

**FAVCUP 2022**



sponsored by



FAVCUP2022 sponsored by v6プラス  
「レインボーシックスシーズ」 ルールブック

# FAVCUP2022 R6Sルールブック

この「FAVCUP2022 R6S ルールブック」（以下「本ルールブック」という。）は、株式会社 KADOKAWA Game Linkage（以下「当社」という。）が主催運営するレインボーシックス シーズ（以下「本ゲーム」という。）の非公式大会である「FAVCUP2022 sponsored by v6プラス」（以下「本大会」という。）の運営および試合参加にあたってのルールの詳細を定めることを目的とし、当社が別途定める「FAVCUP2022 sponsored by v6 プラス 参加規約」（以下「規約」という。）を補足するものである。

本ルールブックに定めのない事項については、規約の定めに従うものとし、規約および本ルールブックのいずれにも定めのない事項については、当社の指示に従うものとする。また、規約の定めと本ルールブックの定めが矛盾または抵触する場合は、規約の定めが優先する。

## 第1編 競技ルール

### 第1条 試合形式

- (1) 本大会は、すべての試合を PC で行う。
- (2) その他本ルールブックに定めのない事項については、規約2「開催概要」に定めるとおりとする。

### 第2条 試合における設定

試合における設定は、以下のとおりとする。なお、すべての選手は、以下のとおり設定を行わなければならない。

設定	
ゲームモード	TDM 爆弾
プラント時間	7
ディフューズ時間	7
フューズ時間	45
準備フェーズ	45
アクションフェーズ時間	180
時間設定	昼
HUD 設定	Pro League
マッチ設定	
BAN オペレーター数	4
Ban タイマー	20
ラウンド数	12
攻撃側／防衛側の役割交代	6
延長ラウンド数	3
延長時のスコア差	2
延長攻守交替	1

目標ローテーションパラメーター	2
目標タイプローション	ラウンドプレイ数
各攻撃オペレーターの出現	On
選択フェーズタイマー	15
シックスピックの選択フェーズ	On
シックスピックの選択フェーズタイマー	15
公開フェーズタイマー	5
ダメージハンディキャップ	100
フレンドリーファイアダメージ	100
リバースフレンドリーファイアダメージ	OFF
負傷	20
ダッシュ	ON
覗き込み（リーン）	ON
死亡リプレイ	OFF
Steam や UPlay クライアントのインゲーム通知	OFF
マッチリプレイ	ON

## 第2章 ゲームアカウント、Uplay ID

- (1) 選手は自己のゲームアカウントおよびUplay ID を適切に管理しなければならない。
- (2) 選手は、当社が別途定める本大会への出場申込期間（以下、当該期間を「エントリー期間」といい、本大会への出場申込を「エントリー」という。）経過後は、Uplay ID の変更をすることができない。エントリー後に、選手が自己の Uplay ID を変更する場合には、当該選手は、当社の許諾を得た上で、変更しなければならない。
- (3) 選手は、エントリーの際に登録したゲームアカウント以外のゲームアカウントを使用して試合に出場してはならない。（Uplay ID が同一である場合も例外ではない。）
- (4) 当社は、選手の Uplay ID が不適切であると判断した場合、当該選手に対して変更を指示できる

ものとする。当社が当該指示を行った場合、選手はそれに従わなければならない。

### 第3章 チーム名・アイコンの登録

選手が登録したチーム名またはチームアイコンが不適切であると当社が判断した場合、当社は、当該選手または当該選手と同じチームに所属するチームリーダーに対して当該チーム名またはチームアイコンの変更を要求することができる。当社が当該要求を行った場合、当該選手は当該変更を行わなければならない。また、当該チームリーダーは当該選手に対して当該変更を行わせなければならない。

### 第4章 マップ、オペレーター、コスメティック

#### 第1条 マッププール

本大会のマッププールは以下の7つのマップで構成される。

- (1) BANK (銀行)
- (2) CHALET (山荘)
- (3) KAFE DOSTOYEVSKY (カフェ・ドストエフスキー)
- (4) COASTLINE (海岸線)
- (5) CLUB HOUSE (クラブハウス)
- (6) VILLA (ヴィラ)
- (7) OREGON (オレゴン)

#### 第2条 マップ BAN

##### 第1項 マップ BAN の流れ

各試合に参加するチームは、試合で使用されるマップを決めるために、前条に定めるマッププールのマップを、第3号に定める順序で交互に BAN 選択する。

本大会では、当社が別途発表するトーナメント表（以下「トーナメント表」という。）において、対戦チームの組み合わせの上側に記載されているチームが、マップ BAN の手続きを開始するチームとなる。

上記例における、A team と B team の間の試合前のマップ BAN 以降の流れは、Bo1 の場合と、Bo3(ファイナルラウンド)の場合について、それぞれ以下のとおりとする。

##### 【Bo1 の場合】

###### ・全体の流れ

A team Ban - B team Ban – A team Ban – B team Ban – A team Ban – B team Ban –  
Map played

###### ・マップ BAN

A team が先にマップ BAN をし、その後 B team と交互にマップ BAN を繰り返す。

- ・ Map played
  - ① A team はマップ決定後に攻守選択をする。
  - ② 延長戦については、B team が攻守選択をする。

#### 【Bo3 の場合】

- ・ 全体の流れ  
A team Ban - B team Ban – A team Map Pick – B team Map Pick – A team Ban – B team Ban – Decider Map
- ・ マップ BAN  
どちらのチームが先にマップBAN を行うかをランダムに決定する。  
A team が先にマップ BAN をする。その後、B team がマップ BAN をする。
- ・ 1 マップ目 (A team pick Map)
  - ① B team はマップ決定後に攻守選択をする。
  - ② 延長戦については、A team が攻守選択をする。
- ・ 2 マップ目 (B team pick Map)
  - ① A team が攻守選択を行う。
  - ② 延長戦については、B team が攻守選択を行う。
- ・ マップ BAN  
A team が先にマップ BAN をする。その後、B team がマップ BAN をする。
- ・ 3 マップ目 (Decider Map)
  - ① どちらのチームが攻守選択をするかは、Discord にて大会運営スタッフの指示の下、決定する。
  - ② 延長戦については、①で攻守選択をしなかったチームが攻守選択をする。

#### 第2項 その他

各試合に出場する選手は、当社に指定されている時刻までに、マップBAN を行わなければならない。

選手は、マップ BAN を、Discord を介して行わなければならない。

トーナメント表において、対戦チームの組み合わせの上側に記載されているチームが、ホスト権を有する。試合は専用サーバーでホストされなければならない。専用サーバーの地域は wja (ping に基づく) に設定されなければならない。

各試合に参加するチームには、各マップBAN のステップごとに選択時間があり、その間、選手は自己が所属するチームの他の選手との間で、マップ BAN やマップPICK について協議することが許されている。

#### 第3条 オペレーター

本大会において使用が禁止されるオペレーターは、Thorn のみとする。

#### 第4条 コスメティック

本大会において、選手は、コスメティック (スキンおよび、スキン以外の装飾アイテムを含んだものを指す) のうち、ユニフォームとヘッドギアに関して、オペレーターのデフォルト

スキン以外を使用してはならない。なお、武器のスキンやチャームに制限はないものとする。

#### 第5条 禁止オペレーター／スキンの使用

選手が禁止オペレーター／スキンを使用した場合、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。

#### 第6条 禁止オペレーター／スキンの違反報告

##### 第1項 違反報告の方法

選手は、禁止オペレーター／スキンに関する違反報告を行う場合、当該違反がなされたラウンド終了後速やかに、テクニカルタイムアウトを要求したうえで、以下の情報を Discord にて大会運営スタッフ（第7章に定めるとおりとする。以下同じ。）に報告しなければならない。当社は、試合終了後の違反報告については、一切受け付けないものとする。ただし、当該ラウンドの終了をもって試合が終了する場合は、この限りではない。

なお、このテクニカルタイムアウトの要求については、第2編第6章第2条は適用されないものとする。

- ・ 自己のゲーム内ネーム
- ・ 自己のアカウントのリンク
- ・ 違反事実の確認を希望する選手の Uplay ID
- ・ 禁止オペレーター／スキンの詳細情報
- ・ ゲーム内スクリーンショット（違反があったラウンドおよび違反した選手のゲーム内ネームが明確に確認できるものに限る）

##### 第2項 当社の対応

当社は、前項の報告を受け付けた場合、当該報告の内容を精査するものとし、違反の事実が認められた場合は、違反した選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティを与えるものとする。ただし、複数のラウンドにわたり禁止オペレーター／スキンに関する違反が行われた場合でも、当該違反が同一の試合における同一の違反であれば、当該違反は単一のものとみなしてペナルティポイントを与えるものとする。

### 第5章 バグの不正使用またはゲーム内での悪用

選手は、以下に定める、使用が禁止されているバグを使用してはならない。

当社は、以下に定める、使用が許可されているバグおよび使用が禁止されているバグのリストを随時更新できるものとする。当該更新がなされた場合、選手は、更新後のリストに定める使用が禁止されているバグを使用してはならない。なお、当該更新は、本ルールブックの改訂をもって行うものとする。

選手が使用を禁止されているバグを使用したと当社が判断した場合、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。ただし、複数のラウンドにわたり使用を禁止されているバグの使用が行われた場合でも、当該使用が同一の試合における同一のバグの使用であれば、当該使用は単一のものとみなしてペナルティポイントを与えるものとする。

#### (1) 使用が許可されているバグ

- ① 破壊可能な床、壁または天井にガジェットを設置したり、破壊可能な床にディフューザーを設置したりする行為

- ② ディフューザーが取り付けられたハッチを破壊して落下させ、無効化する行為（防御チームの勝利とする）
  - ③ 壁を貫通するスモークを使用する行為
  - ④ HIBANA と THERMITE のチャージを任意の場所に置く行為
  - ⑤ 壁、オブジェクトまたは表面にグリッチを使わずに通り返けて出入りをし、通常通り視認され撃たれる行為
  - ⑥ シールドブースト
  - ⑦ 窓枠に立っていて発見される行為や、検出された窓の縁にシールドをブーストする行為
  - ⑧ チームメイトを使ったブーストをする行為
  - ⑨ ロングアーミングをする行為
  - ⑩ 装備を使用したり、破壊可能な表面を介して拡散させたりする行為
  - ⑪ ボムスポットの床全体を破壊し、敵チームがディフューザーを設置できないようにする行為
- (2) 使用が禁止されているバグ
- ① 壁、オブジェクトまたは表面を介したグリッチを使用して、そこから出たり入ったりしなければならない位置、または通常見られたり、撃たれたりすることができない位置にいる行為
  - ② 壁、床、天井、その他のオブジェクトまたは表面を含む、破壊されないものを意図して撃ち抜く行為
  - ③ 壁、オブジェクト、表面などを介してグリッチをする行為
  - ④ 選手が、自己の所属するチームの他の選手のキャラクターの 3D モデルとの衝突を介してでなければ到達できない位置にいる行為
  - ⑤ 通常はアクセスできない場所に到達するために、縁で伏せて移動する行為
  - ⑥ 窓の枠に立っていても発見されない行為
  - ⑦ 検知されていない窓辺にシールドブーストをする行為
  - ⑧ 本来アクセスできない窓枠にアクセスする行為
  - ⑨ 一方通行のショットを行う行為
  - ⑩ 破壊可能なシールドで窓からのラペリング突入をブロックする行為
  - ⑪ 機器やガジェットを破壊できない場所に置く行為
  - ⑫ ALIBI のおとりに MAESTRO の Evil Eye を置く行為
  - ⑬ MIRA の盾を使ってブーストする行為

## 第 6 章 不正行為対策を目的とした検査の実施

当社は、不正行為対策を目的として、選手が使用、所持または装着しているものについて、当社が適切と判断した方法により、本大会開催期間中（当該選手が棄権した場合または当該選手が所属するチームが棄権もしくは敗退した場合はそのいずれか早い時点までの間とする。）いつでも検査を実施することができるものとし、選手はこれに応じなければならない。

## 第 7 章 試合中におけるチャット機能の使用制限

## 第1条 ゲーム内チャット

選手が試合中（テクニカルタイムアウト中およびマップ間の休憩中を含む。以下同じ。）に、本ゲーム内のチャット機能（以下「ゲーム内チャット」という。）を使用してできる行為は、以下の行為に限るものとする。

当社がゲーム内チャットの内容を確認できるように、選手はゲーム内にて「設定」→「全般」における「テキストチャットチャンネル」を「全て」に設定していなければならない。

- (1) テクニカルタイムアウトの要求
- (2) 他の選手に対する、モニター、PC、デバイス（自身が所有するマウス、マウスパッド、キーボードおよびインナーイヤードフォンをいう。以下同じ。）などに関する技術的な問題が生じた際の助言
- (3) 緊急時の当社に対するメンション

## 第2条 Discord のチャット

選手が試合中に、Discord のチャット機能を使用してできる行為は、テクニカルタイムアウト中およびMAP 間休憩中における当社とのコミュニケーションに限るものとする。

## 第3条 その他の通信手段

選手は、試合中、前二条に定めるチャット以外のチャットその他の通信手段を使用してはならない。

# 第8章 ラインナップ

## 第1条 ラインナップ

- (1) ラインナップ（1つのチームを構成するすべての選手をいう。以下同じ。）は5名から6名でなければならない。また、ラインナップ確定後に選手の追加を行う際は、エントリー期間中であれば、一度当該ラインナップ全員のエントリーを取り消したうえで、選手追加後のラインナップ全員で再度エントリーを行わなければならない。
- (2) エントリー期間経過後に、ラインナップが4名以下となる場合は、チームは速やかに当社に報告を行わなければならない。ラインナップが4名以下となった場合、当社は、当該チームに対して、第4編の定めに従ってペナルティを与える場合がある。
- (3) 選手は、いかなる理由があっても、本大会において、自己の代わりに第三者にプレイさせてはならない。
- (4) 本戦トーナメントへの招待については、試合ラインナップのみとする。

## 第2条 試合ラインナップの変更

- (1) エントリー期間経過後の試合ラインナップ（試合に出場する5名の選手をいう。以下同じ。）の変更は、適切な理由（接続の問題など）がある場合であって、かつ、変更の希望及び当該理由を大会運営スタッフに報告し、当社の承諾を得た場合に限り、行うことができる。
- (2) エントリーしていない第三者が試合に出場した場合、当該第三者を出場させたチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。



## 第9章 棄権

選手またはチームが本大会から棄権することを選択し、当社がそれを承諾した場合、当該選手またはチームは、当該承諾時以降、本大会の試合への出場または参加の義務を負わないものとし、また、大会賞金を受け取る権利を失う場合がある。なお、試合中に棄権が承諾された場合、棄権した選手が所属するチームまたは棄権したチームは、当該試合に敗北したものとして扱う。

## 第10章 その他

### 第1条 試合前における自然災害の発生

試合開始時刻以前に、当社が自然災害（暴風、豪雨、豪雪、洪水、高潮、地震、津波、噴火その他の異常な自然現象のため、選手の生命や生活を脅かされるものをいう。以下同じ。）の発生を確認した場合、当社は、選手の安全確認を最優先事項とし、Discordにて試合に出場する全選手の安全の確認を行ってから、試合を開始するものとする。1人でも安全の確認が取れない選手がいる場合、試合の開始については、当社の指示に従うものとする。

### 第2条 試合中における自然災害の発生

試合中に、当社が自然災害の発生を確認した場合、当社は、選手の安全確認を最優先事項とし、速やかに試合を中断し選手の安全確認を行う。当社は、Discordにて試合に出場する全選手の確認を行ってから、第4条の定めに従って試合を再開するものとする。1人でも安全の確認が取れない選手がいる場合、試合の再開については、当社の指示に従うものとする。

### 第3条 その他の中断

ゲームサーバー、インターネット接続もしくは機材に関するトラブルが生じた場合、新型コロナウイルスの感染が拡大した場合、その他やむを得ない事態が発生した場合には、当社は試合を中断することができる。当社が試合を中断した場合、中断時点で行われていたラウンドは無効とし、当該ラウンドの開始時点から試合を再開するものとする。

### 第4条 中断した試合の再開

試合が中断された場合には、リホストで再開される必要がある。ラウンドがリホストのために再プレイされる場合、選手は以下の事項をリホスト前と同じ形式で選択しなければならない。

- (1) オペレーター
- (2) 第6ピック
- (3) 開始場所
- (4) ボムサイト
- (5) 装備
- (6) ガジェット

## 第2編 オンライン形式での試合実施

本編の規定は、本大会におけるオンライン形式での試合について適用されるものとする。

### 第1章 参加地域

選手は、日本国内から試合に参加しなければならない。

### 第2章 Ping の要件

#### 第1条 Ping の維持

##### 第1項 High ping の定義

選手は、Ping を 150ms 以下に維持しなければならない。以下、Ping がこの値を超えている状態を「High ping」という。

##### 第2項 当社による計測要求

当社は、選手の Ping の状況が試合に影響していると判断したとき、当該選手に対して、Ping の計測を要求することができ、当該選手はこれに応じなければならない。

##### 第3項 High ping 防止対策

選手は、Ping の状態を最適に保つため、試合に必要なすべてのアプリケーションその他のプログラムはオフにしなければならない。

#### 第2条 High ping の抗議

##### 第1項 抗議の方法

選手が、相手チームの選手に関して High ping の抗議を希望する場合は、抗議を行う前に専用サーバーが作成されていることを確認の上、第6章の定めに従ってテクニカルタイムアウトを要求しなければならない。選手は、テクニカルタイムアウトを要求しても、相手チームの選手の Ping 状況が改善せず、試合に支障が出ることを避けられない場合、当社に対して抗議を行うことができる。ただし、当該選手は、抗議を行う際、当社に対して、2 ラウンド以上にまたがって作成された High Ping の証拠となるスコアボードのスクリーンショットを最低でも3枚提出しなければならない。当該スクリーンショットが提出されない場合、当該抗議は却下されるものとする。

##### 第2項 抗議の効果

前項の抗議が行われた場合であっても、当該試合を行っているチームは当社の判断が下りるまで試合を中止してはならない。なお、当社は、当該抗議の内容を精査のうえ、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティを与える場合がある。

## 第3章 デバイス等の不具合

選手は、モニター、PC、デバイス等の不具合が当該試合に影響を与える可能性がある場合、速やかに大会運営スタッフに代替で使用するものを報告し、その使用について当社の承諾を得なければならない。なお、当社は、不正な競争上の優位性を与えるデバイス等の使用を拒否することができる。

## 第4章 チート対策

### 第1条 Monitor System Status (MOSS)

#### 第1項 Monitor System Status (MOSS) の導入

当社は、進行中の大会において不正ツールの使用が疑われる選手またはチームがいる場合、当社の判断により、その後の試合において、または当該の試合を中断した上でそれ以降のラウンドにおいて、当該選手または選手が所属するチーム全体に Monitor System Status (以下「MOSS」という。)の使用を義務付けることができる。

#### 第2項 MOSS ファイルの提出

前項に基づき、当社がMOSSの使用を義務付ける場合、対象となる選手または選手が所属するチームは、各試合後速やかにMOSS ファイルを当社に提出しなければならない。

#### 第3項 MOSS の導入と MOSS ファイルの提出

選手が、当社の指示に従わずMOSSを使用しなかったり、MOSS ファイルの提出を行わなかったりした場合(提出はしたが不完全であった場合を含む。)、当該選手または選手が所属するチーム全体に対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。

### 第2条 チート行為の抗議

#### 第1項 チート行為の抗議

選手は、相手チームの選手によるチート行為について抗議を希望する場合、大会運営スタッフに対して、当該チート行為が行われた試合中または当該試合の終了後15分以内に、スクリーンショット等の証拠を提出しなければならない。なお、当該証拠が次項の要件を充足しない場合、当該抗議は却下されるものとする。

#### 第2項 証拠の要件

選手が提出する証拠は以下の情報を含まなければならない。

- ・チート行為が行われたと判断した理由
- ・自己のUplay ID
- ・自己のアカウントのリンク
- ・チート行為の有無の確認を希望する選手のUplay ID
- ・疑われるチート行為のスクリーンショット、説明、名前
- ・証拠動画(ビデオ)のリンク
- ・証拠動画の詳細説明

### 第3項 証拠の具体例（記載例）

- ・チート行為が行われたと判断した理由：●●選手が、索敵も行わずに、対戦相手の操作オペレーターに対して、何度も照準を合わせることができていたため。
- ・自己のUplay ID：Mister Spock1337
- ・自己のアカウントのリンク：<https://www.●●●●●●●●>
- ・チート行為の有無の確認を希望する選手の Uplay ID：△△△△△△△△
- ・疑われるチート行為のアート、説明、名前：エイムボット、フラッシュハック、ウォールハック/ESP
- ・証拠動画のリンク：<https://www.●●●●●●●●>
- ・証拠動画の詳細説明：
  - 12:21－廊下に向かって北階段を歩いていると、私が来るのが見えていたためプレイヤー1はその廊下にずっと居た。
  - 14:34－廊下に向かってフラッシュグレネードを投げるとプレイヤー1 がそこに立っていたため目が見えなくなっているはずなのに、全て見えていて、北階段を上った自分をすぐにキルした。
  - 15:01－プールサイドから西側に向かって歩いていると、プレイヤー1 のクロスヘアがずっと自分の頭に合っていた。
  - 18:00－プレイヤー1 がフッカーラウンジに立ってアクアリウムを見ていた。VIP ラウンジにいる自分の頭に突然クロスヘアが合い射撃した。絶対に自分の音はきこえていない。
  - 20:21－私がホールを走っていると、プレイヤー1 のクロスヘアが自分の頭にずっとあっていた。障害物を乗り越えてもずっと頭に合っていた。
  - 27:12－プレイヤー1 が南階段に座っていて、正面入り口にエイムを合わせていた。私がセキュリティルームから出ていくとプレイヤー1 のクロスヘアが一瞬で自分の頭に合った。ありえない反応である。
  - 30:12－プレイヤー1 にもう一つフラッシュを投げたが確認しないでも私にエイムを合わせていた。

### 第4項 抗議の効果

第1項に定める抗議が行われた場合、当社は、当該抗議の内容を精査するものとし、違反の事実が認められた場合は、違反した選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。第1項の抗議が行われた場合であっても、当該試合を行っているチームは当社の判断が下りるまで試合を中止してはならない。なお、当社は、当該抗議の内容を精査するものとし、違反の事実が認められた場合は、違反した選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。

### 第3条 グラフィックドライバー、その他類似のツールの使用

選手は、mod や外部のグラフィック改善ツールを使用してゲームに変化を与えたり、サードパーティプログラムを使用したりしてはならない。

## 第5章 選手のサーバー切断

### 第1条 ラウンド中の切断

ラウンドの開始時点は、アクションフェーズ開始から1秒が経過した時点とする。ラウンド中に選手がサーバーから切断された場合でも、そのラウンドは最後まで継続されるものとする。なお、ラウンド中にサーバーから切断されラウンド終了後も切断された状態のままの選手、およびラウンドが終了したのちにサーバーから切断された選手は、サーバーに再接続するか、第6章の定めに従ってテクニカルタイムアウトを要求することができる。当社がテクニカルタイムアウトを承認するまでは、チームの他の選手は、通常通り試合を継続しなければならない。


### 第2条 最低人数の維持

1 マップ目の第1ラウンド開始をもって試合開始とみなし、試合開始後試合終了までの間、各チームにつき最低でも3名の選手は試合を続行しなければならない。3名以上の選手が試合を続行できない場合、当該チームの敗北となる。

## 第6章 テクニカルタイムアウト

### 第1条 テクニカルタイムアウトのフロー

テクニカルタイムアウトのフローは以下のとおりとする。

- (1) 各チームにつき選手1名がテクニカルタイムアウトを要求することができる。ただし、サーバー切断などのトラブルに関する報告についてはこの限りではない。
- (2) 選手は、テクニカルタイムアウトを要求する際、ゲーム内チャットで "tec" と入力し送信しなければならない。当該送信をもって、両チームが当該要求を確認したものとみなし、テクニカルタイムアウトが可能となるものとする。
- (3) ホストとなっている選手（トーナメント表において、対戦チームの組み合わせの上側に記載されているチームのチームリーダー）は、本ゲーム画面の右上の  マークから、速やかにタイマーストップをしなければならない。
- (4) テクニカルタイムアウトを要求したチームは、当社に対し速やかに、要求理由および試合の進行状況を報告しなければならない。第2号の定めにかかわらず、当該報告が行われなない場合、テクニカルタイムアウトは認められない。
- (5) タイマーストップをしても問題が解決されない場合、または準備フェーズ、もしくはアクションフェーズ 30 秒以内にダメージが入っていない時間帯にテクニカルタイムアウトが認められた場合、選手はリホストを行う。

### 第2条 テクニカルタイムアウトの制限

前条の定めにかかわらず、テクニカルタイムアウトは、以下の場合に限って認められるものとする。なお、各チームは、1 マップにつき最大1回までテクニカルタイムアウトを受けることができる。ただし、以下の場合、各チームは、タイマーストップした上で当社の承諾を得ることを条件に、2回以上のテクニカルタイムアウトを受けることができる。

- (1) アクションフェーズが始まる前の問題（ゲーム、ソフトウェアまたはハードウェア関連の

問題を指すが、これらに限られない。)で選手が移動できない場合(ただし、当該選手が故意に当該問題を生じさせた場合を除く。)であって、かつ、アクションフェーズの最初の30秒間、ダメージを受けた選手がいない場合。

- (2) ゲームメカニックが意図した通りに動作しない場合(射撃、リロード、移動、ガジェット、装備品などが正常に動作しない場合を指すが、これらに限られない。)であって、かつ、アクションフェーズの最初の30秒間、ダメージを受けた選手がいない場合。
- (3) 選手が使用するPCに切断、またはハードウェアもしくはソフトウェアの問題がある場合。ただし、この場合、テクニカルタイムアウトの要求は、準備フェーズ中に行わなければならない。
- (4) オブザーバーが接続できない場合、かつ、アクションフェーズの最初の30秒間、ダメージを受けた選手がいない場合。

### 第3条 テクニカルタイムアウトにより中断した試合の再開

テクニカルタイムアウトにより試合が中断された場合、第1編第10章第4条の定めに従って試合を再開するものとする。

## 第7章 試合中のコミュニケーション

試合を行っている間は、選手は以下に定める者以外とコミュニケーションをとることはできない。なお、当社は、試合中以外であっても、当社の判断により、選手間のコミュニケーションを制限する場合があります、選手はそれに従わなければならない。

- (1) 当該試合に出場している、同じチームの選手
- (2) 当社が指定する、大会オーガナイザーアドミンを持つ大会運営スタッフ(以下「大会運営スタッフ」という。)
- (3) 当社が指定する、ロビー参加のためのオブザーバーなどの放送スタッフ
- (4) 管理者

## 第8章 マップ間の休憩

休憩に関するルールは、以下のとおりとする。

- (1) 休憩は、Bo3形式で実施するときのみ与えられる。Bo1で実施される予選ラウンドではマップ間の休憩は発生しない。
- (2) Bo3形式では、2マップ目と3マップ目の間に必ず10分の休憩が与えられる。
- (3) 選手は、休憩中は試合環境から離れることができる。ただし、定められた時間までに、当該試合に出場する選手のうち1名でも試合を開始する準備ができていない場合、当該選手および/または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。

## 第9章 時間の厳守

試合開始時刻に関するルールは、以下のとおりとする。

- (1) 本大会におけるすべての試合は、当社が通知した通りの時刻、または前の試合が終了した直後に開始する。
- (2) すべての選手は、自身が出場する試合の開始の60分前までに準備を終え、遅くとも当該試合の開始の10分前までにはロビーにいないといけない。遅参した場合、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。
- (3) 本大会における試合開始時刻は、選手の事情で遅らせることはできない。

## 第10章 試合の開始

- (1) 選手は、準備完了後、遅滞なく試合を開始しなければならない。選手が故意に試合の遅延を目的とした行動をとった場合、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。
- (2) チームは、相手チームの選手の準備が試合開始時刻までに完了しない場合は、Discordにて大会運営スタッフに報告しなければならない。当社が指定した試合開始時刻から15分以内に当該相手チームの選手から反応がなかった場合、当該相手チームの選手および／または当該相手チームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。
- (3) 試合開始時点において、各チームにつき、4名以上の選手が出場していなければならない。試合開始時点で4名以上の選手がそろっていない場合、当該チームは当該試合に敗北したものと扱い、当該試合は実施しないものとする。

## 第11章 試合の結果

### 第1条 結果の記入

本大会の予選ラウンドにおける試合に勝利したチームは、試合終了後速やかに、当社が別途指定するDiscordチャンネルにて、試合終了時のスクリーンショットをアップロードしなければならない。

なお、勝敗結果およびスコアを記入できるのは当該試合の終了後のみであり、当該試合の終了前に当該試合の勝利結果およびスコアを記入した場合、当該チームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。

### 第2条 スコア内容への抗議

- (1) チームは、毎試合必ずスコアボードのスクリーンショットを撮り、証拠として大会運営スタッフに提出できるように保管しておかなければならない。
- (2) 敗北したチームが、記入された勝敗結果またはスコアに誤りを発見した場合は、当該勝敗

結果またはスコアの記入から15分以内であれば、その内容について、大会運営スタッフへ抗議を申し立てることができる。ただし、15分を経過した場合、敗北したチームはいかなる内容の抗議も行うことができない。また、抗議を申し立てる際は、大会運営スタッフに対して、証拠としてスコアボードのスクリーンショットを提出しなければならない。

### 第3条 結果の確定

勝敗結果およびスコアの記入後、敗北したチームによる抗議がないまま、15分が経過した場合、当該試合の結果およびスコアは記入内容のとおりに確定するものとする。前条の定めに従って敗北したチームにより抗議が行われた場合、当社は抗議内容を検討したのち、勝敗結果を決定するものとする。

## 第12章 試合内容についての抗議

### 第1条 抗議の方法

選手が、本大会における試合について、High ping、チーム行為、スコア内容以外の抗議を希望する場合は、抗議を行う前に専用サーバーが作成されていることを確認の上、第6章の定めに従ってテクニカルタイムアウトを要求しなければならない。選手は、テクニカルタイムアウトを要求しても状況が改善せず、試合に支障が出ることを避けられない場合、当社に対して抗議をすることができる。ただし、当該選手は、抗議を行う際、当社に対して、スクリーンショット等の証拠を提出しなければならず、当該証拠等が提出されない場合、当該抗議は却下されるものとする。

### 第2条 抗議の効果

前項の抗議が行われた場合であっても、当該試合を行っているチームは当社の判断が下りるまで試合を中止してはならない。なお、当社は、当該抗議の内容を精査のうえ、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティを与える場合がある。



## 第3編 オフライン形式の試合実施

本編の規定は、本大会におけるオフライン形式での試合について適用されるものとする。

### 第1章 デバイス

選手がオフライン形式の試合において使用できるデバイス等に関するルールは、以下のとおりとする。

- (1) 当社はモニターおよび PC のみを会場に設置する。選手は、自身が所有するデバイスを持参しなければならない。ただし、PS/2 キーボードおよびサウンドカードを内蔵したインターイヤーヘッドフォンは持参してはならない。
- (2) 選手は、前号に定める他、デバイスの接続に必要な場合、PS/2-USB アダプターおよび 2.4ghz レシーバー（以下総称して「アダプター等」という。）を持参することができる。
- (3) 選手は、オーバーイヤーヘッドフォンを持参してはならない。
- (4) 選手は、事前に、自己のデバイスおよびアダプター等を、当社が別途指定する書式で、Discord にて当社に申告し、その使用について当社の承諾を得なければならない。また、選手は、試合当日に持参したデバイスおよびアダプター等について、大会運営スタッフのチェックを受け、その使用について当社の承諾を得なければならない。当社は、不正な競争上の優位性を与えるデバイスおよびアダプター等の使用を拒否することができる。
- (5) 試合当日、事前に使用の承諾を得たデバイスおよびアダプター等に不具合が生じた場合は、選手は速やかに大会運営スタッフに報告するとともに、代替で使用するものを申告し、その場で大会運営スタッフのチェックを受け、その使用について当社の承諾を得なければならない。当社は、不正な競争上の優位性を与えるデバイスおよびアダプター等の使用を拒否することができる。
- (6) 本大会にて当社が別途デバイスを指定する場合、選手は当社が指定し、かつ用意するデバイスおよびアダプター等を使用しなければならない。その場合、選手はデバイスを持ち込む必要はない。

### 第2章 ハードウェアドライバーの設定

ハードウェアドライバーに関するルールは、以下のとおりとする。

- (1) 選手は、オフライン形式の試合実施前の当社が別途指定する期限までに、導入するドライバーを、当社が別途指定する書式で、Discord にて当社に申告し、当社の承諾を得なければならない。選手は、当該期限までに当該承諾を得られなかった場合、現場において、自ら手動で設定を行う必要がある。なお、その場合も、当該選手は、当該設定を行う前に、大会運営スタッフに対して導入するドライバーを申告し、当社の承諾を得なくてはならない。

### 第3章 ゲームエリア

#### 第1条 飲食や言動

ゲームエリア（選手の試合卓をいう。以下同じ。）における飲食や言動に関するルールは、以下のとおりとする。

- (1) 選手は、別途当社が認めた場合を除き、ゲームエリアへの飲食物の持ち込みやゲームエリアにおける飲食を行ってはならない。ただし、ペットボトルなど蓋がついている飲料については、製品ロゴが掲載されているラベルが付いていなければ持ち込むことができ、飲むことができる。
- (2) 飲料を配置できる場所は、別途当社が指定した場合を除き、テーブルの下のみ限定される。なお、選手が、持ち込んだ飲料をこぼすなどして、当社が用意した機材を故障させた場合は、当該選手および当該選手が所属するチームの責任となり、生じた損害については当該選手またはチームが全額賠償しなければならない。
- (3) 選手は、故意に大きな音を出す行為や攻撃的な発言をしてはならない。
- (4) 選手が持病などで薬の服用が必要となる場合は、当該選手は、試合開始の60分前までに服用について当社の承諾を得なければならない。ただし、急な発作や発病が認められた場合、またはその兆候が見られる場合など、やむを得ない場合はこの限りではない。なお、その場合、当該選手は速やかに症状を大会運営スタッフに申告しなければならない。また、他の選手が当該選手にそのような兆候を感じた場合は、速やかに大会運営スタッフに申告しなければならない。

#### 第2条 補助記憶装置の記録媒体

当社の事前の審査および承諾なしに、補助記憶装置の記録媒体（PC から着脱可能な記録媒体をいう。以下同じ。）を試合で使用する PC に接続し、または使用することはできない。

#### 第3条 携帯電話、タブレット、撮影機器等について

選手は、事前に当社から許可されていない限り、電子機器、カメラ、またはそれらに類する機器をゲームエリアに持ち込むことはできない。選手は、写真を撮ったり、ステージ上や開会式中に録音を行ったりすることはできない。戦術的な目的のためにノートブックおよび筆記用具を用いるなど、紙の媒体を利用した記録行為については、当社の許可を得た上で行うことが可能である。ただし、ノートブックや筆記用具を持ち込む場合は、ロゴがないものでなければならない。

#### 第4条 インターネットアクセス

インターネットアクセス等に関するルールは、以下のとおりとする。

- (1) 選手は、当社が別途指定する場合を除き、試合で使われる PC を用いてインターネットアクセスを行ってはならない。
- (2) 選手は、自身が持ち込んだソフトウェアやアプリケーションを無断でインストールしてはならない。選手は、ソフトウェアやアプリケーションのインストールが必要な場合は、当社の承諾を得なければならない。

#### 第5条 ステージでの注意点

ステージにおける注意点は、以下のとおりとする。

- (1) 選手は、試合中、試合会場に設置される試合を中継するモニター画面を見ることはできない。これに違反した場合、ゴースティング行為と判断され、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる。
- (2) 選手は、大会運営スタッフからの指示があるまで、ヘッドセットを取り外すことはできない。これに違反した場合、当該選手および／または当該選手が所属するチームに対して、第4編の定めに従ってペナルティが与えられる場合がある。

## 第4章 ウォームアップ

通常、試合開始前に30分ウォームアップ期間が設けられているが、試合運営の状況等により、当該時間の確保が保証されない場合がある。

## 第5章 タクティカルタイムアウト

タクティカルタイムアウトに関するルールは以下のとおりとする。

- (1) 各チームは、マップごとに最大1回のタクティカルタイムアウトを要請できる。当該要請はキルカメラ中に、大会運営スタッフに対して行うものとし、当該要請が当社によって承諾されれば、タクティカルタイムアウトを取得することができるものとする。
- (2) タクティカルタイムアウトは1分間とし、オペレーターを選択中に試合が一時停止される。
- (3) 同じラウンドで両方のチームがタクティカルタイムアウトを要請することはできず、早く要請したチームのタクティカルタイムアウトが採用される。
- (4) 選手は、タクティカルタイムアウト中に、装着しているヘッドセットを外したり、席を離れることはできない。

## 第6章 機材、設備や選手が使用するハードウェア障害などによる試合の中断

### 第1条 試合中断の権限

当社は、配信機材、運営機材、会場設備などの問題、選手が使用するハードウェアの障害などのやむを得ない事情がある場合、試合を中断することができる。

### 第2条 試合中断中のコミュニケーション

試合中断中も、選手はヘッドセットを着用していなければならない。なお、試合中断中は、当社が別途禁止する場合を除き、選手と選手以外の第三者のコミュニケーションは許可されている。

## 第4編 ペナルティ

### 第1章 ペナルティポイント

#### 第1条 ペナルティポイントの付与

当社は、選手またはチームが規約または本ルールブックの定めに違反した場合、当社の裁量により、ペナルティポイントを付与することができる。

ペナルティポイントが複数回付与された場合、累積するものとし、累積したペナルティポイント（以下「累積ペナルティポイント」という。）に応じて、次条に定めるペナルティが科されるものとする。

累積ペナルティポイントは2022年3月21日の経過をもって消滅するものとする。

#### 第2条 ペナルティ

当社は、累積ペナルティポイントに応じて、以下のとおりペナルティを科すものとする。

- ・ 累積ペナルティポイントが1ptとなった選手およびチームには、口頭またはテキストにて厳重注意を行う。また、ペナルティポイント付与の原因となった行為が行われたラウンドについて、敗北したものとして扱う場合がある。
- ・ 累積ペナルティポイントが2ptとなった選手およびチームは、ペナルティポイント付与の原因となった行為が行われた試合に敗北したものとして扱う。
- ・ 累積ペナルティポイントが3ptとなった選手およびチームは、それ以降本大会に出場および参加できないものとする。

本ルールは、2022/3/4から実施する。