



ASIA PACIFIC
LEAGUE



トーナメント特定のルール

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トーナメント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

地域特定のルール	4
国内および地域のトーナメント	4
ロスターの要件	4
オンラインの一般ルール	5
バグの悪用	5
不正行為の疑い	6
技術的な問題	7
エスカレーションプロセス (Discord)	7
アンチチート	7
ESLのアプリケーション	7
Monitor System Status (MOSS)	7
マッチフォーマット	8
サーバーのホスティング	8
マッチプロセス/プロトコル	9
試合中の管理者サポート	10
タクティカルタイムアウト	10
リホストリクエスト	10
中断したゲームの再開	11
リホスト時間後にプレイヤーが切断	11
マッチメディアの締め切り	11
通知プロセス	11
試合中の不正通信	12
賞金	12
グローバルポイントシステム	15
時間厳守	17
選手の不備	17
ゲーム内チャットの悪用	17
試合の遅延	18
Map vetoの手順	18
試合への抗議	18
再スケジュール	19
各地域のサーバー	19
試合に関するメディアの未提出	19
機材	19

オフラインのルール	20
機材	20
ハードウェアドライバー	20
服装	20
ハンドブック	20
技術的なチェックリスト	20
チームの通信手段	21
メディアの義務	21
ステージ上の試合	21
ゲームエリア	21
ウォームアップ時間	22
勝者セレモニー	22
技術的な問題	22
ラインアップの変更	22
ゲーム内のニックネーム	22
ステージ上でのふるまい	23
ノイズキャンセリングヘッドホン	23
ロースターの確認	23
マップ間での休憩	23
APAC体制	24

1. 地域特定のルール

1.1. 国内および地域のトーナメント

*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トーナメント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トーナメント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トーナメントで同じブランドの下で競争したいチームは、地域的のトーナメントオーガナイザーに登録された同じプレイヤーラインアップを維持する必要があります

1.1.3. トーナメントプログレッションの制限

すでに地域レベルのトーナメント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/降格トーナメント）などの全国レベルのトーナメントに高いレベルで参加して、地域レベルのトーナメントに進むことを受け取ることはできません。

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. APACリーグのチームは、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. トーナメント主催者と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. 上記の例外として、UBISOFTとトーナメントオーガナイザーは、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らないりません。このルールの例外は、トーナメント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

1.2.4.1. APACリーグ

APACリーグのトーナメントに出場するためには、各ステージの開始時に全プレイヤーはPingテストをトーナメント管理者に提出しないとけません。

1.2.4.2. South Asian Nationals

南アジア内のトーナメント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。これはトーナメント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. バグの悪用

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ックと意図されていないゲームメカニックのリストです。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。

トーナメント主催者は、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抜けて出入りができ、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. 不正行為の疑い

トーナメント主催者は、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、直ちにトーナメント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:

- ESLトーナメント管理者
- ESLトーナメント管理部門の責任者
- ESLプロジェクトマネージャー
- Ubisoft APAC リーグオペレーションマネージャー

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、トーナメント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. ESLのアプリケーション

ESLのアプリケーションは、全てのプレイヤーがトーナメントの全期間中使用することが必須です。もしプレイヤーがESL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. Monitor System Status (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. APAC リーグ North Division

- ラウンドロビン B01

2.8.2. APAC リーグ South Division

- ラウンドロビン B01

2.8.3. 南アジア

- オープン予選 (シングルエリミネーション B01)
- クローズ予選 (ダブルエリミネーション B03)

2.8.4. タイブレイカーのルール

2.8.4.1. 地域の順位で2つのチームが同じポイントがある場合、以下の順序でタイブレイカーが適用し、どのチームがSix Majorsに出場権を得るか決めます：

- a) 真っ向勝負
 - 真っ向勝負で良い結果があるチームが資格を得る
- b) ラウンド差
 - ラウンド差が良いチームが資格を得る
- c) マッチ勝利率
 - マッチ勝利率が高いチームが資格を得る
- d) ラウンド勝利率
 - ラウンド勝利率が高いチームが資格を得る
- e) タイブレイカーマッチ
 - もし、以上の条件終えても勝者が決まらない場合、どのチームがMajorに出場するかの特別試合を実施します

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. North Division ▪ South Division

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. South Asian Nationals

南アジアのローカルトーナメントはオープンなため（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

トーナメントの進行上、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、リアルタイムでトーナメント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" と入力してタクティカルタイムアウトまたは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。タクティカルタイムアウトについては、コーチまたはマネージャーのみ許可されている「2.12 タクティカルタイムアウト」を参照してください。

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試合を続けなければいけません。

2.12. タクティカルタイムアウト

タクティカルタイムアウトは、ゲーム中にチームのコーチが一時中断を要求できることです。

- タクティカルタイムアウトを要求するためには、コーチはラウンド終了時またはオペレーター選択フェーズの15秒以内に審判かトーナメント管理者に知らせないといけません
- 知らされたのちに、ゲームは一時中断して、45秒間のタイマーが開始します。タイマー時間中にコーチはプレイヤーとコミュニケーションをとれます
- タイムアウト中、審判またはトーナメント管理者はプレイヤーとコーチの会話を聞いています
- 45秒が経過したのちに、コーチとプレイヤーの通信は自動的に切断され、ゲームが再開されます
- 各チームは試合中にタクティカルタイムアウトを各マップ1回要求できます。使わなかったタイムアウトは次のマップに引継ぎず失われます
- 一つのチームがタクティカルタイムアウトを要求すると、他チームのコーチも自分プレイヤーとのコミュニケーションがとれます

2.13. 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：

ただし、リホストする前には技術的な一時中断が行われます。プレイヤーはゲーム内サーバーに再接続できない場合、リホストが行われます。

- 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

2.14. 中断したゲームの再開

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

2.15. 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

2.16. マッチメディアの締め切り

プレイヤーは試合終了後24時間以内にトーナメントオーガナイザーの 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上アップロードすることを保証する責任があります

2.17. 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/トーナメント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

トーナメント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

2.18. 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
- トーナメントオーガナイザー代表者（トーナメント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

2.19. 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

2.19.1. 賞金支払いのご依頼

APAC North、APAC South、South Asian Nationals、APACプレーオフのチームは、各ステージの最終日に請求書をESL SEA Pte. Ltd.にて提出しなければなりません。

トーナメント主催者は、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。

2.19.2. 賞金の配布

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。

2.19.2.1. Stage 1

APAC North Division	
1st	\$15,000
2nd	\$7,000
3rd	\$5,000
4th	\$4,500
5th	\$3,000
6th	\$3,000
7th	\$2,000
8th	\$1,500

APAC South Division	
1st	\$15,000
2nd	\$7,000
3rd	\$5,000
4th	\$4,500
5th	\$3,000
6th	\$3,000
7th	\$2,000
8th	\$1,500

South Asian Nationals	
1st	\$3,000
2nd	\$2,000
3rd	\$1,000

APAC プレイオフ	
1st	\$5,000
2nd	\$3,000
3rd	\$2,000
4th	\$2,000

APAC 追加賞金	
1st	\$62,500
2nd	\$31,250
3rd	\$18,750
4th	\$12,500

1.1.1.1. Stage 2 & Stage 3

APAC North Division	
1st	\$15,000
2nd	\$7,000
3rd	\$5,000
4th	\$4,500
5th	\$3,000
6th	\$3,000
7th	\$2,000
8th	\$1,500

APAC South Division	
1st	\$15,000
2nd	\$7,000
3rd	\$5,000
4th	47,500
5th	\$3,000
6th	\$3,000
7th	\$2,000
8th	\$1,500

South Asian Nationals	
1st	\$3,000
2nd	\$2,000
3rd	\$1,000

APAC プレイオフ	
1st	\$5,000
2nd	\$3,000
3rd	\$2,000
4th	\$2,000

2.20. グローバルポイントシステム

このルールは、グローバルルールブックを介してXXXXIに関連しています

以下が適用されるグローバルポイントシステムです：

2.20.1. Stage 1

APAC North Division	
1st	ステージチャンピオン 招待
2nd	プレーオフ 招待
3rd	プレーオフ 招待
4th	プレーオフ 招待

APAC South Division	
1st	ステージチャンピオン 招待
2nd	プレーオフ 招待
3rd	プレーオフ 招待
4th	プレーオフ 招待

South Asian Nationals	
1st	プレーオフ 招待
2nd	プレーオフ 招待

APAC スタンディング	
1st	510 ポイント
2nd	390 ポイント
3rd	330 ポイント
4th	275 ポイント

5th	225 ポイント
6th	180 ポイント
7th	140 ポイント
8th	115 ポイント

2.20.2. Stage 2 & Stage 3

APAC North Division	
1st	225 ポイント + Major 招待
2nd	プレーオフ 招待
3rd	プレーオフ 招待
4th	プレーオフ 招待

APAC South Division	
1st	225 ポイント + Major 招待
2nd	プレーオフ 招待
3rd	プレーオフ 招待
4th	プレーオフ 招待

South Asian Nationals	
1st	プレーオフ 招待
2nd	プレーオフ 招待

APAC プレイオフ	
1st	225 ポイント + Major 招待
2nd	225 ポイント + Major 招待
3rd	225 ポイント
4th	180 ポイント
5th	140 ポイント
6th	115 ポイント

2.21. 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トーナメント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。

2.22. 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

2.23. 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。

2.24. 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、チームは即座にトーナメント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。

2.25. 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。

2.26. 試合への抗議

2.26.1. 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。

2.26.2. 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。

2.26.3. 試合の抗議ルール

2.26.3.1. 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)

2.26.3.2. 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。

2.26.3.3. 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。

2.27. 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、トーナメント運営と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。

2.28. 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：

2.28.1. APAC リーグ North Division

- EAS
- WJA
- SEA

2.28.2. APAC リーグ South Division

- SEAU
- EAS
- WJA
- SEA

2.28.3. South Asian Nationals

- 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。

2.29. 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トーナメント運営に送信しなくてはなりません。

2.30. 機材

各選手は自分の機材を用意しないといけません。

2.30.1. ウェブカメラ

ライブマッチ中のプレイヤーのリアル行動を配信する機材またはウェブカメラを用意しなければいけません。機材やセットアップをしなかった場合は、グローバルルールブックの対象のペナルティが与えられます。

3. オフラインのルール

3.1. 機材

トーナメント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、トーナメント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、イベント前にトーナメント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。プレイ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

プレイヤーとチームは、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。プレイ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、トーナメント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

ハンドブックはトーナメント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、プレイ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、トーナメントの審判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. 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。

3.12.1. 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人のプレイ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。

3.13. 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

3.14. 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。

3.15. ステージ上でのふるまい

プレーヤーとコーチは、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。

3.16. ノイズキャンセリングヘッドホン

プレーヤーとコーチは、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。

3.17. 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。

3.18. マップ間での休憩

マップ間で、プレーヤーには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 League	APAC League Playoffs	Majors & Six Invitational
New Zealand					
Polynesian Nations					
India	South Asian Nationals				
Pakistan					
Sri Lanka					
Bangladesh					
Nepal					