

# GALLERIA GLOBAL CHALLENGE 2019

## ルールブック

1	序文 .....	2
2	本大会の構造 .....	2
3	オンライン予選 .....	2
4	オフライン決勝 .....	3
5	ゲームのルール .....	5
6	選手の実為 .....	7
7	ルール意図 .....	8

# 1 序文

GALLERIA GLOBAL CHALLENGE 2019（オンライン予選及びオフライン決勝を含めて以下、「本大会」）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関する職員や関係者の全員に適用される。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催：株式会社サードウェーブ、及び大会競技運営事務局（以下、「運営チーム」）によって制定されている。

## 2 本大会の構造

### 1) スケジュール

エントリー受付：8月1日～8月10日

GGC2019 × 宴 Group Stage(オンライン予選)

Day1 A・Bブロック（予選） 2019年8月24日（土）

Day2 A・Bブロック（決勝） 2019年8月25日（日）

Day3 C・Dブロック（予選） 2019年8月31日（土）

Day4 C・Dブロック（決勝） 2019年9月1日（日）

※全開催日どの時間帯に試合が組まれても参加出来るよう準備をお願いします。

全ての対戦試合に於いて、日付・時間の要望はお受けできません。

GGC2019 Playoff(オフライン決勝)

SemiFinal 2019年9月22日(日)

GrandFinal 2019年9月23日(月)

## 3 GroupStage(オンライン予選)

### 1) 参加可能チーム数

最大56チーム

### 2) 大会進行形式

#### ① トーナメント形式

2ブロック56チーム+シード枠2チームのシングルエリミネーション  
(1ブロック28チーム+シード枠1チーム)

※シード枠はDay1のみ。

※シード権は宴リーグ初代・二代目横綱が有します。

※Day3はDay1・2で勝ち抜けた2チームを除いたチーム数で行う。

#### ② トーナメントの組み分け方法

運営チームにて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとする。

### ③ 大会運営システム

試合時の運営チームとのコミュニケーションはDiscordを使って行う。

## 3) 対戦形式

- ・ マッチ内容

## 4) 使用機材

オンライン予選にて使用する機材は、提供されたPC、もしくは各チーム・個人にて用意したPCを使用するものとする。

## 5) Steamアカウント

選手は、自前のSteamアカウントを用意する必要がある。

選手は、大会試合中に登録名と同一のゲーム内名称を使用する必要がある。

※スポンサー名を追加する以外に、文字や単語を追加することはできない。

以下を含んでいるプレーヤー名・クランチーム名は容認されない。

公序良俗に反する、冒涇、人種的優越感、性差別、薬剤の使用、または下品な言葉

公序良俗に反する、不適切な名前をつけた選手は、運営からより適切な名前へ変更するように指示が行われる。

2回以上警告を受けたにも関わらず使用し続けた場合は、当該選手及びチームは参加登録を取り消される。

## 3 Playoff(オフライン決勝)

### 1) 参加可能チーム数

オンライン予選の上位4チーム。

※優勝したチームはZOWIE eXTREMESLAMD CS:GO ASIA 2019へ出場する為のパスポートを発行する必要があります。

### 2) 大会進行形式

トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する。

### 3) 対戦形式

- ・ マッチ内容

Best of 3

※3位決定戦なし

#### 4) 運営チームがオフライン決勝にて提供する物品

運営チームはオフライン決勝の各対戦において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、選手が専用で使用できるものとして、選手に提供するものとする。

- ① PCとモニター
- ② PCのマウス、キーボード、マウスパッド
- ③ ヘッドセット
- ④ テーブルとイス

なお、運営チームが提供する全ての機材は、運営チームの単独かつ絶対の裁量により選択されるものとする。

#### 5) 選手もしくはチームが所有する機材

選手は、自分もしくはチームが所有する以下のカテゴリーに含まれる機材を対戦エリアに持ち込み、これらを本大会で使用することができる。

- ① PCのキーボード
- ② PCのマウス及びコードホルダー
- ③ マウスパッド
- ④ イヤホン

対戦エリアでは、運営チームが提供したものではないヘッドセット及びマイクを選手が持ち込み、使用、または着用することを一切禁止する。

運営チームは独自の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効果や効率などに関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持する。

#### 6) 選手の服装

運営チームが指定した服装を着用すること。但し、顔が隠れるようなマスクや帽子の着用は禁止される。また、ハーフパンツやかかとのない靴、かかとのつぶれた靴などは禁止される。

#### 7) Steamアカウント

選手は、自前のSteamアカウントを用意する必要がある。

選手は、大会試合中に登録名と同一のゲーム内名称を使用する必要がある。

※スポンサー名を追加する以外に、文字や単語を追加することはできない。

以下を含んでいるプレーヤー名・クランチーム名は容認されない。

公序良俗に反する、冒涇、人種的優越感、性差別、薬剤の使用、または下品な言葉

公序良俗に反する、不適切な名前をつけた選手は、運営からより適切な名前へ変更するように指示が行われる。

2回以上警告を受けたにも関わらず使用し続けた場合は、当該選手及びチームは参加登録を取り消される。

#### 8) オーディオ・コントロール

選手は運営チームが指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要がある。運営チームは、選手の音量が低すぎると判断した場合、音量を調節するよう要請する権利を保有する。

ヘッドフォンは選手の耳に直接的に装着され、ゲームが行われている間その状態が保たれる必要がある。いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げることや、帽子、スカーフその他の衣装を含む何らかの物体をヘッドフォンと耳の間に挟むことは禁止する。

## 4 ゲームのルール

### 1) 勝敗

30ラウンド(攻守15ラウンド)をプレイし、先に16ラウンドを取ったチームの勝利とする。

30ラウンドプレイして同点(15/15ラウンド)の場合、6ラウンド(攻守それぞれ3ラウンド)の延長戦をプレイし勝敗を決定する。

### 2) 採用マップ

Inferno

Mirage

Vertigo

Train

Nuke

Overpass

Dust2

### 3) マップの決定

トーナメント表の上側もしくは左側のチームを「TeamA」とする。

• Best of 1

TeamA 2MAP BAN

TeamB 3MAP BAN

TeamA 1MAP Pick

TeamB 陣営選択

• Best of 3

Team A 1stBAN

Team B 1stBAN

Team A Pick 1st Map, Team B - 陣営の選定

Team B Pick 2nd Map, Team A - 陣営の選定

Team A 2ndBAN

Team B 2ndBAN

残った1MAPを3rdMAPとし、陣営はナイフラウンドにて選定する。

### 4) 禁止武器・アイテム・スキン

• 基本制限なし

※ただし、Steam外で提供されているカスタムデータの使用は禁止とする。

## 5) 注意事項

### ① プレイヤーがサーバーから切断された場合

1ラウンド目の最初のキルが発生するよりも前に切断された場合は、再び全員がそろった状態で1ラウンド目からの再開とする。  
それ以外の場合に試合から切断された場合は、切断された次のラウンドの開始、または終了時に一時停止を行う。  
10分以内にプレイヤーが復帰できない場合は、その後5分以内にリザーブの選手と交代し試合を続行する。  
交代した選手は、その試合中再度ゲームに参加することはできない。

### ② 試合の復帰について

タイムアウト、ポーズでの一時停止の解除後はそのままのラウンド、所持金の状態で試合を再開する。  
予期せぬ理由でサーバーがダウンした場合は、以下通りに再開する。

1. バックアップデータが存在する場合は途中再開
2. データが存在しない場合は再戦とする。

### ③ 延長戦について

延長戦の初期陣営は、直前にプレイしていたラウンドの陣営と同じ陣営を使用する。  
延長戦のマナー設定は「mp\_startmoney16000」とする。  
延長戦が引き分けとなった場合は、再度延長戦を行い、勝敗が決するまで繰り返す。

## 6) タイムアウトとポーズについて

### ① タイムアウト(タクティカルポーズ)

タイムアウトは1マップごとに各チーム4回行える。  
タイムアウト1回あたり最大30秒とする。  
タイムアウトを使用する際には、チャットコマンド「!timeout」と打ち込む。  
タイムアウト使用30秒後に自然と試合が再開される。  
タイムアウトはラウンド開始時のフリーズタイム中に行える。  
※タイムアウトは作戦タイム・トイレ休憩等での使用を許可する  
※チームメンバーの予期せぬ離脱はポーズとして扱われる

### ② ポーズ (テクニカルポーズ)

ポーズは、チームメンバーの予期せぬ離脱、または相手チームのルール違反を確認した際に、各チーム最大3回まで使用可能。  
ポーズは1回あたり最大10分間とする。  
ポーズをする際はチャットコマンドにて「!pause」  
ポーズを終了する際は「!unpause」を使用する。

ポーズした場合、運営及び相手チームへ、ゲームチャットにて理由を報告すること。  
ポーズ中はポーズを申請した選手以外の会話を禁止とする。

## 7) POVについて

運営からPOVを要求する場合がありますので、POVを録画すること。

※要求された際にPOVファイルを提出できない場合、失格になる場合がございます。

### ・提出方法

全試合・全プレイヤーのPOVファイルをチームリーダーが1つのファイルにまとめ、  
アップロードサイトにアップ後、アップロードサイトのURLをDiscord内POV提出宛に送付する。

### ・提出期限:提出対象試合終了後1週間以内

(例:8月25日に試合を行った場合 提出期限: 9月1日23時59分まで)

※提出期限を過ぎてしまった場合、または提出していただけない場合は失格となる場合がございます。予めご了承ください。

## 8) コーチについて

・コーチはPlayoff時に関して1名に限り試合中選手の後ろにつくことが可能である。

コーチが試合中に選手と戦術的コミュニケーションはタイムアウト(タクティカルポーズ)時のみ可能とする。

※選手の士気を上げるための声かけ等は可能とする。

・オンライン上でのコーチングは禁止とする。

# 5 禁止行為

## 1) 禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科せられる。

①バグを利用したすべての行為

②試合中の各ポーズ機能の乱用

③解除できない場所に爆弾を設置する行為

④ブーストによって壁や天井を透過させる行為

⑤ゴースティング

⑥成り済まし行為

別の選手のアカウトを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウトを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、または指示する行為。

⑦チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用。

- ⑧ 故意による切断  
適切かつ明示された理由によらない故意による切断。
- ⑨ 本大会運営チーム、またはその関係会社に悪影響を与えないし与えようとする言動、  
ならびに他人への強制、支援。
- ⑩ 冒瀆及び差別的な発言  
猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長。
- ⑪ 破壊的な言動、侮辱  
相手チームのメンバー、ファン、運営チームへ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援。
- ⑫ 攻撃的な行動  
運営チーム、相手チームのメンバー、観客への暴行。
- ⑬ 秘密保持  
運営チーム、またはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示。
- ⑭ イベント会場への干渉（オフライン決勝）  
照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器への接触、干渉。また、椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つ行為。
- ⑮ 不正な通信  
運営チームの指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他の音声認識及び、または通知音の鳴る電子機器の使用。また対戦中のEメールやSNSの使用。
- ⑯ 運営チームの判断  
運営チームの単独の裁量によって、運営チームが定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い。

## 2) 禁止設定

下記の設定は使用禁止とする。

- ① wepon\_recoil\_model 0
- ② mat\_hdr\_level 0/1/2
- ③ mat\_hdr\_enabled
- ④ +mat\_hdr\_enabled 0/1
- ⑤ +mat\_hdr\_level 0/1

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為。

## 3) 使用禁止スクリプト

下記以外の全てのスクリプトの使用を原則禁止とする。

- ① Buyスクリプト（買い物bind）
- ② demoスクリプト
- ③ sayスクリプト

※スクリプトとは複数のキーバインドを1つにまとめバインドする行為を指す。

## 4) 許可行為

下記行為は許可する。

- ①プレイヤーの上に乗る行為（ブースト）
- ②爆弾や武器を壁に透過して取得する行為。
- ③一般的に「サーフ」と呼ばれている行為。
- ④ブースト中にジャンプすることで加速する行為。

## 6 試合アナウンス

### 1) Discordについて

すべての参加選手は、本大会の公式Discordチャンネルへの参加を義務とする。

公式Discordチャンネルにてはエントリー後、メールにて案内を行う。

参加選手は、大会当日までに必ず公式Discordチャンネルにログインを行う事。

随時、注意点のアナウンス、試合進行のアナウンス、変更があった場合の大会ルールのアナウンスが行われる。

### 2) 試合の集合時間について

大会公式Discordチャンネルにて、各試合時間を告知する

試合時間の10分を過ぎても5人のメンバーが揃わなかった場合は、不戦敗となる。

対戦予定の両チームが不戦敗の場合は勝利チームは無しとする。

※次の対戦相手がない場合は、集合時間に集合する必要はないものとする。

## 7 選手の実為

すべての参加選手はスポーツマンシップに則り、

以下の行為を行わないものとする。人種差別、他の参加選手および運営チームへの不適切な態度。

2回以上の警告を受けたにも関わらず改善がなされない場合、当該選手及びチームは

参加登録を取り消すものとする。

## 8 大会ルールについて

### 1) 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとする。本ルールに関する運営チームの決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとする。

### 2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、運営チームによって適宜、改正・変更・

補足が加えられる。

### 3) 本大会の利益

運営チームは、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有する。かかる権限は、本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはない。運営チームは、本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとする。