



**VALORANT Challengers Japan**  
**大会ルール**  
(Version 1.1 - 2.2023)

## 1. 背景及び目的

### 1.1. 背景

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 Challengers Japan (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。

### 1.2. 目的

大会運営者は、大会運営者とチーム参加契約を締結し、リーグに参加することを契約上認められたチーム運営者すべてに適用される一定の方針、規則、手続きを定めるために、本 VALORANT 公式大会ルールセット(以下「大会ルールセット」)を作成しました。本大会ルールセットは、VALORANT Global Esports ポリシー(以下「ポリシー」)に補足されるものであり、これに置き換わるものではありません。本大会ルールセットは、報道関係者や一般市民を含む幅広い層を対象としています。

### 1.3. 承認と同意

各チームはチーム参加契約を締結するにあたって、大会ルールセットを承認し、その条項に従うことに同意しなければなりません。本大会ルールセットは、各チーム参加契約において参照されている「公式大会ルールセット」であり、これらの契約に記載されているさらに広範な規則および方針(以下「ルール」)の一部を構成しています。大会運営者は、本ポリシー、大会ルールセットおよびその他のルールの条項を説明、明確化、補足または非公式なガイダンスを提供するために、解釈、指針およびその他のポリシーを記述した文書(以下それぞれ「ガイダンス文書」)を適宜発行することができます。これらのガイダンス文書はすべて、チームに開示された時点で大会ルールセットに組み込まれ、その一部を構成するものとみなされます。当初のガイダンス文書は大会ルールセットに附属文書として追加され、本書に組み込まれます。

### 1.4. 大会ルールセットの適用

各チーム運営者は、(a)チーム運営者またはチーム商標の証券、株式またはその他の所有権を直接または中間企業やその他の事業体等を介して間接的に保有する個人または法人(以下「オーナー」)が大会ルールセットまたはガイダンス文書を違反または遵守しなかった場合、または、

(b) チーム運営者またはオーナーに雇われ、随時チーム参加契約に基づきチーム運営者の義務を履行または権利を行使するプレイヤー、コーチ、管理者、アナリスト、請負業者、コンサルタント、従業員、スタッフまたはその他の者(以上を総称して「チーム関係者」)が大会ルールセットまたはガイダンス文書を違反または遵守しなかった場合、チーム運営者に落ち度がない場合であっても、チーム運営者の違反または不遵守とみなされることを認め、同意するものとします。本大会ルールセットは VCT またはリーグ公式戦にのみ適用されます。リーグの従業員、請負業者または代理業者(以下「大会運営者」)が運営する他の大会、トーナメントまたは VALORANT の組織的な試合には適用されません。

### 1.5. 制裁措置

大会運営者は、チーム運営者、すべてのオーナー、またはチーム関係者による本大会ルールセットの違反や不遵守に対して、大会運営者の独自の裁量により罰金、出場停止、参加資格の剥奪、およびその他の制裁処置(またはそれらの組み合わせ)を取ることができるものとします(以下、あわせて「**制裁処置**」といいます)。また本制裁処置は(i)大会運営者の独自の裁量で公表することができ、(ii)リーグの試合の競技の公平さ、または試合、VCT および VCT リーグに関連する信頼を保つために合理的かつ必要なものとします。

### 1.6. 用語の定義

本大会ルールセットに大文字で記載されている用語は、明示的に定義されていない限り、該当するチーム参加契約で定められた意味を有します。

## 2. 本大会の構成

### 2.1. 試合形式

#### 2.1.1. Open Qualifier

Open Qualifier は、「Split 1」「Split 2」それぞれで 1 度ずつ実施されます。

Split 1 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、ダブルエリミネーション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、Split 1 Main Stage へ進出することができます。

Split 2 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、ダブルエリミネーション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、Split 2 Advance Stage 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。

#### 2.1.2. Advance Stage

Advance Stage は、「Split 2」のみ実施されます。

Split 2 Open Qualifier を勝ち上がった 8 チームに加え、Split 1 の最終成績 3 位～6 位の 4 チームの合計 12 チームでトーナメントが構成されます。

最大 4 チームで構成されるトーナメントを 3 組構成し、ダブルエリミネーショントーナメント方式により試合を実施します。

各ブロックの上位 2 チーム(合計 6 チーム・各トーナメント Upper Bracket 優勝チーム、Lower Bracket 優勝チーム)が、Split 2 Main Stage へ進出することができます。

Advance Stage は全試合 BO3 で実施します。

#### 2.1.3. Main Stage

Main Stage は、「Split 1」「Split 2」それぞれで 1 度ずつ実施されます。

Split 1 Main Stage は、Split 1 Open Qualifier で勝ち上がった 8 チームによって構成されます。

ラウンドロビン形式(総当たり戦)により試合を実施、成績上位 6 チームが Split 1 Playoff へ進出することができます。

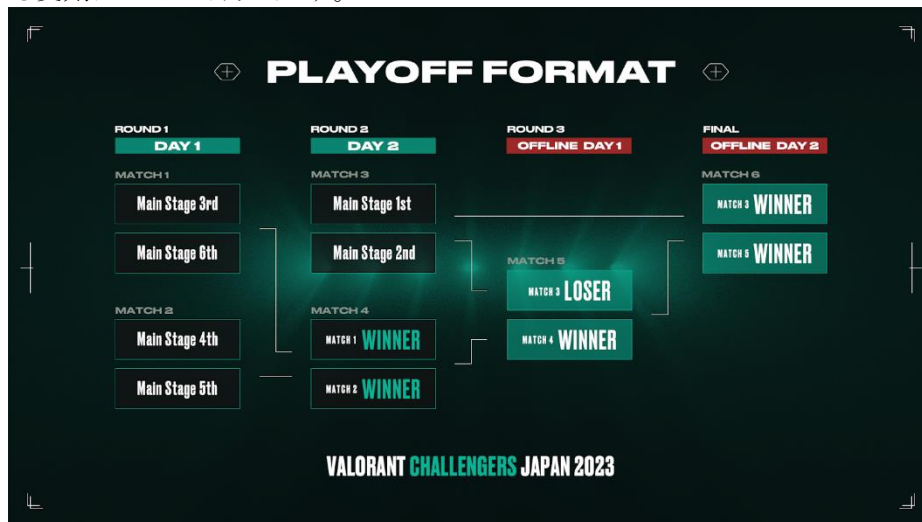
Split 2 Main Stage は、Split 2 Advance Stage を勝ち上がった 6 チームに加え、Split 1 の最終成績 1 位、2 位のチームの合計 8 チームで構成されます。

ラウンドロビン形式により試合を実施、成績上位 6 チームが Split 2 Playoff へ進出することができます

Main Stage は全試合 BO3 で実施します。

### 2.1.4. Playoff

Main Stage の成績上位 6 チームによって構成され、進出順位によってシードが与えられる変則トーナメント方式です。



#### <Round 1>

(Match 1) Main Stage 3 位通過チーム 対 6 位通過チーム

(Match 2) Main Stage 4 位通過チーム 対 5 位通過チーム

└ 勝利チームは Round 2 へ進出、敗北チームは Playoff から敗退となります。

(同率 5 位)

#### <Round 2>

(Match 3) Main Stage 1 位通過チーム 対 2 位通過チーム

└ 勝利チームは Final へ進出、敗北チームは Round 3 へ進出します。

(Match 4) Playoff Round 1 勝利チーム同士の対戦

└ 勝利チームは Round 3 へ進出、敗北チームは Playoff から敗退となります。(4 位)

#### <Round 3>

(Match 5) Round 2 から進出してきた 2 チームの対戦

└ 勝利チームは Finals へ進出、敗北チームは Playoff から敗退となります。(3 位)

#### <Final>

(Match 6) Match 3 の勝利チーム 対 Match 5 の勝利チーム

└ 勝利チームが Split 1 の王者となります。(敗北チームは 2 位)

Playoff は全試合 BO5 で実施します。

## 2.2. シード

Split 1 の最終順位に応じて Split 2 のシード権を獲得することができます。

1 位、2 位: Split 2 Main Stage へのシード権を獲得

3 位~6 位: Split 2 Advance Stage へのシード権を獲得

### 2.2.1. 開催日程

#### Split 1

• Open Qualifier

2023年1月13日(金)、1月14日(土)、1月15日(日)

•Main Stage

2023年1月28日(土)、1月29日(日)、2月1日(水)、2月2日(木)、2月3日(金)、2月4日(土)、2月5日(日)、2月8日(水)、2月9日(木)、2月10日(金)

•Playoff

オンライン:2023年2月19日(日)、2月20日(月)

オフライン:2023年3月18日(土)、3月19日(日)

Split 2

•Open Qualifier

2023年3月21日(火)、3月22日(水)、3月23日(木)

•Advance Stage

2023年3月28日(火)、3月29日(水)、3月30日(木)、3月31日(金)

•Main Stage

2023年4月13日(木)、4月14日(金)、4月19日(水)、4月20日(木)、4月21日(金)、4月26日(水)、4月27日(木)、4月28日(金)、5月3日(水)、5月4日(木)、5月5日(金)

•Playoff

オンライン:2023年5月20日(土)、5月21日(日)

オフライン:2023年6月3日(土)、6月4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、18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。

#### 3.2. コーチ

チームは、メインコーチとして指定されたコーチを1名置くことができ、そのコーチは、各試合のエージェントとマップの選択プロセス、タイムアウト、ハーフタイム、規定時間と延長戦の間、およびマップ間(該当する場合)に、チームのプレイヤーとコミュニケーションをとることを許可されます。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マッチに同席することができます。チャレンジャーズイベントの一部として開催されるオフライントーナメント(「LAN イベント」)の場合、チームの指定するメインコーチは、各試合においてステージにすることができます。チャレンジャーズイベントの一部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」)では、チームの指定するメインコーチは音声通信システムに接続ことができ、各マッチのエージェントおよびマップ選択プロセス、タイムアウト、ハーフタイム、規定時間と延長時間の間およびマップ間(該当する場合)にのみプレイヤーとの会話を許可されるものとします。チームのメインコーチは、エージェントとマップの選択中、タイムアウト、ハーフタイム、規定時間と延長戦の間、およびマップの間にのみ、マッチエリアにすることが許されます。オンライン対戦の場合、プレイヤーが対戦する部屋は全てマッチエリアの一部とみなされます。

大会運営者の独自の判断により、最大2名の他のコーチおよび/またはチーム関係者が、試合中にメインコーチと通信する手段を提供することがあります。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できます。その他のコーチおよび/またはチーム関係者は、大会運営者の許可がない限り、試合エリア内に入ることはできず、また試合中に選手とコミュニケーションをとることはできません。

Open Qualifier 及び Advance Stage1 回戦では、「コーチ枠」の使用は大会運営者によって決定され、事前にチームに通知されます。Main Stage、Advance Stage 及び Playoff では、コーチ枠の使用を許可します。(コーチ枠の現在の機能: コーチはトーナメントモードの試合を観戦ことができ、カスタムゲームロビーで選択されたチームの観戦に固定されます)

## 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た(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、試合開催日の3日前18時(日本時間)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。

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、各チームには交代要員を試合に出場させるために10分間の猶予が与えられます。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、大会運営者による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、③マウスパッド、④カナル型イヤホン。念のため付言すると、プレイヤーは、大会運営者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。

大会運営者はチーム保有機器の正常な機能に責任を負いません。プレイヤーが持ち込んだチーム保有機器が大会運営者が提供する機器に非対応の場合、大会運営者はプレイヤーが使用可能な代替の機器を提供します。

#### 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、事前に大会運営者へ提出し、承認を受ける必要があります。承認された機器は、大会運営者が会場で保持し、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運営者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提供された機器を使用しなければなりません。大会運営者は、その裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運営効率、運営効果に関連する理由により、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。大会運営者は、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。

#### 5.1.3. チーム保有機器の代替

プレイヤーはチーム保有機器を追加で持参し、機器が故障した場合に代用することができます。代用するチーム保有機器は試合前にリーグオフィシャルに提出し、承認を受けなければなりません。機器が故障した際に承認を受けたチーム保有機器を追加で所有していない場合、プレイヤーは大会運営者が提供する機器を使用しなければなりません。

### 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、④カナ

ル型イヤホン。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運営者は、状況について調査を要請することができます。この場合、大会運営者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、大会運営者に対して、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、事前に大会運営者から承認を受けた自己保有の機器と交換するか、大会運営者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、大会運営者の許可を得なければなりません。オンラインイベントにおいては、大会運営者から許可されたソフトウェア及びハードウェア以外の使用は禁止とします。

#### 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、事前に大会運営者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。大会運営者は、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

承認を受けたチーム保有機器、または大会運営者が提供する機器以外のものを大会運営者が提供するコンピューターに接続することは、理由の如何を問わず禁止されています。例えば、携帯電話やフラッシュドライブなどがこれに該当します。

#### 5.4.4. マクロ

公式大会において、VALORANT ゲームクライアントの外部に、ソフトウェアマクロ、ハードウェアのオンボードメモリに格納されたハードウェア実装マクロを含む、すべてのマクロプログラムを禁止します。

#### 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条に定めると同様の行動水準が要求されます。
- 試合中において、ネイティブプログラムを使用して大会の配信や試合に関する情報サイトなど、外部から情報を得ることを禁止とする。
- 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運営者がみなした場合、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)大会運営者は、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。

大会運営者は、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。大会運営者は、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運営者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、大会運営者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、大会運営者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、大会運営者は、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、大会運営者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。大会運営者において、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、大会運営者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、大会運営者はかかる手続を実践することができるものとします。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、大会運営者は(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。大会運営者は、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ものとします。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、大会運営者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運営者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します。

### 6.3. 試合エリア

「試合エリア」は、対面式またはオンラインの対戦イベントにおいては、試合用 PC の周辺の直近のエリアを指すものとします。試合中は、出場チームの試合参加プレイヤーおよびコーチ(6.3.2 項に基づく)以外のチーム関係者は、試合エリアへ立ち入ってはなりません。大会運営者が指定

する試合において、出場チームの先発メンバー及びコーチは、試合エリアの映像を指定した方法にてリアルタイムで大会運営者に送らなければなりません。

### 6.3.1. チーム関係者

チームマネージャー、翻訳者、およびその他の登録および認証されているチームサポートスタッフを含む、認証済みのチーム関係者は、試合準備プロセス中に試合エリアに立ち入ることができますが、試合の 1 ラウンド目が始まる前に試合エリアを出る必要があり、試合終了まで再度立ち入ることは許可されません。

プレイヤーやコーチを含む、試合準備プロセス中に試合エリアに立ち入るチーム関係者の数は合計 8 名以上にはなりません。

### 6.3.2. コーチの試合エリアへのアクセス

チームは試合中にステージ上で参加するコーチ(「**マッチコーチ**」)を1人指定できます。コーチが指定されていない場合、チームのヘッドコーチ(「**ヘッドコーチ**」)がマッチコーチに分類されます。特定の日程の対戦に参加するチームのマッチコーチはその対戦が行われている最中に対戦エリアに入ることを許可され、マップのピック/バンおよびエージェント選択プロセス中にチームとコミュニケーションを取ることが許可されます。

### 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、マップのピック/バン選択プロセス、ポーズ、リメイク、複数マップ使用対戦におけるマップとマップのインターバル中などを含む試合中に、対戦エリアおよびチームのハドルルームに持ち込んでなりません。大会運営者は、チーム関係者がかかる機器を試合エリアやチームのハドルルーム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. メモとメモ帳

プレイヤーが、試合中の試合エリアに手書きのメモまたは印刷物を持ち込むことは認められません。

マッチコーチは、試合中の試合エリアに手書きのメモまたは印刷物を持ち込むことが可能です。手書きのメモまたは印刷物は常にマッチコーチと共に、マッチコーチに定められたエリアにある必要があります。

タイムアウト、ハーフタイム、マップ間、およびその他のコーチがプレイヤーと連絡を取ることが許可されている時間以外は、試合中にマッチコーチが手書きのメモや印刷物を用いてプレイヤーに連絡したり情報を伝えることは禁止されています。

### 6.3.5. 摂取物の制限

許可されている摂取物:

- 飲み物については、大会運営者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。大会運営者は、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。
- 試合エリアにおいて、チューインガムは許可されています。

禁止されている摂取物:

- 試合エリア内への食べ物の持ち込みは禁止です。
- 試合エリア内への煙草およびその他のニコチン製品の持ち込みは禁止です。

チームは試合終了後、試合エリア内にゴミやガムを放置してはなりません。



## 7. 試合のプロセス

### 7.1. 日程変更

大会運営者は単独の裁量により、特定の日の試合スケジュールの順番を入れ替えたり、試合日を別の日に変更したり、対戦のスケジュールに変更を加えることが可能です。大会運営者が試合スケジュールに変更を行った場合は、大会運営者は速やかに全チームに通知します。

### 7.2. 会場入り

VCT またはリーグの一環として開催される対面式対戦イベントに参加するチームのアクティブロースターのメンバー (VCT Roster Construction Rules に定義) は、大会運営者に指示された時間の 90 分前までに会場に到着する必要があります。オンライン対戦では、大会運営者が指定する時間の 30 分前までに試合ロビーに参加する準備を整えておく必要があります。遅延に対するペナルティは、大会運営者が独自の裁量で決定します。

### 7.3. 大会運営者の役割

#### 7.3.1. 大会運営リード

「大会運営リード」は、競技の公正さに影響を与える、試合に関連して発生したあらゆる問題の判断を行う責任を持つ大会運営者です。大会運営リードの役割には、以下の内容が含まれます：

- 技術的な問題での一時停止と、その適切な持続時間に関する最終決定。
- タクティカルタイムアウト (作戦タイム) が有効であり、すべての関係者に通知されていることの確認。
- 不具合や不具合の悪用の発生とその潜在的な影響の評価。
- ラウンドのロールバックやゲームの競技の公正さに影響を与える可能性のある問題についての判断。
- マップのピック/バン選択プロセスの調整。
- すべての大会運営規定 (15.4 項) についての最終的な判断。

#### 7.3.2. ヘッドレフェリー

「ヘッドレフェリー」は、試合前後のセットアップやゲームロビーなどに責任を持つ大会運営者です。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
- プレイ中のポーズおよび再開を命じる
- 試合中にルールを違反したチームに対して処分を下し、罰則の適用を命じる
- 一時停止やプレイの停止に関連するものを含み、大会ルールセットにおける試合に関連する決定を行う
- 試合の終了とその結果を確認する

#### 7.3.3. ステージレフェリー

「ステージレフェリー」は、大会運営リードとヘッドレフェリーの指示に従います。その権限には、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
- ヘッドレフェリーおよび大会運営者の指示により、大会ルールセットに関連するセキュリティ手順を実施する
- 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、大会ルールセット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

#### 7.3.4. コンプライアンスリード

「コンプライアンスリード」とは、チーム関係者による非道徳的および/またはライアットの e スポーツ規定に違反する行動の調査を担当する大会運営者のことです。コンプライアンスリードの役割には、以下の内容が含まれます：

- チーム関係者言動規定(15.5 項)を含む、ライアットの e スポーツ規定の違反の調査。
- チームに実施される懲戒処分に関する最終決定。
- 要望があれば、チームに実施される懲戒処分に関する説明。

#### 7.3.5. 判断の最終決定権

大会ルールセットの解釈、プレイヤーの参加資格、スケジュール、イベントへの出場準備、違反に対するペナルティに関連するあらゆる判断は大会運営リードが単独で行うものであり、その判断を最終的なものとします。大会ルールセットに関する大会運営リード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

試合は大会運営者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

特定の武器やエージェント、スキン、アビリティについてバグが発覚した場合には、特定の武器の使用禁止等、追加の規制が試合前または試合中に大会運営者によって追加



されることがあります。新エージェントおよび新マップの制限期間は、大会運営者の独自の裁量で延長されることがあります。

## 7.5. 試合前の作戦セットアップ

### 7.5.1. プレイヤーアカウント

本大会のプレイにおいて、プレイヤーには、大会運営者が指定した試合において、使用するアカウントが提供されます。大会運営者が指定しない試合においては、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。ただし、ライアットまたは大会運営者の判断で ID の変更を依頼する場合があります。

### 7.5.2. ゲーム設定

プレイヤーはすべての試合において、血と死体の表示をオフに設定する必要があります。

「Masters」「Champions」「Game Changers Championship」などの大会において与えられる称号やガンバディは、その称号やガンバディを獲得したプレイヤーのみ装備することができます。

### 7.5.3. 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。大会運営者は、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、大会運営者は、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、現場の大会運営者やレフェリーの許可なく、また大会運営者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。

- 支給されたプレイヤーアカウント名の正確性確認
- 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

### 7.5.4. 照明の明るさ

プレイヤーはセットアップのプロセス中にステージに向けられた照明の明るさの調整を要請できます。ただし、ステージの照明には大会運営者が必要とする最低限の明るさが存在し、明るさをそれ以下にすることはできません。

#### 7.5.5. 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運営者へ直ちに通知しなければなりません。

#### 7.5.6. 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。遅延に対するペナルティは、大会運営者が大会運営規定(15.4 項)に基いて独自の裁量で決定します。

大会運営者はチームに対して、試合開始の準備を行うように通知します(「**チーム準備状態**」)。すべてのプレイヤーはチーム準備状態の間、射撃場から退出し、ロビーの順番を守り、ネイティブプログラムをすべて終了し、試合に参加する準備をする必要があります。チーム準備状態の遅延に対する処分は、大会運営者が独自の裁量で決定する場合があります。

#### 7.5.7. プレイヤーの準備状況

レフェリーは、公式試合開始予定時刻の 5 分前までに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。試合でプレイする 10 人のプレイヤー全員のセットアップが完了したことが確認されたら、プレイヤーはウォームアップマッチを開始したり、試合エリア外に出たりすることは禁止されます。

試合でプレイする 10 人のプレイヤー全員のセットアップが完了したことが確認された時点で、すべての準備が完了したものとし、それ以降細かな設定を行うために試合を中断したり、遅らせたりすることは認められません。

#### 7.5.8. 試合ロビー

Open Qualifier 及び Advance Stage1 回戦の試合を除き、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。大会運営者が、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、大会運営者が試合に使用される公式アカウントを各チームへ通知します。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。

#### 7.5.9. 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 7.5.3 条に定める通りセットアップを完了し、試合前の大会運営者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。

### 7.5.10. 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。プレイヤーは、試合前にこれらの義務を果たす必要があります。

### 7.5.11. 試合前スケジュール

すべてのチームは大会運営者が定めた試合前スケジュールに従う義務があります。試合前スケジュールは、規定されているチームの宿泊先とイベント会場の到着時刻および出発時刻を含む場合があります。また、試合前の義務、ヘアメイク、マップのピック/バン選択プロセス、セットアップタイムやその他の試合前プロセスに関する予定期間も含まれることがあります。遅延および/または試合前スケジュールに明記された義務の不順守に対するペナルティは、大会運営者が独自の裁量で決定します。

## 7.6. 試合のセットアップ・プレイ上の制限

### 7.6.1. 試合の定義

「マップ」は VALORANT のマップ上において勝者が決定するまで行われる競技の一過程のことを指します。「マッチ」はどちらかのチームが合計マップ数の過半数に勝利するまでプレイされるゲームのセット(例:3 マップ中 2 マップに勝利(「ベストオブスリー」または「BO3」)、5 マップ中 3 マップに勝利(「ベストオブファイブ」または「BO5」))のことを指します。明確には、5 ゲーム中 3 ゲームに勝つと終了する試合は「BO5 マッチ」とみなされます。リーグ戦で勝利したチームには勝利点が付与され、トーナメント戦で勝利したチームは次のラウンドに進むことができます。「ベストオブワン」(「BO1」)方式では、「ゲーム」と「マッチ」は同じ意味で使われることがあります。

### 7.6.2. 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。

### 7.6.3. サーバー選択

各試合前に、大会運営者が、両チームから等距離にあるサーバーを選択します。

### 7.6.4. 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運営者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。両チームの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運営者は、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。

### 7.6.5. マップの選択肢

マップは、アセント/バインド/ハイブ/アイスボックス/ブリーズ/フラクチャー/パールから選択します。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 のマップに追加または排除されることがあります。

### 7.6.6. 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。マップ選択プロセスで指示があった場合、チームは必ずマップをバンしなければならず、マップバンをスキップすることはできません。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する
- チーム B が攻めか守りを決定
- チーム B がマップ 2 を残りのマップから選択する
- チーム A が攻めか守りを決定
- チーム A が残りのマップから 1 つ排除する
- チーム B が残りのマップから 1 つ排除する
- チーム A が最後に残ったマップ 3 の攻めか守りを決定

### 7.6.7. BO5 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。マップ選択プロセスで指示があった場合、チームは必ずマップをバンしなければならず、マップバンをスキップすることはできません。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する
- チーム B が攻めか守りを決定
- チーム B がマップ 2 を残りのマップから選択する
- チーム A が攻めか守りを決定
- チーム A がマップ 3 を残りのマップから選択する
- チーム B が攻めか守りを決定
- チーム B がマップ 4 を残りのマップから選択する
- チーム A が攻めか守りを決定
- チーム B が最後に残ったマップ 5 の攻めか守りを決定

### 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運営者に対し、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。プレイヤーが大会運営者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 及び Advance Stage1 回戦においてはエージェントの誤選択は認められません。

#### 7.6.9. エージェント及びマップ選択後の試合開始

別途大会運営者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運営者の決定があった場合には、大会運営者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、

#### 7.6.11. 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、その他大会運営者の裁量により、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チームのアクティブ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、但し、この場合、当該チームは、前のゲーム終了後 2 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アクティブ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、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の参加資格条件を満たしている必要があります。

チームが交代要員の使用を決定した場合、交代要員は直ちに試合エリアに入り、7分以内に**セクション 7.5.3 項**に記載されているセットアップのプロセスを完了させなければなりません。

## 8. 試合後のプロセス

### 8.1. 試合後のプロセス

#### 8.1.1. 結果

大会運営者が、試合の結果を確認し、記録します。

#### 8.1.2. 技術的なメモ

プレイヤーは、技術上の問題がある場合には、大会運営者に対して伝えるものとします。

#### 8.1.3. マップ間のインターバル

大会運営者はプレイヤーに対戦の次のマップが始まるまでの残り時間を伝えます。通常の場合、マップが終わってから次のマップ開始までの時間は 5 分から 10 分です。次のマップは、両チームが大会運営者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。

対面型対戦の場合、プレイヤーはマップとマップのインターバル中に、試合エリア、チームのハドルルーム、チーム指定のトイレ間を移動することができます。インターバル中、プレイヤーは大会運営者によって許可された特定の場所以外に移動することはできません。

#### 8.1.4. 試合間のインターバル

チームは前の試合の終了後 5 分以内に試合エリアに入り、セットアップのプロセスを開始しなければなりません。次の試合は、両チームが大会運営者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ことを確認した段階で開始します。

#### 8.1.5. 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。プレイヤーは、試合終了後にこれらの義務を果たす必要があります。

#### 8.1.6. 試合の棄権/没収が発生した場合の結果の扱い

試合の棄権/没収で勝利した試合は、チームが試合に勝利するために必要な最少スコアで報告されます(例:BO1 なら 1-0、BO3 なら 2-0、BO5 なら 3-0)。没収されたマップの結果はすべて 13-0 として報告されます。試合の棄権/没収が行われた試合では、それ以外のスタッツは記録されません。

#### 8.1.7. タイブレーカー

同点の状況が起こりうるフォーマットを含む VCT およびリーグのイベントでは、以下のタイブレーカープロセスを用いて次の試合に進出するチームを決定します。

##### 2 チームタイブレーカー プロセス:

- (1) 直接対決での試合結果
- (2) 直接対決での勝利マップの差異



- (3) 直接対決での得失ラウンドの差異
- (4) 当該 Split での勝利マップの差異
- (5) 当該 Split での得失ラウンドの差異

### 3 チームタイブレーカー プロセス:

- (1) 3 チームすべての直接対決
  - (a) 直接対決の 2 試合で優位となったチームが、自動的にそのグループの 1 位となります。残りの 2 チームのタイブレーカーは、上記の 2 チームタイブレーカー プロセスを用いて決定されます。
  - (b) 直接対決の 2 試合で優位となるチームがない場合(例: 全チームが直接対決で 1-1)は、3 チームタイブレーカー プロセスの(2)へ進みません。
- (2) 当該 Split での勝利マップの合計差異
- (3) 当該 Split での得失ラウンドの合計差異
- (4) BO1 の試合をタイブレーカーで実施
  - (a) BO1 の試合の実施は、大会運営者が独自の裁量で決定します。ケースバイケースで別のプロセスが実施される可能性もあります。

## 9. ポーズ・クラッシュ

### 9.1. タイムアウト

各チームはハーフタイムに限らず、各マップにつき 2 回、60 秒のタイムアウト(「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、両チームのマッチ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。オーバータイムでは、各チームに追加のタイムアウトが付与されます。Open Qualifier 及び Advance Stage1 回戦ではタイムアウトを使用することはできません。

#### 9.1.1. タイムアウトの手順

コミュニケーションは、プレイヤーとコーチに限定されます。すべてのタイムアウトは、購入フェーズの最初の 20 秒以内に消化しなければなりません。購入フェーズの 20 秒後に取られたタイムアウトは、次のラウンドに延期されます。ただし、次のラウンドがハーフタイムまたはレギュレーションの終了後である場合は、タイムアウトの時間は延長されず、その時点で消費されます。

プレイヤーはタイムアウト中、いかなる場合も試合エリアから出ることはできません。

#### 9.1.2. タイムアウト中のエージェントの操作

タイムアウト中は、ヘッドセットは装着したままにする必要があり、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することはできません。

### 9.2. テクニカルポーズ

#### 9.3. テクニカルポーズのカテゴリー

##### 9.3.1. プレイの中断(予想される遅延:10分以上)

例:プレイヤーがゲームから切断された、モニターが真っ暗になった、コンピューターが3秒以上フリーズした(それ以下の時間であれば、機器の確認とみなされる)、ゲームプレイ中にプログラムがクラッシュした、など。

### 9.3.2. 機器の確認(予想される遅延:3~5分)

例:マウスの電池が切れた、周辺機器が動かなくなった、オーディオに問題が発生した、設定が突然リセットされた、など。

## 9.4. テクニカルポーズの手順

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運営者へ連絡し、テクニカルポーズを要求しなければなりません。テクニカルポーズを要求する場合、プレイヤーはその理由を伝えなければなりません。ヘッドレフェリーは、その理由が正当であると判断した場合、ゲームを一時停止させます。プレイヤーは、ゲーム内で自らテクニカルポーズを開始することはできません。

プレイヤーがゲーム内の機能を使用してテクニカルポーズを開始した場合、当該プレイヤーのチームはゲームを遅延させたとして処分を受ける可能性があります。

プレイヤーはテクニカルポーズ中、いかなる場合も試合エリアから出ることはできません。

## 9.5. テクニカルポーズ中のエージェントの操作

テクニカルポーズ中は、ヘッドセットは装着したままにする必要があり、プレイヤーはエージェントの操作を禁止されます(例:タイムアウト中は、プレイヤーは移動やユーティリティの使用を禁止されます)。大会運営者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、また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。

## 9.6. 無効なテクニカルポーズ

以下のような非網羅的な理由によってテクニカルポーズが認められることはありません。

### 9.6.1. モニターの電源ボタンの誤操作

### 9.6.2. オーディオの微調整

### 9.6.3. インイヤーヘッドホンの調整

### 9.6.4. プレイヤーの環境起因によるネットワーク障害(なお、該当試合中に1回までテクニカルポーズを許可する)。



## 10. プレイヤー緊急ポーズ

### 10.1. プレイヤー緊急ポーズの手順

チームは緊急事態が発生した場合のポーズ(以下「**プレイヤー緊急ポーズ**」)を取ることが、1 マップにつき最大 1 回、試合全体で最大合計 10 分まで許可されます。チームが 10 分以上のプレイヤー緊急ポーズを必要とする場合、プレイヤー緊急ポーズを使用したプレイヤーはプレイを続ける資格がなくなり、代わりのプレイヤーに交代しなければなりません。

チームが 5 人のプレイヤーを揃えることができない場合、大会運営者の裁量でいずれかのチームが勝利したと判断されない限り、そのチームは試合を没収されるものとします。プレイヤー緊急ポーズを緊急時以外に悪用したチームには制裁措置が取られます。

### 10.2. 病気、怪我、または障害

軽度の病気、怪我、または障害は、プレイヤー緊急ポーズの理由として認められません。プレイヤーは試合開始前に大会運営者に連絡し、プレイヤー緊急ポーズを使用する権利を確保することができます。大会運営者は試合中、問題を評価した上で、当該プレイヤーが試合を続ける準備、意志、能力があるかどうかを判断するため、プレイヤー緊急ポーズを与えることができます。

## 11. 不具合修正

### 11.1. 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。

#### 11.1.1. プレイスルーバグ

「プレイスルーバグ」とは、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。

#### 11.1.2. 主要なバグ

「主要なバグ」とは、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る可能性があり、合理的な緩和措置がないバグを指します。影響の判断は、大会運営者の独自の判断に委ねられます。

#### 11.1.3. 未知のバグ

「未知のバグ」とは、現在のパッチで共有されている Esports Bug List に記載されていないバグを指します。

#### 11.1.4. 致命的なバグ

「致命的なバグ」とは、発生したことによってラウンド全体の競技性が損なわれ、ラウンドの結果が不確定になるバグを指します。このカテゴリーに該当するバグは、各パッチで共有される Esports Bug List に明示的に記載されます。

### 11.2. 大会運営者によるラウンドロールバック

#### 11.2.1. ダメージ前

バグが発生した時点で、プレイヤーによって当該ラウンドの対戦相手に直接的なダメージが与えられていない場合は、プレイヤーのコントロールの及ばない事由によりプレイヤーの競技能力に影響を与えるバグについて、大会運営者はラウンドロールバックを行うことができます。

#### 11.2.2. ダメージ後

バグが発生した時点で、プレイヤーによって当該ラウンドの対戦相手に直接ダメージが与えられていた場合、ラウンドロールバックを行わないものとします。

#### 11.2.3. 致命的なバグのラウンドロールバック

ラウンド中に致命的なバグが発生した場合、大会運営者はラウンドロールバックを行い、ゲームをラウンドの開始時点に戻します。

## 12. エクスプロイトの判定

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プレイヤー起因のバグを指します。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、発見された場合は以下に記載されている通り、ペナルティの対象となります。

### 12.1. エージェント固有のエクスプロイト

エージェント固有のエクスプロイトの一例については、Esports Bug List に詳しく説明されています。Esports Bug List 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。

#### 12.1.1. 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ず、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、大会運営者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。

#### 12.1.2. エージェント・ユーティリティ

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が(1)そのユーティリティの意図通りに破壊可能で、(2)そのユーティリティ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、大会運営者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法も、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、事前に大会運営者まで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。

### 12.1.3. 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。

## 12.2. ペナルティの判断

適切なペナルティを判断する際、大会運営者はペナルティ一覧（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。大会運営者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。

### 12.2.1. エクスプロイトの分類

- そのエクスプロイトは 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
- そのエクスプロイトが 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
- もしエクスプロイトが Esports Bug List になく、他の既知のエクスプロイトと類似していない場合、大会運営者は他の基準を使用して、何らかの措置を講じます。

### 12.2.2. 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
- 大会運営者が指定したイベントのパッチバージョンの Esports Bug List は、大会運営者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、緩和措置が取られることがあります。

### 12.2.3. 影響

- エクスプロイト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)
- このエクスプロイト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。

### 12.2.4. 意図

- エクスプロイト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エクスプロイト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エクスプロイト発生直後に審判に連絡したか

## 12.3. 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。大会運営者は、独自の判断により、罰金や出場停止など、他の種類の制裁措置をケースバイケースで取ることができます。

### 12.3.1. 警告

大会運営者は、影響の少ないエクスプロイト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。

### 12.3.2. ラウンドのロールバック(巻き戻し)

大会運営者は、エクスプロイトがラウンドの結果に重大な影響を及ぼしたが、エクスプロイト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、意図しないエクスプロイト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。大会運営者は、エクスプロイト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エクスプロイトが発生した直後に審判に連絡した場合、大会運営者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エクスプロイトが発生した場合は、ラウンドロールバックを行う場合があります。

### 12.3.3. 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運営者が判断した場合、大会運営者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、大会運営者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、大会運営者が判断します。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 Esports Bug List 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。

### 12.3.4. マップ没収試合

以下の場合、大会運営者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спロイトを行った場合。
- 大会運営者の独自の裁量により、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。

#### 12.3.5. 没収試合

参加チームのチーム関係者のチート行為や八百長行為などの行動によって、その試合の競技の公平さが不可逆的に損なわれた場合、大会運営者はその試合を没収試合とする場合があります。本来ならマップ没収試合になるはずのエクспロイトをチームが使用したにもかかわらず、試合終了するまで発覚せず、合理的な緩和措置がない場合、大会運営者はその試合を没収試合とする場合があります。

#### 12.4. エクсп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сп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сп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運営者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сп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сп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спロイトが確認された場合、両チームに通知され、大会運営者はそのバグやエクспロイトに対する適切な是正措置を評価しなければなりません。
- バグやエクспロイトの主張が審査され、バグやエクсп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。

#### 12.5. バグとエクспロイトの判定に関する最終的な判断

大会運営者は、すべてのエクсп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。セクション 8 項の解釈に関するすべての決定は大会運営者が単独で行うものであり、大会運営者の決定は異議を申し立てることができず、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。

## 13. 賞金・賞品

### 13.1. 賞金

賞金総額¥10,000,000(税込)

なお、各 Split 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。

#### Split 1

優勝:¥2,000,000

2位:¥1,250,000

3位:¥750,000

4位:¥400,000

5位:¥200,000

6位:¥200,000

7位:¥100,000

8位:¥100,000

#### Split 2

優勝:¥2,000,000

2位:¥1,250,000

3位:¥750,000

4位:¥400,000

5位:¥200,000

6位:¥200,000

7位:¥100,000

8位:¥100,000



## 14. クラッシュ/ゲームプレイの中断

### 14.1. ゲームプレイの中断

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:サーバークラッシュ、インターネット障害、停電、DDOS)、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使用して、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元することができます。

### 14.2. プレイヤーによるゲームプレイの中断

プレイヤー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、オルトタブ、モニターの電源オフ)、試合はストップされず、ラウンドは復元またはリプレイされないものとします。

#### 14.2.1. 一時的な中断

ゲームプレイが短期的に中断され、それ以降のラウンドには影響しない問題(例:オルトタブ、クライアントの最小化、一時的なパケットロス、一時的なネットワーク問題)を原因としてラウンドがリプレイされることはないものとします。複数のプレイヤーがプレイヤーのコントロールの及ばない事由により同じラウンド中に一時的な中断を体験した場合、大会運営者はその裁量により、ゲームプレイの中断が発生したことを判断できます。

#### 14.2.2. 複数プレイヤーのクラッシュ/ゲームプレイの中断

試合の1ラウンド内で2人以上のプレイヤーが、プレイヤーのコントロールの及ばない事由によりゲームプレイを中断するような問題(例:クライアントのクラッシュ、コンピューターのクラッシュ、インターネットの障害、停電)が発生し、当該プレイヤーがそのラウンドでプレイを継続することができない場合、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使って、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元します。

プレイヤーのエージェントが倒された後に発生したゲームプレイの中断は考慮されません

#### 14.2.3. 単一プレイヤーのクラッシュ/ゲームプレイの中断

試合の1ラウンド内で1人のプレイヤーのみがゲームプレイを中断するような問題(例:クライアントのクラッシュ、コンピューターのクラッシュ、インターネットの障害、停電)が発生し、当該プレイヤーがそのラウンドでプレイを継続することができない場合、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使って、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元することができます。

- ただし、以下の条件をすべて満たしていることが条件です。(a)ラウンドが始まって最初の1分間で問題が発生したこと、(b)相手チームによってプレイヤーのエージェントにダメージが与えられる前に問題が発生したこと、(c)レフェリーに直ちに通知されたこと。

プレイヤーのエージェントが倒された後に発生したゲームプレイの中断は考慮されません。



## 15. 制裁の規定

### 15.1. 基本義務

チーム関係者は、個人としての誠実さとスポーツ関係者としての責任ある行動を最高水準で守らなければなりません。すべてのチーム関係者は他の競技者、レフェリー、トーナメント管理者、メディア、スポンサー、ファンなどの人々に敬意を持ち、プロフェッショナルな態度で接することが求められます。

### 15.2. 制裁措置

(1) 以下の制裁措置を取られる場合があります：

- a. 警告
- b. 罰金
- c. タイムアウトの剥奪
- d. 参加資格の剥奪
- e. マップまたは試合の没収
- f. 指定された試合数または期間の出場停止
- g. 教育研修の義務

(2) 取られる制裁処置の種類および範囲は、違反行為の重大性や悪質性および緩和状況を考慮し、各ケースごとの状況に基づいて決定されます。

(3) 違反行為または反則行為が繰り返される場合は、悪質とみなされ、さらに厳重な制裁処置の対象となる場合があります。

(4) 状況によっては 1 つの違反に対して複数の制裁処置が取られる場合もあります。

(5) 違反行為は故意に行ったか、またはジョーク、演出、SNS 向けの何らかのパフォーマンスの一貫として行われたかに関わらず、制裁処置の対象となります。

(6) 違反行為または反則行為を試みる行為も制裁処置の対象となります。

### 15.3. 適用について

公式大会に参加または出席するすべてのチーム関係者が、本懲罰の規定に従うものとします。

### 15.4. 大会運営規定

#### 15.4.1. 適用範囲

レフェリーおよび大会運営者への協力は、大会の運営を円滑に進めるために重要です。例として、対戦ロビーでの指示に速やかに従うことを拒否する、試合スケジュールを守らない、指示された事柄を速やかに実行しない、チーム準備状態に入ることに遅れる、およびその他の配信スケジュールに遅延を発生させるような行為が非協力的言動とみなされます。

本大会運営規定はすべての公式大会に適用されます。本大会運営規定は、試合前のセットアップ(7.5項)の開始から試合後の義務(8.1.5項)の終了までを含む、試合の間適用されます。

#### 15.4.2. 規定の権限

大会運営規定に関する決定は大会運営リードのみが行うものとします。この規定に関する大会運営リードの決定は最終的なものとし、異議の申し立てはできません。

ヘッドレフェリーおよびステージレフェリーは、チームに大会運営リードの決定を伝えます。

#### 15.4.3. ゲームの遅延

チームは以下の別表に基づきゲームの遅延に対する制裁措置を取られる場合があります。大会運営者は、すべてのゲームの遅延について評価し、最終的な判断を下す権利を有します。これらのゲーム遅延措置に関する大会運営者の決定に異議を申し立てることはできず、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。

大会運営リードが判断を下す際、下記のペナルティ一覧表が考慮される可能性があります。

1 ゲームあたりの遅延回数	ペナルティ
1	警告
2-4	タイムアウトの剥奪+罰金
5	マップの没収

本ペナルティ一覧表は、大会運営リードが特定の状況に基づいて各ケースに対してケースバイケースで決定を行う権限を排除するものではありません。

罰金は違反の件数が重なるごとに増額される可能性があります。

#### 15.4.4. 不順守

プレイヤー、コーチ、およびその他チーム関係者は大会運営者に協力し、迅速かつ適時に指示に従う必要があります。試合中にレフェリーや他の大会運営者の指示に協力しない場合、試合の遅延に加えその他の処分により制裁措置を取られる場合があります。

### 15.5. チーム関係者言動規定

#### 15.5.1. 適用範囲

大会運営者、イベントセキュリティ、チームハンドラースタッフ、および公式な立場で活動しているその他の大会スタッフは大会運営者内で信頼される立場にあり、大会を運営する上で重要な役割を担っています。従って、大会スタッフに対して非プロフェッショナル

または敵対的言動を取った場合や、大会スタッフの合理的指示に従わない場合は制裁措置が取られます。

チーム関係者言動規定は、VCT およびその各リーグのすべての公式大会に適用されます。チーム関係者言動規定は、チーム関係者と VCT の大会において公式な立場で活動するすべてのスタッフとの如何なる交流にも適用されます。

VCT の一環として開催されている国際大会の開催中、チーム関係者言動規定は大会会場、大会ホテル、パーティー会場、撮影会場、およびその他大会運営者およびライアントによって定められた公式ロケーションを含むすべての大会開催地にて適用されます。

### 15.5.2. 規定の権限

本チーム関係者言動規定に関するすべての決定は、コンプライアンスリードのみが行うものとし、その決定は最終的なものとします。この規定に関するコンプライアンスリードの決定への異議の申し立てはできません。

### 15.5.3. 非プロフェッショナルまたは敵対的言動

以下の言動はチーム関係者言動規定に違反するものとみなします。

非プロフェッショナルな言動: 大会の円滑な運営を妨げる如何なる言動、または公式な立場で活動する大会スタッフへの阻害行為。

敵対的言動: 攻撃的または無礼と捉えられる、または捉えられる可能性のある如何なる言動。例として、大会スタッフに怒鳴ったり、好戦的な態度を取ったり、大会スタッフへの協力を拒むことなどが挙げられます。

指示への不遵守: プレイヤー、コーチ、およびその他チーム関係者は大会運営者の指示に従う必要があります。指示に関する合理的話し合いは認められています。しかし、指示の実行においては、チーム関係者は大会運営者に協力する必要があります。

### 15.5.4. 除外される言動

一般的に非倫理的または他のライアントの e スポーツ規定に違反する言動は、本チーム関係者言動規定に基く追加制裁を受けないものとします。

## 16. 旅費等の経費

VCT の一環として開催される国際大会および国内オフライン大会に参加する権利を獲得したチームは、スターター5人、控え1人、ヘッドコーチ1人、チームマネージャー1人まで、大会運営者が、(a) 妥当な範囲で、当該イベントで競技する間の旅費、宿泊費、食費を提供します。当該イベントに出場している間に旅費、宿泊費、食費の払い戻しを受けるには、大会運営者の承認が必要です。VCT の一環として開催される国際大会および国内オフライン大会で競技する資格を得たプレイヤーは、そのイベントが開催される都市に渡航するために必要となるビザ、パスポート、その他の渡航書類をすべて用意し、大会運営者およびまたは法律で定められた健康と安全に関する要件に従うことに同意する必要があります。適用される法律において未成年のプレイヤーは保護者と一緒に渡航する必要があります。そのような場合、大会運営者は妥当な範囲で、その未成年のプレイヤーの保護者1人に、そのプレイヤーが VCT の一環として開催される国際大会で競技する間の渡航、宿泊、食事を用意し、それらの費用を支払うことがあります。

## 17. 解釈、改定およびその他の一般条項

### 17.1. 優先度と矛盾

(a) 本大会ルールセットの条項とチーム参加契約の条項、または(b) 本大会ルールセットの条項とガイダンス文書の条項が矛盾する場合、大会運営者が単独で決定した条項が適用され、優先されるものとします。本大会ルールセットまたはガイダンス文書に規定された救済措置は、チーム参加契約に規定された救済措置に追加されるものであり、これに優先するものではありません。

### 17.2. 本大会ルールセットの改定

チーム参加契約の条項に従い、本大会ルールセットは大会運営者によって適宜修正、変更、更新または補足されることがあります。ただし、かかる改正、修正、更新または補足は、チーム参加契約の重要な条項を修正、取消、優先または変更する効果を有さないものとします。大会運営者は、本大会ルールセットの重要な修正案、変更案、更新案または補足案について、チームと協議することができます。しかし、大会運営者はこのような議論に関与することなく、本大会ルールセットを修正、変更、更新、または補足する権利を保持するものとします。

### 17.3. 同意と承認

大会ルールセットが大会運営者に対して、活動を行う、活動を控える、その他の判断に同意する、同意を保留する、承認する、承認を保留する権利を付与、授与、留保するたびに、条項に例外が明記されていない限り、大会運営者はその独自のビジネス上の判断に応じて、単独の裁量により、そのような活動に関与する権利を持ちます。その際には、大会運営者、VALORANT Challengers Japan、リーグ、VALORANT、その他リーググループメンバーの最善の利益の評価が考慮されます。もし上記の活動や決定が大会運営者のビジネス上の判断に支えられている場合、それらの活動や決定を審査する裁判所、裁判官、法廷、または仲裁人は大会運営者の判断の代わりに自らの判断を代用することはないものとします。

### 17.4. 解釈

本大会ルールセットにおいて、(a)「含む」という単語には「制限なく」という意味が含まれるものとします。また、(b)「本書」という単語は、本大会ルールセット全体を指すものとします。(i) 本大会ルールセットにおいて、別段の定めがある場合を除き、以下に記載する通りとします。(A)「項」、「別表」、「附属文書」とは、本大会ルールセットの項、別表及び附属文書をいい、(B)「契約」、「文書」

または「その他の文書」とは、その条項により認められる範囲内で随時修正、補足、変更される当該契約、文書またはその他の文書をいいます。(C)「規則」とは、適宜改正される当該規則を意味し、それに代わる規則およびそれに基づいて公布された規則を含みます。(ii) 単数形は複数形を含み、複数形は単数形を含みます。任意の性別の使用はすべての性別に適用されます。また、「または」という語は、「および/または (and/or)」という語によって表される包括的な意味を有します。

## 18. 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せん。

## 19. 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運営者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。

## 20. 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、大会運営者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。

## 21. 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、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。英語版の内容が優先するものとします。

\* \* \*

## VALORANT 公式大会ルールセット 附属文書 1

**COVID-19 管理予防ポリシー**

本 COVID-19 管理予防ポリシー（以下「**COVID-19 ポリシー**」）は、VCT およびリーグの対面型対戦イベントにおいて、参加者、大会スタッフ、ファンの健康と安全を守るために導入されます。

大会運営者は、大会運営者およびライアットの最善の利益と VCT およびリーグ、ゲームファンの短期的および長期的な利益の評価を考慮し、独自のビジネス判断に基づいて、本 COVID-19 ポリシーを適用し、本ポリシーに基づいて決定を行う権利を有します。大会運営者が本 COVID-19 ポリシーに基づいて同意を与えたり、保留したり、その他の判断をしたりすることは、大会運営者がその後の状況において同じ判断を行うことを要求されるような前例を作るものではありません。

本 COVID-19 ポリシーは、大会ルールセットに組み込まれるものとし、VCT に参加するチームのオーナーすべてに適用され、法的拘束力を有します。本ポリシーへの違反は、チームとそのオーナーの両方による規則違反とみなされます。

**1. 新型コロナウイルスに関連した健康チェック**

大会運営者は（プレイヤーまたはその他の関係者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：対面型対戦イベントへの渡航前 72 時間以内の新型コロナウイルス PCR 検査、対面型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、対面型対戦イベント開催地出発前 48 時間以内の PCR 検査。大会運営者は、対面型対戦イベントの安全性を確保するために、各プレイヤ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。適用される法律が新型コロナウイルス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、大会運営者はその手順を実施する全権限を有し、すべてのチーム関係者はその手順の実施において大会運営者に協力するものとします。

**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、対面型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ますが、これらに限定されるものではありません。すべてのチーム関係者は、これらの手順の実施において、大会運営者に協力するものとします。

\* \* \*