

# VALORANT とちぎ杯 大会規約/ルールブック

Ver. 2023.10.30

1.大会概要	2
2.大会規約	2
3.参加資格	3
4.大会エントリー	4
5.オンライン予選	6
6.オフライン決勝	7
7.反則行為	8
8.試合配信	8
9.禁止事項	9
10.その他の取り決め事項	10
11.個人情報の取り扱い	10
12.免責事項	10
13.本規約の変更	11
14.各お問合せ先	11

# 1.大会概要

## ■ 大会名

VALORANT とちぎ杯

## ■ 日程

「オンライン予選」

女性部門 予選: 2023年 11月18日(土)、11月19日(日) 18:00~23:00(終了予定)

一般部門 予選: 2023年 11月25日(土)、11月26日(日) 18:00~23:00(終了予定)

「オフライン決勝」

2023年 12月17日(日) 10:00 開始 ~ 17:00 終了

## ■ 募集期間

女性部門:2023年 10月18日(水) ~11月15日(水)

一般部門:2023年 10月18日(水) ~11月20日(月)

## ■ オフライン会場

ライトキューブ宇都宮 大ホール東(栃木県宇都宮市宮みらい1-20)

## ■ 競技タイトル

VALORANT

## ■ 主催

とちぎeスポーツ地域活性化実行委員会

## ■ 運営

TZ GAME ENTERTAINMENT、アテナ機関、HIBANA CREATION

## 2.大会規約

本規約はとちぎeスポーツ地域活性化実行委員会が主催する「VALORANT とちぎ杯」(以下「本大会」という)の運営にあたり、必要事項を定めたものです。本規約は、本大会の参加資格を持つ者に対して適用されます。主催者と実行運営委員で構成された本大会の事務局(以下「事務局」という)は本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有します。

## 3.参加資格

次の要件をいずれも満たすチームが参加できます。

1. 参加者全員が本規約に同意していること。

2. 参加者全員が日本に在住していること。

※オフライン時に来日ができる場合のみ、参加可能

(参加が難しい場合、リザーブのメンバーの出場で対応可能)

3. 未成年の方は保護者の同意を得ていること。

4. 競技ルールが定める人数を編成してチームで参加すること。

5. チーム代表者およびスターティングメンバーの半数以上は、日本語で円滑にコミュニケーションが取れること

6. 本大会において事務局が指定するチャット方法(Discord)を利用でき、チャットで事務局からの連絡を受け取れること。

7. 事務局から指定された日時に予選(勝者はオフライン決勝)に参加できること。

※(オフライン決勝の参加が難しい場合、リザーブのメンバーの出場で対応可能)

8. 自己の肖像、ニックネーム、チーム名、コメント、プレイ動画が含まれる本大会の様子、競技の内容(ゲームプレイ内容を含む)が、事務局または第三者(メディアや大会スポンサー)によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で放送(スト

リーミング放送を含む)、報道または利用(商業的利用を含む一切の利用)されることを承諾すること。

## 4.大会エントリー

1. 本規約の「3.参加資格」を満たすチームであればエントリーすることが可能です。
2. エントリーは指定のエントリーフォームより実施してください。
3. チームの代表者(リーダー)が本規約を全メンバーと確認した上で、エントリーフォームより参加メンバー全員分の情報を登録してください。

4. エントリーの際に必要な情報は下記のとおりです。

1. チーム名
2. チーム名の読み方
3. チーム名の略称(英語または数字 3 字以内)
4. 参加部門(一般・女性)
  - ・女性チームは5人全員が女性である必要があります。
5. チームの代表者の電話番号

<下記はチームメンバー全員分の情報が必要です>

6. RIOT ID(プレイヤー表示名および#タグ)
7. ニックネーム
8. ニックネームの読み方
9. 最高到達ランク
10. Discord ID ※名前+#○○○○(#タグ設定がある場合)

・1チームにつき、最低5名リザーブ含む6名までメンバー登録が可能です。

・大会エントリー終了後のメンバー変更は原則不可能です。

ただし、チームにやむを得ない理由があり運営が認める場合は予選・本戦共に代理者の参加を許可する場合があります。

・申込み状況によりエントリー期間を早めに締め切る場合や、運営判断により参加チームを選考する場合があります。

5. エントリー受付後に内容変更する必要がある場合は、事務局まで速やかにご連絡ください。  
(エントリー受付終了後の変更は原則できません)

6. エントリー受付後に事務局がエントリー内容について、電子メール・Discord 等にて確認させていただく場合があります。

7. エントリー情報に虚偽の申告があった場合、大会への出場停止や失格扱いとさせていただきます。

8. プレイヤー名やチーム名に不適切な単語が含まれている場合、プレイヤー名・チーム名の変更を依頼する場合があります。また、変更を拒否された場合は、出場をご辞退いただく場合があります。なお変更依頼した際に RP(ライアットポイント) または、約\$10(USD)を消費する場合がありますが、それに関して事務局が補填することはございません。

※RIOT ID は新規登録、または最後の変更から 365 日 経過すれば RP を消費することなく変更可能です。

9. 参加者は複数のチームでエントリーすることはできません。

10. 事務局からの連絡に対して応答がない場合、事務局は参加者に対して、本大会への参加を取り消すことができます。

11. 選手の VALORANT アカウントは大会期間中に制限がかかっていない必要があります。

12. 大会のどの試合日程においても、参加者全員が本大会への出場資格を有し、かつ出場可能なプレイヤーを登録している必要があります。

13. 本大会ではVTuberの参加が認められております。

※VTuberの参加は、チームに2名までとなります。

※公的証明書をご提示いただき女性と確認できる場合は、女性部門への参加が認められます。

※女性と証明ができない場合は、一般部門のエントリーのみ参加とさせていただきます。

## 5.オンライン予選

### ■試合形式

1. 全ての試合は、各参加者が所有する Riot ID で行っていただきます。
2. 予選は全てオンライン上で実施します。
3. 最新のアップデートが実施された「VALORANT」にて実施します。
4. 大会のサーバーは Tokyo サーバーを使用します。
5. ゲームタイプはスタンダードモードを使用します。
6. オンライン予選では本大会 Discord サーバーにて事務局が指定するボイスチャットチャンネルを使用していただきます。
7. 一般部門及び女性部門の計2つのグループで予選があります。  
※一般部門には、男性女性問わず参加することが可能です。  
※女性部門には、女性のみ参加することが可能です。  
※公的書類をご提示いただき女性と確認できる場合は、VTuberの女性部門への参加が認められます。  
※女性と証明ができない場合、VTuberの参加は一般部門のみのエントリーが可能です。
8. シングルエリミネーションによって上位4チームを選出します。  
※申込み状況によりトーナメントの形式を変更する場合がございます。
9. 上位4チームは予選2日目のトーナメントへ進出します。そこでダブルエリミネーションによるトーナメントを行い、オフライン決勝に進む2位までのチームまで決定します。  
なお、予選2日目につきましては配信試合となります。
10. 大会当日は、本大会用の Discord サーバーに集合してください。
11. ゲームメンテナンス等で大会の実施・続行が不可となった場合、全試合順延とします。  
順延後の試合日程については事務局協議のもと改めてご連絡します。

12. 大会運営上でトラブル等が発生した場合に、参加チームへ試合日程、タイムテーブルの変更をお願いする場合があります。その場合は参加者・事務局双方が調整して対応するものとします。

## ■試合運行

1. 予選においては、事務局からの指示等が無い限りは参加選手が各自でカスタムルームを作成し、対戦を実施します。なお事務局からの指示があった場合は、指示に従ってカスタムルームに参加してください。
2. 対戦する両チームの 10 人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、両チームの選手は対戦ロビー内のチャット機能または Discord 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とってから試合を開始してください。
3. ゲーム中に選手が一人でも切断してしまった場合は、そのままゲームを継続するかまたはゲームの進行の中断(ポーズ)をすることがゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオンにすることにより可能です。ただし、ポーズ中にコミュニケーションを取ることは、事務局の指示がない限りは一切禁止とします。
4. ポーズをおこなった場合、ポーズを行ったチームは事務局及び相手チームに対して、ポーズをおこなった理由と再開の予定時間を速やかに報告してください。再開する際は、事務局側に再開許可を得て、双方のチームが再開の準備ができたことを確認した上で再開となります。
5. ポーズの最大時間は 1 試合あたり 10 分です。
6. 試合後、勝利チームはリザルト画面の写真またはスクリーンショットを撮影し、大会 Discord にて結果を事務局に報告してください。
7. 全ての対戦において、日付・時間の要望はお受けできません。  
※本大会事務局から招待された2日後までに Discord サーバーに参加してください。  
※試合開始時間の 5 分前までに大会に参加するメンバーはカスタムルームに参加してください。
8. やむを得ない事情でチームメンバーに遅刻者が出た場合は、事務局に連絡をおこなってください。試合運行に大きく支障を来すと判断した場合、事務局の裁量により当該チームを失格とする場合があります。

## 6.オフライン決勝

予選を勝ち抜いて決勝進出が決定したチームは、12月 17 日(日)にオフライン会場(ライトキューブ宇都宮)までご来場いただきます。

### 1. 交通費・宿泊について

ライトキューブ宇都宮で開催のとちぎ杯オフライン決勝戦への参加チームの交通費と宿泊費は大会運営者が負担いたします。ライトキューブ宇都宮までの交通機関と宿泊については、とちぎ杯オフライン決勝戦へ参加決定後に、そのチームへ別途ご説明いたします。また、交通機関の使用と経路及び料金を確認するために領収書の提出を必ずお願いします。提出がない場合交通費の負担が出来ません。

東京駅～栃木会場までは大型バスを用意します。決勝進出が決まった場合、運営からの指示に従って指定のバスを利用してください。

### 2. オフラインプレイ時のデバイスについて

オフラインでのプレイの際、PC、モニター、マウス、キーボード、マウスパッド、ヘッドセットは会場でご用意がございます。PC、モニター以外でご自身のデバイスを使用することも可能ですが、デバイスの紛失、破損等について、事務局は一切の責任を負いません。

### 3. コンピューター使用の注意事項

大会運営者から提供されたコンピューターを、ソーシャルメディアやコミュニケーションサイト(Facebook、Twitter、オンラインフォーラムや掲示板、Eメール等)を見たり、書き込みをしたりするために使用することは禁止されます。

### 4. 外部機器の利用について

必須ではない機器携帯電話やフラッシュドライブといった必須ではない機器を大会運営者から提供されたコンピューターへ接続することは、理由を問わず禁止されます。

### 5. 会場の立入禁止エリアについて

オフラインイベントにおいて、試合会場の立入禁止エリアへの立ち入りは、事務局が事前に承認した場合を除き、参加者に限り認められます。試合への付き添い人については、事務局の裁量による承認を要するものとします。

### 6. 当日顔出しの有無について

VTuber及び何かしらの事情により顔出しを控えたい方には、モニターにてキャラクター映像を使用した対応をおこないます。

決勝戦に招待されたチームの皆様とは事前に、詳細の打ち合わせを行わせていただきます。その際、要望などありましたら事前にご相談ください。

## 7.反則行為

1. チート行為(改造ツール)を使用してのプレイが発覚した場合は失格扱いとし、今後の大会への一切の参加権を剥奪します。
2. グリッチ(ゲーム内の不具合やバグを意図的に有利になる為に使用する不正行為)やチーミング行為(ゲームのルール外で、不正に有利な状況を実施する行為)などをおこなっていたことが発覚した場合、失格扱いとします。
3. グリッチの使用・チートの使用などを確認した場合、または疑われる場合はスクリーンショットや動画などを事務局に提示してください。なお、アンチチートプログラムの作動などの明確な理由でない場合を除き、チート等の検証作業に必要な時間が多く発生し、大会進行が大幅に遅延する可能性があるため、大会途中での受付はおこないません。大会終了後動画の提出を含めた受付を行います。提出された動画に関して検証をおこない、失格等の判断を実施するかどうか判断します。

## 8.試合配信

オンライン予選のプレイオフ(予選上位4チームによる予選決勝トーナメント)とオフライン決勝の様子、競技の内容(ゲームプレイ内容を含みます)は、大会運営チームによりストリーミング放送を行います。

## 9.禁止事項

1. 本規約、大会ルールに違反すること。
2. 事務局の大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。

3. 大会の進行、運営を意図的に妨害すること。
  4. スポーツマンシップに反する行為。(誹謗中傷や過度なマナー違反・挑発行為など)  
※チャットや SNS 等で出場選手・スタッフへの暴言などの行為が確認された場合は、事務局の判断により失格扱いとなります。
  5. 試合途中での試合放棄(降伏)をおこなわないこと。(最後まで試合をおこなうこと)
  6. 選手のなりすまし行為や身分を偽っていないこと。
  7. ゲーム内選手名は、公序良俗、著作権、肖像権、主催者または第三者の知的財産権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を害しないこと。
  8. その他、以下の行為を一切禁止とします。
    - ・ 主催者又は第三者の著作権、財産権、プライバシー、名誉、信用もしくはその他の権利を侵害する行為や不利益となる行為
    - ・ 主催者または第三者を誹謗中傷する行為
    - ・ 公序良俗に反する行為
    - ・ 犯罪的行為もしくは犯罪的行為に結びつく行為
    - ・ 本イベントにおいて性風俗、宗教、政治に関する活動
    - ・ 法令に違反する若しくは違反するおそれのある行為
    - ・ 反社会的勢力及び反社会的勢力と関係を有する者が関与すること
- 大会の運営を妨げるような行為や大会に不利益を与える行為などの行為を発見した場合は、失格扱いとさせていただきます場合があります。

## 10. その他の取り決め事項

1. 大会にエントリーしたにも関わらず、連絡をおこなわず無断で試合に一度も出場をしなかった場合は、次回以降の大会の参加をお断りします。
2. 全ての試合内容が、配信者によってストリーミング放送される場合があります。大会参加者は、大会で行われる試合の全ての内容がストリーミング放送される事に同意したものとします。なお、ストリーミング放送は原則として試合中の全ての映像及び音声に対して2分以上のディレイを挿入するものとします。

## 11. 個人情報の取り扱い

1. エントリーの際に提供された個人情報は、本大会の開催、運営、及び広報等の目的に限り適切に使用し、それ以外の目的では使用しません。
- 2 参加選手等は自己の肖像、ニックネーム、チーム名、コメント、プレイ動画等について、事務局または第三者によって、テレビ、新聞、HP、SNS 等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で編集、公表、公開、報道または利用(商業的利用を含む一切の利用を含みます)されることを承諾するものとします。
3. 提供された個人情報は、法令の規定による場合を除いて、本人の同意を得ることなく、第三者に開示することはありません。
4. 提供された個人情報は、厳重に保管管理し、外部への漏洩防止や不正行為による流出・破壊・改ざんなどに関して、適切なセキュリティを施し、保護に努めます。

## 12. 免責事項

1. 天災等の不可抗力やその他やむを得ない事柄により、大会運営都合による本大会の内容変更や本大会の延期および中止となる場合があります。事務局の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して事務局では一切の責任を負いません。
2. 参加者が本規約への違反行為や不正行為により、本大会の出場途中で失格となった場合、事務局は一切の責任を負いません。なお、本規約への違反行為や不正行為に該当するかどうかの判断は、事務局の基準により行います。
3. 体調の優れない方、血圧に異常のある方、心臓に疾患をお持ちの方、過去に光刺激などによる痙攣や失神等をした経験をお持ちの方、ペースメーカーを使用されている方は、ご自身の責任においてご参加ください。
4. 本大会への参加または参加できなかったこと、また、本大会が配信、放送等され、またはされなかった結果、万一参加者に不利益や損害(経済的損失に限りません)が生じた場合でも、参加者ご自身の責任と負担において解決していただき、事務局は一切の責任を負いません。

5.本大会開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約に違反したことにより生じた損害または大会使用PC、PC周辺機器、ディスプレイ、ソフトウェアおよびネットワーク設備の不具合・故障、その他本大会の運営に関して参加者(関係者を含みます)に生じた損害に関して、事務局の指示や対応に故意または重大な過失がある場合を除き、運営事務局は一切の責任を負いません。

## 13.本規約の変更

本規約の内容は事務局の判断と裁量において変更できるものとします。本規約の変更を行う場合、当該変更内容を大会ホームページまたは本大会事務局が運営するDiscordに掲載します。

## 14.各お問合せ先

<大会に関するお問合せ先>

TZ GAME ENTERTAINMENT

MAIL:tochigi.esports@tetsujin.ne.jp