

第2回YOKOSUKA e-Sports CUP VALORANT ルールブック

1. 序文.....	2
2. 本大会の構造.....	2
3. 予選.....	3
4. 決勝トーナメント.....	6
5. ゲームのルール.....	9
6. 選手の行為.....	10
7. ルール意図.....	13

第1版2021年10月11日

新型コロナウイルスの影響により変更となる可能性がございます。予めご承知おきください。
なお選手の皆さまにおかれましては新型コロナウイルスの感染予防対策に取り組み大会に参加されますようお願い申し上げます。

1. 序文

第2回YOKOSUKA e-Sports CUP VALORANT(予選及び決勝トーナメントを含めて以下、「本大会」)の公式ルール(以下、「本ルール」)は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用される。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催:横須賀集客促進・魅力発信実行委員会及び、主催者と運営事業者で構成する競技運営事務局(以下、「事務局」)によって制定されている。

2. 本大会の構造

1)スケジュール

エントリー受付:2021年7月9日(金)~9月29日(火)

予選:2021年10月16日(土)

会場:オンラインで行うものとする

※同じ学校から複数チーム出場する場合、出場チーム分のPCがないと同じ時間帯で試合が組まれた場合、試合が行えないチームが出てきますのでご注意ください。

※全開催日どの時間帯に試合が組まれても参加出来るよう準備をお願いします。全ての対戦に於いて、日付・時間の要望はお受けできません。

※参加チームが多数だった場合は、抽選になる場合がございます。予めご了承ください。

決勝トーナメント:2021年11月3日(水・祝)

会場:オンラインで行うものとする

2)使用タイトル

ゲームタイトル:VALORANT(ヴァロラント)

プラットフォーム:PC

3. 予選

1)参加可能チーム数

受付期間内にエントリーをしたチームが参加可能。
※応募が多数の場合に、予選参加が抽選になる場合があります。

2)大会進行形式

①トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する。

②トーナメントの組み分け方法

事務局にて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとする。

③大会運営システム

試合時の事務局とのコミュニケーションは“Discord”を使って行う。

3)対戦形式

①マッチ内容

以下のとおり定義する。

ラウンド

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

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

マップ

「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。

試合

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

チーム人数

5vs5

②勝利条件

Bo1(Best of 1、先に1勝したチームが勝ち)にて対戦を行う。

②マップ採用方式(BAN/Pick方式)

1. TeamAが2マップ選択し、BANを行う。
2. TeamBが2マップ選択し、BANを行う。
3. TeamAが試合を行うマップのPickを行う。
4. TeamBが陣営の選択を行う。

※トーナメント表の上側がTeamAとし、下側がTeamBとする。

③ゲーム設定

試合ロビーは下記の設定で作成を行う。

(試合ロビーはトーナメント上側のチームの代表者が作成を行う。)

1. マップ: 事前に選択されたマップ
2. モード: スタンダード
3. サーバー: Tokyo 1もしくはTokyo 2
4. チートを許可: オフ
5. トーナメントモード: オン
6. オーバータイム: オン
7. 全ラウンドをプレイ: オフ
8. 対戦履歴の非表示: オフ

4)タイムアウト(戦術的ポーズ)

1. 各チームは1試合当たり2回、ゲーム仕様に基づき1分間のタイムアウトを使用可能とする。
2. オーバータイムにおいては、各チーム1回、タイムアウトを使用可能とする。

5)トラブル対応方法: 試合中にプレイヤーが切断してしまった場合

1. 何らかのトラブルにより試合中に選手が切断してしまった場合、人数不備となっているチームはゲーム内チャットにて相手チームに対して理由を説明した後、退出が確認された後の購入フェーズ中に、ゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオンにし、対戦を一時停止を行う。

2. 選手が切断してから5分間待機し、復帰が確認でき次第、両チームの代表者はゲーム内チャットにて相手チームに準備完了の旨を伝える。その後、ゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオフにし、試合を再開する。
3. 選手が切断してから5分以上経っても選手が再接続できない場合、どちらかのチームの代表者がDiscordサーバー上の所定のチャンネルにて事務局へ報告を行う。その後事務局の判断により、人数不備となっているチームはそのまま試合を続行すること。
4. 選手の回線状況が著しく悪く試合中に何度も切断してしまう場合、同一選手かどうかに関わらず、1つの試合に対し2回の切断までは上記2.の方法で対応し、3回以降の切断はそのまま試合を続行すること。
5. チームで2人以上が再接続出来ない場合、試合の再開は行わず、どちらかのチームの代表者が、切断が確認できるスコアボードのスクリーンショットとともに、Discordサーバー上の所定のチャンネルにて事務局へ報告を行うこと。その後事務局の判断により、人数不備となっているチームはその試合を不戦敗とする。

6)使用機材

使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材 PCを使用するものとする。

7)ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用は制限しない。チートツールは使用不可とする。
その他のソフトウェアの使用に関しては、VALORANTの規約に則すること。

4. 決勝トーナメント

1)参加可能チーム数

予選を勝ち抜いた4チームが参加可能

2)大会進行形式

①トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する。

②トーナメントの組み分け方法

事務局にて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとする。

③大会運営システム

試合時の事務局とのコミュニケーションは“Discord”を使って行う。

3)対戦形式

①マッチ内容

以下のとおり定義する。

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。 <ul style="list-style-type: none">● スパイク起爆● スパイク解除● スパイクの設置又は解除の前におけるチーム全滅● ラウンド時間の経過● チームの降参
マップ	「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。
試合	「試合」とは、一方のチームの勝ち越しが決定するまで行われる対戦の一区切りのことをいいます（例えば、ベストオブ3の試合においては、一方当事者が2マップ勝利すれば「試合」は終了します。）。
チーム人数	5vs5

②勝利条件

準決勝: Bo1 (Best of 1、先に1勝したチームが勝ち)にて対戦を行う。

決勝: Bo2 (Best of 2、Bo2の勝敗は勝利試合数、ラウンド取得数によって決定される)にて対戦を行う。

例) A vs B マッチスコア 1-1 ラウンドスコア 13-3,4-13 ⇒ ラウンド取得数 17-16 によりAの勝利とする

また、2試合目の過程でラウンド取得数によりに勝敗が確定した場合でも、どちらかが13ラウンド取得するまで試合を放棄してはならない。

③準決勝: マップ採用方式 (BAN/Pick方式)

1. TeamAが2マップ選択し、BANを行う。
2. TeamBが2マップ選択し、BANを行う。
3. TeamAが試合を行うマップのPickを行う。
4. TeamBが陣営の選択を行う。

※トーナメント表の上側がTeamAとし、下側がTeamBとする。

決勝: マップ採用方式 (BAN/Pick方式)

1. TeamAが1マップ選択し、BANを行う。
2. チームBが1つのマップ選択し、BANを行う。
3. チームAが最初に行う試合のマップのPickを行う。
4. チームBが最初のマップにおけるサイドを決定し、2番目の試合のマップのPickを行う。
5. チームAが2番目のマップにおけるサイドを決定する。

※トーナメント表の上側がTeamAとし、下側がTeamBとする。

④ゲーム設定

試合ロビーは下記の設定で事務局が作成を行う。

1. マップ: 事前に選択されたマップ
2. モード: スタンダード
3. サーバー: Tokyo 1もしくはTokyo 2
4. チートを許可: オフ
5. トーナメントモード: オン

6. オーバータイム:オン
7. 全ラウンドをプレイ:オフ
8. 対戦履歴の非表示:オフ

4)タイムアウト(戦術的ポーズ)

1. 各チームは1試合当たり2回、ゲーム仕様に基づき1分間のタイムアウトを使用可能とする。
2. オーバータイムにおいては、各チーム1回、タイムアウトを使用可能とする。

5)トラブル対応方法:試合中にプレイヤーが切断してしまった場合

1. 何らかのトラブルにより試合中に選手が切断してしまった場合、人数不備となっているチームはゲーム内チャットにて相手チームに対して理由を説明した後、退出が確認された後の購入フェーズ中に、ゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオンにし、対戦を一時停止を行う。
2. 選手が切断してから5分間待機し、復帰が確認でき次第、両チームの代表者はゲーム内チャットにて相手チームに準備完了の旨を伝える。その後、ゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオフにし、試合を再開する。
3. 選手が切断してから5分以上経っても選手が再接続できない場合、どちらかのチームの代表者がDiscordサーバー上の所定のチャンネルにて事務局へ報告を行う。その後事務局の判断により、人数不備となっているチームはそのまま試合を続行すること。
4. 選手の回線状況が著しく悪く試合中に何度も切断してしまう場合、同一選手かどうかに関わらず、1つの試合に対し2回の切断までは上記2.の方法で対応し、3回以降の切断はそのまま試合を続行すること。
5. チームで2人以上が再接続出来ない場合、試合の再開は行わず、どちらかのチームの代表者が、切断が確認できるスコアボードのスクリーンショットとともに、Discordサーバー上の所定のチャンネルにて事務局へ報告を行うこと。その後事務局の判断により、人数不備となっているチームはその試合を不戦敗とする。

6)使用機材

使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材 PCを使用するものとする。

7)ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用は制限しない。チートツールは使用不可とする。
その他のソフトウェアの使用に関しては、VALORANTの規約に則すること。

5. ゲームのルール

1)用語の定義

① ラウンド

本大会指定のゲームマップにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程をいう。

- 最終目標の完了
- チームの棄権
- 事務局の判定による勝敗の決定

② 対戦

いずれかのチームが、総ラウンドの過半数を勝利するまでプレイされる、一連のゲームのことをいう。

(例:3 戦中 2 勝する(Bo3)、5 戦中 3 勝する(Bo5)など)。

勝利チームはトーナメント上位の対戦に進出する。

③ 故意ではない切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又は PC の問題や不具合に起因して、ゲームの接続が切れた状態。

④ 故意による切断

選手の実行(例:ゲームを終了したなど)によって、ゲームの接続が切れた状態。選手の故意に関わらず、切断に至る選手の実行一切が故意とみなされる。

⑤ サーバークラッシュ

ゲームサーバー、あるいは会場のインターネット不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態。

2)対戦ロビー

トーナメント表で上側のチームの代表者は、Discordにて事務局のアナウンスに従って、試合開始時刻までに相手チームの代表者とフレンド登録を行い、選手の招待及びカスタムゲームの設定を行うこと。また各チームは6名以上の選手を対戦ロビー内に参加させてはならない。

3)対戦の開始

対戦する両チームの 10名の選手全員が対戦ロビーに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は事務局の定めたDiscordのチャットルームにて報告をすることとする。

両チームは事務局からDiscordでスタートの合図が出るまでは、試合を始めてはならないものとする。試合開始予定時刻から10分以内に選手全員がロビーに集合することが出来なかった場合、当該チームは失格となる。

6. 選手の行為

1) 競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべてのゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければならない。

2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科せられる。

① チームの降参、試合放棄(サレンダー)

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行うこと。

② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための2人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す。共謀行為の例として、以下がある

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為

③ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者によるVALORANTに対する一切の改造を指す。

④ 意図的なバグの利用

⑤ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為。

⑥ 成り済まし行為

別の選手のアカウトを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウトを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、または指示する行為。

⑦ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用。

⑧ 故意による切断

適切かつ明示された理由によらない故意による切断。

⑨ 本大会事務局、主催者、協賛社、Riot Games Inc、VALORANT に関する発言

本大会事務局、Riot Games Inc、またはその関係会社、あるいは VALORANT の利益に悪影響を与えないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援。

⑩ 冒涇及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長。

⑪ 破壊的な言動、侮辱

相手チームのメンバー、ファン、事務局へ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援。

⑫ 秘密保持

事務局、または Riot Games Inc、もしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示。

⑬ 不正な通信

事務局の指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他の音声認識及び、または通知音の鳴る電子機器の使用。また対戦中の e メールや SNS の使用。

⑭ 事務局の判断

事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い。

3) 本人確認

事務局が選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に応じること。

なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティが科される。

4)ペナルティの付与

事務局が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、またはこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科される。かかる行為が原因で科されるペナルティの性質及び程度は事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする。

5)ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、事務局は、次のペナルティを科することができる。

- ① 口頭での警告
- ② ラウンドの没収
- ③ 対戦の没収
- ④ 本大会への参加資格の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとする。

〈公表権〉

事務局は、選手がペナルティを受けた旨の決定を公表することができる。各チーム及び選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて Riot Games Inc.、及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び業者に対して法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされる。

7. ルール意図

1)最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は事務局が単独で行い、かかる決定は最終的なものとする。本ルールに関する事務局の決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとする。

2)ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、事務局によって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられる。

3)本大会の利益

事務局は、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有する。かかる権限は、本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはない。事務局は、本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとする。