



**VALORANT™**

**VALORANT Champions Tour**

**チャレンジャー大会・ステージ03 競技ルール**

**[ 日本 ]**

(Version 1 - 6.2021)

## 1. 背景及び目的

VALORANTの権利者であるRiot Games, Inc.及びライアットゲームズ合同会社（以下あわせて「ライアット」といいます。）は、VALORANT Champions Tourの一部として日本において開催されるVALORANTチャレンジャー大会・ステージ03（以下「本大会」といいます。）の運営を〔株式会社CyberZ〕（以下「大会運営者」といいます。）へ委託し、さらに大会運営者に対して、日本における本大会及びそこで行われる試合やトーナメントに適用される各種ルール（以下「本大会ルール」という。）の策定を委託しました。

本大会ルールは、①本大会に参加するチーム（以下「チーム」という。）の参加申請を行った個人や会社、グループ（以下「チームオーナー」という。）及び②各チームのプレイヤー、GM、コーチその他の関係者に適用され、これらを拘束します。チームのプレイヤー、GM、コーチ、チームオーナーその他のチーム関係者を総称して以下「チームメンバー」といいます。

本大会ルールは、VALORANT Champions Tourグローバル競技ポリシー（以下「グローバルポリシー」といいます。）に加えて適用されるものです。グローバルポリシーと本大会ルールとの間に齟齬や食い違いがあった場合には、ライアットの判断において、ライアットに有利な方が優先するものとします。本大会ルールにおいて定義されていない用語については、別の意味を有することが合理的に推測できる場合を除き、グローバルポリシーの定義に従うものとします。

本大会ルールは、各チームメンバーと大会運営者との合意の内容となるものであり、ライアットは同合意の第三者たる受益者とみなされます。

各チームメンバーは、本大会へ参加するにあたり、本大会ルールとグローバルポリシーを読み、理解したうえで、これらに同意しなければなりません。

## 2. 本大会の構成

### 2.1. 定義

#### 2.1.1. 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

#### 2.1.2. マップ

「マップ」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。但し、一方のチームが13ラウンド勝利した時点で、他方チームとの勝利数の差が2ラウンド未満の場合は、2ラウンド以上の差がつくまでラウンドは継続します。

#### 2.1.3. 試合

「試合」とは、一方のチームの勝ち越しが決定するまで行われる対戦の一区切りのことをいいます（例えば、ベストオブ3の試合においては、一方当事者が2マップ勝利すれば「試合」は終了します。）。

### 2.2. 試合形式

#### 2.2.1. チャレンジャー大会予選(Challenger Qualifiers)

チャレンジャー大会予選は、「予選Week1」「予選Week2」の2回実施されます。

それぞれの予選は、最大7チームで構成されるグループを8組構成し、総当たり方式により試合を実施します。（最大で56チームが参加できます）

試合はベストオブ1で実施します。

但し、1つのグループが4チーム以下で構成される場合のみ、ベストオブ2で実施します。

グループの上位1チーム（合計4チーム）が、予選に紐づくチャレンジャー大会本戦（例：予選Week1の勝利チームは本戦Week1）へ進出することができます。

### 2.2.2. チャレンジャー大会本戦（Challenger Main Event）

チャレンジャー大会本戦は、「本戦Week1」「本戦Week2」の2回実施されます。

1グループ4チームで構成されるグループを2組構成し、総当たり方式により試合を実施します。

試合はベストオブ2で実施します。

ベストオブ2の勝敗はポイントに換算され、以下のように計算し順位を決定します。

- ・勝利：3ポイント
- ・引き分け：1ポイント
- ・敗北：0ポイント

本戦Week1では、各グループの所有ポイント上位2チームが本戦Week2に進出します。

本戦Week2では、各グループの所有ポイント上位2チームがMASTERSに進出し、下位2チームは、本戦Week3へ進出します。

## 2.3. シード

チャレンジャー大会本戦Week2では本戦Week1の各グループの1位チームを別のグループに振り分けます。

## 2.4. 試合日程

### 2.4.1. チャレンジャー大会予選

Week1 : 7月4日

Week2 : 7月17日

#### 2.4.2. チャレンジャー大会本戦

Week1 : 7月10日、7月11日

Week2 : 7月22日、7月23日

### 3. チームメンバーの参加資格

#### 3.1. プレイヤーの年齢

本大会の試合においては、16歳未満の方は参加する資格が認められません。また、20歳未満の方が本大会へ出場する場合は親権者同意書の提出が必要となります。

### 4. ロスター

すべての参加プレイヤーには、ライアットの指定する参加同意書に署名して提出して頂く必要があります。2021年6月20日までに同意書に署名して提出しないプレイヤーは、参加することができません。

#### 4.1. スターティング・ラインナップ

各チームは、グローバルポリシーの3.4条に従って大会運営者へ提出され（場合によっては同3.5条に従って変更された）ロスターから、以下の日時までに、各試合日の最初の試合の先発メンバーを決定するものとします。

- 木曜日の試合の場合は、月曜日の午後6時（日本時間）
- 金曜日の試合の場合は、火曜日の午後6時（日本時間）
- 土曜日の試合の場合は、水曜日の午後6時（日本時間）
- 日曜日の試合の場合は、木曜日の午後6時（日本時間）

オンライン予選後の本大会の各試合においては、各チームは5人の「先発メンバー」を決定するものとします。ロスターは、上記の決定期限をもって公表されたものとみなされます。

#### 4.2. ロスターの確定

本大会に参加するチームは本大会期間中は、ロスターのプレイヤーを変更することはできません。

#### 4.3. 他国居住プレイヤーのロスター登録

グローバルポリシーの2条の定めにより、各チームの先発ロスターのうち少なくとも3人は日本国の居住者でなければいけません。

#### 4.4. 緊急の場合の交代要員

試合中に緊急事態が生じた場合、各チームは交代要員を試合に出場させるために10分間与えられます。時間内に交代要員が試合に参加できない場合には、同チームは負けとなります。緊急事態に該当するかどうかについては、大会オフィシャルがその裁量により決定します。交代要員は、同チームのロスターに登録されたメンバーでなければなりません。

#### 4.5. コーチ

各チームは1人コーチを置くことができます。チームにコーチがいる場合、コーチはチームの試合に同行することができます。本大会の実際に対面して行われる対戦イベント（以下「対面式対戦イベント」といいます。）においては、試合中を通じ、各チーム少なくとも1名のコーチの同行が認められます。本大会のオンラインで行われる対戦イベント（以下「オンラインイベント」といいます。）においては、各チーム少なくとも1名のコーチが、各試合のエージェント及びマップの選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中(攻守交代ラウンドの購入フェーズ)及びマップとマップのインターバル中、ロビーの音声対話システムへ接続し、プレイヤーらと会話することが認められます。コーチは、エージェント及びマップの選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中及びマップとマップのインターバル中に限り、試合エリアに立ち入ることができます。オンライン競技においては、プレイヤーが競技を行う部屋はすべて「試合エリア」とみなされます。

## 5. プレイヤーの使用する機器

### 5.1. プレイヤー又はチーム保有の機器

#### 5.1.1. 使用可能なプレイヤー又はチーム保有機器

本大会の対面式対戦イベントにおいては、プレイヤーは、自ら又はチームが保有する以下の種類の機器を試合エリア（以下で定義します。）へ持ち込み、使用することが認められます：①PC用キーボー

ド、②PC用マウス及びコードホルダー、及び③マウスパッド。念のため付言すると、プレイヤーは、大会オフィシャルから給付されたもの以外のヘッドセット、イヤホン、マイクを持ち込んだり、使用したり、装着したりすることはできません。

### 5.1.2. 許可の必要なプレイヤー又はチーム保有機器

対面式対戦イベントにおいて使用される、プレイヤー又はチーム保有のあらゆる機器については、事前に大会オフィシャルへ提出し、承認を受ける必要があります。承認された機器は、大会オフィシャルが会場で保持し、試合の直前（又はヘッドレフェリーが認めた時点）まで使用できません。承認されなかった機器や大会オフィシャルから試合の公正に悪影響を及ぼす疑いがあるとされた機器については使用することができず、プレイヤーは大会運営者から賦与された機器を使用しなければなりません。大会オフィシャルは、その裁量により、大会の安全性やセキュリティ、運営上の効率に関わる理由により、あらゆる機器について使用を禁じることができるものとします。プレイヤーやチームが保有する機器にライアットやVALORANTと競合する企業やブランドの名称やロゴ、肖像等が表示されている場合、かかる機器については、試合エリアへ持ち込むことはできません。大会オフィシャルは、各チームメンバーに対し、大会中、かかるロゴやブランドを隠すように要求する権利を有するものとします。

## 5.2. 提供された機器

本大会の対面式対戦イベントの試合において、大会運営者は、以下の種類の機器をプレイヤーへ提供し、プレイヤーは提供されたこれらの機器を自分専用のもので使用することができます：①PC及びモニター、②ハンドウォーマー、③ヘッドセット、イヤホン、マイク、④テーブルとイス。本大会の対面式対戦イベントの試合において、プレイヤーから要請があった場合、大会運営者は以下の種類の機器を提供します：①PC用キーボード、②PCマウス、③マウスパッド。大会運営者から提供される機器は、いずれも大会運営者による裁量で選択し、決定されるものとします。以上に基づき、提供された機器を許可なく改造したり、大会運営者から承認又は提供されていないハードウェア、ソフトウェアその他の機器を使用したりした場合は、不正行為とみなされます。プレイヤーは、対面式の対戦が終了した場合、又は大会運営者から返還を求められた場合には、提供された機器を大会運営者へ直ちに返還しなければなりません。

## 5.3. 提供された機器の交換

対面式の対戦において、機器その他の技術上の問題が疑われる場合、プレイヤー又は大会オフィシャルは、状況について調査を要請することができます。この場合、大会オフィシャルの指名する技術者が、必要に応じ、診断を行い、問題を解決するものとします。当該技術者は、その裁量により、大会オフィシャルに対して、機器の交換を要求することができます。機器の交換に関する判断は、大会運営者の裁量により決定されます。交換が認められた場合、プレイヤーは、事前に大会オフィシャルから承認を受けた自己所有の機器と交換するか、大会オフィシャルから提供される機器を使うものとします。

#### 5.4. コンピュータープログラムの使用

対面式対戦イベントにおいて、プレイヤーは自らのプログラムをインストールすることは禁じられ、大会運営者から提供されたプログラムのみを使用しなければなりません。ウォームアップエリアのコンピューターについても、同様です。プレイヤーがウォームアップエリアのコンピューターにプログラムをインストールすることを希望する場合には、大会オフィシャルの許可を得なければなりません。

##### 5.4.1. ボイスチャット

ボイスチャットは、大会運営者の提供するヘッドセットにおいて使用されるシステムを通じてのみ使用することができます。他のボイスチャットソフトウェア（例：Discord）の使用は、事前に大会オフィシャルから明示的な承認を受けていない限り、対面式対戦イベントにおいても、オンラインイベントにおいても、認められません。大会オフィシャルは、大会運営者の裁量において、各チームの音声会話をチェックすることができるものとします。

##### 5.4.2. ソーシャルメディア及びコミュニケーション

大会運営者から提供されたコンピューターを、ソーシャルメディアやコミュニケーションサイト（Facebook、Twitter、オンラインフォーラムや掲示板、Eメール等）を見たり、書き込みをしたりするために使用することは禁止されます。

##### 5.4.3. 必須ではない機器

携帯電話やフラッシュドライブといった必須ではない機器を大会運営者から提供されたコンピューターへ接続することは、理由を問わず禁止されます。



#### 5.4.4. ネイティブプログラム

プレイヤーは、MicrosoftペイントやNotepadといった元からインストール済みのプログラム（ネイティブプログラム）を試合の前後に使用することができます。但し、以下の制限があります。

- ネイティブプログラムを使用してプレイヤーが制作した文章や画像については、グローバルポリシーの7条に定めるのと同様の行動水準が要求されます。
- ネイティブプログラムを使用してチーム、スポンサー、ブランドを宣伝したり言及したりすることは、個人ブランドの宣伝であっても、ソーシャルメディアやコミュニケーションアカウントを通じたものであっても、禁止されます。
- ネイティブプログラムを使用して、試合前の作戦会議（7.5条参照）において作成した作成メモについては、試合が始まる前に削除しなければなりません。
- 何らかの中断が、ネイティブプログラムの使用によって生じたものと大会オフィシャルがみなした場合、これは禁止行為として処分がなされます。（8条で定める通り）大会オフィシャルは、これらのプログラムの使用によるバグを理由としてラウンドのやりなおしを命じることはありません。なお、ネイティブプログラムへアクセスするためのアプリケーションウィンドウを開く行為も、ネイティブプログラムの使用に含まれます。

大会オフィシャルは、これらの定めに違反したプレイヤーに処分を下すことができるものとし、悪用したとみなされたプレイヤーに対してネイティブプログラムへのアクセスを禁止することができるものとし、ます。

#### 5.5. オーディオについての制限

プレイヤーは、ボリュームレベルを最低よりも少し上の設定にしておかなければなりません。大会オフィシャルは、その裁量によりボリュームが低すぎると判断した場合には、ボリュームを上げることを求めることができるものとし、ます。ヘッドフォンは、プレイヤーの耳に直接装着するものとし、試合中は装着したままにしておかなければなりません。プレイヤーは、ヘッドフォンと耳との間に帽子、スカーフその他の衣服を挟むことは禁止されま、す。但し、ヒジャーブ、ターバン、ヤムルカといった宗教的又は健康上の理由で装着するものを除き、これに該当するかどうかについては大会オフィシャルがその裁量により決定します。

## 5.6. 機器改ざん

対面式対戦イベントにおいて、プレイヤーは、試合開始後、他のプレイヤーの機器に触れたり、操作したりしてはならないものとします。機器について援助が必要なプレイヤーは、大会オフィシャルに対して援助を求めてください。

# 6. 会場、試合エリアのレイアウト、日程

## 6.1. 立ち入り

対面式対戦イベントにおいて、試合会場の立入禁止エリアへの立ち入りは、別途ライアットや大会運営者が事前に承認した場合を除き、チームメンバーに限り認められます。試合への付き添いについては、ライアット及び大会運営者の裁量による承認を要するものとします。

## 6.2. 会場入り前の健康チェック

対面式対戦イベントにおいて、各チームメンバーは、試合会場に入る際、大会オフィシャルに対して自らの身分を証明しなければなりません。さらに、大会オフィシャルは、チームメンバーその他の人物が会場に入る前に、検温その他の方法で健康状態をチェックすることができるものとします。試合前や試合中、大会オフィシャルがある人物について健康ではなく、会場に入るべきではないと判断した場合には、入場を拒絶し、直ちに会場から離れることを要求することができるものとします。大会オフィシャルにおいて、プレイヤーが健康ではなく、試合に参加するべきではないと判断した場合には、大会オフィシャルは同人の所属チームに対して交代要員を出場させるように求めることができるものとします。法令に基づき、さらにこれ以外の健康チェックや衛生措置、公共の安全のための手続をとることが求められる場合には、大会オフィシャルはかかる手続を実践することができるものとし、あらゆるチームメンバーはこれに協力しなければならないものとします。

## 6.3. 試合エリア

「試合エリア」は、対面式又はオンラインの対戦イベントにおいては、試合用のPCが配置されたエリアとそのすぐ周辺のエリアを指すものとします。試合中は、出場チームの先発メンバー以外のチームメンバーは、試合エリアへ立ち入ってはなりません。

### 6.3.1. GM

GMは、試合準備中は、試合エリアに入ることができますが、エージェント及びマップの選択が始まる前に試合エリアが出なければならず、試合が終わるまで立ち入ってはならないものとします。

### 6.3.2. コーチ

当日の試合に出場するチームのコーチは、ピック・バンやマップの選択中は試合エリアに立ち入ってチームメンバーとやりとりすることができます。その他のチームスタッフについては、事前に大会オフィシャルから明示的な許可がない限り、試合エリアに立ち入ることはできません。ピック・バン及びマップ選択の終了後、コーチはすみやかに試合エリアから退出しなければなりません。オンライン競技においては、プレイヤーが競技を行う部屋はすべて「試合エリア」とみなされます。

### 6.3.3. ワイヤレス機器

携帯電話、タブレット、スマートウォッチといったワイヤレス機器は、プレイヤーがピック・バン、マップ選択、ポーズ、リメイク、複数マップ使用試合におけるマップとマップの間など、プレイヤーがプレイ中は試合エリアで使用することは許されません。大会オフィシャルは、プレイヤーがかかる機器を試合エリアで保持していた場合はこれを回収し、試合終了後に返却するものとします。

### 6.3.4. 飲食物の禁止

試合エリアにおいて、食べ物は禁止されます。飲み物については、ライアットが承認した蓋をすることができる容器に入ったものについてのみ、試合エリアに持ち込むことができます。大会オフィシャルは、プレイヤーから要請があった場合には、かかる容器を提供するものとします。

## 7. 試合のプロセス

### 7.1. 日程変更

大会オフィシャルは、その裁量により、試合日程を変更することができるものとします。大会オフィシャルが試合日程を変更した場合、すべてのチームにすみやかに通知するものとします。

### 7.2. 会場入り

本大会において対面式対戦イベントに参加するチームの先発ロスターのメンバーは、大会オフィシャルが指定した時間までに会場入りしなければなりません。オンラインイベントの場合も、大会オフィシャルが指定する時間までにロビーで試合に臨む準備を完了している必要があります。

### 7.3. レフェリーの役割

#### 7.3.1. ヘッドレフェリー

「ヘッドレフェリー」は、各試合中及びその前後において発生する試合に関する問題について判断する権限と責任を有する大会オフィシャルの一員です。ヘッドレフェリーの権限には、以下の内容が含まれます：

- 試合前にチームのラインナップを確認する
- 必要に応じ、プレイヤーの周辺機器や試合エリアを確認し、監視する
- 試合開始を宣言する
- プレイ中のポーズ及び再開を命じる
- 試合中のルール違反に対して処分を下し、罰則の適用を命じる
- プレイのポーズや停止等、本大会ルール及びグローバルポリシーに基づき試合に関する決定を行う
- 試合終了とその結果を確認する

#### 7.3.2. レフェリーの責任

「レフェリー」は、ヘッドレフェリーの指示の下で、大会運営者のために職務を行う大会オフィシャルの一員です。レフェリーの権限には、以下の内容が含まれます：

- 必要に応じ、試合エリアへの入場を認め、立ち入りを禁止する
- ヘッドレフェリーその他の大会オフィシャルの指示の下、本大会ルールやグローバルポリシーに従って、保安手続を行う
- プレイヤーへの指示を出す等、プレイヤーチェックリストを管理し、本大会ルールやグローバルポリシーを執行する
- ゲーム内外において、大会に関してプレイヤーとのやりとりを行う

- 要請に応じ、バグやセキュリティ上の問題について説明を行う

### 7.3.3. 判断の最終性

本大会ルールの解釈、プレイヤーの参加資格、大会の日程や進め方、問題行為への処分に関する決定はヘッドレフェリーが行うものとし、その決定は最終的なものとします。本大会ルールに関するヘッドレフェリーの決定については異議を述べることはできず、損害賠償その他の請求を行うこともできません。

## 7.4. 競技パッチ

試合は大会オフィシャルによって指定されたバージョンのパッチを使って行われます。

### 7.4.1. 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週間は自動的に使用が禁止されます。例えば、エージェントAが2月5日にリリースされた場合、そのエージェントAは本大会において2月19日まで使用することができません。

### 7.4.2. 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週間は自動的に使用が禁止されます。例えば、マップAが2月5日にリリースされた場合、マップAは3月5日の試合で始めて使用可能となります。

### 7.4.3. 追加の規制

特定のアイテムやエージェント、スキン、能力についてバグが発覚したような場合には、特定の武器の使用禁止等、追加の規制が試合前又は試合中にライアットによって追加されることがあります。

## 7.5. 試合前の作戦会議

### 7.5.1. プレイヤーアカウント

本大会のプレイにおいて、プレイヤーは自身のオンラインアカウント及びライアットIDを使用するものとします。プレイヤーは、その名前の前に自信の所属するチームのチームタグを付けるものとします。チームタグは、4文字以内とします（例：G2 ミックスウェル）。

注) チームタグは、オープン予選では不要です。

### 7.5.2. セットアップタイム

対面式対戦イベントにおいて、プレイヤーは試合開始時間前に、十分な準備ができるように準備の時間が割り当てられます。大会オフィシャルは、プレイヤーとチームに対して、試合日程と共に、予定されているセットアップタイムとその時間を通知します。但し、大会オフィシャルは、いつでも日程と時間を変更することができるものとします。セットアップタイムは、プレイヤーが試合エリアに入った時点で開始したものとみなされ、現場の大会オフィシャルやレフェリーの許可なく、また大会オフィシャルに付き添われることなく試合エリアを立ち去ることはできません。セットアップにおいては、以下の事項を行います。

- ライアットから提供された機器の品質確認
- 周辺機器の接続及び検査
- ボイスチャットシステムの機能確認
- スキンの選択
- ゲーム内セッティングの調整
- ゲーム内での一定の調整

### 7.5.3. 機器の技術的問題

セットアップの最中に、プレイヤーの機器にトラブルが発生した場合には、プレイヤーはレフェリー又は大会オフィシャルへ直ちに通知しなければなりません。

### 7.5.4. 試合開始の日時

セットアップに関する問題については、プレイヤーは割り当てられた時間中にこれを解決し、試合が予定時刻に開始できるようにしなければなりません。大会オフィシャルが、その裁量により、遅延について処罰することもあります。

### 7.5.5. プレイヤーの準備状況

対面式対戦イベントにおいては、試合開始予定時刻の5分前までにレフェリーは各プレイヤーのセットアップが完了していることを確認します。試合に参加する10名のプレイヤーが全員セットアップ完了して

いることが確認できた場合には、プレイヤーはウォームアップマッチを開始することができます。

#### 7.5.6. 試合ロビー

オンライン予選の試合を除き、本大会のすべての試合は大会運営者が準備する試合ロビーにおいてプレイされます。大会オフィシャルが、公式の試合ロビーの制作について判断します。オンラインイベントについては、大会オフィシャルが試合に使用される公式アカウントを各チームのキャプテンへ通知します。対面式対戦イベントにおいては、テスト完了後直ちに、プレイヤーはレフェリーの指示に従って試合ロビーに入ります。

#### 7.5.7. オンラインイベント

本大会のオンラインイベントにおいては、プレイヤーは7.5.2条に定める通りセットアップを完了し、試合前の大会オフィシャルが指定した時間までに完了を確認するものとします。プレイヤーは、コンピューターのハードウェアや周辺機器、インターネット接続、DDOS Protection、電源等、自らの選んだセットアップのパフォーマンスを確認する責任を負います。かかるセットアップ上の問題については、遅刻やポーズの正当な理由とはなりません。

#### 7.5.8. 試合前の義務

プレイヤーは、メディアへの出演、インタビュー、試合についての協議等、試合前の義務について事前に通知を受けます。

#### 7.5.9. メディア対応の義務

各チームは、試合当日、先発する予定のプレイヤーを少なくとも1名、15分以上メディア対応させなければなりません。本大会中2試合以上に先発したプレイヤーは、大会中1回以上はメディア対応をしなければなりません。各チームは、4回連続で同じプレイヤーにメディア対応させてはならないものとします。

### 7.6. 試合のセットアップ・プレイ上の制限

#### 7.6.1. ロビーのセッティング



公式の試合ロビーは「トーナメント」モードで「オーバータイム：2試合先取」の設定となります。

### 7.6.2. サーバー選択

各試合前に、大会オフィシャルが、両チームから等距離にあるサーバーを選択します。

### 7.6.3. マップ選択プロセスの開始

10人すべてのプレイヤーが公式の試合ロビーに集まり次第、レフェリー又は大会オフィシャルは両チームに対してマップ選択プロセスの準備が整っているかどうかの確認を求めます。両チームが準備が整っている旨の確認をした場合には、レフェリー又は大会オフィシャルは、ルームオーナーに対して7.6条に従ってマップ選択プロセスを開始するように指示します。同じ試合の中で、同じマップを2回以上プレイすることはできません（他のすべてのマップがプレイ済みとなった場合を除きます。）。各試合日の最初の試合においては、マップ選択プロセスは最初のマップでの試合開始の30分前に始めます。その他の試合においては、マップ選択プロセスは前の試合終了後すぐに始めます。

注)大会運営者は、大会前にマップ選択プロセスを変更することができますが、事前にすべての参加者とライアットに対して書面で通知する必要があります。

### 7.6.4. マップの選択肢

マップは、バインド、ヘイブン、スプリット、アセント、アイスボックス、及びブリーズから選択して頂きます。ライブでリリースされる新たなマップが、7.4.2条に基づいてチャレンジャー大会用のマップに追加されることがあります。

### 7.6.5. 1ゲーム先取制の場合のマップ選択プロセス

チームA又はチームBをコインフリップで決定します。チームAとなったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チームAが2つのマップを排除する
- チームBが2つのマップを排除する
- チームAが残りのマップからマップを選択し、マップ上のサイドはコインフリップで決定します



#### 7.6.6. ベストオブ2の場合のマップ選択プロセス

チームA又はチームBをコインフリップで決定します。チームAとなったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チームAが1つのマップを排除する
- チームBが1つのマップを排除する
- チームAが残りのマップから最初のマップを選択する
- チームBが最初のマップにおける自らのサイドを決定し、2番目のマップを選択します
- チームAが2番目のマップにおける自らのサイドを決定します

#### 7.6.7. 2ゲーム先取制の場合のマップ選択プロセス

チームA又はチームBをコインフリップで決定します。チームAとなったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チームAが1つのマップを排除します
- チームBが1つのマップを排除します
- チームAが最初のマップを選択します
- チームBが最初のマップにおける自らのサイドを決定し、2番目のマップを選択します
- チームAが2番目のマップにおける自らのサイドを決定し、残ったマップが3番目のマップになります
- チームBがマップ3のサイドを決定します

#### 7.6.8. 3ゲーム先取制の場合のマップ選択プロセス

チームA又はチームBをコインフリップで決定します。チームAとなったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チームAが1つのマップを排除します
- チームBが最初のマップを選択します
- チームAが最初のマップにおける自らのサイドを決定し、2番目のマップを選択します
- チームBが2番目のマップにおける自らのサイドを決定し、3番目のマップを選択します
- チームAが3番目のマップにおける自らのサイドを決定し、必要がある場合には4番目のマップを選択します

- 必要に応じ、チームBが4番目のマップにおけるサイドを決定します
- 残ったマップが5番目のマップとなります。チームAが5番目のマップにおけるサイドを決定します

#### 7.6.9. エージェント選択プロセスの開始

エージェント選択開始後、両チームが同時にピックを行い、プレイヤーはエージェントの選択に85秒与えられます。この間にプレイヤーが誤ったエージェントを選択してしまった場合には、当該プレイヤーは、選択時間の終了前に大会オフィシャルに対し、本来選びたかったエージェントを伝えなければなりません。この場合、エージェント選択プロセスは、誤選択が起きたところまで再度同じピックを行い、その後、当該プレイヤーが正しいエージェントを選択します。プレイヤーが大会オフィシャルへ伝えたのが選択時間終了後になった場合は、ピックを再度行うことは認められず、そのままプレイすることが求められます。尚、チャレンジャー大会予選においてはエージェントの誤選択は認められません。

#### 7.6.10. エージェント及びマップ選択後の試合開始

別途大会オフィシャルから指示がある場合を除き、エージェント及びマップの選択プロセス完了後、直ちに試合が開始されます。この際、各チームはチームメンバーの書いたメモ等の書類を試合エリアから撤去しなければなりません。プレイヤーは、ピックやバンの完了とマップの開始（フリータイム）において試合から退出してはなりません。

#### 7.6.11. コントロール下での試合開始

試合開始のプロセスに誤りがあり、又はピックやバンのプロセスを試合開始とは別の機会に行う旨の大会オフィシャルの決定があった場合には、大会オフィシャルはコントロール下で試合を開始することができるものとし、マップの選択は事前に有効に完了されたピック及びバンのプロセスに基づいて行われるものとし、

#### 7.6.12. クライアントのロードが遅い場合

ゲームがクラッシュする、接続が失われる等の問題が生じ、ローディングプロセスが中断し、プレイヤーが試合に参加できない場合には、試合は直ちにポーズされ、10人すべてのプレイヤーが試合に接続するまで中断されます。

### 7.6.13. ゲームプレイについての制限

エージェント、スキン、マップ等にバグの存在が疑われた場合や、その他大会オフィシャルの裁量により、試合前及び試合中、いつでも制限が追加される場合があります。

### 7.6.14. 大会プレイ中の交代要員

2つ以上のマップが使われる試合（例：2ゲーム先取制、3ゲーム先取制）においては、チームは先発メンバーをマップ変更時に交代要員と交代させることができるものとします。但し、この場合、当該チームは、前のゲーム終了後5分以内に、対戦相手のチームにこれを通知するとともに、かかる交代についてレフェリーの承認を得なければなりません。プレイヤーがマップ中に接続が失われ、与えられたポーズ時間中に復帰することができない場合には、そのチームはかかるプレイヤーをロスター内の交代要員と交代させることができるものとします。

## 8. ポーズ・クラッシュ

### 8.1. タイムアウト（戦術的ポーズ）

各チームは、各マップにつき2回、1分のタイムアウトを取ることができます。タイムアウトの1分は、両チームのコーチがオンラインでつながり、自チームのプレイヤーとやりとりできるようになってから計測開始します。タイムアウトはゲーム内のポーズシステムにより取ることができます。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。

### 8.2. テクニカルポーズ

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、当該プレイヤーは大会オフィシャルへ連絡し、テクニカルポーズを要求しなければなりません。当該プレイヤーは、ポーズを要求する前又は直後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、ヘッドセットは装着したままにしなければならず、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。大会オフィシャル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、又はプレイヤーとコーチとの会話はテキストによるものであろうと音声によるものであろうと禁止されます。大会オフィシャルは、何らかの理由でプレイヤーによるポーズが機能しない場合には、自らゲームをポーズすることができます。

### 8.3. クラッシュ

- 試合がプレイヤーのコントロールの及ばない事由により中断した場合（例：サーバーやプレイヤー側のクラッシュ）、大会オフィシャルはゲーム内のラウンドレストア機能によりラウンドをレストアすることができます。但し、状況によっては、大会オフィシャルは、ラウンドのリプレイや試合全体のやり直しを命じることもできます。
- ラウンド開始後1分以内に問題が発生し、まだ何のダメージも生じておらず、対戦相手やレフェリーへ直ちに通知がなされた場合に限り、そのラウンドをレストアすることができます。
- ラウンド中に問題が発生し、それがすでにダメージの与えられた後で、ラウンドの結果判定が可能な場合には（例：1人のプレイヤーが脱落したが、その他は残っている場合）、そのラウンドはリプレイ又はレストアされないものとします。そのラウンドのプレイは続行され、試合結果に反映されます。すでに与えられたダメージが結果にとって重要ではないと判断された場合には（例：ラウンド初期の味方による事故でのダメージの場合、クラッシュによる悪影響を受けているチームの方がダメージを与えている場合）、例外が認められる場合もあります。
- ラウンド中に問題が発生し、それがすでにダメージの与えられた後で、ラウンドの結果判定が不可能な場合には（例：サーバークラッシュの場合）、その試合はラウンドの最初からレストアされます。
- ラウンド中に問題が発生し、それがすでにダメージが与えられた後で、ラウンドの結果判定の可否が明らかではない（例：一方のチームが守っていて残り10秒の場合）が、サーバークラッシュ等によりラウンドの続行が不可能な場合には、その時点でそのラウンドの勝者を決定することができるものとします。
- 参加者の落ち度であることが明らかな場合には（例：武器の不正購入）、試合はストップされず、ラウンドはレストア又はリプレイされないものとします。

## 9. 試合後のプロセス

### 9.1. 試合後のプロセス

#### 9.1.1. 結果

大会オフィシャルが、試合の結果を確認し、記録します。

#### 9.1.2. テクノート

プレイヤーは、技術上の問題がある場合には、大会オフィシャルの対して伝えるものとします。

### 9.1.3. ブレークタイム

### 9.1.4. マップ間の時間

大会オフィシャルは、必要に応じ、試合中、次のマップが開始するまでの残り時間をプレイヤーへ伝えるものとします。オンラインイベントの場合は、マップ終了後、次のマップ開始までの時間は通常8分から10分です。オフライン対戦の場合、マップ終了後、次のマップ開始までの時間は通常5分から10分です。次のマップは、両チームがレフェリー又は大会オフィシャルに対してすべてのプレイヤーがプレイの準備ができている（対面式対戦イベントの場合は席についている）ことを確認した段階で開始します。

### 9.1.5. 試合と試合の間

オンラインイベントの場合、前の試合の終了から次の試合の開始までの時間は通常8分から10分です。オフライン対戦の場合は、前の試合の終了から次の試合の開始までの時間は通常10分から15分です。次の試合は、両チームがレフェリー又は大会オフィシャルに対してすべてのプレイヤーがプレイの準備ができている（対面式対戦イベントの場合は席についている）ことを確認した段階で開始します。

レフェリー又は大会オフィシャルから指定された時間にすべてのプレイヤーの準備が整っていない（又は席についていない）場合には、当該チームは遅刻として処分を受ける可能性があります。

### 9.1.6. 試合後の義務

プレイヤーは、メディアへの出演、インタビュー、試合に関する協議等、試合後の義務について別途通知されます。

### 9.1.7. メディア対応義務

各チームは、当日先発したプレイヤーのうち少なくとも1人について、15分以上メディア対応させなければなりません。本大会中、プレイヤーが少なくとも2試合に先発した場合には、当該プレイヤーは大会中少なくとも1回はメディア対応しなければなりません。各チームは、4回連続で同じプレイヤーをメディア対応させてはならないものとします。

### 9.1.8. 失格の場合

一方の失格により勝敗が決まった試合については、最少スコア（例：2ゲーム先取制の場合は2-0、3ゲーム先取制の場合は3-0）が記録され、その他の記録は残されません。

## 10. 賞金・賞品

### 10.1. 賞金

賞金総額：

## 11. 旅費等の経費

本大会の対面式対戦イベントにおいては、各チームにつき先発メンバー5名、交代要員1名、コーチ1名、GM1名につき、大会運営者は、移動費に関しては、関東圏以外（1都6県以外）から会場にお越しいただく方は、移動費の実費分を支給させていただきます。

また宿泊に関しては、別途対面式対戦イベント参加で必要とする場合は、1名2万円を限度額として支給いたします。移動費・宿泊費共に領収書をご提出頂けない場合は、支払えない可能性があります。

本大会の対面式対戦イベントに参加するプレイヤーは、対面式対戦イベントが行われる場所へ移動するのに求められるビザ、パスポート、その他の書類を保持しなければなりません。未成年のプレイヤーは、親権者その他の法定代理人の同伴が求められます。その場合、大会運営者は、付き添いの親権者等についても未成年プレイヤーが本大会に参加している期間中の合理的な移動費、宿泊費及び食事代の支給又は払い戻しを行います。各チームは対面式対戦イベント時の移動・宿泊に伴う手配は時チームで行うものとします。

## 12. 大会運営者とのやりとり

チームメンバーは、本大会についての問い合わせについては、大会運営者に連絡を取ることができます。

## 13. 解釈

### 13.1. 大会運営者の解釈権限

本大会に関する事項で、本大会ルール又はグローバルポリシーに定めのない事項については、大会運営者の解釈に委ねられるものとし、その結果は適宜本大会ルールの更新や解釈という形でチームへ通達されます。本大会ルール及びグローバルポリシーに関する大会運営者及び大会オフィシャルによるあらゆる決定は、最終のものであり、本大会の参加者を拘束します。

### 13.2. ビジネスジャッジメント

本大会ルール又はグローバルポリシーにおいて、大会運営者やライアットへ決定や同意等の権限を与えている場合においては、別途明示的な定めがある場合を除き、大会運営者やライアットの利益や今後の事業運営、大会運営や VALORANT というゲームにとっての利益を考慮して、そのビジネスジャッジメントに基づく裁量により、かかる行為を行うことができるものとします。チームもチームメンバーも、ライアットや大会運営者、大会オフィシャルが本大会ルールやグローバルポリシーに基づく同意や承認、決定その他の行為を不合理に遅らせたといった理由で法的な請求を行うことはできないものとします。

### 13.3. 言語

本大会ルールのオリジナル版は英語とします。英語版と日本語版との間に齟齬や相違がある場合には、英語版の内容が優先するものとします。

\* \* \*