

Predator League 2027 VALORANT Japan Round Rulebook

1.一般事項

本ルールブックはPredator League 2027 VALORANT Japan Round（以下、本大会）に適用されるものとする。出場するチーム及びチーム関係者は、規則や規定を無視することは許されず、違反した場合は適切な罰則が与えられる。これらの権利は大会主催者が全権を持ち、最終的な決定を下す。尚、このルールブックに変更がなされる場合、主催者・大会運営者は速やかに変更内容を出場するチーム及びチーム関係者に通達するものとする。

2.構成、スケジュール、賞金

2.1　用語解説

- ラウンド

  –以下のいずれかの事由が発生することにより勝者が決定するまで行われる対戦の区切りのこと

  ・スパイク起爆

  ・スパイク解除

  ・スパイクの設置又は解除の前におけるチーム全滅

  ・ラウンド時間の経過

- マップ

  – どちらかのチームが13ラウンドを勝ち抜くまで行われる一連のラウンドを指す。ただし、両チームの取得ラウンドが12ラウンドで並んだ場合は、先に2ラウンド差をつけたチームの勝利となる。

- マッチ

  – 最終的な勝敗が決定する単位のこと

- オンライン大会

  – 個人のインターネットに接続された異なる場所でプレイするチームによって開催されるトーナメントのこと

- BO1（best of 1）

  – 最大マップ数を1マップとし、勝利条件をみたしたチームの勝利となる

- BO3（best of 3）

  – 最大マップ数を3マップとし、先に2マップを取得したチームの勝利となる

- BO5（best of 5）

  – 最大マップ数を5マップとし、先に3マップを取得したチームの勝利となる

2.2　スケジュール

- 開催日程

  – 2026年11月7日（土）

  – 2026年11月14日（土）

  – 2026年11月15日（日）

  ※出場チーム数により、開催日程が上記の中で変更される場合がある

2.3　大会形式

全日程オンライン開催

- 参加チーム数：最大32チーム
- チームの選定方法

  ※応募チームが32チームを超えた場合は、提出されたチーム情報に基づき、運営が抽選を行い、参加チームの決定を行う

- 参加チームから辞退が出た場合には、前もって連絡される繰り上がり候補から繰り上がりを行う
- 11月7日（予選）

  –配信なし

  –最大32チームで構成されるシングルエリミネーション形式（BO3）トーナメント

  –各チーム最大3マッチを行い、勝利した4チームがSEMI FINALへ進出する
- 11月14日（SEMIFINALS）

  –配信あり

  –予選を勝ち上がった4チームによるシングルエリミネーション形式（BO3）トーナメント

  –各チーム1マッチを行い、勝利したチームは決勝戦、敗戦チームは3位決定戦へ進出となる
- 11月15日（GRAND FINALS）

  –配信あり

  –SEMIFINALSで敗戦した2チームによる3位決定戦（BO3）

  –SEMIFINALSで勝利した2チームによる決勝戦（BO5）

  –決勝戦の勝者チームは、ベトナムで開催されるPredator League 2027 Grand Finals（以下、Grand Finals）への出場権が与えられる
- トーナメント表の作成

  – トーナメント表は参加チームが確定後、厳正な抽選の元、運営により作成される
- Discordの登録及び使用

  –本大会でのコミュニケーションツール及び運営からの連絡、チーム内でのボイスチャット（VC）は運営指定のDiscordサーバーを使用する。全ての参加者はDiscordアカウントの作成が必要となる。

  –全ての参加者は運営から指定される期日までに運営が用意するDiscordサーバーに参加しなければならない。

  –マッチ中はVCチャンネルに出場選手5名とコーチ1名の最大6名が参加可能となる。選手カメラ用のアカウントはマイクミュート及びスピーカミュートにすることでVCへの参加を許可し、6名には含まないものとする。

2.4　賞金、賞品

- 賞金総額：1,000,000円

  1位　500,000円

  2位　300,000円

  3位　200,000円

※賞金は振込によって支払われる

- 優勝チームには2027年1月4日から1月11日に、ベトナムで開催されるGrand Finalsへの出場権並びに渡航費(航空券代金並びに宿泊代金)が与えられる。渡航費については主催の規定に従うものとする。

3.参加資格

3.1　チーム登録

チームは応募期間中に、以下の項目を登録し、大会期間中は登録内容を維持しなければならない。

・出場選手：5名（必須）

・控え選手：1名（任意）

・チームコーチ：1名（任意）

・チームサブコーチ：1名（任意）

・チームマネージャー：1名（任意）

※選手とコーチの兼任は認められるが、エントリー時にコーチ登録を行うことが必要となる

※チームマネージャーが不在の場合は、自動的にチームの代表者が主な連絡先として割り当てられる

- 各チーム1名のコーチが、各マップのエージェントの選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中(攻守交代ラウンドの購入フェーズ)及びマップとマップのインターバル中に運

営が用意するDiscordサーバー内チームVCへ接続し、プレイヤーらと会話することが認められる。

※上記タイミング以外でのDiscordVC参加は認められるが、マイクミュートである必要があり、コメント・VC含む全てのコミュニケーションを禁じる。

3.2　参加条件

- プロチーム、ノンプロチーム問わず出場が可能

  ※VALORANT Challengers Japan 出場チーム、Academyチームも出場可能
- ランク制限：なし
- 参加チームは以下の条件を全て満たす必要がある
- 本ルールに同意し、エントリーフォームからエントリーを行うこと（本大会にエントリーした時点で、本ルールに同意したものとする）

  ※必ずチームメンバー全員で本ルールの内容をご確認ください。
- エントリーの際、参加者は以下の個人情報を提出する必要がある

  ・以下の内容を含む顔写真付き身分証明書（有効期限内のもの）

  －氏名

  －生年月日

  －国籍

  －Riot ID

1. 本大会の全ての日程に出場することができること

   ※勝ち上がった場合は全ての日程でマッチを行う為。なお、SEMIFINALSに進出する4チームは勝敗に関わらずGRAND FINALへ進出となる。
2. チーム名を提出できること
3. チームロゴを提出できること。

   512×512px以上のサイズの透過pngファイルであること

   ※チームロゴのご提出が何らかの理由により難しい場合は運営までご相談ください
4. チームはすべてのPredator Leagueの各地域ラウンドを通じて1つの地域ラウンドのみ出場が可能となる

5. 2027年1月4日から1月11日に、ベトナムで開催されるGrand Finalsに出場できること
6. チーム代表者および出場選手のうち1名は、日本語で運営スタッフや他の参加者とコミュニケーションが取れること
7. 2027年1月4日時点で18歳以上であること
   －エントリー時に未成年者（17歳以下）だった場合、親権者同意書の提出が必要となる
   ※チームに未成年者がいる場合は、応募フォームの送信と親権同意書の提出を持って応募完了とする
8. 2027年1月4日から1月11日に開催されるPredator League 2027 Grand Finalsの開催期間中に有効となるパスポートの保持、もしくは取得できる見込みがあること
9. 出場選手のうち、少なくとも2名は日本国籍のものでなければならない
10. 外国籍選手の登録は最大で3名までとする
11. 選手はパスポート、有効な身分証明書、または国籍を証明する戸籍抄本などの提出を求められた場合対応ができること
12. Grand Finals出場時にチームロゴ、宣材写真を用意できること
13. Grand Finalsにてルール変更がある可能性を承諾できること
14. これまでにチートツール、及びゲームクライアントが禁止するソフトウェア等を一度も使用した事がないこと
15. 過去にブースティング行為などゲームクライアントが禁止とする行為を一度も行っていないこと
16. 自己の肖像、氏名、年齢、チーム名、コメント、プレイ動画が含まれる本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含む）が、大会運営または大会運営が認める第三者（メディアや大会スポンサー等）によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS 等やその他メディア等において、期間 の限定なく、無償で、放送（ストリーミング放送を含む）、報道または利用（商業的利用を含む一切 の利用）されることを承諾すること（肖像権、パブリシティ権を行使しないこと）。

尚、VALORANT Champions Tour Pacific に出場しているチームは、主催の特別な許可がない限り本大会に出場することはできない

4.プレイヤー及びチームの責任

- 出場者はVALORANTコミュニティー行動規範と本ルールブックを遵守しなくてはならない
- 大会に勝ち残っているチームは、大会運営者の要請がない限り大会開催期間中（応募からGrand Finals終了まで）チーム名・Riot IDの変更は禁止とする。但し、運営に申請し許可を得られた場合にはその限りではない
- すべての出場者は、自身がプレイしているマッチを配信することが認められる。但し、個人配信は5分ディレイとし配信を行った故の不利益等に関しては、運営は責任を負わない。また、すべての出場者は、本大会のマッチ中、いかなる放送も視聴することができない。これには、自身のマッチの放送だけでなく、同時進行している他のマッチの放送も含まれている。
- 選手集合時間や休憩終了時間など、大会運営者の定める時間に集合が確認できない場合、該当チームは不戦敗となる場合がある

4.1　チーム名、プレイヤー名、チームロゴ

- チーム名

・チーム名は、同一または類似の名称を使用することはできない
・特殊文字を使用することはできず、ひらがな、カタカナ、漢字、英字、数字、
単語間の半角スペース、マイナス記号、アンダーラインのみ使用可能となる
・チーム名には差別用語や卑猥な言葉、またはそれらを連想させるワードの使用は
日本語や外国語であっても使用してはならない
・大会主催者は、チーム名を承認する最終的な権利を有する
・Grand Finalsでは、全てアルファベット（日本語の場合ローマ字）表記となる

- チームタグ

・チームタグには、2文字から4文字の大文字、数字を使用できる
・チームタグは、重複していないものでなければならない。
・大会主催者は、チームタグを承認する最終的な権利を有する

- プレイヤー名

・プレイヤー名はスペース含め11文字以内とし、英字大文字、英字小文字、数字、アンダーバー、または文字と文字のシングルスペースのみを使用できる

・プレイヤー名は重複していないものでなければならない。重複が発生した場合、大会主催者からチームに通知し、新しいプレイヤー名の提出を要請する

・プレイヤー名にスポンサー名を含むことはできない

・プレイヤー名には差別用語や卑猥な言葉、またはそれらを連想させるワードの使用は日本語や外国語であっても使用してはならない

・大会主催者は、プレイヤー名を承認する最終的な権利を有する

- チームロゴ

・公序良俗に反する内容や表現を含まないこと

・大会主催者は、チームロゴを承認する最終的な権利を有する。

5.出場選手と控え選手

5.1　チーム登録

1人の選手が複数のチームに登録、及びマッチの出場は禁止であり、登録は1つのチームに限られる

5.2　選手の交代

- チームはマップ間、マッチ間で選手を交代することができる。チームはマップ終了後2分以内に運営に通知し、承認を得なければならない
- やむを得ない事情が発生し、出場メンバーが既定の5人に達しない場合は、登録しているチームコーチ、チームマネージャーの代理出場を運営と協議の上、認める場合がある。この場合は理由をあわせて運営に通知し、運営から承認を得られた場合のみとする。

6.行動規範、懲罰

6.1　行動規範

- 全ての参加者は、運営及び他の参加者に敬意を払うことが求められる。ゲーム内での行動、チャット、メディアへのコメントも同様とする。
- 参加者はいかなる場合でも、ハラスメントやヘイトスピーチを行ってはならない。これらには以下が含まれるが、これに限定されない。

・ヘイトスピーチ、攻撃的な言動、暴言、性的差別と表現、人種差別、障害、容姿、
体格、年齢、宗教
・ストーカー行為または脅迫
・配信またはソーシャルメディアに対するスパム行為やその扇動
・他人の個人情報の掲載や掲載するなどの脅迫
・他者を不快にする発言や冗談、誘いかけ
・上記の行為のいずれかを擁護、または奨励する行為

行動規範に違反した場合、罰則の対象となる。

6.2　懲罰

罰則には以下のようなものがある。
・警告（警告を複数回受けたチームは失格となる場合がある）
・マップの不戦敗
・マッチの不戦敗
・今後の大会主催者のイベントへの参加禁止
・罰金

※警告は大会開催期間中に累積となる

規則、規定、条件のいずれかに違反した場合、罰則の対象となる。運営は、その判断と裁量によって罰則を適用する権利を有する。

6.2.1　アカウントの使用

参加者は大会に正式に登録されていないアカウントを使用してはならない。発覚した場合は、罰則の対象となる。

6.2.2　バグの使用

- バグが発生した場合、出場者は直ちに審判に通知しなければならない
- バグの乱用はチート行為とみなされ、大会から失格となる

6.2.3　試合エリア

試合エリアは、ゲームプレイを行うPC周辺の直近エリアのことを指す

- マッチ中は、出場選手以外のチーム関係者がエリアに立ち入ることはできない
- マッチ中は、携帯電話、タブレット、スマートウォッチなどの機器は試合エリアに持ち込むことができない
- マッチ中は、競技に必要のないものを（メモまたは印刷物）試合エリアに持ち込むことができない

  ※飲料についてや汗を拭うタオルなどは持ち込み可能。

6.2.4　不正行為

- 不正行為は厳重に禁止される。ゲームファイルの操作、未承認のゲーム改造、または他のプレイヤーに対して不当な利益を得る行為は不正行為とみなされ、厳重に処罰される。
- いかなる不正行為も厳重に禁止される。審判はDiscordにおいて全てのプレイヤーを監督し、チェックのためにプレイヤーに画面の開示を要求する権利を有する。
- 審判は、事前の通知なしにシステムチェックを行う権利を有する。
- アカウントの共有と代行は厳禁である。運営が認めていないアカウントやプレイヤーの使用が発覚した場合、懲戒処分や罰金を科すことがある。
- 出場選手はマッチ中、コーチ1名以外とのコミュニケーションはできない

6.2.5　ソフトウェアの不正行為、スクリプト、マクロの使用

エイムアシストやマクロ機能など、競技の公平性を著しく損なうハードウェア、及びソフトウェアの使用を禁止とする。使用が発覚した場合はチート行為とみなされ、大会から失格とする。

6.2.6　虚偽報告

応募時の登録内容や提出書類などに虚偽の申請があった場合は、該当参加者を擁するチームを失格とし、罰則の対象となる可能性がある。

6.2.7　情報の公開

選手は、メール、電話、その他手段を用いて大会運営者と連絡をとった内容について、内容の全体及び一部であってもSNS上を含む全てにそれを公開してはならない。

7.大会主催者、運営の権利

- 大会主催者及び運営は、出場チーム数に応じて大会形式を変更することができる
- 大会で使用するDiscordサーバーは運営が指定したものとする
- 懲罰や罰則の適用は運営及び主催者の判断に委ねられる

8.ゲームルール

8.1　競技パッチの更新

- 出場者はマッチの開始までに、ゲームクライアントを最新のバージョンにアップデートを行う必要がある
- 新規エージェント
  －新しいエージェントは、リリースから2週間が経過していれば、使用可能となる
- 新規MAP
  －新しいマップは、リリースされてから4週間が経過していれば、使用可能となる
- 使用パッチ
  －本大会ではトーナメントサーバーを使用し、マッチを行う。使用するパッチについては参加チームに対してDiscordにて通達を行う。
  ※トーナメントサーバーが使用できない場合についてはライブサーバーを使用しマッチを行う。

8.2　ゲームモードとロビー設定

- マッチはトーナメントモードで行う
- ロビー設定
  – サーバー：tokyo
  – チートを許可する：オフ
  – トーナメントモード：オン
  – 延長戦：2点差で勝利：オン
  – すべてのラウンドをプレイする：オフ
  – 試合履歴を隠す：オフ

8.3　マップ選択のプロセス

チームの代表者はDiscordにてマッチ開始前にダイスを振る。ダイスの数字が大きいチームをチームA、小さいチームをチームBとし、以下のプロセスを実行する。

- BO1の場合
  ・チームAが1つのマップを排除する
  ・チームBが1つのマップを排除する
  ・チームAが1つのマップを排除する
  ・チームBが1つのマップを排除する
  ・チームAが1つのマップを排除する
  ・チームBが1つのマップを排除する
  ・チームAが攻めか守りを決める

- BO3の場合
  ・ チームA が1つのマップを排除する
  ・ 次にチームBが残りのマップから1つマップを排除する
  ・ チームA がマップ1を残りのマップから選択する
  ・ チームB がマップ1の攻めか守りを決める
  ・ チームB がマップ2を残りのマップから選択する
  ・ チームA がマップ2の攻めか守りを決める
  ・ チームA が残りのマップから1つ排除する
  ・ チームB が残りのマップから1つ排除する
  ・ チームA が最後に残ったマップ3の攻めか守りを決める

- BO5の場合

・チームA が1つのマップを排除する

・次にチームBが残りのマップから1つマップを排除する

・チームAがマップ 1を残りのマップから選択する

・チームBがマップ1の攻めか守りを決める

・チームBがマップ2を残りのマップから選択する

・チームAがマップ2の攻めか守りを決める

・チームAがマップ 3を残りのマップから選択する

・チームBがマップ3の攻めか守りを決める

・チームBがマップ 4を残りのマップから選択する

・チームAがマップ4の攻めか守りを選択する

・チームBが最後に残ったマップ5の攻めか守りを決める

8.4　使用マップ

・アセント

・サミット

・サンセット

・スプリット

・ブリーズ

・ヘイヴン

・ロータス

※公式のアップデートやマップローテーションの更新により、変更となる可能性がある

8.5 アカウント称号、ガンバディ

- アカウント称号

・事実とは異なる情報が公開される恐れがある為、アカウントの称号を設定することは禁止とする

- ガンバディ

・特定の大会において与えられるガンバディは、そのガンバディを獲得したプレイヤーのみ装備すること可能とする

9.レフェリングと問題

9.1　レフェリング

- 各マッチのスケジュールとマッチの判定は、主催者と運営、審判によって行われる
- 運営、審判はルールブックに従って決定を下し、チームに通知する。特別な状況やここに記載されていない状況においては、運営が拘束力のある決定を下す
- チーム側からは、チームリーダーまたはチームマネージャーのみが、いかなる問題又は議論すべき事項について運営に伝えることができる
- マッチ終了後15分以内に、協議となる状況についてチームからの要請がない場合、その結果は確定したものとみなされる
- 議論の余地がある状況についての判断は、運営のみ行うことができる
- 運営が下した決定は、絶対的なものであり、議論の余地はない
- 一度結果が確定したマッチに関しては、いかなる状況においても再マッチは行われない
- マッチ終了後に不正が発覚し、失格となったチームに、直前で敗北したチームは不戦勝となり、繰り上げが行われる可能性がある。運営はこの場合、速やかにチームの代表者に連絡を行う

9.2　テクニカルポーズ

- 接続の問題でプレイヤーがマッチから切断された場合、プレイヤーの判断でマッチを一時停止することができる。マッチを続行するか作り直すかは運営の判断による。

- 選手は購入ラウンド中であればいつでもマッチを一時中断することができるが、一時中断直後に運営に通知し、その理由を明らかにしなければならない。これらには以下が含まれるが、これに限定されない。

  ・プレイヤーがマッチから切断された場合

  ※故意に切断した場合は、正当な理由には含まれない

  ・マッチの続行が困難となるレベルのインターネットトラブルが発生した場合

  ・マッチの公平性を著しく損なうバグの使用が発覚した場合

  一時停止の理由が正当であると認められない場合は警告となる。トイレなどは正当な理由には含まれない

ラウンド中に一時中断となる事象が発生した場合、当該ラウンドは継続し、マッチの結果として反映される

- 一時停止の理由が正当であった場合、15分間の対応の時間を与える。15分経過後も問題が解決しない場合は、運営判断の元、マップの不戦敗とする可能性がある
- 一時停止中はディスカッションや戦略を練る会話は許されない

9.3　タイムアウト

- 各チームはハーフタイムに限らず、1マップにつき計2回タイムアウトを取ることができる。タイムアウト中は1名のコーチとの通話が可能となる。
- タイムアウトは購入フェーズでのみ取ることができる
- オーバータイムに突入した場合は、追加で各チーム1回ずつタイムアウトを取ることができる。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。
- タイムアウトを取る場合は、Discord内の所定のチャンネルにタイムアウトが始まる前までに「タイムアウト」と記載する必要がある。これは使用数のカウント及び運営への通知を目的とする。

9.4　リメイク、ロールバック

9.4.1　ロールバック

ロールバックとは、特定のラウンドの状態に戻す機能である。運営はバグや何らかのエラーが発生した場合に、ロールバック機能を実行することができる。運営はロールバックを行う旨と戻すラウンド数をチームに迅速に連絡する

9.4.2　リメイク

リメイクとは、進行中のゲームを無効マップとし、新たにマップを開始することである。ゲームのリメイクは運営の判断で行う。運営はリメイクを行う際、チームに迅速に連絡する。リメイクは以下の問題が起こった場合に行う。

・ロールバック機能では修復できないバグが発生した場合
・マッチ中に重大な問題が発生し、マッチの続行が困難であると判断した場合
・その他、運営がマッチの公平性を保つことが困難であると判断した場合

- リメイクでのエージェントの変更は認められない

- エージェントの選択ミスなどはリメイクの対象にはならない
- ゲームの競争上の整合性に大きな影響を与えないバグはリメイクの対象にはならない

10.個人情報等の取り扱い

参加者は、自己の肖像、氏名、プレイヤーネーム、年齢、チーム名、コメント、プレイ動画等が、運営またはメディア・協賛社などの第三者によって、YouTube などの動画配信プラットフォーム、新聞、WEB サイト、SNS、パンフレット等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、編集、公表、公開、報道または利用（販促・広告など商業的利用を含む一切の利用を含みます）されることを承諾するものとする。
エントリーの際にお預かりした参加者の個人情報は、以下の目的で、運営内で共同利用を行う。

・共同利用するデータの項目
　チームメンバー、コーチ、マネージャーの氏名、生年月日、プレイヤーネーム、メールアドレス、電話番号、住所

・共同利用する目的
本大会に関する参加者および保護者へのご連絡、運営、並びにPredator League 2027 Grand Finals出場時の航空券、宿泊施設の予約を行う目的

・共同利用する者の範囲
　　会社名：日本エイサー株式会社
会社代表者：詹 國良
　　会社名：GLOE株式会社
会社代表者：谷田　優也
個人情報の取り扱いの方針については、こちらをご覧ください

11.免責

天災等の不可抗力、その他やむを得ない事由または運営の都合により、本大会の内容の変更、また本大会の延期・中止となる場合があります。運営の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して運営では一切の責任を負いません。

参加者が本ルールへの違反行為や不正行為により、本大会の出場途中で失格となった場合、運営は一切の責任を負いません。なお、本ルールへの違反行為や不正行為に該当するかどうかの判断は、運営の基準により行います。
体調の優れない方、血圧に異常のある方、心臓に疾患をお持ちの方、過去に光刺激などによる痙攣や失神等をした経験をお持ちの方、ペースメーカーを使用されている方は、ご自身の責任においてご参加ください。本大会への参加または参加できなかったこと、また、本大会が配信、放送等され、またはされなかった結果、万一参加者に不利益や損害（経済的損失に限りません）が生じた場合でも、参加者ご自身の責任と負担において解決していただき、運営は一切の責任を負いません。本大会開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本ルールに違反したことにより生じた損害または大会使用PC、PC 周辺機器、ディスプレイ、ソフトウェアおよびネットワーク設備の不具合・故障その他本大会の運営に関して参加者（関係者を含みます）に生じた損害に関して、運営の指示や対応に故意または重大な過失がある場合を除き、運営は一切の責任を負いません。

12.準拠法および管轄

本ルールは日本国法に準拠します。本ルールに関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とする

13.ルールの変更

主催者は、その裁量により、事前通告なしにすべてのルールを覆し、適切と思われるルールに変更することができる。主催者の決定は常に最終的なものである。
運営は、本ルールブックに従って大会期間中にプレイヤーを指導する権限を有する。運営はルールブックの内容を変更した場合は、迅速に参加者に通知する。

変更履歴

10/29 改訂

2.3 大会形式

11月7日（予選）

改訂前

－最大32チームで構成されるシングルエリミネーション形式（BO1）トーナメント

改訂後

－最大32チームで構成されるシングルエリミネーション形式（BO3）トーナメント