

# 【VALORANT】FLS Cup Challengers 大会ルール

## 1. 参加条件について

- ・全エピソードの最高ランクがダイヤ3以下であること。
  - ・エピソード8(コンペティティブ)またはエピソード9(コンペティティブ)の合計プレイ時間が50時間以上であること。
- ※エントリー前に下記2点の準備をお願いいたします。
- ・Tracker.ggの登録
  - ・プライベート設定をoff

※サブアカウントの疑いがある場合は代表者と連絡を取り、出場の判断をさせていただきます。代表者の方はDMの開放をよろしくをお願いいたします。

- ・日本語による円滑なコミュニケーションができること。
- ・過去に不正行為によりアカウント停止の経験がないこと。
- ・VALORANTコミュニティー行為規範を尊重し、それに従うこと。

## 2. 参加チーム数について

- ・最大で8チームまで参加可能で、それを超える申し込みがあった場合、抽選により参加チームを選出します。

## 3. 登録情報の変更について

- ・登録情報は応募期間中にエントリーページから変更できます。
- ・応募期間終了後のエントリー情報の変更は、**10月19日 17:00**までに行うことが可能で、変更または追加にはリザーブ選手も含まれます。変更を行った際はDiscordサーバーの「#登録情報変更」に報告をお願いします。上記の日時まで報告が無かった場合は失格となります。
- ・リザーブ選手の交代は自由に行えますが、事前に登録されていない選手の出場は許可されません。

## 4. 大会用Discordサーバーについて

- ・サーバーは**10月18日 23:00**から開放します。
  - ・参加チームのメンバーは、大会専用のDiscordサーバーに加入し、大会名とチーム名のロールを自身に適用してください。
- ※**10月19日 17:00**までにDiscordサーバーへの参加が確認できない(チーム名のロールが適用されていない)チームは、失格となる可能性があります。

## 5. 試合開始時間について

	試合時間
10月19日	1回戦 19:00～
	2回戦 20:00～
	3回戦 21:00～
	決勝戦 22:00～

- ・試合の開始予定時間に選手が5人そろっていない場合、5分間の余裕時間を設けます。その余裕時間が過ぎても選手が全員揃わない場合は、不戦敗とみなされます。  
(例) 19:00に試合開始予定の場合、19:06になった時点で不戦敗とします。
- ・配信試合の場合、試合時間の30分前にメンバー確認を行います。確認が取れない場合は配信試合を変更する可能性がございますので、ご了承ください。
- ・対戦相手が全員揃わない場合は、カスタムルームのスクリーンショットを撮り、それを添付して大会専用Discordの「#結果報告」で不戦勝を報告してください。
- ・前の試合が予定よりも長引いた場合、上記の時間を超えても休憩を取ることが可能です。

## 6. 試合形式について

- ・グループリーグ形式、参加チームを2つのグループに分けてリーグ戦を行い、各グループで1位のチームが決勝戦を行います。1回戦目から決勝戦まで全てBo1で行います。
- ・各グループ内で勝利数が同数だった場合は得失ラウンド数を参照して決勝進出チームを決定します。
- ・参加チーム数が定められた数に達しなかった場合、試合の方式を変更することがあります。試合方式の変更については、参加チーム数が確定した時点で日程と合わせてお知らせします。なお、試合方式が変わったとしても、大会の開始時間は19:00となりますので、ご了承ください。

## 7. リーグ内順位決定について

- ・原則勝利数で順位決定を行います。
- ・勝利数が同数だった場合は以下の手順で順位を決定します。  
①直接対戦成績 ②得失ラウンド差 ③抽選

## 8. カスタムルーム作成について

- ・対戦表でアタッカーに指定されたチームがカスタムルームを立ち上げ、対戦チームを招待するようにしてください。フレンドリクエストは、Discordサーバーに掲載されている全選

手のプレイヤー名を参照して行ってください。

・配信試合では、運営側がカスタムルームを設定します。以下のアカウントからフレンドリクエストを送ります。

①FLScam1#0001 ②FLScam2#0002

・カスタムルームへのコーチなどの関係者の参加は認められていません。

・設定は以下の指示に従ってください。

サーバー	Tokyo
チート許可	オフ
トーナメントモード	オン
オーバータイム	オン
全ラウンドをプレイ	オフ
対戦履歴の非表示	オフ

## 9. マップ & 攻守決定について

	マップ
1回戦目	サンセット
2回戦目	アイスボックス
3回戦目	ヘイヴン
決勝戦	アセント

・対戦表に関しては大会前日に公開いたしますのでそちらをご参照ください。

## 10. 試合中のポーズについて

・プレイヤーがゲームを続けられない問題が起きた場合、各チームは1試合につき最大2回(1回あたり最大5分)のテクニカルポーズを利用できます。一度、テクニカルポーズを取った後に再度問題が発生した場合は、そのままゲームを続行してください。ポーズを行う際は、「対戦タイマー一時停止」機能を使用してください。

・タクティカルポーズはどのような状況でも利用することはできません。

・これら2つのルールに反したチームは、初回は警告、2回目は失格となります。

## 11. 個人配信について

・個人配信を許可しない場合、試合が始まる前にその旨を相手チームに伝えてください。

・個人配信をする際には、問題を避けるために遅延などの対策を取るようになしてください。

## 12. 禁止行為 & ペナルティについて

- ・公式試合などで、バグやグリッチと認識される行動、またはそれに類似する行動は避けてください。そのような行動は、内容によっては失格の原因となる可能性があります。
- ・問題が起こり、運営が介入が必要と判断した場合、ペナルティが課せられることがあります。ペナルティの詳細は、運営が話し合いを行い、その都度決定します。
- ・**試合中にルール違反が発生し、それが失格につながる可能性がある場合は、すぐにタイマーを止めて運営に連絡してください。運営の審議の下、失格となったチームは全ての試合を無効試合とし、全ての結果を無効とします。**

具体例は以下ようになります。

指摘側のチームをAとし、違反側のチームをBとする。

試合を中断して報告した場合

運営の審議の下、違反とみなされた場合はAを勝利とし、Bを失格とする。

試合終了後に報告した場合

運営の審議の下、違反とみなされ、且つBが勝利していた場合はその試合を無効試合とし、全ての試合結果を無効とする。

## 13. 結果報告について

- ・試合に勝利したチームは、結果画面のスクリーンショットを取り、それを添付して大会のDiscordサーバーの「#結果報告」チャンネルで報告を行ってください。報告する際には、参加した両チームの名前と、勝利したチームの名前を必ず明記してください。
- (例) teamA対teamB、teamAの勝利

## 14. 賞品について

- ・この大会で提供される賞品は、試合に参加した選手にのみ授与されます。試合に参加していない選手には賞品を授与することはありません。
- ・賞品はDiscordのダイレクトメッセージを通じて送られますので、必ずダイレクトメッセージの受信設定を解放してください。
- ・ダイレクトメッセージの受信設定が解放されていない場合、賞品の受け取りはキャンセルされます。ご注意ください。

## 15. 大会中止 & 延期について

- ・ゲームに問題が発生したり、運営上の理由で大会の進行が困難となった場合、大会の開催を一時停止するか、または日程を延期することが考えられます。