

<AFTER 6 LEAGUE VALORANT部門 ルールブック ver.2022.12.27>

はじめに

この「AFTER 6 LEAGUE VALORANT部門 ルールブック」(以下“本ルールブック”とする)は、AFTER 6 LEAGUE実行委員会が主催する「AFTER 6 LEAGUE VALORANT部門」(以下“本大会”と称する。)の参加ルールを定めたものとなります。

1. 本大会に参加するためには、本ルールブックの全てに同意して頂くことが必要です。本ルールブックは、本大会における全てに適用されます。参加企業またはプレイヤーが本ルールブックおよび連絡用Discordサーバー上に示す規約に違反した場合、本大会からの除外等の対象となる場合があります。また、本ルールブックに含まれていない事項については、AFTER 6 LEAGUE事務局(以下、事務局)およびVALORANT部門運営(以下、運営)の決定に従うことが求められます。
2. 事務局および運営は、独自の判断で本ルールブックを変更することができることとします。本ルールブックが変更される場合には連絡用Discordにて告知され、その時点で発効するものとします。

第1条 大会フォーマット/実施日

1. 大会日程について

大会日程は以下に記載します。

大会期間：

2023年2月11日(土・祝)

(予備日) 2023年2月12日(日)

※配信：2023年2月11日(土・祝)

2. 参加チームの募集について

【募集期間】

2022年12月27日(火) 12:00～2023年1月22日(日) 23:59まで

(1) リザーブメンバーを含む最大10名以内のチーム単位でご応募ください。

※コーチを置く場合はコーチも含め上記最大10名内に含めてください。

(2) チームは最大2社までの合同チームにて応募が可能です。

(3) 応募チーム数が8チームを上回った場合は、抽選にて出場企業を決定します。

第2条 チーム・メンバーの登録

1. ロースター(選手枠)について

VALORANT部門では各チーム、スターティングメンバー5名(以下「スターター」とリザーブメンバー5名(以下「リザーバー」)の最大10名まで選手登録す

ることができます。

(1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。

(2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。

※登録した選手が退職、休職などで大会参加が困難になった場合は事務局にお問い合わせください。

2. 「連絡担当者」の設定

各チームは1名「連絡担当者」を設ける必要があります。

連絡担当者は事務局およびVALORANT部門運営（以下、運営）との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

連絡担当者は、参加応募時から本リーグ終了までの間、事務局および運営が指定する手段（メールやDiscord等）によって連絡を取り合える状態でなければなりません。

連絡担当者はロースターとは別に登録することが可能ですが、ロースターとして登録を行っていない連絡担当者は、試合には出場することができません。

3. ゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出

エントリー時にゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出が必要となります。

本大会は実況・解説による配信も行うため、正確に記入してください。

また、本大会出場時はエントリー時に記載したプレイヤーネームで出場して頂く必要があります。プレイヤーネームの変更（チームタグの追加等）がある場合は速やかに運営に連絡してください。

大会開催日にプレイヤーネームの差異を発見した場合は失格となります。

4. 企業名・企業ロゴの提出

エントリー時に企業名・企業ロゴの提出が必要となります。

本大会は参加チームの企業名も公表します。その為、エントリー前に必ず所属企業内で企業名およびロゴ使用・掲示の承諾を得て頂く必要があります。

合同チームの場合は、登録する全ての選手の所属企業・ロゴの提出が必要となります。

5. スターターの提出

2023年1月31日迄に連絡担当者がスターターの提出を必ず行う必要があります。

スターター提出後、大会当日の10:00までにDiscord専用サーバー内で運営に再提出を行えば、リザーバーとの交代を3名に限り認めます。10:00の締切りを経過した後の選手交代はあらゆる場合において認めません。試合開始時間に登録したスタータ

ーが揃わない場合は、失格とします。

やむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせ頂き、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

第3条 参加資格とチームのランク制限について

1. 選手資格

登録選手は下記の条件を満たしている必要があります。

- (1) 申し込み時点でVALORANT コンペティブ Actランクの振り分け戦を完了していること。各Actの高い方を最高ランクとして扱います。
- (2) サーバーリージョンを問わず複数のアカウントを所持している場合、最もランクの高いアカウントを申請してください。
- (3) 公序良俗に反するRiot ID（プレイヤーネーム）を使用していないこと。

第4条 ルールについて

1. 試合ルール

(1) ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記の通りとします。

試合形式：シングルエリミネーショントーナメント

※決勝のみBO3

モード：スタンダード

マップ：事前に選択したマップ

サーバー：Tokyo 1 or Tokyo 2

トーナメントモード：オン

(2) 対戦フォーマット

■ラウンド1～セミファイナル（BO1）

運営が設置したカスタムルーム内のBO1マッチにて、勝利チームを確定します。マップ、攻守については下記で決定します。

（ラウンド1）

- ①スターター5名の最高ランク平均の低いチームがマップor攻守どちらを決めるかを選択
- ②①がマップの場合、マップを1つ選択、
 - ①が攻守の場合、相手チームがマップを選択
- ③①がマップの場合、相手チームが攻守を選択
 - ①が攻守の場合、最高ランク平均の低いチームが攻守を選択

(セミファイナル)

- ①コイントスにてチームA、チームBを決定
- ②チームAがマップを2つ排除
- ③チームBがマップを2つ排除
- ④チームAが残りのマップからマップを選択
- ⑤チームBが攻守を選択

■ファイナル (BO3)

運営が設置したカスタムルーム内のBO3 マッチにて、2勝利先取で勝利チームを確定します。マップ、攻守については下記で決定します。

- ①コイントスにてチームA、チームBを決定
- ②チームAがマップを1つ排除
- ③チームBがマップを1つ排除
- ④チームAが1本目にプレイするマップを選択
- ⑤チームBが1本目の攻守を選択し、2本目のマップを選択
- ⑥チームAが2本目の攻守を選択、マップを1つ排除
- ⑦チームBがマップを1つ排除
- ⑧コイントスにて残りマップから1つ決め、コイントスにて攻守を決める

(3) 特定エージェント、マップの使用禁止

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すエージェント、マップが存在する場合、運営は独自の裁量により当該エージェント、マップを大会期間において使用禁止とする場合があります。

- ①使用禁止情報は運営より事前に告知を行います。
- ②PICK中に該当エージェントを選択した場合はPICKフェーズのやり直しとします。なお、やり直しとなった際には、それ以前に決定していたPICKと同じエージェントを必ず選択することとします。

(4) 順位/獲得ポイント

プレイオフトーナメントのラウンド1の敗北チームが4位、セミファイナルの敗北チームが3位、ファイナルの敗北チームが準優勝、ファイナルの勝利チームが優勝となります。

(5) タイムアウト、テクニカルポーズについて

①タイムアウト

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。

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、当該プレイヤーは運営へ連絡し、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。運営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。運営は、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。

(6) クラッシュ

①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）、運営はゲーム内のラウンドロールバック機能によりラウンドをやり直し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。

②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、そのラウンドをやり直しすることができます。

③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やり直ししないものとします。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。

④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やり直しされます。

⑤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。

⑥参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、ラウンドはやり直ししないものとします。

(7) ラウンドのロールバック

運営は、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する場合があります。

運営は、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、運営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、カスタムルームの立て直しを行う場合があります。

カスタムルームの立て直しにてロールバックを行う際は、カスタムルームを立て直し、動作確認後ラウンドをロールバックいたします。

その際に運営ではバグ発生前のスキルの状況が確認できない為、運営が確認できる範囲のゲーム内金額を支給するものとします。

(8) ラウンドロス

バグ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バグを意図して行っていたと運営が判断した場合、運営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、運営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。

(9) 再試合・再接続について

試合中に通信の不具合やクライアントエラーなどにより試合が中断した際は、運営の判断により試合の仕切り直しを行う場合があります。試合の仕切り直しが発生した際は、PICKフェーズ後またはフェーズ途中で確定したPICKは仕切り直す試合前と同一の指定とします。試合当日にゲームクライアント側にてサーバーメンテナンスなどでゲームがプレイできない状況が発生した際には、運営側で設定した振替日時に試合を行います。対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、チームはゲーム内のタイムアウト機能を使用し、プレイヤーは再接続を試みるこ

とができます。ただし、事前に運営側に報告が無い場合は、戦略的タイムアウトとみなします。

また、タイムアウト機能制限時間20分以内に復帰ができなかった場合は、当該選手の所属するチームはいかなる理由においても敗北扱いとします。

(10) 判定によるゲームの勝利

運営が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、運営は再試合を実施する代わりに判定によって一方のチームの勝利を認定することができます。また、プレイ時間（ゲーム時計）の20分（00:20:00）を超えた場合、運営はその単独の裁量により、一方のチームの敗北が合理的に確かに避けられないと判断することができます。合理的な確かさは下記のとおりで判断します

- ①獲得ラウンドの差異
- ②チーム合計キル数
- ③チーム内最多個人キル数

(11) スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおけるデバイス（第4条2.（3）参照）以外での露出は原則禁止とします。

(12) 参加プラットフォームについて

本大会で参加出来るプラットフォームは下記のとおりです。

- ・PC版

(13) クライアントのバージョンについて

各開催日当日段階での最新バージョンで大会を実施します。

(14) デバイスについて

本大会で使用出来るデバイスは下記のとおりです。

- ・PC：メーカー等指定なし
- ・モニター：メーカー等指定なし
- ・マウス：メーカー等指定なし
- ・キーボード：メーカー等指定なし
- ・ヘッドセット：メーカー等指定なし
- ・イヤホン：メーカー等指定なし
- ・ゲームパッド：メーカー等指定なし（連射機能等が付属する物は不可とする）ハードウェア、ソフトウェアに限らず、マクロを組む行為は禁止とします。事務局の判断によりゲームの公平性に影響をおよぼしたり、試合の安全性を

脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用禁止とすることがあります。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントに関しては事務局にお問い合わせください。

(15) 本人確認

運営および事務局により、Discordもしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

(16) 登録選手/登録選手名の変更について

エントリー締め切り後、登録選手および登録選手名の変更は原則認めないものとします。登録後にやむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせ頂き、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

(17) 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、運営がその裁量により決定します。交代要員は、同チームのリザーブ登録されたメンバーでなければなりません。

(18) コーチ

各チームは1人コーチを置くことができます。コーチを置く場合、リザーブ登録メンバーの中から1名ロースター提出時に申請を行い、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。各チームのコーチは、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、Discordのボイスチャットへ接続し、プレイヤーらと会話することが認められます。

(19) その他禁止事項

- ①なりすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為
- ⑤事務局や審判への業務妨害または運営妨害、ならびにスタッフの指示に従わない行為

- ⑥事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
 - ⑦複数のアカウントを利用して本大会に参加する行為
 - ⑧ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
 - ⑨大会規約、本ルールブックに記載してあることに反する行為
 - ⑩大会配信を視聴しながらの試合へ参加するいわゆるゴースティング行為
 - ⑪カスタムルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
 - ⑫大会運営チームが承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利を目的とした行為
 - ⑬大会運営チームスタッフ、または第三者になりすます行為、ならびに弊社または第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為
 - ⑭犯罪行為または犯罪を誘発する行為
 - ⑮法令または公序良俗に反すると大会運営チームが判断した行為
 - ⑯大会運営チームから許可を得ていない外部ツールを使用する行為
- ※万が一、必要な場合は事前に大会運営チームから承認を得ていなければならぬ。
- ⑰他の選手に対して直接またはゲーム内ボイスチャットを使用して誹謗中傷する行為
 - ⑱その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールブックおよび、誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、または振る舞い

第5条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることができるものとします。

第6条 免責事項

- (1) ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。AFTER 6 LEAGUE実行委員会の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品の発送を行わない場合があります。また不可抗力時、AFTER 6 LEAGUE実行委員会は選手に対してその責任を負わず、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。
- (2) プレイヤー同士のトラブルや、プレイヤーが本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、AFTER 6 LEAGUE実行委員会は、運営ならびに事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

(3) 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

①エントリーに際して、提供された個人情報・企業情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用いたします。

②プレイヤーは、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報や所属する企業に関する情報が、AFTER 6 LEAGUE実行委員会および大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて、今年度ならびに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随してAFTER 6 LEAGUE実行委員会および大会関係者が制作する印刷物・ビデオならびに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。

第7条 ルールブックの変更

運営ならびに事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。本規約が変更される際は公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

第8条 準拠法および裁判管轄

本大会および本ルールブックは日本法に準拠し、日本法に従って解釈されるものとします。本大会および本ルールブックに関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

第9条 その他

大会規約、本ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、VALORANT部門運営並びに事務局協議のもと、決定します。

◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

・AFTER 6 LEAGUE事務局

a6l@toppan.co.jp

・VALORANT部門運営

Discord内、AFTER 6 LEAGUE™ VALORANT サーバー内問い合わせチャンネル

受付時間は、月曜日～金曜日の平日10:00～17:00です。平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がございます。大会開催中は大会専用Discordサーバーにてご連絡ください。

以上。