

KOSENation CUP VALORANT 2021

ルールブック



KOSENation Gaming

この大会はライアットゲームズ、VALORANTE スポーツのいずれとも提携しておらず、資金提供も受けていません。KOSENation CUP VALORANT 2021 は、ライアットゲームズが公式承認するものではなく、ライアットゲームズ又は VALORANT の製作・管理に正式に関与したいかなる者の見解・意見に基づくものではありません。VALORANT 及びライアットゲームズは、Riot Games, Inc. の商標又は登録商標です。

VALORANT © Riot Games, Inc.

2021 年 10 月 21 日

本書は、KOSENation Gaming(以下、運営)が主催する「KOSENation CUP VALORANT 2021(以下、本大会)」のゲームルールについて定めます。応募・参加される方(以下、ロースター)は必ず従ってください。

1 日時

本大会の開催日は以下の2日間とします。

- 2021/10/23 (土)
- 2021/10/24 (日)

また、両日とも開催予定時刻は以下の通りとします。

- 10:00 - 19:00

またこれらの日時は変更・延長される場合があります。なお、その際に生じた損害や不利益などに対して運営は一切の責任を負いません。

2 クライアント

- Riot Games の提供する VALORANT を使用します。
- VALORANT のクライアントバージョンは、大会開催日の”LIVE”パッチラインの最新バージョンを使用するものとします。

3 マップ

使用できるマップは以下の通りです。

- アセント
- バインド
- スプリット
- ヘイブン
- アイスボックス
- ブリーズ
- フラクチャー

4 使用可能エージェント

すべてのエージェントが使用可能です。

5 大会形式

5.1 対戦形式

対戦形式を示します。

- ダブルエリミネーショントーナメントを行います。
- 各対戦は BO1(1 マップ先取) で行います。
- Grand Final のみ BO3(2 マップ先取) で行います。

なお、やむを得ない事情によりこれらの大会形式及びトーナメント表を変更することがあります。

5.1.1 Grand Final の対戦形式

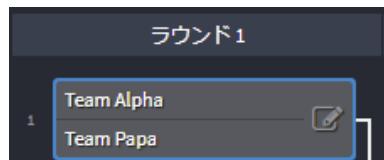
BO3 で行いますが、この際トーナメント上部側のチーム (Upper Final で勝利したチーム) は後述するマップ及び攻守の選択において、じゃんけんを行わず、トーナメント上部側のチームがじゃんけんに勝利したものとして進行します。

5.2 トーナメント表

以下の形式で大会を行います。トーナメント表は以下の URL で公開します。

<https://kosenation.com/bracket>

以下、試合番号と称するものはトーナメント表の各対戦の左側に表示されている番号のことを指します。また各対戦の上側に表示されているチームを「トーナメント上部側のチーム」、下側に表示されているチームを「トーナメント下部側のチーム」と称します。



例として上の画像のような場合、試合番号は「1」で、トーナメント上部側のチームは「Team Alpha」、トーナメント下部側のチームは「Team Papa」となります。

5.3 タイムスケジュール

タイムスケジュールを以下に示します。

対戦番号はトーナメント表と対照して確認してください。また Ch. は対戦に使用する Discord チャンネルを示します。また Discord ボイスチャンネルはトーナメント表の上部側のチームは「TEAM1」に、下部側のチームは「TEAM2」に接続してください。

例として指定された Ch. が「A」でトーナメント上部側のチームの場合、Discord サーバー上の MATCH A というカテゴリーの中の、「contact」で後述するマップ及び攻守の選択や、各種連絡を行います。また、「TEAM2」ボイスチャンネルに試合開始 10 分前に接続します。

表1 Day1 のスケジュール

| 時刻 * | 試合番号 | Ch. | Team 1 | Team 2 |
|-------|-------|-----|--------------|------------------|
| 10:10 | 1 | A | せんちねるず | Non delicacy |
| | 2 | B | 女罵露 | ファルコン塾 |
| | 3 配信 | C | りく隊 | † Professional † |
| | 4 | D | ねるねるねるね | storm |
| | 5 | E | landlord | Funny Creators |
| | 6 | F | Bazz Twice | 川田家 |
| | 7 | G | 三寒四温 | 余り物 |
| | 8 | H | Mare Inferos | The KOSENator |
| 11:20 | 9 | A | 未定 | 未定 |
| | 10 | B | 未定 | 未定 |
| | 11 配信 | C | 未定 | 未定 |
| | 12 | D | 未定 | 未定 |
| | 13 | E | 未定 | 未定 |
| | 14 | F | 未定 | 未定 |
| | 15 | G | 未定 | 未定 |
| | 16 | H | 未定 | 未定 |
| 休憩 | | | | |
| 13:00 | 17 配信 | A | 未定 | 未定 |
| | 18 | B | 未定 | 未定 |
| | 19 | C | 未定 | 未定 |
| | 20 | D | 未定 | 未定 |
| | 23 | E | 未定 | 未定 |
| | 24 | F | 未定 | 未定 |
| 14:10 | 21 | A | 未定 | 未定 |
| | 22 配信 | B | 未定 | 未定 |
| 15:20 | 25 | A | 未定 | 未定 |
| | 26 配信 | B | 未定 | 未定 |
| 16:30 | 27 配信 | A | 未定 | 未定 |

* 時刻は試合状況に応じて変更される可能性があります

配信 配信が予定されている試合です

表2 Day2 のスケジュール

| 時刻 * | 試合番号 | Ch. | Team 1 | Team 2 |
|-------|-------|-----|--------|--------|
| 10:10 | 28 配信 | A | 未定 | 未定 |
| 11:20 | 29 配信 | A | 未定 | 未定 |
| | 休憩 | | | |
| 13:00 | 30 配信 | A | 未定 | 未定 |

* 時刻は試合状況に応じて変更される可能性があります

配信 配信が予定されている試合です

6 試合形式

6.1 メンバー

- ロースターとして参加登録した者のみ、試合に参加できます。
- 6人以上のロースターで構成されたチームは、試合ごと(1マップごと)に出場者を変更できます。
- コーチ枠・観戦者枠は使用できません。なお、観戦者枠は運営が使用することがあります。

6.2 マップピックと攻守

本大会では Best of 1(1マップ先取、以下 BO1) の試合と、Best of 3(2マップ先取、以下 BO3) の試合があります。それぞれで試合進行の手順が異なるので、必ず確認してください。

6.2.1 BO1 の試合の場合

- 対戦チームの代表者同士で Bot を用いてじゃんけんを行う。
- じゃんけん勝者が、BAN するマップを 1つ決定する。
- じゃんけん敗者が、BAN するマップを他に 1つ決定する。
- じゃんけん勝者が、マップ選択権か攻守選択権のどちらかを選択する。
- じゃんけん敗者が、選択されなかった権利を取得する。
- マップ選択権を得たチームは、BAN されていないマップの中からマップを選択する。
- 攻守選択権を得たチームは、先攻・後攻を選択する。

6.2.2 BO3 の試合の場合

- 対戦チームの代表者同士で Bot を用いてじゃんけんを行う。
- じゃんけん勝者が、BAN するマップを 1つ決定する。
- じゃんけん敗者が、BAN するマップを他に 1つ決定する。
- じゃんけん勝者が、第 1 マップ選択権か第 1 マップ攻守選択権のどちらかを選択する。
- じゃんけん敗者が、選択されなかった権利を取得する。
- じゃんけん敗者が、第 2 マップ選択権か第 2 マップ攻守選択権のどちらかを選択する。
- じゃんけん勝者が、選択されなかった権利を取得する。
- じゃんけん勝者が、第 3 マップ選択権か第 3 マップ攻守選択権のどちらかを選択する。
- じゃんけん敗者が、選択されなかった権利を取得する。
- マップ選択権を得たチームは、BAN 及び選択されていないマップの中からマップを選択する。
- 攻守選択権を得たチームは、先攻・後攻を選択する。

6.3 オーバータイム

オーバータイムが有効の試合では、取得ラウンド数が 12-12 となった場合、ゲームの仕様に基づいたオーバータイムを行います。

6.4 サドンデス

オーバータイムがない試合では、取得ラウンド数が 12-12 となった場合、次のラウンドを取得したチームが試合の勝利となります。この時に攻守の切替などはありません。

6.5 タイムアウト

タイムアウトは取得できません。誤ってタイムアウト投票を行ってしまった場合は否決するようにしてください。タイムアウトを取得してしまった場合、運営の判断により試合を中止し不戦敗とする場合があります。

6.6 降参

降参はできません。誤って降参投票を行ってしまった場合は否決するようにしてください。降参をしてしまった場合、運営の判断により試合を中止し不戦敗とする場合があります。

7 試合進行について

当日の試合進行は、配信試合と通常の試合で異なります。円滑な進行のため必ず確認し、必ずこの方法に従ってください。

また、試合前日までに Discord サーバーに参加してください。参加が確認できなかった場合、運営が棄権とみなす場合があります。

7.1 試合開始までの流れ

7.1.1 通常の試合

通常の試合の場合、後攻のチームの代表者がカスタムマッチを作成します。

- 試合開始 10 分前までに、試合出場者全員が指定された Discord のボイスチャンネルに接続してください。
- 試合開始 10 分前になりましたら運営がじゃんけん Bot を使用します。Bot の指示に従ってチームの代表者同士でじゃんけん及びマップピックを行ってください。
- 先攻のチームの代表者が Riot ID を対戦相手の代表者に伝えます
- 後攻のチームの代表者がフレンド申請を送り、先攻のチームの代表者が承諾することで両チームの代表者同士でフレンドとなります。
- 後攻のチームの代表者がカスタムマッチを作成します。設定は下表を参照してください。
- 後攻のチームの代表者は、チームの出場者をパーティに招待してください。
- 後攻のチームの代表者は、自分のチームの出場者がパーティに参加し終わったら先攻のチームの代表者をパーティに招待します。
- 先攻のチームの代表者は、パーティに参加したらチームの出場者をパーティに招待します。
- 先攻のチームの代表者は、自分のチームの出場者がパーティに参加し終え、チームの準備が完了したらテキストチャットで「rdy」と送信し、準備が完了した旨を伝えてください。
- 後攻のチームの代表者は、対戦相手からの「rdy」を確認したのち、自分のチームの準備が完了したらテキストチャットで「rdy」と送信し、お互い準備が完了していることを確認してください。
- 後攻のチームの代表者は、試合開始時刻になったらカスタムマッチを開始してください。

| マップ | 選択されたマップ |
|-----------|----------|
| モード | スタンダード |
| サーバー | Tokyo1 |
| 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 | オフ |
| 全ラウンドをプレイ | オフ |
| 対戦履歴 | オン |

特段の事情でサーバーが Tokyo1 サーバーで試合ができない、など応募時点で連絡を頂いていた場合、Tokyo2 を使用するものとします。この場合運営がサーバー選択の指示を行います。指示のない場合は Tokyo1 を選択してください。

Tokyo2 サーバーで試合ができないなど、これらの要望が競合した場合、対戦チーム同士で協議を行います。協議が不調に終わった場合、運営が調停のち決定します。

7.1.2 配信試合

配信試合の場合、カスタムマッチの作成は運営が行います。試合の配信は 120 秒の遅延を挿入して行われます。

- 試合開始 10 分前までに、試合出場者全員が指定された Discord のボイスチャネルに接続してください。
- 試合開始 10 分前になりましたら順次運営がじゃんけん Bot を使用します。Bot の指示に従ってチームの代表者同士でじゃんけん及びマップピックを行ってください。
- 配信試合である場合、運営の VALORANT アカウントから両チームの代表者のアカウントへフレンド申請が送られますので、申請を許可してください。
- 後攻のチームに運営からパーティへの招待が送られますので、チームの代表者はパーティに参加してください。
- 後攻のチームの代表者は、チームの出場者をパーティに招待してください。
- 先攻のチームに運営からパーティへの招待が送られますので、チームの代表者はパーティに参加してください。
- 先攻のチームの代表者は、チームの出場者をパーティに招待してください。
- 両チームの代表者は、自分のチームの準備が完了したらテキストチャットで「rdy」と送信し、準備が完了している旨を伝えてください。
- 運営が両チームの代表者からの「rdy」を確認したら、試合開始時刻になり次第カスタムマッチを開始します。

7.2 試合終了後

試合が終了したら、勝利したチームは勝利報告を行う必要があります。配信試合でも同様に必要です。勝利したチームの代表者は Discord サーバの勝利報告チャネルで以下のような形式で報告を行います。

- 試合番号 勝利チーム名 ラウンド数 (スコアボードのスクリーンショット)



敗北したチーム側は勝利報告が勝利したチームによって正しく行われているかを必ず確認してください。異議がありましたら運営までご連絡ください。

8 トラブル対応

トラブルの対応方法についてを記します。実際にトラブルが発生して対応できるよう、必ず読んでください。

8.1 試合開始時刻に出場者が揃わない場合

試合開始時刻に出場者が揃わない場合、以下の手順に従ってください。

- 試合開始 5 分前までに Discord チャンネルに接続されていない、連絡がないなどの場合、チームのいずれかのメンバーが理由を提示しなければなりません。
- 試合開始時刻になっても試合が開始できない状況の場合、試合に参加するいずれかの出場者が運営に連絡してください。これ以降は運営が試合を開始できるよう調整を行います。
- 試合開始時刻 10 分を過ぎても出場者がそろわなかったチームは、運営の判断により不戦敗とします。

8.2 試合中に切断された出場者がいた場合

試合中に何らかの事情で切断されてしまったプレイヤーがいた場合、以下の手順に従ってください。

- 試合中に切断されてしまったプレイヤーがいた場合、同じチームのプレイヤーは次の購入フェーズ中にゲーム内のチートから「対戦タイマー一時停止」を押下してください。
- 同じチームのプレイヤーは相手チームにテキストチャットで切断されたプレイヤーがいたためにタイマーを停止したことを伝えてください。
- 対戦タイマーを一時停止してから 5 分経過するまで、プレイヤーの復帰を待機します。
- 復帰が確認されたら、切断プレイヤーがいた側のチームがテキストチャットで「rdy」を送信します。
- 切断プレイヤーがいたチームの相手チームは、対戦相手チームの「rdy」を確認して、テキストチャットで「rdy」を送信します。
- 切断プレイヤーがいたチームは、対戦相手チームの「rdy」を確認したら、「対戦タイマー一時停止」を解除してください。

5 分経過してもプレイヤーが復帰しない場合、運営に連絡してください。運営が介入しても 5 分以上試合を再開できない場合、プレイヤーの揃わないチームは不戦敗となります。

また 1 つのチームにつき 2 回切断まで復帰を待機するものとし、3 回目からはそのまま試合を続行してください。2 人同時に切断が発生した場合、2 回とカウントします。

ゲームサーバーやインターネットプロバイダなどの原因で広範囲で不具合が発生し、同時多発的にゲームからの切断が発生した場合は、上記の手順でゲームを一時停止したあとは、上記の手順によらず運営の指示を仰いでください。この場合は運営は再試合や試合の中止などの措置をとる場合があります。

9 禁止事項

以下の行為を禁止します。これらの行為が確認された場合、運営の判断によって即座に出場を無効とする場合があります。また、試合中に確認された場合は即刻失格となり、以降の試合は全て棄権とします。

9.1 大会の円滑な進行を妨げる行為

- ライアットゲームスのサービス規約・VALORANT コミュニティ行動規範に違反する行為
- 参加規約・ルールブックに違反する行為
- 運営の指示に従わない行為、運営や大会の進行を妨げる行為
- 運営に対する脅迫・暴言、運営やその協力者になります行為
- 犯罪行為、もしくは犯罪に準ずる行為。その他法令に違反・抵触する行為
- 許諾のない広告・宣伝・営業などの営利行為

9.2 不正行為

- 他チーム・他プレイヤーと談合・結託して不当に試合結果や大会の勝敗を操作する行為
- 複数のアカウントを使用する行為、またはアカウントを第三者と共有する行為。
- 大会の配信を視聴しながら試合に参加する行為
- クライアントを強制終了したり、意図的に回線を切断する行為
- チートツール等の不正ツールを使用する行為
- プレイヤーやチームを不当に有利にする外部ツールやマクロ、デバイスなどを使用する行為
- プレイヤーやチームを不当に有利にするバグやグリッッチを意図的に使用する行為
- その他運営が不適切だと判断した行為

9.3 スポーツマンシップにかかる行為

- 公序良俗に反する発言をする行為
- 他プレイヤーに対する誹謗中傷行為
- スポーツマンシップに欠ける行為
- 試合に直接関係ない形で他プレイヤーを不当に不快にさせる行為
- 意図的に敗北するよう行動する行為

10 個人配信について

本大会における個人配信は、以下の事項を守って行ってください。

- 大会中すべての映像において 120 秒以上の遅延を挿入して行うこと
- 各種 SNS でタグ等を付加可能であれば「#KOSENationCUP」を付加すること（必須ではなく推奨）