



レインボーシックス Japan Championship 2020

大会ルール

1. トーナメントルール

1.1. プレーヤー

1.1.1. 適正

Ubisoft よりチート行為でバンを受けている人は、Ubisoft より資金提供を受けている Rainbow Six リーグやトーナメントに参加することができない。この参加資格停止期間は Ubisoft がチート行為のバンを継続する限り続く。

1.1.2. 条件

プラットフォーム

すべてのプレーヤーはトーナメント開始前に UPlay に対応した正しいゲームアカウントで入場する必要がある。

1.1.3. 技術的問題

プレイヤーは自身のハードウェアやインターネット接続に責任を持つ。技術的な問題によって再試合が行われたり、選手の入れ替えが行われたりすることはない。チームは条件にある人数のプレーヤーで試合が行えない場合は棄権となる。

1.1.3.1. 接続

すべての人はチームの地域や技術的な状況のために接続 (ping) をなるべく良い状態にする責任がある。また、試合に必要なすべてのダウンロードやその他のプログラムはオフにしなければならない。このルールを破ると、チームは参加資格を失効する。

1.1.3.2. High Ping

ping の制限は 150ms とする。プレーヤーがこの値を超えている場合は、抗議をする前にリホストをする。専用サーバーが作成されていることを確認すること。それでも該当プレーヤーの ping が 150ms を超えており、試合に支障が出ることを避けられない場合は、抗議をすることができる。ただし ping が常に 150 を超えている場合にのみ high ping として扱われる。high ping によって抗議が行われた場合、試合を終了してはならず、2 ラウンド以上にまたがって作成された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。

1.1.4. プレーヤーの設定

1.1.4.1. グラフィックドライバー、その他類似のツール

すべての 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することは固く禁止されており、チート行為の既定の下で罰則が科せられる。

さらに、ゲーム内で何らかの方法でシステムのレートの使用状況を示すあらゆる種類のオーバーレイ（例： Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay）の使用は禁止されている。1秒あたりのフレーム数(FPS)のみを表示するオーバーレイの使用は禁止されておらず、使用可能である。

1.1.4.2. カスタムデータ

スプライト、スキン、スコアボード、クロスヘアに変化を与えることは固く禁止されており、公式のモデルのみ許可されている。プレイヤーがカスタムファイル（公式のモデルではないもの）を使用してプレーしたり、アップデートにより消去されたはずのファイルを使用してプレーしたりした場合、プレイヤーごとに4ペナルティポイントが科せられ失格となる。

1.2. チームルール

1.2.1. 出場選手

チームの出場選手はトーナメントに出場するために最低5人のプレイヤーで構成されなければならない。出場選手の変更は以下のタイミング前に、先だてて行わなければならない。また、大会にエントリー後にメンバー追加を行う際は、一度エントリーを解除してからメンバーを追加する必要がある。

シングルエリミネーション、またはダブルエリミネーショントーナメントの際はトーナメント表生成時の前に行う必要がある。

ほかのプレイヤーや、本人以外の成り代わりの選手がプレーすることは罰則の対象となる。

1.2.2. 選手の交代

選手の交代は試合の開始以前にのみ許可される。試合が開始（オペレーター選択とスポン地点の選択時）すると、チームの5人のプレイヤーは全員、ゲームを最後までプレーしなければならない。Bo3では各マップ間に選手を交代することが可能である。

1.3. トーナメントルール

1.3.1. トーナメント設定

すべてのプレイヤーは決められた設定に従うことが求められる。その他の合意は認められない。

1.3.2. マップキックとホスト権

マップバンはマッチページのマップキックシステムを介して行われなければならない。

大会サイトの左側の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。

1.3.3 不在

競技者が 15 分経っても準備完了しない場合は、Discord にて運営に報告しなければならない。不戦敗になるまでのカウントダウンはマッチページに記載された時間ではなく両チームがその試合に進んだ瞬間に始まる。

1.3.5. 棄権

競技者が棄権を選択した場合、すべての賞を諦めることとなる。それまでの対戦結果は有効となる。

1.3.6. 抗議

論争を呼ぶ状況が発生した場合、試合中にこのルールブックに記載されているかにかかわらず、疑いをかけたチームは直ちに試合を中断し運営に報告せねばならない。チームが試合を中断させずプレーを続行した場合はその状況を受け入れたとみなす。これにより、該当チームは試合が終了したのちにその状況にかかわることについて抗議を行うことはできない。抗議は直ちに行われなければならない、そうしなかった場合状況によっては抗議を受け入れられない場合がある。

1.3.7. 結果

両チームは大会サイトに正しい結果を記入する責任がある。ゆえに、運営が正しい結果かどうかを判断することができるように両チームスクリーンショットを撮り、抗議が発生した場合運営に提出できるように保管しておく必要がある。試合中に言い争いが起こった場合は抗議をすることで運営が状況を確認し判断を行う。お互いのチームが確実な勝者となるための十分な証拠がない場合は両チームともに失格という判断になることがある。

最終結果:

Bo1: 1:0 or 0:1

Bo3: 2:0 2:1 1:2 0:2

マップに勝利するために有り得る延長スコア: 2:0 2:1 1:2 0:2

1.3.8. 結果の記入

試合終了後にのみ結果を記入することが可能である。試合終了前に試合にチームスコアを記入した場合、スポーツマンシップに適さない行動としてチームの失格となる。勝利チーム

は大会サイトにスコアと勝利報告を行う義務がある。勝利チームが試合にスコアを記入すると、必要な場合対戦相手は15分の間に抗議を行う。その時間が過ぎると変更は認められない。

1.3.9. 終了した試合

たとえチームが記入ミスをしていても既に終了した試合は終了した状態のままである。不正行為を除いて、チームは上記のことに抗議や問い合わせの権利を持たない。特定の場合に運営は再試合を行う権利を有する。

1.3.10. 失格

試合は（両チームが試合に追加されてから）できるだけ早く開始されなければならない。大会の進行をできる限り遅らせないため、運営はトーナメントでチームを失格にする権利を有する。この権利はチームが試合を終了させる意思を全く見せなかったり、明らかに試合を止めていたりする時にのみ執行される。深刻な場合には両チームにこの権利が執行される。

1.4. ゲーム内

1.4.1. プレーヤーの切断

試合中にプレーヤーがサーバーから切断した場合はそのラウンドは最後まで継続される（アクションフェーズの最初の1秒でラウンド開始とみなす）。ラウンドが終了したのちに切断したプレーヤーはサーバーに再接続するかリホストを要求することができる。最初のラウンドが開始されるとその試合は「ライブ」とみなされる。試合が終了して勝者が決定するまで、最低でも半分のプレーヤーが残りの試合をプレーする必要がある。接続の問題でこれが不可能な場合は、プレーヤーを揃えられなかったチームが棄権となる。

全てのチームは1試合中に1回だけリホストを要求することができる。試合がすでにリホストされていてもプレーヤーが切断されるなどの問題が再びみられる場合には、該当チームは残りのプレーヤーで最後までプレーする必要がある。このルールの違反は詐欺行為とみなされ、チームの失格までを上限とする罰則が与えられる。

対戦相手への報告なしにチームがサーバーを離れた場合には、チームは失格となる可能性がある。すべてのユーザーは自身のハードウェアに責任を持たねばならない。

1回目の違反：詐欺行為への罰則 2/4 ペナルティポイント（プレーヤー/チーム）

2回目の違反：大会失格/ 2週間の大会出場禁止（プレーヤー/チーム）

1.4.2. リホスト

リホストされた試合では、すべてのプレイヤーはもともとの試合の開始時に選択した設定と同じものを選択しなければならない。前の時点でルールがすべて説明されていない場合は、チームは抗議をしなければならない。試合が0対0の状態を始められるかは大会管理者のみが決定できる。

1.4.3. ゲームの一時中断

プレイヤーがゲームを中断した場合には、中断した理由とおよそどれくらい再開に時間を要するかを対戦相手に伝えなければならない。対戦相手の準備を確認したのちに、中断を行ったプレイヤーが試合を再開する。中断は最大 10 分とする このルールの違反はスポーツマンシップに適さない行動として扱われ、再試合となる場合がある。

1.4.4. 不正行為

不公平な利益をもたらす行為は規則違反である。これはバグやグリッチなどあらゆる種類のものの使用を含む。バグやグリッチが使われたトーナメントでは、チームに警告が与えられ、2 回目に使用した際にはチームは失格となる。

1.4.4.1. スポーンキル・スポーンピーク

既にスポーンしていたり、遮蔽物から出てきたり、スポーンしてすぐ走っていったりするプレイヤーをキルすることはスポーンピークとみなされるが、グリッチやバグの使用とは認定されない。

1.5.配信

配信試合の配信は運営の同意があった場合にのみ許可される。許可を取るには「問い合わせ」に連絡する。

1.5.1. 観戦者

運営が許可した観戦者以外による観戦は認められない。

1.5.2. 個人配信

Ubisoft または運営が試合を公式放送していない場合、個人配信は常に許可されている。Ubisoft または運営が試合を公式放送している場合、個人配信は Ubisoft または運営の許可なしにすることはできない。Ubisoft または運営の許可なしに試合を個人配信することはチームの失格やトーナメント内における配信者のバンが行われる場合がある。また個人配信には公式配信と同等の時間ディレイを設けること。

1.5.3. 第3者の試合中のコーチングについて

BAN フェーズ開始時点からその MAP の試合結果が確定するまでの間、試合に出場しているプレイヤー以外のメンバー、あるいは第3者がゲーム内への指示・報告を行う「コーチング行為」などの試合への関与は禁止とする。

1.6. チート行為

1.6.1. タイムテーブルによるチート行為の告発

対戦相手をチート行為により告発したい場合、そのチームは運営に証拠を提出する必要がある。証拠は抗議の一番初めに提出される必要があるため、抗議をする際に証拠が準備されていることを確認しなければならない。それでも抗議の最初に証拠を提出できない場合は大会終了後でも提出可能である。正しいフォームに沿って作成されていない証拠は拒否される。なお、証拠の構造については、1.6.1.1「証拠の構造」について詳述する。

運営は、進行中の大会にて不正ツールの使用が疑われる選手・チームがいる場合、自身の判断により、以降の試合、もしく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、該当の選手／チームに MOSS の使用を義務付けることができる。この指示に従わない場合や、MOSS ファイルの提出が不完全であった場合は、不正ツールが使用された場合と同等のペナルティを与える事ができる。また、MOSS の提出は対戦した両チームから提出が行われなければならない。

1.6.1.1. 証拠の構造

証拠は以下の情報を含まなければならない。

- ・プレイヤーの名前とアカウントのリンク
- ・確認してほしいプレイヤーの UplayID
- ・疑われるチートのアート、説明、名前
- ・ビデオのリンクと名前
- ・理由を添えた(例:なぜそれが偶然や運、サウンドプレイや技術によるものではないのか)

疑わしい箇所がみられるデモ内の特定の時間

1.6.1.1.1. 例

プレイヤー1が試合に負けたくなかったためプレイヤー2にチート行為をしていたと思いません。

プレイヤーリンク：プレイヤーのプロフィールのリンク

UplayID：Mister Spock1337

チート：エイムボット、フラッシュハック、ウォールハック/ESP

デモのリンク：ダウンロードできるデモのリンク

デモの名前：

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。絶対に自分の音は聞こえていない。

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くても私にエイムを合わせていた。

2. ゲーム設定

試合は以下の設定に従ってプレーされなければならない。

すべての試合はファイナル進出枠を決める試合を除いて1チーム5人でプレーされる。

2.1. 設定

プレイリストタイプ：ノーマルモード

ボイスチャット：チームのみ

時間帯：昼

HUD設定：プロリーグ

2.2. 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 ラウンド
延長時のスコア差：2
延長時役割交代：1
目標ローテーションパラメーター：2
目標タイプローテーション：ラウンドプレイ数
攻撃オペレーター専用出撃地点：オン
選択フェーズタイマー：15
第6の選択フェーズ：オン
第6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ヤー：オフ
負傷：20
ダッシュ：オン
覗き込み：オン
死亡リプレイ：オフ

2.3. 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
ディフューザー保持者選択：オン
準備フェーズ時間：45
アクションフェーズ時間：180

2.4. オペレーター・スキン

【ACE】【MELUSI】【ZERO】は使用不可。

その他のオペレーターは使用可能である。

プレイヤーは下記のユニフォームとヘッドギアのみを使用できます。
他のすべてのユニフォームとヘッドギアの使用が禁止されています。

- デフォルトスキン
- プロリーグセット（ゴールドセット）
- Esports チームスキン（パイロットプログラム 1, 2, そして今後追加される esports チーム）

ームに関連したスキン)

銃のスキンやチャームに制限はありません。

禁止オペレーター/スキンの使用が確認できた場合原則、1 度目は使用チームの該当ラウンドを敗北とする。2 度目以降は使用チームの該当試合を敗北とする。

禁止オペレーター/スキンに関しての違反報告には以下の情報を違反発覚直ぐに Discord にて運営に報告しなければならない。

原則、試合途中でも必ずリホストを違反チームに要求し試合を中断して報告を行う。試合終了後の違反報告は一切受け付けることはできない。

- ・プレイヤーの名前とアカウントのリンク
- ・確認してほしいプレイヤーの UplayID
- ・禁止オペレーター/スキン 詳細情報の提示
- ・ゲーム内スクリーンショットの提出(利用ラウンド・利用プレイヤー名が明確に確認できるものに限る)

2.5. マッププール

クラブハウス

領事館

カフェ・ドストエフスキー

オレゴン

海岸線

テーマパーク

ヴィラ

3. ペナルティポイント

基本的に単一の違反がより高い罰則とならない限り、一人のプレイヤーあるいは一つのチームは最大で4ペナルティポイントまでが科せられる。チームに対してはプレイヤーの人数にかかわらず、一つの違反につき一度の罰則が与えられる。プレイヤーやチームが複数の違反を行った場合には、ペナルティポイントは合計される。4ポイントが累積した選手・及びチームは失格となる。

3.1. 出場禁止処分

大会の途中に大会出場禁止処分を受けたプレイヤーは大会失格となる。例外は以下のことに対する出場禁止である。

- ・チート行為
- ・偽装または複数アカウント
- ・不適切な内容や行動
- ・替え玉

3.2. 出場禁止処分の回避とペナルティポイント

新しいチームを作成して出場禁止処分やペナルティポイントを回避することは固く禁じられている。与えられているペナルティポイントや出場禁止処分は移行され、再度違反した場合はより重い制裁がチームやプレイヤーに科せられる。

3.3. ペナルティポイント一覧

3.3.1. ペナルティポイント

違反行為	
基本	
不在	プレイヤー・チーム：4
運営の指示への拒否	プレイヤー・チーム：1～4
試合の中止	中止を申請したチームの棄権
無効選手の出場	
替え玉	プレイヤー・チーム：4
大会出場禁止処分を受けている選手	プレイヤー・チーム：4
チーム登録ページにいない選手	当該選手の出場権利剥奪
非登録選手	当該選手の出場権利剥奪
誤ったゲームアカウントの使用	当該選手の出場権利剥奪
登録外ゲームアカウントの使用	当該選手の出場権利剥奪
反スポーツマンシップの行動	
複数または虚偽アカウント	プレイヤー・チーム：1～4
詐欺行為	プレイヤー・チーム：1～4
虚偽の試合結果	プレイヤー・チーム：1～4
虚偽のマッチメディア	プレイヤー・チーム：1～4
虚偽の試合	プレイヤー・チーム：4
チート行為	プレイヤー・チーム：4

版数	発行日	改訂内容
第1版	2020年8月26日	初版発行
第2版	2020年9月13日	2.4. オペレーター・スキン 内容変更