

# SBC esports CUP ～2022 Autumn Women's VALORANT～

## 大会ルールブック

### 1. はじめに

「SBC esports CUP ～2022 Autumn Women's VALORANT～」(以下「本大会」)は、主催：SBCメディアカルグループ 及び 協力：株式会社electronic・株式会社テレビ朝日・株式会社テレビ朝日メディアプレックス・株式会社JCGで構成される大会運営組織(以下、大会運営)が運営および管理を行う。

本大会へ参加した時点で、後述の大会規約(以下、大会ルール)に同意したものとみなす。

『1マップ』は本タイトルにおける1度のオンライン対戦を指し、『マッチ』はトーナメントにおける勝利チームを決定する対戦を指す。

大会運営は大会ルールにおいて提起されない問題、または大会ルールを適用することで著しく公平性を欠く結果となる問題に対して裁定権を有する。

## 大会進行形式

### (a) トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する

### (b) トーナメントの組み分け方法

大会運営にて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとする

### (c) 大会運営システム

試合時の大会運営とのコミュニケーションは“Discord”を使って行う

### (d) マッププール

使用するマップは

ヘイヴン、アセント、アイスボックス、ブリーズ、バインド、フラクチャー、パール

## 対戦形式: 1回戦～準決勝

### (a) 勝利条件

Bo1 (Best of 1、先に1勝したチームが勝ち)にて対戦を行う

### (b) マップ採用方式 (BAN/Pick方式)

1. チームAが1マップ選択し、BANを行う
2. チームBが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
3. チームAが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
4. チームBが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
5. チームAが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
6. チームBが残りのマップから試合を行うマップのPickを行う
7. チームAが攻撃防衛の選択を行う

※トーナメント表の上側がチームAとし、下側がチームBとする

(c) ゲーム設定

試合ロビーは下記の設定で作成を行う

(試合ロビーはトーナメント上側のチームの代表者が作成を行う )

1. マップ：事前に選択されたマップ
2. モード：スタンダード
3. サーバー：Tokyo
4. チートを許可：オフ
5. トーナメントモード：オン
6. オーバータイム：オン
7. 全ラウンドをプレイ：オフ
8. 対戦履歴の非表示：オフ

## 対戦形式：決勝

(a) 勝利条件

Bo3 (Best of 3、先に2勝したチームが勝ち) にて対戦を行う

(b) マップ採用方式 (BAN/Pick方式)

1. チームAが1マップ選択し、BANを行う
2. チームBが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
3. チームAが残りのマップから1マップ目の試合を行うマップのPickを行う
4. チームBが1マップ目の攻撃防衛の選択を行う
5. チームBが残りのマップから2マップ目の試合を行うマップのPickを行う
6. チームAが2マップ目の攻撃防衛の選択を行う
7. チームAが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
8. チームBが残りのマップから1マップ選択し、BANを行う
9. チームAが残った3マップ目の攻撃防衛の選択を行う

※トーナメント表の上側をチームAとし、下側をチームBとする

(c) ゲーム設定

試合ロビーは下記の設定で作成を行う

(試合ロビーはトーナメント上側のチームの代表者が作成を行う )

1. マップ：事前に選択されたマップ
2. モード：スタンダード
3. サーバー：Tokyo
4. チートを許可：オフ
5. トーナメントモード：オン
6. オーバータイム：オン
7. 全ラウンドをプレイ：オフ
8. 対戦履歴の非表示：オフ

## タイムアウト (戦術的ポーズ)

1. 各チームは1試合当たり2回、ゲーム仕様に基づき1分間のタイムアウトを使用可能とする
2. オーバータイムにおいては、各チーム1回、タイムアウトを使用可能とする

## トラブル対応方法：試合中にプレイヤーが切断してしまった場合

1. 何らかのトラブルにより試合中に選手が切断してしまった場合、人数不備となっているチー

ムはゲーム内チャットにて相手チームに対して理由を説明した後、退出が確認された後の購入フェーズ中に、ゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオンにし、対戦を一時停止する

2. 選手が切断してから5分間待機し、復帰が確認でき次第、両チームの代表者はゲーム内チャットにて相手チームに準備完了の旨を伝える その後、ゲーム内メニューの「チート」より「対戦タイマー一時停止」をオフにし、試合を再開する
3. 選手が切断してから5分以上経っても選手が再接続できない場合、どちらかのチームの代表者がDiscordサーバー上の所定のチャンネルにて大会運営へ報告を行う その後大会運営の判断により、人数不備となっているチームはそのまま試合を続行すること
4. 選手の回線状況が著しく悪く試合中に何度も切断してしまう場合、同一選手かどうかに関わらず、1つの試合に対し2回の切断までは上記2.の方法で対応し、3回以降の切断はそのまま試合を続行すること
5. チームで2人以上が再接続出来ない場合、試合の再開は行わず、どちらかのチームの代表者が、切断が確認できるスコアボードのスクリーンショットとともに、Discordサーバー上の所定のチャンネルにて大会運営へ報告を行うこと その後大会運営の判断により、人数不備となっているチームはその試合を不戦敗とする