

# イーカレ VALORANT

ルールブック ver.1.0

1. 大会参加条件.....	2
2. 大会の進行について.....	2
3. 大会の構成.....	3
3.1. 定義.....	3
3.2 試合形式.....	3
3.3 試合日程.....	4
4. チームマネジメント及びロスター.....	4
4.1 参加申請.....	4
4.2 ロスターの変更.....	4
4.3 出場メンバーについて.....	4
4.4 名称の制限.....	5
5. 試合のプロセス.....	5
5.1 日程変更.....	5
5.2 試合日時の設定.....	5
5.3 競技パッチ.....	5
5.4 レフェリーの責任.....	6
5.5 運営の判断の最終性.....	6
5.6 オンラインでの試合のためのセットアップ及びプレイヤーの責任.....	6
5.7 遅刻のペナルティ.....	6
5.8 ゲーム内での中断（ポーズ）手続.....	6
5.9 4人対5人のプレイ.....	7
5.10 プレイマシンに関するプレイヤーの責任.....	7
5.11 ゲームロビー.....	7
5.12 ゲームのセットアップ.....	7
5.13 管理下でのゲーム開始.....	8
6 ペナルティ.....	9
6.1 失格.....	9
7 個人配信について.....	9
8 決定の最終性.....	9

## 1. 大会参加条件

- (ア) 運営チームと日本語でのコミュニケーションが可能であること。
- (イ) 日本国内の学生（18歳以上、大学、大学院）に在学していること。
- (ウ) ウェブサイト、運営が指定する大会チャット（Discord）を利用できる環境にあり、大会開催中に大会チャット上で運営からの連絡が受け取れること。
- (エ) 試合期間中、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
- (オ) 対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスが可能であり、自身の有効な RiotGames（以下 Riot）アカウントで接続できること。
- (カ) 当該 Riot アカウントがグローバル BAN されていないこと。
- (キ) 過去にチートなどの不正行為をした事実がないこと。
- (ク) マッチに支障のないゲームプレイ環境（PC スペック、各種ソフトウェアの動作状態、通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む）を用意できること。
- (ケ) ライアットゲームズサービス規約、VALORANT コミュニティー行動模範を理解し遵守できること
- (コ) 大会出場選手として節度をもった行動が取れ、日本の VALORANT プレイヤーの模範となれるよう努力出来ること。
- (サ) 「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問いません。
- (シ) 当ルールブックの記載事項に従うこと。

## 2. 大会の進行について

運営チームが必要に応じて別途提供するゲームクライアント、またはツールを使用して大会を実施する場合、選手は必ず従わなければなりません。

## 3. 大会の構成

### 3.1. 定義

#### 3.1.1. 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
- チームの降参

#### 3.1.2. 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。

#### 3.1.3. 試合

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

### 3.2 試合形式

#### 3.2.1 予選大会

予選大会はグループA、グループBの2つで構成され、2つのグループそれぞれでのリーグ戦で行われ、各グループの戦績上位1チームが決勝大会に進出します。各グループは最大6チーム（計最大12チーム）となり、予選大会はすべてベストオブ1にて実施します。また、参加チームは予選期間内で同グループのチームと試合の日時を調整し、予選期間内ですべての試合を終えなければなりません。

また、各グループで複数チームの勝利数が並んだ場合、総取得ラウンド数の多い方を上位とします。総取得ラウンド数が同数の場合は、総キル数の多寡、チームの最高の1マッチキル数の多寡の順で判定します。

#### 3.2.2 決勝大会

予選大会で選出された2チームが、ベストオブ3で試合を行います。

### 3.2.3 マップの制限

本大会では、予選大会、決勝大会を通して使用するマップを「アセント」「バインド」「スプリット」の3つに制限します。

## 3.3 試合日程

### ・予選大会

5月11日～5月17日

### ・決勝大会

5月18日

## 4. チームマネジメント及びロスター

### 4.1 参加申請

#### 4.1.1 登録期間

各チームは、2022年4月5日午後18時から同年4月30日23:59までの間（以下「ロスター登録期間」といいます。）に、5人以上7人以下の出場メンバーを登録することにより、イーカレ VALORANT への参加を申請することができます（以下、出場メンバーの登録リストを「ロスター」といいます。）。

#### 4.1.2 参加申請方法

イーカレ VALORANT への参加申請は、運営が別途指定する参加フォームにより行うものとします。

### 4.2 ロスターの変更

ロスター登録期間経過後は、伝染病への感染等やむを得ない事情がある場合を除き、ロスターの変更は認められません。やむを得ない事情があるものとして、ロスター登録期間経過後にロスター変更を申し立てる場合には、当該チームの代表者において、電子メールにて変更を必要とする理由を詳細に記載し、「ロスター変更フォーム」まで送付するものとします。やむを得ない事情があるかどうかの判断は、運営の裁量により行われます。

### 4.3 出場メンバーについて

各チームは試合ごとに、その裁量によりロスターに登録されているメンバーの中から5人を選び、プレイさせることができます。

#### 4.4 名称の制限

各チームのチームタグ及びチーム名、ならびにプレイヤーの RIOT ID には、下品または卑猥な用語、VALORANT のエージェント名から派生した名称、特定の商品やサービス名から派生した名称など、混乱を招きかねない用語を使用することはできません。

## 5. 試合のプロセス

### 5.1 日程変更

運営は、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。運営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。

### 5.2 試合日時の設定

#### 5.2.1 試合日時設定期間

5月2日～5月9日の期間を試合日時設定期間とします。この期間内に、各グループは予選期間内にすべての予選大会の試合を終えられるよう試合日時の設定を行わなければなりません。

#### 5.2.2 試合日時の設定方法

試合日時の調整、及び設定は運営の提供する discord の「試合日時設定チャンネル」にて各チームの代表者間で行うものとします。

### 5.3 競技パッチ

試合は VALORANT のライブサービスにおいて利用されている最新のパッチを使って行われます。

#### 5.3.1 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 5 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 5 月 19 日まで使用することができません。

#### 5.3.2 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。

#### 5.4 レフェリーの責任

レフェリーは、主に以下の権限を有します。

- ① 試合前における各チームのスターティングメンバーのチェック
- ② 各試合前後または対戦中におけるルール違反に対するペナルティの発動
- ③ 試合終了とその結果の確認
- ④ ゲーム結果の検証
- ⑤ ゲームのリスタート
- ⑥ 試合中及びその前後におけるチーム失格の判断

#### 5.5 運営の判断の最終性

レフェリーが誤った判断をした場合、判断は破棄されることがあります。運営がその裁量において試合中または試合後に判断を審査し、公正な判断のための適正な手続きが実践されたかどうかを判断することができます。適正な手続きが実践されなかった場合、運営はレフェリーの判断を無効とする権限を持ちます。運営が下した最終決定については、覆されることはありません。

#### 5.6 オンラインでの試合のためのセットアップ及びプレイヤーの責任

すべてのプレイヤーは、試合開始時間の 10 分前に、ゲームロビーで準備を完了し、待機していなければなりません。準備とは、クライアントパッチングを完了し、インゲームセッティングを構成するなど、ロスターに登録されたプレイヤーのうち当該試合に出場する 5 人のプレイヤーがすべての試合準備を終えていることをいいます。

#### 5.7 遅刻のペナルティ

第 5.6 条の定めにしたがって準備ができていないチームは、遅刻のペナルティを課されます。遅刻したチームは、試合開始予定時刻から 10 分の経過により、試合に敗北したものと扱います。相手チームが遅刻した場合、遅刻しなかったチームに属するプレイヤーは当該ゲームロビーのスクリーンショットを撮影し、状況の説明と併せて運営の提供する Discord サーバーの「遅刻及びペナルティ行為連絡」チャンネルまで送付する必要があります。運営は Discord に専用サーバーおよびルームを用意し、運営スタッフを試合開始予定時刻に待機させているため、何か問題が発生したら直接スタッフに口頭で説明をすることができます。また、意図的にゲームロビーでの手続きやゲームの開始を遅らせた場合にも、本条に定めるルールが適用されます。

#### 5.8 ゲーム内での中断（ポーズ）手続

ゲーム内でのポーズ機能の利用は禁止となります。

#### 5.9 4人対5人のプレイ

チームは、プレイヤー5人が揃わなければ、試合を開始する準備ができていないと見なされません。プレイヤーが1名でも試合開始前のロビーに加われなければ、チームとしてプレイの準備ができていないものとして、遅刻時間のカウントが開始します。ゲーム開始後にプレイヤーが1人でもゲームからディスコネクト（ゲーム内切断）された場合、そのままゲームを通常通りに継続することができます。

#### 5.10 プレイマシンに関するプレイヤーの責任

すべてのプレイヤーは、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、電源など、自らの選んだセットアップの動作について、自ら責任を負うものとします。プレイヤーの装備のトラブルについては、その原因の如何を問わず、遅刻の正当な理由とは見なされません。

#### 5.11 ゲームロビー

試合のロビーはアタッカー側が作成し、アタッカー側の代表者（当日プレイするメンバーの代表者）がディフェンダー側の代表者へフレンド申請を行い、ロビーへ招待することとします。各チーム代表者は自チームのメンバーを時間内に試合ロビーに集めることとします。また、各チームは6名以上のプレイヤーをゲームロビー内に参加させてはいけません。理由の如何を問わず、プレイヤーが6名いた場合は、速やかに5名の状態にすることとします。6名以上のプレイヤーをロビーに配置し、相手チームの参加を妨害するとみなされる行動を取った場合、失格となります。

#### 5.12 ゲームのセットアップ

##### 5.12.1 エージェントの選択

対戦する両チームの10人のプレイヤー全員がゲームロビーに揃い、試合開始時間になったら両チームのプレイヤーはゲームロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かどうかの確認をお互いに行うものとします。双方の確認を取れていない状態で、ゲームロビーのオーナーとなったプレイヤーはゲームを始めてはならないものとします。双方の確認がとれた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始予定時刻から10分以内にロビーオーナーはゲームを開始するものとし、10分以内に相手チームが準備完了を出来なかった場合、当該チームは失格となります。

##### 5.12.2 ゲームロビーのセッティング

ゲームロビーは以下の条件で作成されるものとします。

- ① マップ：下記 5.12.3 を参照
- ② チーム人数：5vs5

③ ゲームモード：スタンダード

④ カスタムゲームオプション

- チートを許可：オフ
- トーナメントモード：オン
- オーバータイム：オン
- 全ラウンドをプレイ：オフ
- 対戦履歴の非表示：オフ

### 5.12.3 ゲームマップ

本大会では、予選大会、決勝大会を通して使用するマップは「アセント」「バインド」「スプリット」の3つに制限されます。また、全試合ゲームマップはマップ選択のプロセスを通して決定されます。

#### 5.12.3.1 1ゲーム先取制（ベストオブ1）の場合のマップ選択プロセス

運営が試合開始前までに、マップ選択における チーム A とチーム B を指定または選択方法を指定します。

チーム A となったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チーム A が1つのマップを排除する
- チーム B が残りのマップからマップを選択
- 開始するサイドをチーム A が選択します

#### 5.12.3.2 2ゲーム先取制（ベストオブ3）の場合のマップ選択プロセス

運営が試合開始前までにマップ選択におけるチーム A とチーム B を指定または選択方法を指定します。

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

### 5.13 管理下でのゲーム開始

ゲーム開始においてエラーが発生、または運営によりピックの手続完了後、自動的にゲームを開始させない旨の決定がなされた場合、運営はカスタム部屋の立て直しを要請することができます。立て直し後のピックは立て直し前と同じでなければなりません。すべてのプレイヤーは、あらゆる状況下において運営の指示に従わなくてはなりません。

## 6 ペナルティ

プレイヤーが、VALORANT コミュニティー行動規範、ライアットゲームズのサービス規約、本ルールその他の VALORANT 関連規則のいずれかに違反した場合、違反をしたプレイヤーまたはチーム全体が失格となる可能性があります。運営がその裁量においてルール違反と判断したプレイヤーまたはチームは、ペナルティを科されます。かかる行為について科されるペナルティの種類と程度は運営の裁量において判断されるものとします。

### 6.1 失格

以下のすべての項目に関して、運営の裁量により失格となる可能性があります。

- ① ハッキング、チートなどの使用が発覚したチーム
- ② スポーツマンシップが不十分かつ、VALORANT コミュニティー行動規範に従っていないとみなされるチーム
- ③ 提供されたチーム登録に該当しないプレイヤーが活動をしたチーム
- ④ どういった経緯であれ、アカウント共有が発覚したチーム
- ⑤ 他のチームの勝利のために意図的に自分のチームを敗北に導いたと判断されたチーム
- ⑥ 任意のバグ、ツールなどの利用が発覚したチーム
- ⑦ その他、ライアットゲームズのサービス規約、本ルールその他の VALORANT 関連規則に違反する行為を行ったチーム

なお、運営は上記以外の案件についても裁量を持つものとします。また、失格とされたチームはイーカレに関連するあらゆるリワード（賞品など）を獲得する権利を喪失するものとします。

## 7 個人配信について

本大会では、予選大会、決勝大会を通して個人配信をすることが可能です。ただし、個人配信の際は必ず五分間の遅延を設けなければなりません。

## 8 決定の最終性

本ルールの解釈、チームの参加資格、プレイヤーの出場資格、イーカレ VALORANT の日程や興行、試合の判定及び不正に対するペナルティに関する判断の権限はすべて運営にあり、運営の裁量により決定されるものとし、その決定は最終的なものとします。

本ルールに関する運営の判断は、異議を述べることができず、金銭賠償請求など、一切の法的補償の対象とはならないものとします。

※当ルールブックのすべての記載事項は運営の判断により、追記・改定・削除を行う場合があります。