



VALORANT Champions Tour
GAME CHANGERS

[日本]

(Version 1.3 - 7.2022)

目次

1. 背景及び目的	1
2. 本大会の構成	3
2.1 定義	3
2.1.1 ラウンド	3
2.1.2 マップ	3
2.1.3 試合	3
2.1.4 日本のホーム地域	3
2.1.5 チームのホーム地域	4
2.1.6 異なる地域の大会への参加	4
2.2 試合形式	4
2.3 試合日程	5
3. チームメンバーの参加資格	5
3.1 チームメンバーの性別	5
3.2 プレイヤーの年齢	5
3.3 ランク要件	5
3.4 キャプチャーの提出	6
3.5 掛け持ち	6
3.6 居住者の定義	6
3.7 地域別ロスター要件	7
3.8 審査	7
3.9 従業員の参加不可	7

3.10	参加資格審査	7
4.	ロスター	6
4.1	スターター	8
4.2	ロスターの確定	9
4.3	他国居住プレイヤーのロスター登録	9
4.4	緊急の場合の交代要員	9
4.5	コーチ	9
5.	プレイヤーの使用する機器	10
5.1	プレイヤー又はチーム保有の機器	10
5.1.1	使用可能なプレイヤー又はチーム保有機器	10
5.1.2	許可の必要なプレイヤー又はチーム保有機器	11
5.2	提供された機器	11
5.3	提供された機器の交換	12
5.4	コンピュータープログラムの使用	12
5.4.1	ボイスチャット	12
5.4.2	ソーシャルメディアおよびコミュニケーション	13
5.4.3	必須ではない機器	13
5.4.4	マクロ	13
5.4.5	ネイティブプログラム	13
5.5	オーディオについての制限	14
5.6	機器改ざん	14
6.	会場、試合エリアのレイアウト、日程	15

6.1	立ち入り	15
6.2	会場入り前の健康チェック	15
6.2.1	Covid-19 に関連した健康チェック	15
6.2.2	健康と安全のための手順	16
6.3	試合エリア	16
6.3.1	GM	16
6.3.2	コーチ	17
6.3.3	ワイヤレス機器	17
6.3.4	飲食物の禁止	17
7.	試合のプロセス	18
7.1	日程変更	18
7.2	会場入り	18
7.3	レフェリーの役割	18
7.3.1	ヘッドレフェリー	18
7.3.2	レフェリーの責任	19
7.3.3	判断の最終性	19
7.4	競技パッチ	20
7.4.1	新エージェント	20
7.4.2	新マップ	20
7.4.3	追加の規制	20
7.5	試合前の作戦会議	21
7.5.1	プレイヤーアカウント	21

7.5.2	セットアップタイム	21
7.5.3	機器の技術的問題	22
7.5.4	試合開始の日時	22
7.5.5	プレイヤーの準備状況	22
7.5.6	試合ロビー	22
7.5.7	オンラインイベント	22
7.5.8	試合前の義務	23
7.5.9	メディア対応義務	23
7.6	試合のセットアップ・プレイ上の制限	23
7.6.1	ロビーのセッティング	23
7.6.2	サーバー選択	23
7.6.3	マップ選択プロセスの開始	23
7.6.4	マップの選択肢	24
7.6.5	BO1 の場合のマップ選択プロセス	24
7.6.6	BO3 の場合のマップ選択プロセス	25
7.6.7	BO5 の試合のマップ選択プロセス	25
7.6.8	エージェント選択プロセスの開始	26
7.6.9	エージェント及びマップ選択後の試合開始	26
7.6.10	コントロール下での試合開始	27
7.6.11	クライアントのロードが遅い場合	27
7.6.12	ゲームプレイについての制限	27
7.6.13	大会プレイ中の交代要員	27

8. ポーズ・クラッシュ	28
8.1 タイムアウト（戦術的ポーズ）	28
8.1.1 マニュアルタイムアウト	28
8.2 テクニカルポーズ	28
8.3 クラッシュ	29
9. バグとエクスプロイトの判定	30
9.1 バグの種類	30
9.1.1 プレイスルーバグ	30
9.1.2 メジャーバグ	30
9.1.3 エクスプロイト	30
9.2 エージェント固有のバグ	
9.2.1 サイファー	
9.2.2 エージェント・ユーティリティー	
9.2.3 キャラクターモデル	30
9.3 ペナルティの判断	32
9.3.1 バグの分類	32
9.3.2 事前連絡	33
9.3.3 影響	33
9.3.4 意図	33
9.4 ペナルティの種類	34
9.4.1 警告	34
9.4.2 ラウンドのロールバック（巻き戻し）	34

9.4.3	ラウンドロス	35
9.4.4	没収試合	35
9.5	エクスプロイトの審査要求に関するチームルール	36
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	37
10.	オンラインイベント	37
10.1	VALORANT クライアント内のコーチ枠	37
10.2	試合中の連絡	37
10.2.1	試合中に認められる連絡	38
10.2.2	試合中に禁止される連絡	38
10.2.3	試合中連絡の承認	39
10.2.4	試合中連絡の違反	39
10.3	試合中の視点	39
10.3.1	認められる POV	39
10.3.2	禁止される POV	39
10.4	モニタリング	40
10.4.1	クライアント内通信の監査	40
10.4.2	音声通信システム	40
10.4.3	画面キャプチャーモニタリング	41
10.4.4	カメラキャプチャーモニタリング	41
10.4.5	画面キャプチャおよびカメラデータの保存	41
10.4.6	画面キャプチャおよびカメラデータの監査	42
11.	試合後のプロセス	42

11.1	試合後のプロセス	42
11.1.1	結果	42
11.1.2	テクノート	42
11.1.3	マップ間の時間	42
11.1.4	試合と試合の間	43
11.1.5	試合後の義務	43
11.1.6	メディア対応義務	43
11.1.7	失格の場合	44
12.	賞金・賞品	44
12.1	賞金	44
13.	旅費等の経費	44
14.	大会運営者とのやりとり	45
15.	解釈	45
15.1	大会運営者の解釈権限	45
15.2	ビジネスジャッジメント	45
15.3	言語	45

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（以下「本地域」といいます）において開催される VALORANT Game Changers（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、本地域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」といいます）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」といいます）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」といいます）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。

チームメンバーの参加資格規定に基づき、本大会への参加資格を有するプレイヤーのみで構成されたチームが本大会に参加することができるものとします。

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

- ・日本のホーム地域について文言の変更を行いました。（2.1.4）
- ・キャプチャーの提出について一部文言の変更を行いました。（3.4）
- ・居住者の定義について一部文言の変更を行いました。（3.6）
- ・地域別ロスター要件について一部文言の変更を行いました。（3.7）

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）。

2.1.4. 日本のホーム地域

日本のホーム地域は、東アジアです。

この東アジア地域には、日本、韓国、中国が含まれます。

2.1.5. チームのホーム地域

チームのホーム地域は、本大会への登録時に決定され、大会オフィシャルの書面による事前承認がない限り、本大会期間中のいかなる時点においても変更することができません。

2.1.6. 異なる地域の大会への参加

チームは、2.1.4 項に記載されたいずれかの国、地域、又は場所で運営される大会に参加することが認められます。

2.2. 試合形式

ライアットおよび大会運営者は、特に最終的な登録チーム数に応じて、試合形式を変更する権利を有します。

2.2.1. Open Qualifier

Open Qualifier は、最大 8 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 32 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 Semi Finals へ進出することができます。

Open Qualifier は、全試合 BO1 で実施します。

2.2.2. Semi Finals

Semi Finals では、Open Qualifier で勝ち上がった 4 チームを 2 ブロックに分け、1 ブロック 2 チームによるトーナメントを実施します。各ブロックの上位 1 チームが Final 進出となります。

Semi Finals は全試合 BO3 で実施します。

2.2.3. Final

Final では、Semi Finals で勝ち上がった 2 チームにより実施します。

Final は、BO5 で実施します。

2.3. 試合日程

2.3.1. Open Qualifier / Semi Finals / Final

Open Qualifier : 7 月 30 日 (土)

Semi Finals : 8 月 6 日 (土)

Final : 8 月 7 日 (日)

3. チームメンバーの参加資格

注意：地域によってはグローバルポリシーで既に説明されているもの以外の参加資格のガイドラインが適用される場合があります（例：XXX 地域のプレイヤーは 18 歳以上でなければ賞金を懸けた e スポーツには参加できない）。

3.1. チームメンバーの性別

チームのロスターに登録されるプレイヤーはすべて女性でなければなりません。ただし、コーチの性別は問わないものとします。（3.10 参照）

3.2. 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。

3.3. ランク要件

いずれかの公式大会に参加するチームの全登録プレイヤーは、登録時または直前の Act において、VALORANT のランキングで「プラチナ 1」以上の成績を収めている必要があります。

3.4. キャプチャーの提出

本大会に参加するチームの GM は、次の項目の録画データ（参加プレイヤー全員分）を大会運営者に提出する必要があります。

- プレイ中のゲーム映像及びゲーム音声
- プレイ中のチームコミュニケーション音声
- 本大会では、プレイ中の自身及びゲーム画面が写ったカメラ映像の提出が必要となります。

3.5. 掛け持ち

プレイヤーは、何らかの目的または活動のために組織された、複数の個人グループまたは団体（以下「団体」といいます）と同時に契約または活動することはできません。組織には、合名会社、合同会社、有限責任事業組合、協会、ジョイントベンチャー、企業、法定代理人、受託者、破産管財人、管財人など、その他あらゆる法人が含まれる場合があります。

もし、プレイヤーがそのような取り決めや契約を行った場合、大会オフィシャルは、その状況が解決され、プレイヤーが本条項の要件に従うまで、そのプレイヤーが今後の試合に出場することを禁止する権利を有するものとします。

3.6. 居住者の定義

プレイヤーは、公式大会に登録した日に、（a）日本に6ヶ月以上合法的に居住しているか、（b）日本の国民である場合に、その公式大会における特定地域の「居住者」とみなされます。

3.7. 地域別ロスター要件

国際大会に出場するチームの地域アイデンティティを維持し、ファンやスポンサーにとって重要な地域アイデンティティを奨励するために、各チームは、公式大会期間中、常に日本の居住者（上記の定義）を少なくとも 3 人、スターターとして保持しなければなりません。また、チームに 1 人以上の交代要員がいる場合、その交代要員のうち少なくとも 1 人は日本の居住者でなければなりません。

3.8. 審査

大会オフィシャルは、プレイヤーの年齢、居住地、またはグローバルポリシーやイベント別規則に記載されたその他の参加資格を遵守しているかどうかを確認するために、法的な証拠を提出するよう求める権利を有します。（a）プレイヤーの地域または居住地、（b）チームのホーム地域、（c）プレイヤーの性別による本大会への参加資格の決定に関するすべての事項は、公式大会の目的上、大会オフィシャルが独自の裁量で判断するものとします。

参加プレイヤーは、氏名、年齢、性別、居住地が全て確認できる公的身分証明書（例：住民票、マイナンバーカード（通知カードは除く）、パスポートなど）を応募の際に提出する必要があります。

3.9. 従業員の参加不可

公式大会開催中のいかなる時点においても、ライアット、大会運営者またはそれぞれの関連会社の従業員がチームメンバーとして参加することはできません。

3.10. 参加資格審査

チームのスターターは、本大会の開始前に少なくとも 2 週間一緒にプレイしている必要があります。チームは、チームメンバー全員がこれらの参加資格を満たしていることを保証しなければなりません。

大会運営者は、本大会の開催中にプレイヤーの参加資格を再審査する権利を有します。本大会に参加するプレイヤーがチームメンバーの参加資格に関して、大会運営者の判断を誤らせたと、大会オフィシャルが独自の裁量によって判断した場合、当該プレイヤーのチームに所属するすべてのチームメンバーに制裁が与えられる場合があります。

本大会では、出生時に割り当てられた性別が男性で、現時点で戸籍上の性別が男性または女性以外であるが、性自認が女性である選手に関しまして、ケースバイケースで判断し大会への参加を許可します。当てはまる方は、大会運営に直接ご相談ください。

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。エントリー締切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、以下の日時までに、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）

Open Qualifier 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 人は本地域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

チームは、メインコーチを一人指名することができます。メインコーチは各試合のエージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中（該当する場合）に、チームのプレイヤーと連絡を取ることができます。チームにメインコーチとして指名されたコーチがいる場合、そのメインコーチはチームが参加するすべての試合に同行することが可能です。本大会の一環として開催される対面式トーナメント（以下「対面式対戦イベント」といいます）では、チームの指定するメインコーチが試合中を通じ、会場に同行することができます。本大会の一環として開催されるオンライントーナメント（以下「オンラインイベント」といいます）では、チームの指定するメインコーチがロビーの音声通信システムに接続し、各試合のエージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中

（該当する場合）のみ、プレイヤーと会話することができます。チームの指定するメインコーチは、エージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中にのみ、試合エリアに立ち入ることが認められます。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試合エリアの一部であると考えられます。

大会運営者の独自の判断により、その他のコーチおよび/またはチーム関係者最大 2 名に、試合中にメインコーチと連絡を取るための手段が用意されます。その他のコーチおよび/またはチーム関係者は、大会運営者が提供する手段を用いてのみ、メインコーチと連絡を取ることが可能です。その他のコーチおよび/またはチーム関係者は、大会運営者の許可がない限り、試合エリアに入ることや試合中にプレイヤーと連絡を取ることとは認められません。

注意：本大会の Open Qualifier では、大会前に大会運営者が「コーチ枠」の使用に関して決定し、チームに通知を行います。（現在のコーチ枠の機能コーチはトーナメントモードの試合を観戦することができますが、観戦対象はカスタムゲームロビーで選んだチームだけに固定されます）

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：（1）PC 用キーボード、（2）PC 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として使用することができます：（1）PC 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：（1）PC 用キーボード、（2）PC 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保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します。

5.4.2. ソーシャルメディアおよ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. マクロ

公式大会の試合中、1つのキーに複数のアクションおよび/または一連のアクションを割り当てるため、VALORANT ゲームクライアントの外部に存在する何らかのマクロプログラムを使用することは、大会運営者が明示的に許可した場合を除き禁止されます。

5.4.5. 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：対面式対戦イベントへの渡航前 72 時間以内の Covid-19 の PCR 検査、対面式対戦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、対面式対戦イベント開催地出発前 48 時間以内の PCR 検査。大会オフィシャルは、対面式対戦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します。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出来るものとします。これらの追加の疾病管理および予防処置には、対面式対戦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、大会オフィシャルに協力するものとします。

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メインコーチは、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試合エリアの一部であると考えられます。

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。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。

7.3. 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取りを行う
- 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 日の試合で初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。

注意：新エージェントまたは新マップの導入が競技上の整合性に悪影響を及ぼす場合、大会オフィシャルは、新エージェントまたは新マップの規制期間を延長する権利を有します。

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、その名前の前に自身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）。

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

Open Qualifier 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。

注意：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、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、ハイヴン、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 条に基づいてマッププールに追加されることがあります

7.6.5. B01 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 つのマップを排除します
- チーム B が残りのマップから 1 つのマップを排除します
- チーム A が残りのマップから 1 つのマップを排除します
- チーム B が残りのマップから 1 つのマップを排除します
- チーム A が残りのマップから 1 つのマップを排除します
- チーム B がマップ 1 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

7.6.6. B03 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 つのマップを排除します
- チーム B が残りのマップから 1 つマップを排除します
- 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

7.6.7. B05 の試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 つのマップを排除します
- チーム B が残りのマップから 1 つマップを排除します
- 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 が攻めか守りを決めます
- チーム B が最後に残ったマップ 5 の攻めか守りを決めます

7.6.8. 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。

7.6.9. 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。

7.6.10. 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ます。

7.6.11. 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。

7.6.12. 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。

7.6.13. 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。チームは交代を行ったあとのチームメンバーでもロスターおよび先発ロスターの参加資格条件を満たしている必要があります。

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。正規の試合時間内に使用しなかったタイムアウトは持ち越されません。

8.1.1. マニュアルタイムアウト

マニュアルタイムアウト中は、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

8.2. 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

注意：大会オフィシャルの指示がない限り、いかなる場合もゲームプレイ中にポーズを行うことは認められません。

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、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

エージェント固有のバグの一例については、外部バグ&エクスプロイトリストに詳しく説明されています。外部バグおよびエクスプロイトリストに特別に記載されているバグまたはエクスプロイト、または包括的な禁止事項の対

象となるバグまたはエクスプロイトを利用した場合は、本ルールに違反したものとみなされます。

9.2.1. サイファー

マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、サイファーカメラの破壊や発見を防ぎ、不当な競争優位をもたらすようなサイファーカメラの設置方法は、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。すべてのサイファーカメラは破壊可能で、両チームから見えるよう配置しなければならない。マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、一方的な視界を作り出し、不当な優位性を自チームにもたらしてはなりません。その他、大会オフィシャルが不当な競争上の優位性をもたらすと判断したサイファーカメラの使用方法も、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。

9.2.2. エージェント・ユーティリティー

マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、エージェント・ユーティリティーの破壊や発見を防ぎ、不当な競争優位をもたらすようなエージェント・ユーティリティーの使用方法は、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。エージェント・ユーティリティーをマップの境界線の外で使用することはできません。しかし、ユーティリティーはどの地点で使用しても、有用な情報や利点を提供し得る可能性があります。マップ境界内のエリアは、すべてのユーティリティーが（1）そのユーティリティーの意図通りに破壊可能で、（2）そのユーティリティーの意図通りに両チームから確認でき、（3）マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、不正な競争優位を得ていないエリアと定義されます。

プレイヤーはユーティリティーについて、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用したり、別のユーティリティーや武器、またはその他の方法等と組み合わせて悪用したりして、意図された目的および使用範囲を変更し、不当な競争優位を得てはなりません。その他、大会オフィシャルが不当な競争

上の優位性をもたらすと判断したエージェント・ユーティリティの使用方も、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。

特例：KAY/O のゼロ/ポイントは、マップ境界外での使用を想定しており、本ルールについては特例としています。KAY/O のゼロ/ポイントは、マップ境界外など、KAY/O のゼロ/ポイントが破壊されない場所および/または敵プレイヤーから見えない場所に設置することが認められています。しかしながら、KAY/O のゼロ/ポイント（ナイフ）について、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用し、その使用上、想定されていない場所に投げることはできません。例えば、KAY/O のゼロ/ポイント（ナイフ）を使って、固形物を想定したマップのテクスチャおよび/または形状を通過させたり、その内部を移動させたりすることはできません。この特例に該当するかどうか不明な場合は、事前に大会スタッフまで KAY/O のゼロ/ポイントの具体的な軌道や終了位置について確認してください。

9.2.3. キャラクターモデル

他のエージェントのキャラクターモデルを使用して、想定されたジャンプ範囲の外にブーストすることは禁止されています。

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します。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本大会のパッチバージョン Esports Bug List 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適切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します。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します。

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、妥当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りません。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りません。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ます。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. オンラインイベント

10.1. VALORANT クライアント内のコーチ枠

本大会のオンラインイベントにおいて、チームに与えられるコーチ枠の特権がイベント中に悪用されることで、競技上の整合性が損なわれることを防ぐため、大会オフィシャルは、コーチ枠の利用を禁止する権利、プレイヤーまたはコーチのクライアント内通信を監査する権利、およびプレイヤーまたはコーチが本ルールを遵守しているかどうかを監視するために追加ルールおよびプロセスを義務化する権利を有しています。

10.2. 試合中の連絡

オンラインイベントにおいて、試合中のプレイヤーおよびコーチは、同じ試合に参加している他のプレイヤーおよびコーチ、ならびにオンラインイベントの大会オフィシャルとのみ、連絡を取ることができるものとします。試合中、プレイヤーやコーチ、大会オフィシャル以外の人物と許可なく連絡を取ることは禁止されます。チームに複数のコーチがいる場合、チームはメインコーチを指定しなければなりません。大会運営者の独自の判断により、メインコーチには、最大 2 名の他のコーチおよび/またはチーム関係者と連絡を取るための手段が用意されます。メインコーチ、他の 2 名のコーチおよびチーム関係者は、大会運営者が許可した手段でのみ連絡を

取ることができます。プレイヤーおよびコーチが進行中の試合に関係しない人物と連絡を取る場合は、その前に大会オフィシャルの許可を得なければなりません。

10.2.1. 試合中に認められる連絡

オンラインイベントの試合中には、以下の種類の連絡を行うことが認められます。

- 同じチームのプレイヤーと音声やチャットを用いて連絡を取ること。
- 各試合のエージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中（該当する場合）に、メインコーチが同じチームのプレイヤーと音声またはチャットを用いて連絡を取ること。
- 大会オフィシャルと音声またはチャットを用いて連絡を取ること。
- 大会オフィシャルによって明示的に認められた音声またはチャットを用いて連絡を取ること。

10.2.2. 試合中に禁止される連絡

オンラインイベントの試合中には、大会オフィシャルの許可なく以下の種類の連絡を行うことは禁止されます。

- オンラインイベントの試合に関係のない人物と音声またはチャットを用いて連絡を取ること。
- 各試合のエージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中（該当する場合）以外に、メインコーチが同じチームのプレイヤーと音声またはチャットを用いて連絡を取ること。

10.2.3. 試合中連絡の承認

プレイヤーおよびコーチが、試合中に認められる連絡方法以外の手段で誰かと連絡を取る際には、いかなる場合でも、その前に大会オフィシャルの承認を得なければなりません。

10.2.4. 試合中連絡の違反

オンラインイベントの試合中において、これらの試合中連絡に関するルールに違反したプレイヤーまたはコーチは、公式警告、罰金、試合の没収、およびプレイヤーまたはコーチの出場停止を含む懲罰措置の対象となります。

10.3. 試合中の視点

試合中のプレイヤーおよびコーチは、オンラインイベント用の VALORANT クライアントを使って、そのプレイヤーまたはコーチに与えられる視点（以下「POV」といいます）のみを見ることができるものとします。

10.3.1. 認められる POV

VALORANT クライアントのプレイヤー枠にいるプレイヤーは、VALORANT クライアントを使って、そのプレイヤー枠に与えられる POV を見ることが認められます。同じチームのプレイヤーは、VALORANT クライアントを使って、プレイヤーに与えられる POV をプレイヤー同士でモニターを通して互いに見ることが認められます。VALORANT クライアントのコーチ枠にいるコーチは、VALORANT クライアントを使って、そのコーチ枠に与えられる POV を見ることが認められます。

10.3.2. 禁止される POV

試合中のプレイヤーおよびコーチは、VALORANT クライアントによって当該プレイヤーおよびコーチに与えられる POV 以外の放送、ストリーム、またはその他の方法で公開される映像または音声コンテンツを使用することが禁止

されます。大会オフィシャルの許可なく禁止されている POV を閲覧したプレイヤーまたはコーチは、公式警告、罰金、試合の没収、およびプレイヤーまたはコーチの出場停止を含む懲罰措置の対象となります。

10.4. モニタリング

オンラインイベントの大会オフィシャルは、オンラインイベントの整合性を保つために、モニタリングおよび監査を実施する権利を有するものとします。プレイヤーおよびコーチは、モニタリングおよび監査、ならびにそのモニタリングおよび監査を実施するために大会オフィシャルが提示するその他の要件を遵守しなければなりません。

10.4.1. クライアント内通信の監査

大会オフィシャルはオンラインイベントにおいて、プレイヤーまたはコーチが VALORANT クライアント内で行う音声またはチャット通信を監査する権利を有するものとします。大会オフィシャルは、オンラインイベントに参加するプレイヤーまたはコーチのチャット、チームチャット、およびウィisper ログをすべて閲覧することができます。

10.4.2. 音声通信システム

プレイヤーおよびコーチは、大会オフィシャルの許可なく、VALORANT クライアント固有の音声通信システムおよびチャット通信システム以外の音声通信システムおよびチャット通信システムを使用することが禁止されます。大会オフィシャルは試合中、プレイヤーおよびコーチが使用している音声またはチャット通信システムを監視する権利を有します。大会オフィシャルは、試合中にプレイヤーおよびコーチが音声またはチャットを用いて行った連絡を監査する権利を有します。

10.4.3. 画面キャプチャーモニタリング

大会オフィシャルは試合中、プレイヤーまたはコーチの画面および/またはディスプレイ出力を記録するために、プレイヤーおよびコーチに対し、大会オフィシャルが指定する画面キャプチャープログラムを使用するよう要求する権利を有します。プレイヤーおよびコーチは、これらの要件を遵守しなければなりません。大会オフィシャルが定める要件を遵守できないプレイヤーおよびコーチは、オンラインイベントのいかなる試合にも参加することができないものとします。大会オフィシャルは、オンラインイベントの試合において、プレイヤーまたはコーチが大会オフィシャルの定める要件を遵守できない場合、そのプレイヤーまたはコーチがスロットを利用することを拒否する権利を有します。

10.4.4. カメラキャプチャーモニタリング

大会オフィシャルは、プレイヤー、コーチ、およびその周囲の特定の視点を撮影するため、プレイヤーおよびコーチに対し、物理的なカメラ機器を使用するよう要求する権利を有します。プレイヤーおよびコーチは、これらの要件を遵守しなければなりません。大会オフィシャルが定める要件を遵守できないプレイヤーおよびコーチは、オンラインイベントのいかなる試合にも参加することができないものとします。大会オフィシャルは、オンラインイベントの試合において、プレイヤーまたはコーチが大会オフィシャルの定める要件を遵守できない場合、そのプレイヤーまたはコーチがスロットを利用することを拒否する権利を有します。

10.4.5. 画面キャプチャおよびカメラデータの保存

プレイヤーおよびコーチは、画面キャプチャモニタリングおよび/またはカメラキャプチャモニタリングを行うことによって生じたデータを、オンラインイベント終了後、最低2週間は保存しなければなりません。

10.4.6. 画面キャプチャおよびカメラデータの監査

大会オフィシャルは、オンラインイベント期間中およびオンラインイベント終了後 2 週間、大会オフィシャルが定めた画面キャプチャモニタリングおよび/またはカメラキャプチャモニタリングを行うことによって生じた画面キャプチャおよびカメラデータを要求し、監査する権利を有します。監査を目的として要求されたデータ提供を拒否したプレイヤーまたはコーチは、公式警告、罰金、試合の没収、およびプレイヤーまたはコーチの出場停止を含む懲罰措置の対象となります。

11. 試合後のプロセス

11.1. 試合後のプロセス

11.1.1. 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。チームは本大会のオンラインイベントにおいて、各マップのプレイ終了時に試合結果が映ったスクリーンショットを大会オフィシャルに提供しなければなりません。

11.1.2. 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。

11.1.3. 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。

11.1.4. 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。

11.1.5. 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。

11.1.6. 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 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します。

11.1.7. 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。

12. 賞金・賞品

12.1. 賞金

賞金総額¥1,000,000

なお、順位によって獲得できる賞金は下記のとおりとなります。

優勝：¥ 500,000

準優勝：¥ 300,000

ベスト 4：¥ 100,000

13. 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、イベント内での食事代を支給し、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、宿泊費及びイベント内での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。

14. 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。本大会の問い合わせは operation2@rage-esports.jp へお願いいたします。

15. 解釈

15.1. 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。

15.2. 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。

15.3. 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。