事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為
- ・事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為

- ・複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- ・同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- ・ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ・大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- ・その他事務局の単独の裁量によって、事務局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

⑬本人確認

事務局によりDiscord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

⑭スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス(キーボード、マウス、マウスパッドなど)以外での露出は基本的には禁止します。例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当します。

⑮切断について

ゲーム中に該当マッチから切断された場合、再接続を試みることができます。

但し、オンライン予選においては再接続中もゲームは進行し、進行結果は有効とみなします。

オフライン本戦以降に関しては、切断時にテクニカルポーズを取ることができます。

■ペナルティについて

①ペナルティ方針

・チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会／事務局が判断した場合、ペナルティを科す場合があります。

・ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。

・実行委員会が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

②個人ペナルティについて

・Lv1：注意、警告

・Lv2：以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

③チームペナルティについて

・Lv1：注意、警告

・Lv2：以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

■その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は事務局協議のもと、決定します。