



Tournament Specific Rules 2022

以下の文書は、ASUS ROG Masters 2022のすべての要素に適用される大会特別ルールの概要を説明するものです。この文書は全編にわたって、UBISOFTの行動規範に従って解釈されます。

目次

1.概要	3
2.プレイヤー参加資格・参加登録	3
2.1 参加資格・要件	3
2.2 参加登録	3
2.3 Discordの参加	4
2.4 機密保持	4
3.大会の構成	4
3.1 地域	4
3.2 オープン予選	5
3.3 地域別決勝	5
3.4 APAC決勝	5
3.5 試合ルール	6
3.6 マッチメディア	9
3.7 MOnitor System Status (MOSS)	9
3.8 MOSSファイルのアップロード	9
3.9 ルール変更	10
4.賞品	10
4.1 賞金の内訳 - オープン予選	10
4.2 賞金の内訳 - 地域別決勝	10
4.3 賞金の内訳 - APAC決勝	11
4.4 賞金に関する規約と条件	11
4.5 渡航と宿泊	11
5.試合の中継	12
5.1 権利	12
5.2 個人的な配信	12
5.3 合意事項	12
6.ペナルティ	12
附則A: 国/地域・年齢	13

1.概要

本文書(「Tournament Specific Rules」以下(大会特別ルール))は、2022年8月1日から2023年1月1日まで開催されるROG Masters APAC 2022(オープン予選、地域別決勝、APAC決勝)の、附則Aで指定された国での大会全体を規定するものです。

[ESL Global Rules](#)と類似するすべてのルールについては、本Tournament Specific Rules(大会特別ルール)が優先されます。

本大会特別ルールの英語版とその他の翻訳版との間に矛盾や不一致がある場合、英語版が優先され、該当する翻訳版は該当する英語版と一致するように自動的に修正されたとみなすものとします。

本大会、登録手続き、参加方法についてご不明な点がある場合、[ROG Masters APAC 2022 discord](#)をご参照ください。

2.プレイヤー参加資格・参加登録

2.1 参加資格・要件

ROG Masters APAC 2022(以下「大会」といいます)の競技には、参加資格のある方のみが参加することができます。

参加を希望する個人は、以下の条件を満たす必要があります:

1. 附則A: 国/地域・年齢に記載されている参加国の居住者であること
2. 大会期間を通して、附則A: 国/地域・年齢に記載されている現地の年齢制限に従い、「レインボーシックス: シーズ」をプレイする資格があること
3. 大会の全期間において、PC版「レインボーシックス: シーズ」を所有しているか、またはアクセス可能であること
4. 有効なUplayアカウントを持っていること
5. 有効なESLアカウントを持っていること
6. 配信を行うために最低5Mbのインターネット接続帯域を有していること
7. 本大会に関する規約(「Tournament Specific Rules(大会特別ルール)」)に同意すること(承諾方法については下記2.2参照)

上記の参加資格をすべて満たした方を、以下「プレイヤー」といいます。

本大会中のいかなる時点で、トーナメント運営がいずれかの資格要件を満たしていない個人を発見した場合、またはスポンサーのブランドイメージを損なうと判断した場合、その個人は本大会への参加から除外および/または賞品の獲得を禁じられます。

2.2 参加登録

すべてのプレイヤーは以下の条件を満たしていなければなりません:

1. 18歳以上であること(チームメンバーのうち1人でも18歳未満であることが判明した場合、そのチームは失格となります)
2. 大会に参加可能な地域に属していること(例: 日本予選に出場するチームは、すべてのプレイヤーが日本在住である必要があります)
3. トーナメントアプリまたはESL Playトーナメントページで、UplayアカウントとESLアカウントをリンクさせること
4. ESL Playでリンクされた同じUplayアカウントを使用して大会に参加すること
5. Tournament Specific Rules(大会特別ルール)およびESLプライバシーポリシーを含む関連するプライバシーポリシーを読み、承諾する必要があります。

詳細については、大会主催者であるESL SEA Pte. Ltd.(以下、「ESL」)がどのようにプレイヤーの情報を処理するかについての詳細は、ESLプライバシーポリシーと以下のセクション6(「一般条件」)をご参照ください。

2.3 Discordの参加

本大会はDiscord上で管理・運営されます。大会に参加するためには、参加者は全員が大会のDiscordサーバーに参加する必要があります。

参加者は「welcome」チャンネルにて参加地域のアイコンをクリックし、その地域の大会に必要なチャンネルを確認する必要があります。

2.4 機密保持

大会主催者と選手、またはチームとの間でいかなる通信手段を用いて行われた対話も、厳重に機密事項として扱われます。大会主催者の書面による同意がない限り、これらの資料を公表することを禁じます。

3.大会構成

3.1 地域

大会は、以下の地域で開催されます:

- 日本予選
 - Japan Eastサーバー
- 韓国予選
 - East Asiaサーバー
- 南アジア予選
 - South East Asiaサーバー
- 東南アジア予選
 - South East Asia サーバー

各地域における国の一覧は、「附則A:国/地域・年齢」に掲載されています。

各オープン予選の上位2チームが、地域別決勝大会への出場権を獲得します。地域別決勝大会の上位1チームが、APAC決勝大会への出場権を獲得します。

3.2 オープン予選

参加登録

参加資格のあるすべてのチームが予選に参加できます。

大会フォーマット詳細

- オンライン
- モード: 5on5、TDM Bomb
- チームシード:
 - ランダム
- トーナメント方式:
 - シングルエリミネーション、Bo1(一本勝負)
 - 上位2チームは本オープン予選では対戦せず、地域別決勝大会への出場権を即時に獲得します

3.3 地域別決勝

参加登録

オープン予選を勝ち抜いたチームは、自動的に次の地域別決勝大会に進出することになります。オープン予選で出場権を得た2チームと合わせて、さらに2チームのプロスポーツチーム(招待チーム)が地域別決勝大会に出場することになります。参加チームは、参加資格のある大会の時間を厳守する必要があります。

東南アジア(SEA)地域別決勝大会は配信される予定ですが、追加ルールが適用される場合があります。この場合、すべての参加者に対し、地域別決勝大会への招待状とともに追加ルールを通知します。

大会フォーマット詳細

- オンライン
- モード: 5on5、TDM Bomb
- チームシード:
 - オープン予選を勝ち抜いたチームは、地域別決勝大会の1回戦目で招待チームと対戦します
- トーナメント方式:
 - シングルエリミネーション、Bo3(三本勝負)

3.4 APAC決勝

参加登録

地域別決勝を勝ち抜いたチームは、次のAPAC決勝大会に招待されます。参加チームは、参加資格のある大会の時間を厳守する必要があります。

APAC決勝は配信される予定ですが、追加ルールが適用される場合があります。この場合、すべての参加者に対し、APAC決勝への招待状とともに追加ルールを通知します。

大会フォーマット詳細

- オフライン
- モード: 5on5、TDM Bomb
- チームシード:
 - ランダム
- トーナメント方式:
 - ダブルエリミネーション、Bo3(二本先取)
 - グランドファイナル
 - トーナメント表の上位のチームが、チーム A、チーム B を選択できます
 - トーナメント表の上位のチームが、Decider Mapのスタート側とOver Time側を選択できます

3.5 試合ルール

試合開始時間

全試合(オープン予選、地域別決勝、APAC決勝)は、予定された試合開始時刻に行われます。

ゲームロビーへの参加

1. ESL Playのマッチイベントページにアクセスします。
2. 対戦ページ左側のチーム(トーナメント表の上位のチーム、「チームA」といいます)が、カスタムロビーを作成する権利を取得します。
3. 試合結果、スクリーンショット、MOSSファイルをマッチメディアとして、試合ページにアップロードする必要があります。

試合の詳細

- 1試合につき1マップ
- 各大会: 1つのロビーに対してプレイヤー10人

ゲーム設定

- HUD設定: スタンダードHUD
- 降伏をリクエストするオプションは無効化

ゲーム詳細

- Banの回数: 4
- Banタイマー: 10
- ラウンド数: 6
- 攻撃/防御の役割交代: 3
- 延長: 3
- 延長のスコア差: 2
- 延長の役割交代: 1
- 目的ローテーションパラメータ: 2

- 目的タイプローション: ラウンド勝利数
- アタッカー固有スポンオン
- 選択フェーズタイマー: 30
- ハンデダメージ: 100
- フレンドリーファイア: 100
- 負傷: 20
- ダッシュ: オン
- リーン: オン
- デスリプレイ: オフ

ゲームモード: TDM BOMB

- プラント時間: 7
- ディフューズ時間: 7
- フェーズ時間: 45
- 準備: 45
- アクション: 180

オペレーター、コスメティック、ガジェット、装備、アタッチメント

すべてのオペレーターは使用可能です。

オペレーターとガジェットのスキンはデフォルトのみ使用可能となっております。

オペレーターとコスメティックは、大会運営側が明確に禁止している場合を除き、すべて使用可能です。大会運営は、特定のガジェット、オペレーター、装備品、アタッチメントを禁止する権利を有し、いかなる時もアドバンテージが悪用されないことを保証します。大会運営は、制限やルールの変更を速やかにチームに送るよう最善を尽くします。

ホストとマップBAN

マッププール: 以下に示されたマップを使用します。

- Chalet(山荘)
- Oregon(オレゴン)
- Club House(クラブハウス)
- Skyscraper(高層ビル)
- Bank(銀行)
- Kafe Dostoyevsky(カフェ・ドストエフスキー)
- Villa(ヴィラ)
- Border(国境)
- Themepark(テーマパーク)

マップBAN: マップBAN/サイド選択は1分以内に行うこととします

対戦ページ左側のチーム(トーナメント表の上位のチーム、以下「チームA」)が、ロビーを開く権利を取得します。データセンターの専用サーバーは、デフォルトに設定する必要があります。「3.大会構成」を参照してください。

Bo1(オープン予選)のマップBANは、ESL Playから試合ページのコメントを通して行わなければなりません。

Bo3(地域別決勝戦、APAC決勝戦)については、管理者がDiscord上でマップBANに関する手続きを行います。

マップBANについては以下の表を参照してください。

ベストオブ1シリーズ (BO1)		ベストオブ3シリーズ (BO3)	
	チームAがBanを行う		チームAがBanを行う
	チームBがBanを行う		チームBがBanを行う
	チームAがBanを行う		チームAがBanを行う
	チームBがBanを行う		チームBがBanを行う
	チームAがBanを行う	チームAが選択する (Pick)	Bがサイドを選択 / AがOT
	チームBがBanを行う	チームBが選択する (Pick)	Aがサイドを選択 / BがOT
	チームAがBanを行う		チームAがBanを行う
	チームBがBanを行う		チームBがBanを行う
残りの決定	Aがサイドを選択 / BがOT	残りの決定	コインフリップでサイド決定

チームがロビーに全選手を揃えた時点で準備完了と判断され、両チームのロスターが揃った前提として、試合を開始することができます。

タイムアウト

タイムアウトは、ゲームの流れの中で、チームが要求できる一時停止のことです。各チームは試合中の各マップにつき、タイムアウトを1回要求することができます。使用されなかったタイムアウトは次のマップに引き継がれず、失われます。

タイムアウトを要求するには:

1. プレイヤーはゲーム内の「メニュー」で表示される「タイムアウトを要請」を選択する必要があります。キーボードの「ESC」キーからも開くことができます。
2. タイムアウトを行うには、チーム内において多数のプレイヤーの投票が必要となります。タイムアウトは、オペレーター選択フェーズの10秒以内に要求しなければなりません。
3. 45秒経過するとゲームが再開されます。

タイムアウトはタイムアウト期限外に選択された場合、次のラウンドのオペレーター選択フェーズに実行されます。

欠場 (No show)

出場者が10分を経過しても試合を開始する準備ができていない場合(例: マップがBANされていない、コミュニケーションが取れていないなど)、Discordで運営チームに欠場 (no-show) を報告することになります。チームは試合通知を受け取ってから10分以内にロビーに参加しなければならず、この時間内に参加しなかった場合は不戦敗となります。大会を遅延させた場合は失格となります。

試合結果

試合結果は、試合終了時にESL Playに提出する必要があります。結果は、試合終了後にESL Playモバイルアプリまたはウェブサイトのマッチイベントから報告する必要があります。プレイヤーは、正確なマッチスコアを示すスクリーンショット/動画(マッチメディア)をアップロードする必要があります。マッチメディアは、マッチイベントページで直接アップロードする必要があります。両チームには、ESLウェブサイトにも正しい結果を入力する責任があります。したがって、試合終了時に正しい結果を確認できるスクリーンショットを撮影し、試合終了後にESLウェブサイトにアップロードすることが義務付けられています。試合に問題が発生した場合、Discordにて運営チームに報告してください。運営チームが案件を確認し、判断を下します。この判断

は、どちらかのチームも明確な勝者となるのに十分な証拠がない場合、両チームが失格となる場合があります。

接続の切断

対戦中にプレイヤーがサーバーから切断された場合、そのラウンドは中断することなく最後まで続けられます(ラウンドの開始は準備フェーズの1秒目から始まります)。ラウンドが終了する前にチームがサーバーから切断された場合、対戦相手がそのラウンドを獲得します。ラウンド終了後、切断したプレイ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ます。

予選の最中にチームの接続が切れた場合、そのチームは1ラウンドだけでなく、全ての試合を没収することになります。切断されたプレイヤーは、自己の責任において対戦相手と再接続するものとします。

地域別決勝戦では、各チームはマップごとに1回だけリホストを行うことができます。リホスト時にプレイヤーが切断されるなど、類似の問題が再び発生した場合、チームは残ったプレイヤーでそのマップを最後までプレイする必要があります。切断されたプレイヤーは、可能な限り早く再接続するようにしてください。このルールの悪用は、不正行為とみなされ、チームの失格を含むペナルティーが課されます。

試合の抗議

- 試合中に何らかの問題が発生した場合、プレイヤーはDiscordで運営チームに抗議連絡を行う責任があります。
- 抗議が発生した場合、プレイヤーは試合結果の証拠を提示する責任があります。試合結果は、各勝利のスクリーンショットまたはYouTubeやTwitch等ウェブサイトアップロードされたリプレイ動画で証明できます。

3.6 マッチメディア

試合の報告や抗議において、以下のようなマッチメディアが証拠として認められます:

- 配信のVOD(選手名、チーム名、日付、トーナメントのラウンドが明記されているもの)
- 選手と結果/問題の両方が写っているスクリーンショット(または写真)

3.7 MOnitor System Status (MOSS)

[MOnitor System Status \(MOSS\)](#)は、オープン予選、地域別決勝、APAC決勝の全ての試合において、例外なく全プレイヤーが使用することが義務付けられています。プレイヤーが[MOnitor System Status \(MOSS\)](#)を正しく実行できない場合、そのプレイヤーは大会に参加することができません。

MOSSファイルが欠落している場合、状況に応じて選手・チームに処分が下されます:
最初の違反は警告となり、それ以降の違反はチームの失格となります

破損、欠陥、不完全なMOSSファイルは、MOSSファイルの紛失と同様に扱われ、同様に処罰されるものとします。2つ以上のインゲームラウンドが欠落しているMOSSファイルや、50%以上が黒画面または見えない状態のスクリーンショットを含むファイルは、不完全かつ欠落しているものとみなされます。

MOSSとMOSSファイルの加工は不正行為とみなされ、厳しく罰せられます。

3.8 MOSSファイルのアップロード

試合終了後10分以内にMOSSファイルをアップロードすることが義務付けられています。もし10分以上経過してもファイルが見つからない場合は、5分以内にDiscordで運営者に連絡し、抗議を申し立てる必要があります。プレイヤーは申し立て開始後、MOSSファイルをアップロードするための時間を追加で得ることが可能です。

それでもなお、この期限内にプレイヤーがMOSSファイルをアップロードしていない場合は、MOSSファイルの紛失として扱われ、同様の処分を受けることになります。すでに警告を受けているチームは失格になります。

3.9 ルール変更

ESLは、本大会特別ルールに記載された規則を、予告なく修正、削除、または変更する権利を有します。プレイヤーは、そのような修正に拘束されるものとします。また、大会運営はフェアプレーとスポーツマンシップを維持するために、本大会特別ルールで特に支持されていない、あるいは詳細に記載されていない事例について判断する権利、あるいは極端な場合、本大会特別ルールに反する判断さえも行う権利を有します。

ESLは、本大会の「大会固有ルール」に記載されているルールを、予告なく修正、削除、または変更する権利を有します。プレイヤーは、そのような修正に拘束されるものとします。また、大会運営者は、フェアプレーとスポーツマンシップを維持するために、本大会特別規則に明記されていない事項、あるいは極端な場合には「大会固有ルール」に反する判断をする権利を有します。


4. 賞品

4.1 賞金の内訳 - オープン予選

順位	報酬
 1位~2位	地域別決勝進出

4.2 賞金の内訳 - 地域別決勝

順位	報酬
----	----

 1位	\$2,000(米ドル) + APAC決勝進出
 2位	\$1,500(米ドル)
 3位~4位	\$1,000(米ドル)

4.3 賞金の内訳 - APAC決勝

順位	報酬
 1位	\$8,000(米ドル)
 2位	\$5,000(米ドル)
 3位	\$3,000(米ドル)
 4位	\$2,000(米ドル)

4.4 賞金に関する規約と条件

賞金の譲渡はできません。賞金を他の商品およびサービスと交換することは禁止されています。上記以外のすべての費用(適用されるすべての連邦税、州税、地方税、国際関税を含みますが、これらに限定されません)は、各受賞者が自らの責任で負担するものとします。

賞品を受け取るには公式ルールの遵守が条件となり、公式ルールに従って獲得したすべての賞品が授与されます。受賞候補者が参加資格を失った場合や何らかの理由で賞品が没収された場合、賞品の性質に基づく時間的余裕に応じて、ESLは特定の大会に参加する他のチーム間で均等に分配します。賞品の送付まで最長3ヶ月かかる場合があります。

4.5 渡航と宿泊

APAC決勝への出場権を獲得したチームの渡航費および宿泊費は、大会主催者が負担します。参加資格のあるチームには追加の情報を改めてお知らせします。

5.試合の中継

5.1 権利

ASUSはROG Masters APAC 2022のすべての放映権を所有し、ESLはROG Masters APAC 2022の中継を含む報道に関する権利を付与されています。これには、IRC Bot、Shoutcast-stream、TwitchやYouTubeなどのプラットフォームでの実況中継を含み、これらに限定されないあらゆる形式の配信が含まれます。

5.2 個人的な配信

プレイヤーまたはチームは、ESLの事前の承認なしに、自分の試合または選択した試合を配信することは禁止されています。この場合、試合が配信される前に、大会主催者であるESLと規約・条件を取り決める必要があります。

大会主催者であるESLは、選手またはチームが試合の配信を希望する場合、その選手またはチームに連絡するものとします。決勝戦の配信については、追加のルールが適用される場合があります。この場合、すべての参加者に対し、招待状とともに新たな追加ルールを通知します。

5.3 合意事項

プレイヤーは、本大会によって生じる所有権、著作権および関連する知的財産権を含む一切の権利は、当初ASUSが所有するものとみなされることに同意するものとします。プレイヤーは、ASUSに対し、本大会によって生じる撮影、写真撮影、音声録音の全部または一部を、あらゆる形式、あらゆる媒体で広告宣伝のために引用、複写、複製、修正、出版、配布、使用する、全世界的かつ無償の権利を許諾するものとします。プレイヤーは、配信される試合への参加を拒否することはできず、また、配信の方法や形式を選択することも、大会中の個人情報取り扱いに関する同意を撤回することもできません。

6.ペナルティ

ROG Masters APAC 2022 Tournament Specific Rules(大会特別ルール)、[ESL Global Rules](#)、[Ubisoft Code of Conduct: The way we play](#)のいずれかに違反したチームは、以下の対象となりますが、これに限定されません:

- 警告
- ラウンドの敗北
- 試合の没収
- 大会全試合の没収
- 賞金の没収

附則A: 国/地域・年齢

附則A: 国/地域・年齢

以下は、ROG Masters APAC 2022に参加可能なすべての国、それぞれの大会地域、参加に必要な最低年齢に関するリストです:

国	地域	年齢
日本	日本	18才
韓国	韓国	18才
インド	南アジア	18才
バングラデシュ	南アジア	18才
スリランカ	南アジア	18才
ネパール	南アジア	18才
モルディブ	南アジア	18才
シンガポール	東南アジア	18才
マレーシア	東南アジア	18才
インドネシア	東南アジア	18才
タイ	東南アジア	18才
ベトナム	東南アジア	18才
フィリピン	東南アジア	18才
カンボジア	東南アジア	18才
中華人民共和国香港特別行政区	東南アジア	18才
ブルネイ・ダルサラーム国	東南アジア	18才