



**VALORANT Champions Tour  
CHALLENGERS 大会ルール**

**[ 日本 ]**

(Version 1 - 1.2022)

## 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 CHALLENGERS（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「グローバル競技ポリシー」といいます。）に加えて適用されるものです。グローバル競技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、グローバル競技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競技ポリシーを読み、理解したうえで、これらに同意しなければなりません。

## 主な更新内容

1. 試合形式(2.2)
2. シード(2.3)
3. Stage 01 試合日程(2.4)
4. Covid-19 に関連した健康チェック(6.2.1)
5. 健康と安全のための手順(6.2.2)
6. 試合のセットアップ・プレイ上の制限(7.6)
7. バグとエクスプロイトの判定(9)

## 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、BO3 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. OPEN QUALIFIER

OPEN QUALIFIER は、「予選 Week1」「予選 Week2」の 2 回実施されます。

予選 Week1 では、最大 8 チームで構成されるトーナメントを 8 組構成し、トーナメント方式により試合を実施します。（最大で 64 チームが参加できます）各ブロックの上位 1 チーム（合計 8 チーム）が、Week 1 MAIN EVENT へ進出することができます。

予選 Week2 では、最大 16 チームで構成されるトーナメントを 4 組構成し、トーナメント方式により試合を実施します。（最大で 64 チームが参加できます）各ブロックの上位 1 チーム（合計 4 チーム）が、Week 2 MAIN EVENT へ進出することができます。

OPEN QUALIFIER は全試合 BO3 で実施します。

### 2.2.2. MAIN EVENT

MAIN EVENT は、「本戦 Week1」「本戦 Week2」の2回実施されます。

Week1 Main Event では、Open Qualifiers で勝ち上がった8チームを2組に分け、1ブロック4チームによるトーナメント戦を実施します。各ブロックの上位2チームが Playoffs 進出となります。

Week2 Main Event では、Open Qualifiers で勝ち上がった4チームと Week1 Main Event で敗退した4チームの計8チームを2組に分け、1ブロック4チームによるトーナメント戦を実施します。各ブロックの上位2チーム、計4チームが Playoffs 進出となります。

MAIN EVENT は全試合 BO3 で実施します。

### 2.3. シード

Stage1 にて MASTERS に進出したチームは、Stage2 において Week 1 Main Event からのシード権を獲得できます。

### 2.4. Stage 01 試合日程

#### 2.4.1. OPEN QUALIFIER

Week1 Open Qualifier : 2月15日(火)、17日(木)、19日(土)

Week1 Main Event : 2月26日(土)、27日(日)

Week2 Open Qualifier : 3月1日(火)、3日(木)、5日(土)

Week2 Main Event : 3月12日(土)、13日(日)

#### 2.4.2. MAIN EVENT

Playoffs : 3月24日(木)、25日(金)、26日(土)、  
27日(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。試合日の7日前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. スターター

各チームは、グローバル競技ポリシーの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、各試合日の最初の試合のスタータ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「スターター」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

グローバル競技ポリシーの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がその裁量で選択し、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



でも、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、グローバル競技ポリシーの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ますものとします。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。

### 6.2.1. Covid-19 に関連した健康チェック

第 6.2 項に記載された一般的な健康チェックに加えて、大会オフィシャルは（チームメンバーまたはその他の人の会場への入場を許可する前に）以下の限定されない手順を用いて、その人の健康状態をさらに確認する権利を有するものとします。

LAN 大会への渡航前 72 時間以内の Covid-19 の PCR 検査、LAN 大会開催地への上陸時の PCR 検査、ワクチン接種の有無にかかわらず隔離、毎日の抗原検査、毎週の PCR 検査、LAN 大会開催地出発前 48 時間以内の PCR 検査。大会オフィシャルは、LAN イベントの安全性を確保するために、各チームメンバーの健康状態を確認するための追加手順を加える権利を有する。適用される法律が「Covid-19」に関連する健康診断の追加または異なる手順を要求する場合、大会オフィシャルはその手順を実施する全権限を有し、すべてのチームメンバーはその手順の実施において大会オフィシャルに協力するものとします。

### 6.2.2. 健康と安全のための手順

VALORANT イベントの参加者およびスタッフの健康と安全を守るため、大会運営者は、独自の判断により、追加の疾病管理および予防手順を実施することができるものとします。これらの追加の疾病管理および予防処置には、LAN イベント期間中のマスク着用義務、個人的な集まりの禁止、外部からのゲストの禁止、その他の疾病管理および予防処置が含まれるが、これらに限定されるものではありません。すべてのチームメンバーは、これらの手順の実施において、大会関係者に協力するものとする。

## 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する必要があります。

## 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競技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競技ポリシーに従って、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競技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

エ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 Riot 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、ブリーズ、フラクチャー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 CHALLENGERS のマップに追加されることがあります。

#### 7.6.5. BO3 の場合のマップ選択プロセス

チーム A 又はチーム B をコインフリップまたはダイスで決定します。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
- 次にチーム B が残りのマップから 1 つマップを排除する
- チーム A がマップ 1 を残りのマップから選択します
- チーム B が攻めか守りを決めます
- チーム B がマップ 2 を残りのマップから選択します
- チーム A が攻めか守りを決めます
- チーム A が残りのマップから 1 つ排除します
- チーム B が残りのマップから 1 つ排除します
- チーム A が最後に残ったマップ 3 の攻めか守りを決めます

#### 7.6.6. BO5 の場合のマップ選択プロセス

- チーム A が 1 つのマップを排除する
- 次にチーム B が残りのマップから 1 つマップを排除する
- チーム A がマップ 1 を残りのマップから選択します
- チーム B が攻めか守りを決めます
- チーム B がマップ 2 を残りのマップから選択します
- チーム A が攻めか守りを決めます
- チーム A がマップ 3 を残りのマップから選択します
- チーム B が攻めか守りを決めます
- チーム B がマップ 4 を残りのマップから選択します
- チーム A が最後に残ったマップ 5 の攻めか守りを決めます

### 7.6.7. 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、OPEN QUALIFIER においてはエージェントの誤選択は認められません。

### 7.6.8. 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。

### 7.6.9. 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します。

### 7.6.10. 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。

### 7.6.11. 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。

### 7.6.12. 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（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、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せん。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. バグとエクスプロイトの判定

### 9.1. バグの種類

バグとは、不正確な、意図しない、あるいは予期しない結果をもたらす、ゲーム内のエラー、欠陥、不具合を指します。バグには「プレイスルーバグ」「メジャーバグ」「エクスプロイト」の 3 つの分類があります。バグの分類は、各パッチで共有される Esports Bug List を通じて伝達されます。

#### 9.1.1. プレイスルーバグ

ゲームの競争上の整合性に大きな影響を与えないバグを指します。これは、緩和策が用意されているか、無効化やリメイクを正当化するには影響が不十分と判断されたことを意味する場合があります。

#### 9.1.2. メジャーバグ

プレイヤーのゲームにおける競争上の整合性に重大な影響を与え、ゲームのステータスやゲームプレイの仕組みに大きな変化を与え、合理的な

緩和措置がないバグ。影響の判断は、大会オフィシャルの独自の判断に委ねられます。

### 9.1.3. エクスプロイト

ゲームの競争上の整合性を著しく変化させ、意図しない競争上の優位性をもたらす可能性のあるバグを指します。標準として、影響度に関わらず、エクスプロイトの使用は認められておらず、発見された場合はペナルティ一覧に記載されている通り、ペナルティの対象となります。

## 9.2. エージェント固有のバグ

### 9.2.1. サイファー

破壊できない、またはマップテクスチャを利用した発見されることのできないすべてのサイファーカメラは、禁止されたエクスプロイトとみなされます。すべてのカメラは破壊可能で、両チームから見えるものでなければならず、マップテクスチャを利用して一方的な視界を作り出してはならない。サイファーカメラは、いかなる場合もマップ境界の外側に設置してはならない。プレイヤーは、マップテクスチャや他のアビリティ、あるいは武器を使用して、競争上の優位を得るためにアビリティの本来の目的を変更してはならない。不当な競争上の優位性を得るためにサイファーカメラを使用することは、禁止されたエクスプロイトとみなされます。

## 9.3. ペナルティの判断

適切なペナルティを判断する際、大会オフィシャルはペナルティ一覧（同一または類似の状況に対する過去のペナルティ）、バグ分類、事前コミュニケーション、影響、および意図を考慮するものとする。大会オフィシャルが適切なペナルティを判断するために、以下の各カテゴリ内の質問と評価を考慮します。

### 9.3.1. バグの分類

- ・そのバグは Esports Bug List に掲載されているか、またどのように分類されているか
- ・そのバグが Esports Bug List に掲載されていない場合、他のバグと類似しており、合理的な人であれば分類が同じであると推測できるか
- ・もしバグが Esports Bug List になく、他の既知のバグと類似していない場合、大会オフィシャルは他の基準を使用して、何らかの措置を講じます。

### 9.3.2. 事前連絡

- ・ Esports Bug List は、チームおよび/またはプレイヤーと共有されているか
- ・大会オフィシャルが指定した Challengers イベントのパッチバージョン

の Esports バグリストは、大会オフィシャルが情報を入手し必要な調整を行うために妥当な時間枠内に共有されたか

- ・もし、Esports Bug List が全く、あるいは合理的な時間枠で伝達されていない場合、緩和措置を取ることがあります。

### 9.3.3. 影響

- ・バグはラウンドやマップの結果に対してどのような影響を与えたか  
例) 与えたダメージ、得た情報（視覚、聴覚など）、相手の行動の阻害（爆弾解除/設置）

- ・このバグはスポーツマンシップから逸脱していないか、競技への認識にどのような影響を与えうるか、競技シーンへの評判を落とす可能性があるか

### 9.3.4. 意図

- ・バグを意図せずに誤って使用してしまう可能性は高いか、通常のプレイでは発生しないような特定のアクションが必要か

- ・プレイヤーまたはチームは過去に同じバグで罰則を受けたことがあるか

- ・プレイヤーまたはチームはボイスコミュニケーションで使用について言及したか

- ・プレイヤーまたはチームはバグ発生直後に審判に連絡したか

## 9.4. ペナルティの種類

以下のペナルティのリストは、非網羅的なリストです。大会オフィシャルは、独自の判断により、罰金や出場停止など、他の種類の罰則をケースバイケースで出すことができます。

### 9.4.1. 警告

大会オフィシャルは、影響の少ないバグの使用を広めることを防ぐため、影響の少ない初犯の場合、警告を発することができます。

警告は、競技上の優位性を与えない意図しないバグや、試合の競技上の整合性に大きな影響を与えない程度に小さいと判断されるバグに対して与えられることがあります。

### 9.4.2. ラウンドのロールバック（巻き戻し）

大会オフィシャルは、バグがラウンドの結果に重大な影響を及ぼしたが、バグを行ったプレイヤーの意図が特定できない場合、または影響の少ない再犯の場合、ラウンドロールバックを行うことができます。

ラウンドロールバックは、意図しないバグが競技上の優位性を与えた場合にも使用する場合があります。大会オフィシャルは、バグを行ったプレイヤーの意図をケースバイケースで評価するものとする。もしプレイヤーが意図しないバグが発生した直後に審判に連絡した場合、大会オフ

ィシャルはラウンドロールバックの実施を検討するものとする。  
また、プレイヤーやコーチの過失でない場合も、ラウンドの競技性に影響を与える重大なバグが発生した場合は、ラウンドロールバックを行う場合があります。

#### 9.4.3. ラウンドロス

エクスプロイトがラウンドの結果に重大な影響を与え、かつプレイヤーまたはチームがエクスプロイトを意図して行っていたと大会オフィシャルが判断した場合、大会オフィシャルはラウンドロスを実施することができます。ラウンドロスはまた、大会オフィシャルが判断したラウンドロールバックの基準を超えた場合にも実施される場合があります。

ラウンドロスは以下の方法で適用することができます。

- ・エクスプロイトが行われたラウンドまでロールバックし、ラウンドを除外し、エクスプロイトを行わなかったチームにラウンド勝利を与える。
  - ・ラウンドロールバックが不可能な場合、次のラウンドの開始時にラウンド敗北を適用する。もし現在のラウンドがマップの終了につながる可能性がある場合、敗北は現在のラウンドに適用されます。
- ラウンドロスは、競技上有利になるような意図的な悪用を行ったチームに対して実施される場合があります。意図的なものであるかどうかは、大会オフィシャルが判断します。もしそのエクスプロイトが、適切な時間内にチームに配布された最新のバグ&エクスプロイトリストに記載されており、悪質なエクスプロイトと判断された場合は、自動的に意図的なエクスプロイトとして認められます。

#### 9.4.4. 没収試合

以下の場合、大会オフィシャルはその試合のマップについて没収試合とする場合があります。

- ・エクスプロイトがマップの結果に大きな影響を与えた、あるいは意図しない大きな競争上の優位性をもたらしたが、そのマップが終了しており、ラウンドロールバックやリメイクが不可能な場合。
- ・ラウンドロールバックおよび/またはリメイクが不可能な、影響の少ないエクスプロイトの再犯。
- ・マップがまだプレイされており、ラウンドロスが適用されている状態で、影響の大きい再犯のエクスプロイトを行った場合。
- ・大会オフィシャルの独断により、即座にエスカレートしたペナルティが適用される悪質なケース。

### 9.5. エクスプロイトの審査要求に関するチームルール

プレイヤーとコーチは、バグ/エクスプロイトの使用に関する審査を要求することができます。プレイヤーまたはコーチがバグやエクスプロイトが発生し

たと考えた場合、プレイヤーまたはコーチは直ちに大会オフィシャルに審査を要求しなければならない。審査の要求は、バグやエクスプロイトが使用されたと疑われるラウンド中、または次のラウンドのバイフェーズ中に行わなければならない。プレイヤーおよびコーチがバグやエクスプロイトの審査を要求する際には、以下のルールが適用されます。

- ・バグやエクスプロイトが確認された場合、両チームに通知され、大会オフィシャルはそのバグやエクスプロイトに対する適切な是正措置を評価しなければならない。
- ・バグやエクスプロイトの主張が審査され、バグやエクスプロイトではないと判断された場合、審査を要求したチームはタイムアウトを失います。タイムアウトが既に無い場合、そのチームは次のラウンドでラウンドロスとなります。

#### 9.6. バグとエクスプロイトの判定に関する最終的な判断

大会オフィシャルは、すべてのバグおよびエクスプロイトの判定について評価し、最終的な判断を下す権利を有します。このバグとエクスプロイトの判定ルールの解釈に関するすべての決定は、大会オフィシャルのみが行うものとし、その決定は最終的なものとし、これらのバグおよびエクスプロイト裁定規則に関する大会オフィシャルの決定は、上訴することができず、金銭的損害賠償またはその他の法的もしくは衡平法上の救済の請求を生じさせるものではありません。

## 10. 試合後のプロセス

### 10.1. 試合後のプロセス

#### 10.1.1. 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。

#### 10.1.2. 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、

#### 10.1.3. 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、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。

#### 10.1.4. 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。

#### 10.1.5. 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。

#### 10.1.6. 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します。

#### 10.1.7. 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。

## 11. 賞金・賞品

### 11.1. 賞金

賞金総額¥2,000,000

## 12. 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、試合参加中の合理的な移動費、宿泊費、食事代を支給し、又はこれらの立替費用の払い戻しを行います。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。

### 13. 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。

### 14. 解釈

#### 14.1. 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競技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競技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。

#### 14.2. ビジネスジャッジメント

本大会ルール又はグローバル競技ポリシーにおいて、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競技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。

#### 14.3. 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。

\* \* \*