



# Overwatch Championship Series

## 公式ルール

## 1. 始めに

Overwatch Championship Series（以下“OCS”）公式ルールは、OCSにおけるOverwatchを使用する競技ルールを定めるものとする。OCS公式ルールは、参加条件、大会形式、賞金、スポンサー契約やプレイヤーの振る舞いを含む大会ルール全般を規定するものである。OCSに参加するためには、公式ルール全てに同意しなければならない。公式ルールの全てを以下に記載する。

## 2. Overwatch Championship Series 公式ルールについて

### a. 公式ルールの承諾

- i. 公式ルールの承諾は、書面へのサインまたはオンライン上の参加応募フォームにおける登録ボタンのクリックによって行われる。OCS参加にあたり、全ての試合についてこのルールに従わなければならない。
- ii. もしあなたが第3節に記載する年齢に達していない場合、親または法的保護者があなたの代わりにルールを読み、承諾する必要がある。
- iii. もしあなた（またはあなたの親、法的保護者）がこれら公式ルールを承諾しない場合、または第3節に示す出場条件を満たさない場合、OCSに参加することが出来ない。

### b. 公式ルールの適用範囲

- i. OCS公式ルールは、OCSの競技プレイ全てに適用される。
- ii. OCS公式ルールには、Battle.netにおけるエンドユーザーライセンスに対する同意だけでなく、Battle.net利用におけるオンラインプレイバシーポリシーへの同意、並びにBattle.netウェブサービスの使用についての同意も含まれる。Battle.netアカウントの使用におけるエンドユーザーライセンス詳細は以下に示されている。  
<http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/ja-jp/eula.html>。  
また、Battle.netアカウントの使用におけるプレイバシーポリシー詳細は以下に示されている。  
<http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/ja-jp/privacy.html>。
- iii. あなたがもしこの公式ルール及びウェブサイト上に示す規約に違反した場合、没収試合、賞金の返還、罰則や法的処分の対象となる場合がある。

## 3. 参加条件

### a. 居住地、アカウントによる参加条件

- i. 大会参加のため、あなたはBlizzardのBattle.netサービスにアカウント登録し、アクセス権を有している必要がある。参加者本人が作成したアカウントでPC版Overwatchを購入し、インストール済みであること。あなたのアカウントはOCS開始時にプレイに支障のない状態

であり、大会を通じてそれが保たれている必要がある。OCSの全試合は、Overwatchアジアサーバーを使用する。

- ii. あなたのBattle.netアカウントには、適切なメールアドレスが登録されている必要がある。大会運営者はあなたが提示するメールアドレスを確認する権利を有する。
- iii. 大会参加のため、あなたは中立な立場（大会運営者、パートナー、法的な関係者はこれに該当しない）でなければならない。またBattle.netアカウントに登録を行った本人でなければならない。あなたが13歳未満で親または法的保護者が登録したアカウントを使用する場合はこれに該当しない。

#### b. 居住地による参加条件

- i. あなたがOCSへの参加を希望する場合、大会運営者が日本における正当な居住状況を示す公的書類の提出を要求する場合がある。
- ii. 居住地を証明するため、あなたは自身のBattle.netアカウント（バトルタグ）を大会運営者に示さなければならない。また、Battle.netアカウントの居住国を「日本」に設定しなければならない。また、大会運営者はあなたがOCSに参加する前にバトルタグの確認を行う場合がある。また、あなたはOCS終了まで申請し認定されたバトルタグを変更してはならない。
- iii. あなたは原則日本国内からOCSの試合に参加する必要がある。ただし、大会運営者へ事前に連絡し、許可を得られた場合はそれに該当しない。大会運営者は、あなたがプレイしている場所を調べるためにIP接続先を確認する権利を有する。
- iv. 大会期間、大会運営者顔写真付き証明書（現住所が記載されたもの）のコピー提出を求める場合がある。パスポート、運転免許証、その他政府が発行する証明書がこれに該当する。居住地による参加条件について疑問がある場合、info@m.overwatchopen.jp までメールで問い合わせること。

#### c. 年齢による参加条件

- i. もしあなたが2017年8月6日時点で13歳に達しており、かつ公式ルールの参加要件に適している場合、OCSに参加することが可能である。
- ii. あなたが未成年者の場合、親または法的保護者の同意に加え、あなたはOCSに参加する旨をそれらの者に伝える必要がある。

#### d. ゲーム内ランクによる参加条件

- i. ゲーム内ライバル・プレイ（シーズン4）においてマスターランク（スキルレート3500~）に達していること。

## 4. OCSエントリー方法

### a. 参加申請について

- i. OCSの応募は、2017年7月23日（日曜）23:59（JST）に終了を予定している。ただし、変更となる場合がある。
- ii. OCS特設サイト上に設ける参加登録ページより申請を行う。
- iii. 応募状況により、参加チーム数に制限を設ける場合がある。

### b. プレイヤーのチーム登録制限

- i. プレイヤーは2つ以上のチームに登録する事は出来ない。大会エントリーにあたり、複数チームに登録されている場合には当該プレイヤーが失格になる場合がある。該当する者に対し、大会運営者が確認を行う。

### c. チーム名及びプレイヤー名

- i. チーム名及びプレイヤー名に公序良俗に反する言葉が含まれる、と大会運営が判断する場合がある。これにより、本大会へのエントリーが却下される可能性がある。該当する者に対し、大会運営者が確認を行う。

## 5. 大会フォーマット

### a. トーナメントのルール

#### i. マッチとラウンド

勝敗が決まる最小単位をラウンドとし、当該2チーム間の最終的な勝敗が決定する単位をマッチとする。例：5戦3本先取の試合では最大5ラウンドのうち、3ラウンドを勝利したチームがマッチの勝利者となる。

#### ii. 回線切断（ディスコネクト）について

ゲーム途中でディスコネクトが発生した場合、下記の手順に従うこと。

(1) 試合中にメンバーのディスコネクトなど不慮のトラブルが発生したチームは、「wait」「ポーズを希望します」などのコメントをチャットへ書き込むことによりゲームのポーズを要求する。

(2) 当該ゲームのホスト（モデレーター）はポーズの要求が発生した場合、直ちにポーズ処理を行わなければならない。マッチポーズはゲーム内標準設定「SHIFT+CTRL+^」の操作で行うことができる。ポーズ中にチームのメンバーを交代することは出来ない。

(3) ディスコネクトしたプレイヤーは、ポーズ中にネットワーク機器の再起動やクライアントの再起動といった作業を行い、速やかにゲーム復帰を試みること。

(4) ゲームへの復帰が完了し試合再開の準備が整い次第、各チームのリーダーはチャットへ「ready」或いは「準備完了しました」と書き込みを行う。両チームの書き込みを確認後、ホスト（モデレーター）はポーズを解除し試合を再開する。

(5) ポーズの要求を意図的に無視する行為、またディスコネクト等の理由なくポーズを使用する事を禁止する。ポーズ要求の無視やトラブル発生時以外でのポーズの乱用を行ったチームは大会失格となる場合がある。全ての最終判断は大会運営者が行う。

(6) 各チーム1マッチにおける最大ポーズ時間は10分とする。これを超えてポーズを要求する事は出来ない。超過した場合、プレイヤーの状況に関わらず試合を再開する。

#### iii. 以下に示す様な「試合の続行が不可能な状況」が発生した場合、当該ラウンドを始めからやり直す。

(1) サーバメンテナンス或いはアップデートの適用により、オンライン状態の維持が不可能な状況。

(2) 両チームのプレイヤーが2名以上同時にディスコネクトする。この場合、ロビーに戻りプレイヤーの復帰を待つ。5分が経過してもプレイ可能な状態に戻ることが出来ない場合、当該チームはメンバー交代等の必要な措置を行う。その後メンバーの復帰に関わらずマッチを再開するか、不戦敗の何れかを選択する。

#### iv. スクリーンショット提出による申告

対戦相手がゲームルール上の誤りを犯したと思われる、または、禁止事項に抵触するような行動を行ったと感じた場合、スクリーンショットを撮影し、大会運営者に申告することができる。スクリーンショットの提出を伴わない申告は認めない。

#### v. その他OCSで行われる試合について、発生した全ての問題に関する最終判断は大会運営者が行う。

## b. OCS予選大会

- i. 大会運営者は、OCS予選大会が行われる日時を決定し参加者へ通知する。  
Day1：2017年8月6日（日曜）、18:00開始予定。  
Day2：2017年8月13日（日曜）、18:00開始予定。  
Day3：2017年8月20日（日曜）、18:00開始予定。
- ii. 参加全チームによるスイスドロー（6~8ラウンド：ラウンド数は出場チーム数に依存）を実施。スイスドローの結果により、決勝大会へ進出する上位8チームを決定する。
- iii. フォーマットはBo5（3ラウンド先取）で、必要な場合タイブ레이크を実施する。タイブ레이크は、ネパールマップの1ポイント先取で行う。
- iv. **マップローテーション**：各Bo5マッチは、以下のゲームモードで構成される（順序含む）。 コントロール / エスコート / アサルト / ハイブリッド / コントロール。
- v. **マップ選択**：大会サイト内マッチ画面において、左側に表示されるチームは、コントロールマッププールより第1マップを選択する。第1マップの敗北チームはエスコートマッププールより、マップを1つ選択する。それ以降は同様に敗北チームが適切なマッププールより対戦に使用するマップを選択する。当該試合において、一度選択されたマップはプールより除外される。
- vi. **マッププール**：本トーナメントにおけるBo5のマップ選択は、以下のプールを使用する。  
コントロール - Ilios / Lijiang Tower / Oasis  
エスコート - Dorado / Gibraltar  
アサルト - Horizon / Temple of Anubis  
ハイブリッド - King's Row / Eichenwalde / Hollywood
- vii. **サイド選択**：各マップについて、マップ選択を行わなかったチームがサイド選択権を有する。

## c. OCS決勝大会

- i. 大会運営者は、OCS決勝大会が行われる日時、場所を決定し参加者へ通知する。  
日時：2017年9月2日（日曜）、16:00開始予定。
- ii. OCS決勝大会は、OCS予選大会を勝ち抜いた8チームが参加する。
- iii. 決勝大会に出場するチームは、シングルエリミネーションブラケットに配される。フォーマットはBo5（3ラウンド先取）で、必要な場合タイブ레이크を実施する。タイブ레이크は、ネパールマップの1ポイント先取で行う。
- iv. マップ及びサイド選択については、OCS予選大会と同様となる。

d. 賞金及び参加賞について

- i. OCSの優勝チームメンバーにはそれぞれ\$50分、2位のチームメンバーには\$40分、3位及び4位のチームメンバーには\$30分、5位から8位のチームメンバーには\$20分がBattle.netバランスとして授与される。
- ii. 1位-8位入賞チームを除き、OCS予選大会に参加し規定マッチ全てを行ったチームのメンバー全員に\$10分のBattle.netバランスが授与される。

OCS 賞金（全てBattle.netバランスで授与）	
1位	\$50
2位	\$40
3、4位	\$30
5位-8位	\$20
参加賞 ※規定マッチを全て実施したチームが対象	\$10

e. 賞金の取扱いについて

- i. 特定プレイヤーへの賞金付与が禁止されているまたは制限されているケースでは、賞金が無効となる場合がある。
- ii. 国や地方自治体、州毎に適用される税金やVAT等については、全て賞金を受け取るプレイヤーに支払い責任があるものとする。全ての賞金はBattle.netバランスで支払われる。賞金は譲渡不可能なものである。
- iii. 賞金または現金以外の賞品について、譲渡や交換は認められない。
- iv. 賞金を受け取る際、公式ルールの同意確認と法的責任の免責事項についての同意を求められる場合がある。入賞者が未成年である場合、親または法的保護者の上記書類へのサインと送付を求める場合がある。賞金を受け取る可能性のある参加者は、各種書類を返送する責任がある。送付証明は、大会運営者がそれを受け取った証明にはならない。

## 6. ゲーム設定

全ての試合は「アジアサーバー」にて実施する。

- a. アジアサーバーでログイン障害等が発生した場合、大会運営の判断で「南北アメリカサーバー」を使用して試合を実施する場合がある。
- b. 勝敗の決定
  - i. 勝敗の決定は、ライバル・プレイモードの仕様に従う。
  - ii. タイブレイクは、大会運営の指定するコントロールマップを用いて行う。ルールは1キャラクター先取とする。
- c. ヒーローの選択
  - i. 使用禁止ヒーローは無し ※応募開始から大会実施までに新ヒーローが公開された場合、その使用を制限する可能性がある。
  - ii. チーム内で1ヒーローを複数同時に使用することは出来ない。キャラクターのスキンについては制限なし。
- d. ゲーム設定
  - i. 既定の設定：スタンダード内「ライバル・プレイ」。
  - ii. ヒーロー制限：「1/チーム」。
  - iii. ゲームプレイ：キル・フィードを表示 → ON
  - iv. ゲームプレイ：キル・カメラ無効 → ON

## 7. プレイヤーの行動

- a. プレイヤーの振る舞い
  - i. プレイヤーは各自が規則を守り、スポーツマンシップに則り大会に臨まなければならない。また、他プレイヤー、OCS主催者、大会運営者、メディア関係者、スポンサーそしてファンに対しプロフェッショナル、そしてマナーを持った態度を示すこと。
  - ii. プレイヤーはバトルタグ、プレイヤー名、ゲーム内チャット、ロビーチャットやインタビューに対して節度を欠いた行動を示す、また口汚い罵り・みだらな言葉を使用してはならない。このルールはOCSにおいて使用される全ての言語に適用され、略語や曖昧な引用もこれに含まれる。
  - iii. プレイヤーには相手に対して敬意を持った対応を求める。また、物理的かそうでないかに関わらず暴力や脅しによる問題解決を行ってはならない。暴力については大会運営者、主催者、出場プレイヤーに対し、いかなる場合においても許されない行為である。
  - iv. プレイヤーは、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上にそれを公開してはならない。



## 8. 不正行為

- a. プレイヤーはいかなる場合においても自らの最善を尽くして対戦に臨まなければならない。どのような不正行為も許容されない。全プレイヤーは試合に対して影響のある行為、勝敗への故意の操作に関与することを禁じられる。OCSの期間中、対戦に使用するコンピューターに不正行為を検出するソフトウェアの導入を求められる場合がある。不正行為の例として、以下が挙げられる。
- b. 談合、八百長、その他試合結果を変更するまたはそのように試みる事。他のプレイヤーに対し、故意に敗北する行為。
- c. 対戦中、所属チーム以外の者とコミュニケーションを取ろうとする行為。バトルネットのチャット機能、バトルネットボイス、その他インターネットを介して提供されるチャットサービスだけでなく、会場内の観客とサインをやり取りするといった行為もこれに該当する。
- d. 他プレイヤーに対し、DDoSやそれに類する手段によってゲームサービスの接続に障害を与える行為。
- e. バトルネットアカウントを登録していない個人に対し、Overwatch或いはその他Blizzardが提供するゲームをプレイさせる行為。
- f. もし誰かがOCSの試合を対象にした賭けを持ちかけられた、また定められた試合結果となるように話を受けた場合、直ちにそれを以下に示すアドレスへ報告しなければならない。  
info@m.overwatchopen.jp