



ASIA PACIFIC  
LEAGUE



# 大会特定のルール

次のドキュメントは、レインボー6 APACリーグのすべての要素に適用される大会特定のルールの概要を示しています。このドキュメントは、全体としてグローバルルールブックに従って機能します。

# 目次

<b>地域特定のルール</b>	<b>5</b>
国内および地域の大会	5
*ルールは3.1.2グローバルルールブックを介したライセンス制限に関連しています	5
参加条件	5
ロースター条件	5
大会プロGREッションの制限	5
ロースター条件について	5
サブメンバーの説明 (APAC)	5
*ルールは3.1.2グローバルルールブックを介したライセンス制限に関連しています	
*このルールは、グローバルルールブックを介した4.2追加のチームメンバーにも関連していません。	5
参加者の地域制限	5
*このルールは、グローバルルールブックによる3.2.4居住に関連しています。	5
オンライン対戦中の物理的な場所	6
この場合のオンライン対戦は、R6サーキット内のすべてのオンライン対戦を指します。	6
pingの条件	6
<b>オンライン一般規則</b>	<b>6</b>
バグの悪用	6
バグを悪用するための制限	6
バグまたは不具合のリスト	6
不正行為の疑い	7
テクニカルな問題	7
エスカレーションプロセス (Discord)	8
アンチチート	8
大会主催者への申請	8
Monitor System Status (MOSS)について	8
マッチフォーマット	8
*このルールは、グローバルルールブックを介した5.1.1一致フォーマットに関連していません。	8
ノースディビジョン	8
オセアニアナショナルズ	9
南アジア	9
サーバーのホスティング	9

\*このルールは、グローバルルールブックを介した5.1.2一致フォーマットに関連しています。

	9
北部	9
オセアニア国民	9
南アジア国民	9
マッチのプロセス/プロトコル	9
ベトプロセスを開始するチームの決定	9
マップバンのプロセス	9
試合ラインナップ	10
試合中の管理サポート	10
リホストの要望	10
問題があるゲームの再開	11
リホスト時間後のプレイヤーの切断	11
メディアの締め切り	11
通知プロセス	11
このルールは、グローバルルールブックを介した8.8通知プロセスに関連しています	11
試合中の不正通信	12
賞金	12
このルールは、グローバルルールブックを介した7.賞金の有償に関連しています	12
グローバルルールブックでは、“Rainbow Six Competition”について言及しています。明確にするために、これはAPACリーグのコンテキストでの “ステージ”、つまり3か月の期間として定義されます	12
賞金の請求	12
賞品の分配- ステージ 1, 2020年	12
賞品の分配- ステージ 2, 2020年	13
時間厳守	14
プレイヤー不足	14
ゲーム内チャットの違反	14
試合の遅延	15
マップバンのプロセス	15
試合抗議	15
定義	15
抗議を開く方法	15
抗議ルール	15
試合抗議の締め切り	15
試合抗議の内容	16
試合抗議行動	16
リスケジュール	16
各地域のローカルサーバー	16
マッチメディア不足	16

<b>オフラインの一般的なルール</b>	<b>18</b>
装置	18
ハードウェアドライバー	18
衣装	18
ハンドブック	18
テクニカルチェックリスト	18
チームコミュニケーションツール	18
メディアの義務	19
ステージ試合	19
ゲームエリア	19
食べ物、飲み物、喫煙、行動	19
リムーバブルメディア	19
携帯電話、タブレット、カメラ、または類似のデバイス	19
未使用品	20
インターネットアクセス	20
ウォームアップ期間	20
受賞者セレモニー	20
タクティカルタイムアウト	20
技術的な問題	20
技術的な問題による一時停止中の通信	20
ラインナップ変更	20
ゲーム内ニックネーム	21
ステージでの行動	21
サウンドキャンセリングヘッドセット	21
ラインアップの確認	21
マップ間の休憩	21
<b>APAC 体制</b>	<b>22</b>

# 1. 地域詳細のルール

## 1.1. 国内および地域の大会

\*このルールは、グローバルルールブックを介した3.1.2ライセンス制限に関連しています

### 1.1.1. 必要な参加

R6サーキット内の地域レベルの大会に参加しているすべてのチームは、それぞれのローカルレベルの大会に参加する必要があります

### 1.1.2. 必要なラインアップ

地域的レベルとローカルレベルの両方の大会で同じブランドの下で競争したいチームは、地域的の大会オーガナイザーに登録された同じプレイヤーラインナップを維持する必要があります

### 1.1.3. 大会プログレッションの制限

すでに地域レベルの大会に参加しているチームは、プロモーションイベント（プロモート/降格大会）などの全国レベルの大会に高いレベルで参加して、地域レベルの大会に進むことを受け取ることとはできません。

## 1.2. ロスターの要件

### 1.2.1. 代用の明確化 (APAC)

\*この規則は、グローバルルールブックを介した3.1.2ライセンス制限に関連しています

\*この規則は、グローバルルールブックを通じた4.2追加チームメンバーにも関係します

チームは、下位リーグ（国内リーグなど）でプレーするために補欠選手を使用することを唯一の目的として、補欠選手をロスターに含めることはできません

### 1.2.2. 参加者の地域制限

\*この規則は、3.2.4 グローバルルールブックを通じた居住に関するものです

1.2.2.1. ノースディビジョンのチームは、Ping要件を満たす地域から公式戦を行う必要があります (1.2.4: ご覧ください)

1.2.2.2. 大会主催者とUbisoftは、pingテストまたは何でも含めて、当該場所の実行可能性を評価する裁量権を有する

1.2.2.3. 南アジアのチームは、2.1 リージョンを通じて、グローバルルールブックに適合するリージョンからの公式戦を行わなければならない

1.2.2.4. オーシャニックネーションズチームは、2.1 リージョンを通じて、グローバルルールブックに適合するリージョンの公式試合を行わなければなりません

1.2.2.5. 上記の例外として、UBISOFTと大会オーガナイザーは、これらの地域以外のチームを参加させる権利を保持しています

### 1.2.3. オンラインマッチ中の物理的な位置

ここでいうオンラインマッチとは、R6サーキット内のすべてのオンラインマッチを指します。

オンラインマッチはプレイヤーの所属する地域で行わなければなりません。このルールの例外は、大会主催者からの書面による同意があった場合にのみ可能です。これは参加者が他の場所からプレイする正当な理由を説明し、証明できる場合にのみ認められ、また参加者のpingが1.2.4 Pingの要件にある事前に定義されたpingの制限に従っている場合にのみ認められます

### 1.2.4. Pingの要件

R6 APACリーグ内のオンライン大会に出場するためには、プレイヤーはPingを130ms以下に維持できなければなりません。これは大会主催者が要求した時点で測定され、プレイヤーの安定したPingを分析して計算されます。また、Pingのスパイクも監視され、深刻な状況下では、選手の交代が可能なオンラインマッチからプレイヤーを退場させる場合があります

## 2. オンラインの一般ルール

### 2.1. バグエクスプロイト

#### 2.1.1. バグを悪用するための制限

既知のバグや新しいバグを悪用しようとする試みは一切禁止されています

#### 2.1.2. バグや不具合の一覧

以下は、既知の意図されたゲームメカニクと意図されていないゲームメカニクのリストです。以下に明記されていない状況が発生した場合は、ケースバイケースで対処します。一般的には、常識が適用されます

大会主催者は、明示的に許可されているバグのリストにさらにバグを追加する権利を有します

**不許可:**

- 壁/オブジェクト/表面のグリッチを使用して、そこから出たり入ったりしなければならぬ位置、または通常見られたり、撃たれたりすることができない位置
- ミラの盾を使ってブースト
- 窓の枠に立っていても発見されない
- 検知されていない窓辺にシールドブースト
- 一方通行のショット
- 非破壊的な壁/床/天井/オブジェであるべきものを撃ち抜く
- 壁、オブジェクト、表面などを介して任意の時点でグリッチ
- 破壊可能な盾で窓の金剛をブロックする
- 破壊できない場所に機器やガジェットを置くこと
- アリバイのおとりにマエストロの邪眼を置く
- 本来アクセスできない窓枠にアクセスする窓枠の悪用

#### 許可:

- 壁/オブジェクト/表面をグリッチを使わずに通り返けて出入りができ、通常通り視認され撃たれる場所
- シールドブースト
- 窓枠に立っていても発見される
- 検出された窓の縁にシールドをブースト
- ヒバナとテルミットのガジェットいかなる場所でも設置可
- チームメイトを使ったブースト
- ロングアーミング
- 装備を使用したり、破壊可能な表面を介して拡散させたりする
- ボムスポットの床全体を破壊し、敵チームがディフューザーを設置できないようにする
- 壁を通るスモーク

## 2.2. 不正行為の疑惑

大会主催者は、事前情報の有無に関わらず、参加者とその装備品を検査するために様々な方法を使用する権利を有します。その一つが、ステージに入る参加者への金属探知機の使用である。参加者はこれらの検査を拒否することはできません

## 2.3. 技術的な問題

すべての選手は自分の機材やハードウェアに責任を持ってください。技術的な問題のために試合が延期されることはありません。プレイヤーの試合に影響を与える可能性のある技術的な問題は、直ちに大会主催者に報告しなければなりません

## 2.4. エスカレーションプロセス (Discord)

すべての抗議やサポートについては、選手やチームはこの連絡先の順番に従わなければならない:

- 大会主催者管理者
- 大会オーガナイザー Lopsマネージャー
- 大会オーガナイザー PM
- Ubisoft

サポートチケットは、"Rainbow 6 APAC League "公式Discordのサポートカテゴリで開く必要があります。エスカレーションプロセスを回避しようとすると、チケットは処理されません

## 2.5. アンチチート

すべてのプレイヤーは、大会オーガナイザーのアンチチートとMOSSを実行する必要があります。プレイヤーは、次の予定された試合の少なくとも24時間前までに両方のプログラムをテストしなければなりません。プログラムが停止した場合に備えて、動作中のスクリーンショットを撮影しておくことをお勧めします

## 2.6. 大会管理のアプリケーション

大会管理のアプリケーションは、全てのプレイヤーが大会の全期間中使用することが必須です。もしプレイヤーが大会管理のアプリケーションまたはアンチチートを使用できない場合、そのプレイヤーは試合に参加することができません。オフラインイベントでは、通常このルールは適用されません

## 2.7. システム状態の監視 (MOSS)

MOSS アンチチートは全てのプレイヤーが例外なく全ての試合で使用することが義務付けられています。Monitor System Status (MOSS)を使用できないプレイヤーは試合に参加することができません。オフラインイベントでは通常このルールは適用されません

## 2.8. マッチフォーマット

\*このルールは、グローバルルールブックの5.1.1 マッチフォーマットに関連しています。

### 2.8.1. ノースディビジョン

- スイス 1 - 5 round B01
- スイス 2 - 5 round B01

### 2.8.2. 東南アジア

- ラウンドロビン (Back to back B02)

### 2.8.3. 南アジア

- オープン予選 (Single Elimination B01)
- クローズドクオリファイアー (Double Elimination B03)

## 2.9. サーバーのホスティング

*\*このルールは、グローバルルールブックを介した5.1.2マッチ設定に関連しています*

### 2.9.1. ノースディビジョン

ノースディビジョンの全試合については、サーバーはブロードキャストオブザーバーが主催します

### 2.9.2. 東南アジア

東南アジアの全試合については、サーバーはブロードキャストオブザーバーがホストします。

### 2.9.3. 南アジア

南アジアのローカル大会はオープンなため（放送はありません）、プレイヤーは自分のサーバーをホストする必要があります（具体的には専用サーバーを経由して）

## 2.10. マッチプロセス/プロトコル

### 2.10.1. マップBANの順番の選定

大会の進行上、より優れたシードを持つチームがはっきりとしていない限り、コインフリップを用いてマップBANの手続きを開始するチームを決定します。コインフリップで勝利したチームがマップBANを開始するチームを決定することができます

### 2.10.2. マップBANの手順

マップBANは、当日の最初に予定されている試合の1時間前、またはその試合の出場チームが決まり次第（いずれか遅い方）に開始されなければなりません

各チームは、ステップごとに3分間の選択時間があり、その間は次のピックや禁止について話したり、話したりすることが許されています。

マップは選ばれた順にプレイされます。

スターティングサイドを選択しないチームが延長戦でスターティングサイドを選択します

### 2.10.3. マッチラインナップ

各試合のラインナップは常に以下の基準を満たしていなければならない:

- チーム名
- プレーヤー 1
- プレーヤー 2
- プレーヤー 3
- プレーヤー 4
- プレーヤー 5
- コーチ (該当する場合)

ラインナップは、試合開始の1時間前までにチーム代表者が提出しなければならない

ラインナップの変更は、適切な理由（接続の問題など）があれば、試合のどの時点でも行うことができます。チームのラインナップ変更中に故意に遅延した場合はペナルティの対象となります。選手は、ラインナップ変更が行われた際には、リアルタイムで大会主催者に報告しなければなりません

## 2.11. 試合中の管理者サポート

公式 Rainbow 6 APACリーグDiscordサーバーには、音声チャンネルを介して管理者が常駐している必要があります

また、管理者は各チームのプライベートボイスサーバーへのアクセス権が必要です。管理者は、ラウンドの途中でチームのアクティブボイスチャンネルに参加することはできません

管理者のサポートが必要な場合、1人のプレイヤーが管理者サポートボイスチャンネルに参加し、リホスト/サポートを要求することができます。

プレイヤーはゲーム内チャットで "rehost "または "rh "と入力してリホストを要求しなければなりません。これにより、管理者がリクエストを確認するための処理が開始されます

リホストが必要な場合は、管理者がリホストを承認するまでは、通常通りマッチを継続しなければなりません

## 2.12. リホストリクエスト

リホストのルールは、それが許可される条件を含めて以下のように規定されています:

- 準備段階が始まる前の問題 (ゲーム、ソフトウェア、ハードウェア関連)
- プレイヤーは移動できない(わざとでない限り) - アクションフェイズの最初の 30 秒間、ダメージを受けたプレイヤーがいない場合にリホストされます
- ゲームメカニックが意図した通りに動作しない (射撃、リロード、移動、ガジェット、装備品など) - アクションフェイズの最初の30秒まではリホスト、誰にもダメージを与えられない
- 切断/ハードウェアの問題/ソフトウェアの問題 - 準備フェーズの最初の15秒でリホストします。オフラインイベントでは、このタイミングは準備フェーズの全期間に渡って行われます
- オブザーバーの問題 - アクションフェイズの最初の30秒まではリホストされ、誰にもダメージを与えられません

各チームは、1マップにつき最大1回までリホストを受けることができます

## 2.13. 中断したゲームの継続

マッチが中断された場合には、リホストで再開されるべきです。ラウンドがリホストのために再プレイされる場合、プレイヤーは同じオペレーター、同じ第 6 ピック、同じ開始場所、同じボムサイト、同じ装備、同じガジェットを選択しなければなりません

## 2.14. リホスト時間後にプレイヤーが切断

2.12 リホストリクエストで指定された試合時間を過ぎても接続が切れた場合、ラウンドは続行されます。ラウンド終了まで再接続がない場合は、ロビーの作り直しを行います。このロビーの作り直しは、チームからのリホスト要請にはカウントされません

## 2.15. マッチメディアの締め切り

プレイヤーは試合終了後24時間以内に大会オーガナイザーの Anticheat/MOSSファイルを上アップロードしなければなりません。選手は、期限内に自分のファイルをアップロードする責任があります。チームマネージャーは、選手が期限までに試合メディアをアップロードすることを保証する責任があります

## 2.16. 通知プロセス

この規則は、グローバルルールブックを介した8.8 通知プロセスに関連しています

Ubisoft/大会主催者から各チームへの正式な連絡は、登録されたチーム代表者へのメールで行われます。また、一般的なアナウンスは、Rainbow 6 APAC League Discordで配信されます

大会オーガナイザーでは、プレイヤーが試合中にSteamやuPlayクライアントのインゲーム通知を無効にすることを推奨しています

## 2.17. 試合中の不正通信

試合が進行している間は、プレイヤーは許可された人リスト以外の人と話すことはできません。これにはリホスト期間も含まれる。許可された人は以下の通りです

- その特定の試合をプレイしているチームメイト
- 大会オーガナイザー代表者（大会オーガナイザーアドミン）
- 放送スタッフ（ロビー参加のためのオブザーバーなど）

許可されていないコミュニケーションには、許可された時間枠外での選手やチームスタッフ間のコミュニケーションが含まれることがあります。許可された時間帯とは、具体的にはプレーヤー中のチームの試合に割り当てられた時間帯のことを指します

## 2.18. 賞金

この規則は、7. グローバルルールブックによる賞品の支払い

グローバルルールブックでは「レインボーシックスコンペティション」を指しています。明確にするために、これはAPACリーグの文脈では「ステージ」、つまり3ヶ月間と定義されています

### 2.18.1. 賞金支払いのご依頼

ノースディビジョン、サウスアジアネーションズ、サウスディビジョンプレーオフ、APACプレーオフのチームは、請求書を提出しなければなりません。トーナメント主催者であるSEA Pte. Ltd.に請求書を提出してください。

東南アジアのチームは、請求書を次の宛先に提出する必要があります。大会オーガナイザーである Gaming Australia Pty. Ltd.に請求書を提出してください。

大会主催者は、各ステージの初日までに締切日をチームに通知しなければならない

南アジアのチームは、賞金を受け取るために銀行振込またはペイパル振込を要求することが許可されています

#### 2.18.2. 賞金の配布 - Stage 1, 2020

特に指定がない限り、すべての賞品はUSドル（USD）で表示されます。

North Division - Stage 1	
1st	\$21,000
2nd	\$10,500
3rd	\$8,750
4th	\$7,000
5th	\$5,600
6th	\$3,500
7th	\$3,150
8th	\$2,800
9th	\$2,450
10th	\$2,100
11th	\$1,750
12th	\$1,400

South Asian Nationals - Stage 1	
1st - 2nd	\$4,000
3rd - 4th	\$3,000
5th - 6th	\$2,000
7th - 8th	\$1,000

Oceanic Nationals - Stage 1		
1st	AU\$ 15,000	\$10,500
2nd	AU\$ 11,000	\$7,700
3rd	AU\$ 8,000	\$5,600
4th	AU\$ 6,000	\$4,200
5th	AU\$ 4,000	\$2,800

6th	AU\$ 3,000	\$2,100
7th	AU\$ 2,000	\$1,400
8th	AU\$ 1,000	\$700

### 2.18.3. 賞金の配布 - Stage 2, 2020

特に指定がない限り、すべての賞品はUSドル（USD）で表示されます。

North Division - Stage 2	
1st	\$22,500
2nd	\$11,250
3rd	\$9,375
4th	\$7,500
5th	\$6,000
6th	\$3,750
7th	\$3,375
8th	\$3,000
9th	\$2,625
10th	\$2,250
11th	\$1,875
12th	\$1,500

South Asian Nationals - Stage 2	
1st	\$4,000
2nd	\$3,500
3rd	\$3,000
4th	\$2,500
5th - 6th	\$2,000
7th - 8th	\$1,500

Oceanic Nationals - Stage 2		
1st	AU\$ 12,000	\$9,000

2nd	AU\$ 9,000	\$6,750
3rd	AU\$ 7,000	\$5,250
4th	AU\$ 5,000	\$3,750
5th	AU\$ 3,500	\$2,625
6th	AU\$ 3,500	\$2,625
7th		\$0
8th		\$0

## 2.19. 時間厳守

すべてのR6 APACリーグの試合は、公式な通信手段に記載されている通りの時間、または前の試合が終了した直後に開始する必要があります。開始時間の変更はトーナメントの管理者の承認が必要です。

すべての参加者は試合当日の予定された試合の60分前までに準備ができている必要があります。

オフラインイベントでは、発生する可能性のある技術的な問題を設定、準備、解決するために、トーナメントの案内メールに記載されているように、すべてのプレイヤーがトーナメントエリアにいることを要求します。

公式試合に遅れる場合は、トーナメントオフィシャルに即座に大会運営へ通知する必要があります。

これは、2つの公式のコミュニケーションを行うことにより通知をすることができます。公式Discord経由でチームチャンネルにメッセージを送信し、r6leagueops@eslgaming.comへemailを送信してください。すべてのコミュニケーションは、詳細と要件について記述する必要があります、単なる挨拶ではありません。

グローバルルールブックのペナルティの項に記載されているように、遅刻による遅延は罰金または参加権利の剥奪につながる可能性があります。

## 2.20. 選手の不備

プレイヤーは、試合開始の最低60分前に準備ができている必要があります、すべてのプレイヤーは試合開始の最低10分前にロビーにいる必要があります。

何らかの理由でチームがRainbow 6 APACリーグの試合に参加するのにプレイヤー数が不十分な場合、試合の開始の時刻から5分後に、チームは可能な限り最悪の結果で敗北となります。:7-0

## 2.21. ゲーム内チャットの悪用

ゲーム内チャットの使用は、必要なディスカッションにのみ使用が制限されています。プレイヤーはチャットを使用して、再ホストを要求したり、技術的な問題について相手に助言したり、緊急時に管理者にメンションをする必要があるだけです。試合に関係のないコミュニケーションは固く禁じられています。ゲーム内チャットのルールには行動規範が適用されます。

## 2.22. 試合の遅延

チームは、スケジュールされた試合の開始を遅らせることはできません。緊急の場合、チームは即座に大会運営に連絡しなければなりません。

他に利用できるオプションがない限り、試合を遅らせたり、再スケジュールされることは決してありません。

## 2.23. Map vetoの手順

マップ選択プロセスは、その日の予定された試合の1時間前までに開始する必要があります。

各チームには、1回のBANまたはPICKごとに3分が与えられます。その間、チームメンバーは互いに話し合うことができます。

## 2.24. 試合への抗議

### 2.24.1. 定義

チームからトーナメント主催者へのサポートチケットを介して提出された公式な連絡で、試合中の出来事に限定されます。

### 2.24.2. 抗議の方法

チームの代表者またはマネージャーは、R6 APACリーグのDiscordのサポートボットを使用して、現地の言語でチケットを開く必要があります。抗議をするチーム代表/マネージャーが抗議チケットに追加され、そこで応答する機会が与えられます。

### 2.24.3. 試合の抗議ルール

#### 2.24.3.1. 試合への抗議の期限

参加者が試合の抗議をすることが許可されている期限は、下の3つの中で最も早い時刻です。:

- 試合終了後48時間以内

- 次の試合開始予定時刻の24時間前
- オフラインイベント時: イベント当日(アドミンの出発前)

#### 2.24.3.2. 試合への抗議内容

抗議には、抗議が提出された理由、不一致がどのようになったか、食い違いがいつ発生したかについての詳細な記述がされている必要があります。適切な文書が提出されない場合、または十分な詳細が記述されていない場合、抗議は却下されることがあります。

#### 2.24.3.3. 試合への抗議行為

試合抗議の内容は、行動規範によって一部管理されています。抗議書類での不正行為は、ペナルティの項に基づいたペナルティもしくは抗議者の抗議内容に基づいたペナルティとなります。

## 2.25. 再スケジュール

通常、再スケジュールは許可されていません。酌量すべき事情、大会運営とUbisoftは再スケジュールを強制し、リスケジュールの条件を決定します。

## 2.26. 各地域のサーバー

デフォルトでは、ゲームは下記のサーバーでホストされます:

- EAS
- WJA
- SEA

各試合のサーバーの場所は、各ステージの最初の試合日の前にトーナメント主催者が行うPingテストによって決定されます。この情報はすべてのチームに配布され、最終結果を厳守する必要があります。

## 2.27. 試合に関するメディアの未提出

マッチメディアの提出と期限を尊重することは、すべてのプレイヤーの責任です。

期限内に試合メディアを提出しなかった場合、試合結果は無効と見なされる可能性があります。

プレイヤーが制御不能な状況(例:ハードウェア障害)のためにマッチメディアを送信できない場合、プレイヤーはイベントの詳細な状況を徹底的な検証のために大会運営に送信しなくてはなりません。

## 3. オフラインのルール

### 3.1. デバイス

大会運営はモニターとコンピューターのみを提供します。参加者は、自分のデバイスを持ち込む必要があります（特に、キーボード、マウス、マウスパッド、長いケーブルを備えたインイヤードヘッドフォン、必要の場合はPS2->USBアダプター）。PCはPS/2キーボードには対応していません。全選手のデバイスは、大会運営の承認が必要です。トーナメント主催者は、不正な競争上の優位性を与える機器やデバイスの使用を拒否する権利があります。

### 3.2. ハードウェアドライバー

すべての参加者は、イベント前に大会運営より定められた期限までにドライバーを送信する必要があります。プレーヤーやチームがドライバーを送らない場合、現場で手動で設定を行い、デフォルトのドライバーでプレイする必要があります。

### 3.3. 服装

プレーヤーとチームは、全員が同じ色の系統の服装であることを確認する必要があります。丈の短いズボンは許可されていません。プレーヤーまたはチームが適切な服装を身に着けていない場合、大会運営は参加者に適切な服を提供します。その場合、この衣類の費用は、参加者に支払われた賞金から差し引かれます。いかなる種類の帽子も禁止されています。ステージの試合では丈の短いズボンは許可されていません。

### 3.4. ハンドブック

ハンドブックは大会前に参加者に送信される書類です。これは、特定のオフラインイベントと同様に拘束力のあるルールブックの拡張として意図されています。

### 3.5. 技術的なチェックリスト

セットアップが完了すると、プレーヤーはトーナメント主催者の管理者向けテクニカルチェックリストにサインをします。このプロセスは、試合が始まる前に競技に使用されるシステムの完全性を保証するためにあります。

### 3.6. チームの通信手段

トーナメント主催者は、ローカルのTeamSpeakサーバーをチームのすべての選手がメインの音声通信システムとして使用できるようにを提供します。音声サーバー上の通信は、トーナメントのレフリーによって監視されます。トーナメント主催者は、イベント中のすべてのTeamSpeakコ

コミュニケーションを記録する権利を所有します。他のコミュニケーションツールは許可されていません。

### 3.7. メディアの義務

リーグで、1人以上のプレーヤーがインタビュー（試合前/試合後の短いインタビューや長いインタビューセッション）、記者会見、サイン、写真、ビデオセッションの等は参加が必須であり、プレーヤーはこれを拒否することはできません。ほとんどのイベントには参加必須のメディアデーがあり、イベントの演出のために、参加者はトーナメント主催者のクルーによって撮影、インタビュー等を行います。参加者は事前にメディアスケジュールを受け取り、5分以上を要する活動内容、所要時間、およびスケジュールについて通知されます。

### 3.8. ステージ上の試合

各参加者は、自分/自分のチームのステージマッチをプレイする必要があります。ステージでプレイすることができないことを証明する証拠（例：診断書）が提供された場合にのみ許可されます。

### 3.9. ゲームエリア

#### 3.9.1. 飲食、喫煙や言動

何もアナウンスされていない場合、ゲームエリアに飲食物の持ち込みや飲食は禁止されています。喫煙も厳禁です。プレーヤーは飲み物を飲むことができますが、トーナメント主催者から提供されたコップまたはボトルに限り、特に明記されていない限り、テーブルの下のみに限られます。誇張された大きな音や攻撃的な発言は禁止されています。違反はペナルティポイントで罰せられます。

#### 3.9.2. 補助記憶装置の記録媒体

トーナメント管理者の事前の調査と承認なしに、試合で使用するコンピュータへの補助記憶装置の記録媒体を接続または使用することは固く禁じられています。

#### 3.9.3. 携帯電話、タブレット、撮影機器等について

参加者は、事前にヘッドアドミンから許可されていない限り、電子機器、カメラ、または同様の機器をゲームエリアに持ち込むことは許可されていません。このようなデバイスは、最初の試合前に行われるセットアップ前に、トーナメントスタッフに渡す必要があります。参加者は、写真を撮ったり、ステージ上や開会式中に録音を行ったりすることはできません。戦術的な目的のための文書の紙のバージョンは、適切なサイズと数で許可されています（例：ノート）。

#### 3.9.4. 使用しない物

トーナメント主催者の指示に従い、すぐに必要ではない物（着用していない衣服、バッグなど）は、周りから見えない場所に保管する必要があります。

#### 3.9.5. インターネットアクセス

試合で使われるコンピュータでのインターネットアクセスは、すべての参加者に対して無効になっています。

### 3.10. ウォームアップ時間

通常、トーナメント主催者の配信開始前に30分のウォームアップ期間が設けられていますが、この時間の確保が保証されない場合があります。

### 3.11. 勝者セレモニー

参加者は、グランドファイナル後の勝者セレモニーのためにトーナメントエリアに残る必要があります。

### 3.12. タクティカルタイムアウト

- 各チームは、マップごとに最大1回のタクティカルタイムアウトを要請できます:
- コーチまたはチームキャプテンはアドミンにタイムアウトの意思を伝える必要があります
- タイムアウトは1分間です
- オペレーターの選択中に試合が一時停止されます
- コーチはタイムアウト中にチームと話すことができます
- 同じラウンドで両方のチームがタイムアウトを要請することはできません
- キルカメラ中にタイムアウトを要請する必要があります
- プレーヤーはヘッドセットを外したり、席を離れることはできません

### 3.13. 技術的な問題

アドミンまたはプロダクションは、必要に応じてゲームを一時停止できます。

#### 3.13.1. 技術的な問題によるポーズ中のコミュニケーション

ポーズ中は、ヘッドセットを着用しておく必要があります。トーナメント管理者が別の方法を参加者に指示しない限り、5人のプレーヤー以外のコミュニケーションは許可されません。

コーチは、テクニカルタイムアウト中はチームと通信できません。

### 3.14. ラインアップの変更

ラインナップの変更は、マップ間でのみ許可されます。ただし新しいプレイヤーにセットアップの時間はすでに消費済みとして設けられません

### 3.15. ゲーム内のニックネーム

オフラインクライアントを使用する場合、各プレイヤーはゲーム内のニックネームに次の形式を使用する必要があります。フォーマット：プレイヤーネーム.チームタグ（playername.teamtag）。

プレイヤーのニックネームは、シーズン開始時にプロリーグの公式のGoogleフォームで提出したものと同一である必要があります。

### 3.16. ステージ上でのふるまい

プレイヤーとコーチは、試合で競技性を損なう可能性のあるアリーナの画面を見ることができません。このルールに従わないチームにはペナルティが与えられます。

### 3.17. ノイズキャンセリングヘッドホン

プレイヤーとコーチは、アドミンの指示があるまで、ヘッドセットを取り外すことはできません。この規則に従わない場合は罰せられます。

### 3.18. ロースターの確認

オフラインイベントに参加する選手とコーチのロースターは、到着日の2週間前にロックされます。

### 3.19. マップ間での休憩

マップ間で、プレイヤーには5分の休憩が与えられ、ステージを離れることができます。チームがステージに戻らず、5分後に試合を開始する準備ができていない場合、ペナルティが与えられます。

# APAC体制

Countries & Regions	Local		Regional		International
Japan	Japan Nationals		North Division league	APAC League Playoffs	Majors & Six Invitational
Korea	Korean Nationals				
Thailand	Operation League Thailand	SEA Playoffs			
Chinese Taipei	Operation League Taiwan				
Singapore	Operation League SEA				
Australia	Oceanic Nationals		South Division Playoffs	APAC Regional Final	
New Zealand					
Polynesian Nations					
India	South Asian Nationals				
Pakistan					
Sri Lanka					
Bangladesh					
Nepal					