

目次

1. 大会概要

1-1 大会運営

「VALORANT NEO CUP」（以下、本大会）は、プロゲーミングチームのAcademy部門（以下、Academyチーム）、若手選手（15歳～22歳を想定）で編成されるプロゲーミングチームのYouth部門（以下、Youthチーム）、学校などの教育機関に属する学生の選手（以下、学生選手）で編成されるチーム（以下、学生チーム）など競技シーンにおいて今後の飛躍が期待されるチームにフォーカスし、各選手・各チーム（以下、参加チーム）が腕を磨く場となることを目的に開催いたします。（以下、上述の3種チームを各種チーム）

本規約は、本大会への参加と運営の規則を定めるものとします。

制作・運営は、東京デザインテクノロジーセンター専門学校のesportsプロマネジメント専攻（以下、大会運営）によって行います。

大会運営は本規約を参加チームに予告なく変更する権利を有し、本規約を変更した際には大会Discordサーバー等で参加チームに通知いたします。

変更後の大会規約は前述の通知の時点から発効されます。

1-2 大会構成

本大会は、「一般予選」と「本選」の2つのトーナメントによって構成されます。

【一般予選】

- ・対象チーム：Academyチーム / Youthチーム / 学生チーム のいずれか
- ・一般予選上位4チームが本選へ出場可能

【本選】

- ・対象チーム：一般予選上位4チーム＋大会運営による招待を受けた4チーム
(Academyチーム / Youthチーム / 学生チーム のいずれかを満たす)

1-3 大会日程

日程は、大会運営側で進行できない問題が発生した場合、事前に参加チームに通知を行い変更する場合があります。

【一般予選】 2026年11月

//詳細追記

【本選】 2026年11月

//詳細追記

1-4 大会フォーマット

【一般予選】

トーナメント形式：シングルエリミネーション

試合形式：準々決勝（上位8チームによる試合）からBO3（2試合先取）、その他はBO1（1試合先取）で実施します。

【本選】

トーナメント形式：ダブルエリミネーション

試合形式：基本BO3（3本先取）、Lowerの一部をBO1で実施します。※下図参照（//

追記)

1-5 開催方式

オンライン開催

1-6 対戦用語定義

試合（MATCH）：大会参加チームのうち、いずれかのチーム同士の対戦を指す。

（2本先取のBO3や1本先取のBO1も同様とする）

ゲーム（GAME）：1マップを用いた、13ラウンド先取1回分を指す。（12対12となり延長戦（オーバータイム）を行う場合、勝敗が決定するまでを指す。）

2. 参加資格

本大会に参加登録（以下、エントリー）・出場するためには、各チーム / 各プレイヤーは以下のすべてを満たす必要があります。

- ・本規約を遵守すること

- ・チームは、Academyチーム、Youthチーム、または学生チームとして継続的に活動しているチームであること。

またプレイヤーは、当該チームまたは同チームを運営する組織に所属し、当該組織の選手として活動していること。

参加登録をするために、上述の内容を運営に証明し、出場許可を得ること。

ただし、ロスター変更等により大会出場時の選手構成が通常活動時と異なる場合においても、選手が当該組織に所属していることが確認できる場合は参加を認めるものとする。

- ・ロスター登録（本規約 3-1）されている参加選手またはコーチのいずれか1名が大会運営と日本語で意思疎通が取れ、大会開催中、大会運営が指定する大会専用 Discord サーバーで、円滑に意思疎通が行えること。

- ・大会運営が、大会のプロモーションや演出のために実施する、インタビューや参加チームが関わるその他のプログラムへの参加に、不当な試合へのパフォーマンスやプライバシーに悪影響を与えない範囲で同意すること。

- ・参加チームは、チーム・プレイヤーが用意したインターネット環境について責任を持つこと。

3. チーム・ロスター

3-1 ロスター

大会運営が指定するエントリーの締切までに、大会運営が提供するフォームを使用し、ロスター（すべての参加選手、すべてのリザーバーおよびコーチ）を登録してください。

ロスターはエントリー締切後、大会運営に申請し、承認がある場合に限り変更が認められます。

※本大会のいずれかの試合が実施以降の変更は原則認められません。

3-2 ロスターサイズ

参加チームは本大会開催中、最低5人以上の登録選手人数を維持してください。

大会開催中、上記のプレイヤー人数要件を維持できない場合、大会運営が許可しない限りで制裁措置（本規約14-1）を加えることがあります。

3-3 コーチ

チームに複数のコーチがいる場合、チームは1人のコーチを「マッチコーチ」として指名しなければなりません。マッチコーチは、BANピック時、エージェントピック時、所属チームのタイムアウト中、ハーフタイム中、ゲームの間にチームのプレイヤーと大会運営が指定するDiscordのボイスチャットチャンネル（以下、チーム専用VCチャンネル）でコミュニケーションを取ることができます。チームにコーチが1名しかいない場合、そのコーチがマッチコーチとなります。

マッチコーチをゲーム間で変更する場合には、当該ゲーム開始のカスタムルーム入室前までに大会運営に変更するコーチのRiot IDとともに申請する必要があります。また、変更するコーチは、ロスター登録をされている必要があります。

上述や、不可抗力な問題が発生した時、大会運営が独自の裁量で許可した場合を除き、コーチと選手がコミュニケーションをとることはできません。

事実が発覚した場合、大会運営は独自の裁量で制裁措置（本規約14-1）を与えることがあります。

3-4 リザーバー

参加チームは、各試合の間、または運営が承認した場合に限りエントリー時にロスター登録したリザーバーを、いずれかの試合参加選手と変更することができます。但しこの場合、各試合開始60分前に大会運営へと交代を申請する必要があります。

4. 試合使用マップ

4-1 マッププール

//7マップ追記

-
-
-
-
-
-
-

4-2 マップの選択方法（BANPICK）

大会運営が指定するツールを使用し、その結果に伴いチームA / チームBが決定される。（//方法考える）

- チームA:1マップを排除（BAN）

- チームB:1マップを排除 (BAN)
- チームA:マップ1を選択 (MAP PICK)
- チームB:サイドを選択 (SIDE PICK)
- チームB:マップ2を選択 (MAP PICK)
- チームA:サイドを選択 (SIDE PICK)
- チームA:1マップを排除 (BAN)
- チームB:1マップを排除 (BAN)
- チームA:サイドを選択 (SIDE PICK)

5. 試合進行

5-1 試合時間

一般予選と本選の各試合は、各日程の正午12:00～20:00を目安に実施いたします。

※一般予選については、試合実施日の各チームの試合数や大会進行により上述の時間内で偏りが発生する場合がございます。

※上述の時間は大会の進行状況により前後する可能性があります。予めご了承ください。

5-2 試合開始条件

試合を開始するには以下を満たす必要があります。

- ・大会運営が指定する方法、及び時間内でチェックインを完了すること。
- ・試合を開始する時点（カスタムゲーム入室時）で、ロスターに登録した選手が集合できていること。

5-3 タイムアウト

(//一旦考える)

各チームは各マップにつき2回、60秒のタイムアウトを取ることができます。

タイムアウトの取得は、ゲーム内ツールを用いてコーチ自身が行う必要があります。

オーバータイムでは、各チームにオーバータイムにて使用するためのタイムアウトが1回与えられます。

オーバータイム前に使用されなかったタイムアウトは、オーバータイム中に使用することはできません。

6. ポーズ・試合の中断

6-1 テクニカルポーズ

テクニカルポーズは大会運営が開始 / 終了いたします。

プレイヤーがプレイを続行することができない問題が発生した場合、

当該プレイヤーはゲーム内チャット及びDiscordにてテクニカルポーズの旨を大会運営にお伝えください。

その後、理由を大会運営にDiscordで連絡する必要があります。

テクニカルポーズを運営が確認時、当該ゲームが購入フェーズであった場合、大会運営がそのタイミングでポーズを開始いたします。

当該ゲームが購入フェーズではなく、ラウンド進行中の場合は、そのラウンドが終

了したタイミングで大会運営がポーズを開始いたします。

プレイヤーがゲーム内の機能を使用して独自でテクニカルポーズを開始した場合、当該プレイヤーのチームはゲームを遅延させたとして、大会運営が制裁措置を与えることがあります。

【問題例】

- ・ キーボードやマウスが反応しない
- ・ ヘッドフォンやイヤフォンから音が出ない
- ・ モニターが映らなくなった

不当な理由でのテクニカルポーズの申請や実施は、制裁措置の対象となり、その判断は大会運営の裁量で決定いたします。

6-2 試合の中断

以下の問題が発生した場合や、その他の問題が発生時に大会運営の裁量で試合を中断することがあります。

- ・ 災害発生時
- ・ 大会運営が、大会の進行や配信に関する問題や機材のトラブルにより、試合の進行が難しいと判断した場合。
- ・ 上述以外に、大会運営が大会進行を著しく妨げると判断した問題や、試合中のチームやその関係者に試合に影響を及ぼす不可抗力な問題が起きたと判断した場合

6-3 試合再開

上述のいずれかのポーズが発生し、試合を再開する場合は以下の手順で行います。

- ①両チームの試合再開の承認をゲーム内チャットを使用し確認します。（rdy確認）
- ②両チームの承認（rdy確認）が取れ次第、大会運営が試合の再開（ポーズの終了）を行います。

6-4 再試合

以下の問題が発生した場合や、その他の問題が発生時に大会運営の裁量で当該ゲームを再試合（リマッチ）とすることがあります。

- ・各ゲーム、最初のラウンドが開始する前までにマッチから意図せず離脱した選手がいた場合
- ・各ゲーム、最初のラウンドが開始する前までに大会運営からカスタムマッチに入室したアカウントで問題が起きた場合

7. バグ・不具合・異議申し立て

7-1 バグの使用（エクスプロイト）

ゲーム内の不具合（バグ）を意図的に利用し、有利な状況を作り出す行為（エクスプロイト）は禁止です。

以下に該当すると運営が判断した場合、エクスプロイトを行ったプレイヤーまたは選手は処分・ラウンド没収・失格となる場合があります。

【判断基準】

- ・「再現性がある事象か」
- ・「明確に有利になる事象か」
- ・「通常のゲームプレイで発生してしまう事象か」
- ・上述以外に、大会運営の裁量で不当と判断した場合。

7-2 試合中の報告義務

プレイヤーやチームは試合中に以下の問題を確認した場合、即時に報告してください。

状況を把握しており、かつその問題を不正利用し試合を有利に進めたと大会運営に見なされた場合は、処分・ラウンド没収・失格となる場合があります。

- ・ゲーム進行に影響するバグの発生
- ・複数の選手に回線の遅延やラグの発生、音声や映像の不具合の発生
- ・対戦相手の不正行為の疑い

【報告の手順】

- ①ゲーム内チャットまたはDiscordにてポーズの旨をお伝えください。
- ②大会運営へ状況を説明

7-3 異議申し立て

ゲーム結果や判定に不服がある場合、異議申し立てを行うことができます。

【条件】

- ・ゲーム終了後、運営が試合終了後案内をしてから5分以内であること。

【提出内容】

- ・該当ゲームまたはラウンド
- ・問題の詳細
- ・証拠（録画・スクリーンショット・ログなど）

内容を運営が確認し、協議終了後、結果を当該試合参加チームへ共有いたします。

各ゲーム、異議申し立ては1回のみ行うことができます。

8. 禁止事項

8-1 代理出場

ロスター登録選手以外が試合に出場する行為を禁止する。

8-2 名前の変更

ロスター登録後、プレイヤー名の変更や、ゲーム内の名前（Riot ID）の変更は禁止とします。

9. 行動規範

9-1 暴言、ハラスメント、その他の非道徳的行為

参加チームは、本大会のストリーミング中に攻撃的、侮辱的、名誉棄損的、中傷的、わいせ

つ、差別的、脅迫的、その他の非道徳的な発言をしてはいけません。

また、チャットツールなどのテキストコミュニケーションにおいても上記にかかる内容の投稿や、大会運営が独自の裁量で非道徳的とみなす行動をしてはいけません。

10. 配信・権利

10-1 配信権 / 映像使用权

本大会で実施するすべての試合やゲームの映像、チームから同意のもと大会運営へ提供されたプレイヤーの選手画像及び選手個人の顔を写したカメラ映像は、本大会に関係する配信やそれ以外のプラットフォームで道徳的かつ倫理的に使用できる権利を大会運営は有します。（リプレイやハイライトの作成 / 公開など）

また大会運営は、本大会（VALORANT NEO CUP -BIGBANG-）開催後、「VALORANT NEO CUP」シリーズの第2回以降の実施があった場合に、リプレイやハイライト映像、その他の映像（プロモーションビデオなど告知で使用する動画）で使用する権利を有するものとします。

11. ペナルティ・裁定

11-1 制裁の規定

大会運営が、参加チームが本規約に違反したと判断した場合、以下のいずれかの制裁措置またはすべてを行うことができます。

参加チームは、大会運営が行う違反行為に関わる調査に対し、真実を語る義務を負うものとします。

以下の処分は大会運営の裁量と調査に基づき違反行為の重大性や状況を考慮し決定します。

違反行為を繰り返し行うことや、悪質とみなされた場合より重い制裁措置の対象となることがあります。

11-1-1 違反行為について調査結果を当該チームへ口頭または、文面による通達をし、警告を行います。

11-1-2 大会への参加権を剥奪します。

11-1-3 違反行為に対し、大会運営が上記2つの処分が適さないと判断した場合、状況に応じた適切な処分を行う場合があります。