



RAINBOW 6 CIRCUIT

ルールブック

2021シーズン

(最終更新3月2021年)

目次

概要

1. ルールの承認と変更

1.1 ルールの承認と承諾

1.1.1 チームとプレイヤー

1.1.2 トーナメント主催者

1.2 ルールの変更

1.2.1 ルールの変更

1.2.2 通知

2. Rainbow Six Circuitの定義

2.1 地域

2.2 期間

2.3 大会のレベル

2.3.1 グローバル大会

2.3.2 リージョナル大会

2.3.3 ローカル大会

2.4 グローバルポイントシステム

2.4.1 ポイント配布

2.4.2 Six Invitationalへの資格

2.4.3 タイブレーカールール

2.4.3.1 タイブレーカールールの適用

2.4.3.2 直接対決の記録

2.4.3.3 Majorでのポイントの合計

2.4.3.4 リージョナルリーグでのマッチ勝率

2.4.3.5 リージョナルリーグでのマップ勝率

2.4.3.6 リージョナルリーグでのラウンド勝率

2.4.3.7 タイブレーカーマッチ

2.5 地域構成

2.5.1 EU地域 (付録1図表)

2.5.1.1 EUリージョナル大会

2.5.1.2 EU ローカル大会

2.5.1.3 EU地域の特定ルール

2.5.2 APAC地域 (付録2図表)

2.5.2.1 APACリージョナル大会

2.5.2.2 APACローカル大会

2.5.2.2.1 APAC North

2.5.2.2.2 APAC South

2.5.2.3 APAC地域の特定ルール

2.5.3 NA地域 (付録3図表)

2.5.3.1 NAリージョナル大会

2.5.3.2 NAローカル大会

2.5.3.3 NA地域の特定ルール

2.5.4 LATAM地域 (付録4図表)

2.5.4.1 LATAMリージョナル大会

2.5.4.2 LATAMローカル大会

2.5.4.3 LATAM地域の特定ルール

3. 参加条件

3.1 チームライセンス

3.1.1 ライセンス要件

3.1.2 ライセンス制限

3.1.3 ライセンスの譲渡または交換

3.1.4 ライセンスの譲渡または交換効果

3.1.5 ライセンスの譲渡または交換制限

3.1.6 ライセンス取消

3.2 プレイヤーとチームスタッフの資格

3.2.1 ルールの遵守

3.2.2 現地労働法および移民法の遵守

3.2.3 年齢

3.2.4 住居

3.2.5 良好なUBISOFTアカウント

3.2.6 出場禁止処分の有無

4. チーム編成および移籍

4.1 プレイヤーの役割とロスターの定義

4.2 最低チーム構成

4.3 追加のチーム構成

4.4 プレイヤー数の不足と代役プレイヤー

4.5 プレイヤー移籍とロスターロック

- 4.5.1 移籍のルール
- 4.5.2 移籍過程
- 4.5.3 移籍期間
- 4.5.4 移籍の制限とプレイヤーの交代
 - 4.5.4.1 シーズン中移籍
 - 4.5.4.2 オフシーズン移籍
 - 4.5.4.3 プレイヤー交代
 - 4.5.4.4 ロスター登録とグローバル契約データベース

5. Rainbow Six: Siege大会の運営と管理

- 5.1 ゲームルール
 - 5.1.1 マッチ形式
 - 5.1.2 マッチ設定
 - 5.1.3 マップとオペレーター
 - 5.1.3.1 マッププール
 - 5.1.3.2 マップBAN
 - 5.1.3.3 オペレーター、ガジェット、装備、アタッチメント
 - 5.1.3.4 コスメティック
 - 5.1.3.5 ゲーム内バグの使用と悪用
 - 5.1.4 タクティカルタイムアウト
- 5.2 良いスポーツマンシップ
- 5.3 大会ルール
 - 5.3.1 プレイヤー交代

6. 制裁および罰則

- 6.1 罰則の定義および範囲
- 6.2 通知および施行

7. 賞金

- 7.1. 受領および授与
- 7.2 源泉徴収税

8. その他

- 8.1 保留権利
 - 8.1.1 独占権
 - 8.1.2 トーナメント主催者ライセンス

8.1.3 Rainbow Six Circuit 配信ポリシー

8.2 守秘義務

8.3 プライバシー

8.4 チームおよびプレイヤー名称、肖像、ロゴ

8.4.1 チームおよびプレイヤー名称と肖像

8.4.2 チームロゴ

8.4.3 ライセンスの範囲

8.5 賭博行為の禁止

8.6 スポンサーシップ

8.7 承認過程

8.8 通知過程

別紙 A – 承認書

別紙 B – ペナルティインデックス

別紙 C – 2021年ルールブック更新履歴

付録 1 – EU – 地域構成 付録 2 – APAC – 地域構成

付録 3 – NA – 地域構成 付録 4 – LATAM – 地域構成

概要

誠実－革新－規律

これらは本ルールブックである「**Rainbow Six Circuit**」の第2項で定義されているRainbow Six Circuitの中核となる価値観です。これらの価値観を通じて、「Tom Clancy's Rainbow Six: Siege」をeスポーツ業界の最前線で運営し、プレイヤーと組織が共に成長できる環境を提供していくことがUBISOFTの願いです。高い基準を持ってこそ、規律、努力、成果が報われる、包括的で公正なエコシステムを構築することができます。UBISOFT、競合団体、制作会社、スクリーン上の独立タレントなど、Rainbow Six Circuitに参加するすべての個人や組織はこれらの価値観を維持する責任があります。

本ルールブックは UBISOFT のRainbow Six Circuitと、本ルールブックに記載される提携トーナメントに適用されます。本ルールブックの目的は、Rainbow Six Circuitに参加する全てのプレイヤーと組織、特にチーム（「チーム」とは、Rainbow Six Circuitに参加するためのライセンスを付与された法人を指す）に対して、全てのレベルの大会において適用可能な、構造化された一貫性のあるグローバルルールと基準の提供と体系化となります。Rainbow Six Circuitの一部である大会への参加は、以下のルールと基準（以後「ルール」といいます）に同意することを条件とします。

- 本ルールブックに記載されるルールと罰則、随時更新、修正、または補足内容を含む。（「ルールブック」）
- 各トーナメント主催者により事前に提示及び提供される、Rainbow Six Circuitの一部である各大会に発行された特定のルール。（「特定ルール」）
- Rainbow Six Circuitに関わる全ての者に期待される行動規範[R6 Eスポーツ行動規範](#)。（「Eスポーツ行動規範」）
- 「Tom Clancy's Rainbow Six: Siege」をプレイしている全てのプレイヤーに期待される行動規範[「レインボーシックス シージ」行動規範](#)。（「レインボーシックス シージ」行動規範）
- ルール、特定ルール、Eスポーツ行動規範、「レインボーシックス シージ」行動規範に違反した場合の制裁の範囲を示しているペナルティインデックス。（「ペナルティインデックス」）ペナルティインデックスを通じて科される制裁は、ゲームの行動規範または[UBISOFTサービス利用規約](#)（「UBISOFTサービス利用規約」）に違反した場合にUBISOFTの裁量による科させるその他の制裁に影響を与えないことはありません。
- Rainbow Six Circuitに参加するには、第**8.3**項、「プライバシー」に記載されるプライバシーポリシーを注意して確認するものとします。Rainbow Six CircuitにおいてUBISOFTの個人情報の取り扱いについて不明な点があればUBISOFTデータ保護責任者まで[お問い合わせ](#)ください。

1. ルールの承認と変更

1.1 ルールの承認と承諾

1.1.1 チーム、チームスタッフ、プレイヤー

各ライセンス保有者、プレイヤー、チームスタッフは、Rainbow Six Circuitに参加する資格を維持するために、本ルールブックを読み、承認し、受諾し、本ルールブックを常に遵守することに同意しなければならないものとします。「ライセンス保有者」、「プレイヤー」、「チームスタッフ」の定義は本ルールブックの第4.1項に確認できます。これらのルールに同意することで、各人はペナルティインデックスと、「レインボーシックスシーズン」行動規範」と「UBISOFTサービス利用規約」に基づいて科せられた他の制裁を損なうことなく、UBISOFTおよび/またはトーナメント主催者のペナルティインデックスに従った制裁を行う権限に同意するものとします。これらのルールは、Rainbow Six Circuit大会の登録手続きを通じて承認されるか、まプレイヤーまたはそのチームがRainbow Six Circuitの試合に参加した時点で承認されたものとみなされます。ルールに拘束されることに同意しない場合や、本ルールに定められた参加資格要件を満たしていない場合は、プレイヤーとそのチームは参加できません。

1.1.2 トーナメント主催者

Rainbow Six Circuitの一部である大会の運営にUBISOFTと契約したトーナメント主催者は、本ルールを遵守する責任を負い、本ルールブックの下で許可された場合には、特定ルールを発行することができるものとします。

「トーナメント主催者」とは、Rainbow Six Circuitの一部である大会の主催と放送を行う事業者を指します。

- 「運営スタッフ」とは、Rainbow Six Circuitに適用されるルールおよび開催される大会の特定ルールの施行を担当するトーナメント主催者のスタッフを指します。また、運営スタッフはチームの連絡窓口としてRainbow Six Circuitや大会に関する質問の対応やルール違反の報告の役割も果たします。
- 「制作と放送スタッフ」とは、Rainbow Six Circuitまたは関連コンテンツの運営、放送、ライブストリーミングを行うために雇用または契約しているスタッフを指します。

Rainbow Six Circuitの一部の大会では、UBISOFTがトーナメント主催者になる場合もあります。

1.2 ルールの変更

1.2.1 ルールの変更

UBISOFTが所属するEntertainment Software Associationが定めた「[Principles of Esports Engagement](#)」の価値観に従いRainbow Six Circuit が運営されていることを維持するため、またはRainbow Six Circuit の価値、正当性、完全性を維持するのにUBISOFTが重要と考える利益を保護するため、または適用される法律を遵守するために、UBISOFTは事前の通知の有無にかかわらず、ルールを変更または補足することが可能とします。トーナメント主催者は、UBISOFTの事前の審査と承認を条件に、同じ原則に従って特定ルールを変更することができます。

1.2.2 通知

ルールの変更は、ルールの改訂版の更新、変更後のルールにリンクした公開ブログ記事、または各チームが指定された連絡先に直接メールを送信することでチームに通知され、利用できるようになります。

デフォルトとしてライセンス保有者はチームの公式な連絡先となり、チームのためにライセンスの特権に関する公式なコミュニケーションを実行できる唯一の人物となります(「連絡先」)。ライセンス保有者は、チームの他のスタッフを連絡先として指名することができます。チームの連絡先は、チームを代表する一人に限られます。

特定ルールの変更は、トーナメント主催者が当該特定ルールに記載された方法でチームに通知を行われま

2. Rainbow Six Circuitの定義

Rainbow Six Circuitは、世界の複数の地域にまたがって運営されている複数のレベルの大会(第2.3項で詳述する、グローバル、リージョナル、ローカル)を組み合わせたもので、「Rainbow Six: Siege」の公式競技シーンを確立しています。これらのレベルはすべて、予選と降格の仕組みを介して相互に連携しています。

2.1 地域

Rainbow Six Circuitの地域は、以下のように構成されています(「地域」)。

ヨーロッパ(「EU地域」):

EU地域は以下の国が含まれています。

アルバニア、アンドラ、アルメニア、オーストリア、アゼルバイジャン、ベラルーシ、ベルギー、ボスニア・ヘルツェゴビナ、ブルガリア、クロアチア、キプロス、チェコ、デンマーク、エストニア、フィンランド、フランス、ジョージア、ドイツ、ギリシャ、ハンガリー、アイスランド、アイルランド、イタリア、カザフスタン、コソボ、ラトビア、リヒテンシュタイン、リトアニア、ルクセンブルグ、マルタ、モルドバ、モナコ、モンテネグロ、オランダ、北マケドニア、ノルウェー、ポーランド、ポルトガル、ルーマニア、ロシア、サンマリノ、セルビア、スロバキア、スロベニア、スペイン、スウェーデン、スイス、トルコ、ウクライナ、イギリス、バチカン市国

アジア太平洋(「APAC地域」):

APAC地域は以下の国とサブリージョンを含めた2つの地域区分に分かれています。

- APAC Northディビジョン: 日本、韓国、チャイニーズタイペイ、タイ、インドネシア、フィリピン、マレーシア、シンガポール
- APAC Southディビジョン: オーストラリア、ニュージーランド&ポリネシア諸国、バングラデシュ、インド、ネパール、パキスタン、スリランカ、ブータン、モルディブ

北米(「NA地域」):

NA地域以下の国が含まれています。

カナダとアメリカ合衆国

ラテンアメリカ(「LATAM地域」):

LATAM地域は、以下の国を含めた以下の3つの地域区分に分けられています。

- Brazilディビジョン: ブラジル
- Mexicoディビジョン: メキシコ
- LATAM Southディビジョン: アルゼンチン、チリ、ペルー、ウルグアイ、コロンビア

2.2 期間

Rainbow Six Circuitは、「シーズン」(「シーズン」と呼ばれる1年間を通して展開されます。各シーズンは3月初旬に始まり、翌年2月中旬に終了します。

シーズンは3つのステージ(個別または総称、「ステージ」)で構成されており、それぞれのステージがMajorで最高潮に達します。

	2021シーズン
ステージ 1	3月から5月
ステージ 2	6月から8月
ステージ 3	9月から11月

2.3 大会のレベル

Rainbow Six Circuitには、UBISOFTおよび/またはUBISOFTが契約したトーナメント主催者が主催する様々なRainbow Six大会が含まれており、以下に詳述するグローバル、リージョナル、ローカルレベルのいずれかで開催されます。

2.3.1 グローバル大会

The Six Invitational: The Six Invitationalは年に一度開催され、Rainbow Six Circuitの年間シーズンの締めくくりとして、そのシーズンの世界チャンピオンが決定されます。The Six Invitationalへの参加資格は、以下のいずれかで決定されます。

- Rainbow Six Circuitのシーズン中の全てのリージョナルリーグ(第2.4項で定義されます)チームの実績を算定するグローバルポイントシステムを通します。グローバルポイントシステムを通して16チームが参加資格を得られます。
- 各シーズンの最終ステージ終了後に各地域で開催される4つの最終予選トーナメントの1つを通します。これらの予選トーナメントを通して4チームが参加資格を得られます。

Majors: Majorは年に3回開催されるグローバルトーナメント(通常はオフライン)で、Rainbow Six Circuitのレギュラーチャンピオンを決定します。各Majorへの参加資格は、各ステージ終了時の各リージョナルリーグでのチームの順位によって決定されます。各地域から4チームが選出され、合計16チームがグローバルに挑みます。

2.3.2 リージョナル大会

リージョナルリーグ: リージョナルリーグは、Rainbow Six Circuitの一部である各地域で、9ヶ月間のレギュラーシーズン(「リージョナルリーグ」)に渡って行われるリーグベースの大会です。各リージョナルリーグは互いに独立して運営され、独自の大会形式を持つことができます。(第2.5項参照)

- 各ステージの終了時には、それぞれのリージョナルリーグでの各チームの順位により、次のMajorの4つの地域枠への参加資格を獲得するチーム、または参加資格を獲得するために対戦するチームが決定されます。

2.3.3 ローカル大会

ローカル大会: ローカル大会は、各地域で開催されるオンラインおよび/またはオフラインの大会であり、リージョナル大会への昇格の仕組みを提供しています。

ローカル大会からリージョナルリーグへのつながりや進行の仕組みは地域により異なる場合があります、第2.5項に詳述される、各々の地域のエコシステムに基づいて確立されます。

2.4. グローバルポイントシステム

Rainbow Six Circuit のグローバルポイントシステム(「グローバルポイントシステム」)は、各シーズンの終了時にSix Invitationalに参加資格を獲得する16チームを決定するために、リージョナルリーグに参加する全てのチームの世界順位を提示するものです。

2.4.1 ポイント配布

各ステージの最終PLAYDAY(「**PLAYDAY**」とは大会で公式試合が行われる日と指す)にUBISOFTより各リージョナルリーグの上位8チームに1560ポイントが配布されます。各地域の上位8チームは地域ごとに異なる方法で決定され、こちらは第2.5項「地域構成」に詳述されます。各地域の上位4チームは次のMajorへの参加資格を得られ、グローバルポイントシステムで追加ポイントの獲得が可能とします。

次の表は各ステージの終了時、リージョナルリーグ、Majorでの実績に基づきチームに配布されるポイント数を示しています。

ランキング	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位-12位	13位-16位
リージョナルリーグ	225 + Major 参加資格	225 + Major 参加資格	225 + Major参 加資格	225 + Major 参加資格	225	180	140	115	-	-
Major	375	300	230	230	165	165	165	165	105	50

2.4.2 Six Invitationalへの資格

各シーズンの最終ステージの終了時にグローバルポイントシステムが凍結され、最も多くのポイントを獲得した上位16チームは地域に関わらず、自動的にSix Invitationalへの参加資格が与えられます。

2.4.3 タイブレーカールール

シーズン最終ステージ終了時に、グローバルポイントシステムのポイント数が同数のチームが複数いる場合、同点の解消に以下のタイブレーカールールを適用し、Six Invitationalに参加するチームを決定するものとします。

2.4.3.1 タイブレーカールールの適用

これらのタイブレーカールールは、順次動作します。同点のチームが存在し、あるルールで同点のチームの一部を解消することができた場合、そのルールが適用され、残りの同点のチームを解消するのに次のルールに進みます。(例: 同点のチームが3つおり、最初のルールで同点の3つのチームを1つのシングルтонと同点のままの2つのチームに分けることができた場合、シングルのチームは同点が解消され、他の2つのチームは同点を解消するため、必要に応じて次のタイブレーカールールに進みます)。

2.4.3.2 直接対決の記録

グローバルポイントシステムでのポイント数が同点であるチームが2つ以上存在する場合、一つ目のタイブレーカーは直接対決の記録とします。直接対決のタイブレーカーでは同点のチームがリスト化され、同点のチーム互いに対する勝利、引き分け、敗北の合計回数が計算されます。同点のチームの中で最も勝利率の高いチームが参加資格を獲得するものとします。

2.4.3.3 Majorでのポイントの合計

直接対決の記録の適用で全ての同点が解消できなかった場合、各チームのMajorポイント(今シーズンのMajorで獲得したポイントの合計)を算出し、合計ポイントが最も高いチームの勝利とします。

2.4.3.4 リージョナルリーグでのマッチ勝率

これまでのルールで同点を解消できなかった場合、リージョナルリーグでのマッチの勝率が考慮され、勝率の高いチームの勝利とします。

2.4.3.5 リージョナルリーグでのマップ勝率

これまでのルールで同点を解消できなかった場合、リージョナルリーグでのマップの勝率が考慮され、勝率の高いチームの勝利とします。

2.4.3.6 リージョナルリーグでのラウンド勝率

これまでのルールで同点を解消できなかった場合、リージョナルリーグでのラウンドの勝率が考慮され、勝率の高いチームの勝利とします。

2.4.3.7 タイブレーカーマッチ

これまでのルールで同点を解消できなかった場合、トーナメント主催者が決定した日時に同点チームの間でタイブレーカーマッチが行われます。タイブレーカーマッチに勝利したチームが参加資格を獲得するものとします。

2.5 地域構成

2.5.1 EU地域(付録1図表)

2.5.1.1 EUリージョナル大会

European League: EU地域のリージョナル大会上位レベルは、各シーズン10チームが参加する、European Leagueです。

各ステージのEuropean Leagueの最終試合後、上位4チームはそのステージの最後に行われるMajorへ自動的に参加資格を獲得します。各シーズンの12月で、European League全ステージの上位4チームはそのシーズンのEuropean Championのタイトルをかけて、European League Finalsで対戦が行われます。

European Challenger League: European Challengersはヨーロッパの2番目のリージョナル大会レベルであり、各シーズン16チームが参加されます。

昇格・降格: 各シーズンの第3ステージ後、European Challenger Leagueの上位2チームが対戦されます。

- 勝利チームは、最下位の枠で自動的にEuropean Leagueへの参加資格を獲得されます。後者は自動的にEuropean Challengersへ降格されます。
- 敗者チームは昇格・降格試合で、European Leagueの最下位から2番目のチームと対戦します。勝利したチームはEuropean Leagueへの参加資格を獲得し、敗北チームはEuropean Challenger Leagueへ降格されます。

2.5.1.2 EUローカル大会: 全国eスポーツプログラム

EU地域のローカル大会レベルでは、以下の9つの全国eスポーツプログラムがあります。

大会	シーズンごとのチーム数
UK Ireland Nationals	8
6 French League	8
PG Nationals (Italy)	8
Spain Nationals	8
GSA League	8

R6S Nordic Championship	8
Polish League	8
Russian Major League	8
Benelux League	8

各シーズンの9月に、各eスポーツプログラムの上位チームを決定されます。

昇格・降格：全国プログラムの上位9チームは次のシーズンのEuropean Challenger Leagueの参加資格を獲得し、前シーズンの3位から16位のチームは脱落となります。European Challenger League残りの枠はEuropean Challenger League Open Qualifiersを通過した5チームが参加資格を得られます。

2.5.1.3 EU地域の特定ルール

European League、European Challenger League、各EUローカル大会の大会形式と特定ルールは、[こちら](#)に記載されます。

2.5.2 APAC地域（付録2図表）

2.5.2.1 APACリージョナル大会

APAC地域のリージョナル大会上位レベルは、**APAC North**ディビジョンと**APAC South**ディビジョンです。

- **APAC North** ディビジョン - 8チーム
- **APAC South**ディビジョン - 8チーム

各ステージ後、APAC NorthとAPAC Southディビジョンの1位のチームは自動的にMajorへの参加資格を獲得されます。APAC NorthとAPAC Southディビジョンの2位、3位、4位のチームはAPAC プレイオフの参加資格を獲得されます。

最後に、APACプレイオフではSouth Asian Nationals（第2.5.2.2項）から2チームが追加され、合計8チームがAPACプレイオフに参加されます。APACプレイオフの上位2チームがMajorへの参加資格を獲得し、APACへ出場される合計チーム数が4チームになります。

2.5.2.2 APACローカル大会

2.5.2.2.1 APAC North

APAC Northのローカルレベルの大会では、以下のeスポーツプログラムが含まれます。

- Japan Nationals - 8チーム
- South Korea Nationals - 8チーム

昇格・降格：APAC North ディビジョン、Japan Nationals、South Korea Nationals の昇格と降格の仕組みは、シーズンの後日に公開されます。

2.5.2.2.2 APAC South

APAC Southのローカルレベルの大会では、以下のeスポーツプログラムが含まれます。

- Oceanic nationals - 8チーム
- Oceanic Challenger Series - 8チーム
- South Asian Nationals - バングラデシュ、ブータン、インド、モルディブ、ネパール、スリランカを含むオープン大会
- The South East Asia Championship - 9チーム（以下の各eスポーツプログラムの3つの上位チーム

から組められます)

- Chinese Taipei nationals – 8チーム
- Thailand nationals – 12チーム
- その他SEA nationals (フィリピン、インドネシア、シンガポール、ミャンマー) – 8チーム

Chinese Taipei Nationals – 8チーム

Thailand Nationals – 12チーム

その他SEA nationals (フィリピン、インドネシア、シンガポール、ミャンマー) – 8チーム

昇格・降格: APAC South League、Oceanic nationals、Oceanic Challengers、South East Asia Championshipの昇格と降格の仕組みは、シーズンの後日に公開されます。

2.5.2.3 APAC地域の特定ルール

APAC NorthとSouthディビジョン、Japan nationals、South Korea nationals、Oceanic nationals、Oceanic Challenger Series、South East Asia Championshipの大会形式と特定ルールは、[こちら](#)に記載されます。

2.5.3 NA地域(付録3図表)

2.5.3.1 NAリージョナル大会

North American League: NA地域のリージョナル大会レベルは、アメリカとカナダから10チームが参加する、**North American League**です。

各シーズンのNorth American Leagueの最終試合後、North American Leagueの上位4チームはそのステージの最後に行われるMajorへ自動的に参加資格を獲得されます。

North American Leagueの各シーズンの最終試合後、North American Leagueの上位4チームはそのシーズンのNorth American League チャンピオンのタイトルをかけて、North American League Championshipで対戦が行われます。

昇格・降格: 各シーズンの第3ステージ後、North American Challenger Leagueの1位のチームはNorth American Leagueの最下位のチームと昇格・降格試合が行われます。勝利したチームは次のNorth American Leagueシーズンの参加資格を獲得し、敗北チームはNorth American Challenger Leagueへ降格されます。

2.5.3.2 NAローカル大会

North American Challenger League: NA地域のローカルレベルの大会では、アメリカとカナダから16チームが参加する、**North American Challenger League**です。

昇格・降格: 各ステージの開始前に、North American Challenger Leagueの予選が行われます。1位と2位のチームはNorth American Challenger Leagueの最下位の2チームと対戦されます。勝利チームは次のNorth American Challenger Leagueステージの参加資格を獲得し、敗北チームは敗退となります。

昇格・降格: 各シーズンの第3ステージ後、North American Challenger Leagueの1位のチームはNorth American Leagueの最下位のチームと昇格・降格試合を実施されます。勝利チームは次のNorth American Leagueシーズンの参加資格を獲得し、敗北チームはNorth American Challenger Leagueへ降格されます。

2.5.3.3 NA地域の特定ルール

North American League、North American Challenger Leagueの大会形式と特定ルールは、[こちら](#)に記載されます。

2.5.4 LATAM地域(付録4図表)

2.5.4.1. LATAMリージョナル大会

Latin American League: LATAM地域のリージョナル大会の上位レベルは、**Latin American League**となります。Latin American Leagueは3つのディビジョンに分けられます。

- Brazilディビジョン- 10チーム
- Mexicoディビジョン - 7チーム
- LATAM Southディビジョン - 8チーム

各ステージの最終試合後、Brazilディビジョンの上位6チーム、Mexicoディビジョンの上位2チームとLATAM Southディビジョンの上位2チームはLATAM Stage Finalsへの参加資格を獲得されます。LATAM Stage Finalsの上位4チームはMajorへの参加資格を獲得されます。

各シーズン最後のMajor後、Brazilディビジョンの上位6チームは**Brazil Division Finals**への参加資格を獲得し、そのシーズンのBrazilチャンピオンが決定されます。

各シーズン最後のMajor後、Mexicoディビジョンの上位4チームは**Mexico Division Finals**への参加資格を獲得し、

そのシーズンのMexicoチャンピオンが決定されます。

各シーズン最後のMajor後、LATAM Southディビジョンの上位4チームは**LATAM South Finals**への参加資格を獲得し、そのシーズンのLATAM Southチャンピオンが決められます。

2.5.4.2 LATAMローカル大会

LATAM地域のローカル大会レベルはLATAM Challenger Leagueです。Latin American Leagueと同様に、3つのディビジョンに分けられます。Brazil、Mexico、LATAM Southディビジョンのチームがそれぞれ、各ディビジョンのLATAM Challenger Leagueで対戦されます。

- Brazil Division Challenger League- 10チーム
- Mexico Division Challenger League – 8チーム
- LATAM South Division Challenger League – 8チーム

昇格・降格:各シーズンの第3ステージ後、BrazilとLATAM SouthディビジョンのLATAM Challenger League 1位のチームはそれぞれのディビジョンのLatin American League最下位のチームとの昇格・降格試合が行われます。LATAM Challenger LeagueのMexicoディビジョンは、1位のチームが自動的にLatin American LeagueのMexicoディビジョンに昇格されます。2位のチームはLatin American LeagueのMexicoディビジョンの最下位チームとの昇格・降格試合が行われます。勝利チームはLatin American LeagueのMexicoディビジョンへの参加資格を獲得し、敗北チームは敗退となります。

2.5.4.3 LATAM 地域の特定ルール

LATAM LeagueのBrazil、Mexico、LATAM Southディビジョン、LATAM Stage Finals、LATAM Challenger LeagueのBrazil、Mexico、LATAM Southディビジョンの大会形式と特定ルールは、こちらに記載されます。

3. 参加条件

3.1 チームライセンス

ライセンス許諾:Rainbow Six Circuitに参加するチームは、ルールを遵守し、Rainbow Six Circuitに参加する資格を有し、ルールブックの資格要件を満たしてる限り、UBISOFTからシーズン中のライセンスを付与されず(「ライセンス」)。

ライセンスにより、チームにRainbow Six Circuitの一部である大会において以下の枠の所有権が付与されま
す。

- 該当地域のRainbow Six Circuitにおけるチームが資格を得たすべてのリージョナルおよび/またはローカル大会への参加権限 (ライセンスは一つの地域内でのみに有効)。
- チームのリージョナル大会での実績に基づいて、グローバル大会(シーズンごとに最大3つのMajorおよびSix Invitational)への参加権限。
- ルールブックの第4.5項に従い、プレイヤーの移籍を操作する権限。
- チームの成績に応じて賞金を受賞する資格。
- 第3.1.3項に記載される、各場合においてUBISOFTの承認を条件として、ライセンスの譲渡または交換を要求する権限。

ライセンス保有者: チームにライセンスが与えられるための重要な条件は、チームがライセンス保有者を任命することです。ライセンス保有者は自動的に、UBISOFTが指定した eスポーツリージョナルマネージャーやトーナメント主催者の管理スタッフとのチームの公式な連絡先となります。ライセンス保有者は、チームの代表として行動し、ライセンスに付随する特権を行使する権限を持つ唯一の人物です。リージョナルリーグ以上に参加するチームの場合、ライセンス保有者はプレイヤーではない者に限られます。

ライセンス保有者は、チームの公式な連絡先にその組織の他の者(通常はチームマネージャー)を指名することができます。連絡先は、ライセンス保有者に代わってすべての公式コミュニケーションを実行することができますが(特に第8.7項および第8.8項に規定されている、通知および承認)、操作を実行するには引き続きライセンス保有者の最終承認が必要とされます。チームの連絡先が適時に対応できない場合、UBISOFTは連絡先の変更を要求する権利を留保します。

ライセンス保有者の変更を行う場合は、ライセンス保有者が書面(電子メール可)にてUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーに変更依頼を送付しなければなりません。電子メールにてUBISOFTの承認をもって変更が有効となります。

3.1.1 ライセンス要件

法人: Rainbow Six Circuitに参加するすべてのチームは、ライセンスの提供のため、法人(協会、企業等)により代表される必要があります。例外として、ローカル大会のみに参加されるチームは、プレイヤーまたはチームスタッフが代表として務めることが可能とされますが、別紙の承認書(「承認書」)の実行により、すべてのプレイヤーが該当プレイヤーまたはチームスタッフのチームの法定代理人としての指名に同意する場合があります。

予選と降格のシステムを通じて、チームがローカル大会からリージョナル大会に昇格された場合は、昇格を有効するために、上記の規則に従いシーズンの始まりから法人の代表が必要となります。チームがシーズンの始まりに法人の不在による失格の可能性に直面した場合、UBISOFTは個別的に、昇格・降格試合の日から最大60日間の猶予期間を許可する場合があります。この猶予期間は、法人代表の調達において、最善の努力にもかかわらずチームが制御不能な事情により遅延が発生した場合に、UBISOFTによって提供されるものとします。

Rainbow Six Circuitへ参加するには、有効な法人代表の証明または、適用できる場合に前述された承認書の実行を事前に該当地域のトーナメント主催者の管理スタッフおよびUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーに提出しなければなりません。

Rainbow Six Circuitへの参加に先立って、登録時および/またはUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャー、および/またはトーナメント主催者の管理スタッフの要求に応じて、各チームは「利益相反の不在」を陳述することで、利益相反が存在しないことを証明しなければなりません。「利益相反」は以下の事項が含まれますが、これらに限定されません。

- (i) Rainbow Six Circuit内の複数チームの共同管理、または複数チームに関わる権益の共同管

理利。本第3.1.1項 (i)における定義の目的上、「管理」は以下のことを意味するものとします。

- 直接的または間接的に、チームの権益の決定またはチームオーナーまたはチームの代表の選出するために5%以上の投票権を持つこと。
- チームが保有する未払リミテッドパートナーシップの持分またはその他の所有権の持分10%以上のゼネラルパートナーシップまたはリミテッドパートナーシップの持分の所有権(またはその他の持分の所有権)を持つこと。

(ii) プレイヤーまたはチームスタッフ(これらの用語は第4.1項に定義されます)が、Rainbow Six Circuitに関連する業務またはサービスを行う、あるいはUBISOFTまたはトーナメント主催者を代表する、および/またはUBISOFT、トーナメント主催者を所有あるいは管理する、あるいはUBISOFTまたはトーナメント主催者の(共同)所有または管理下におられる従業員、役員、取締役、代理人、請負業者または下請業者である場合。本第3.1.1(ii)における「管理」とは直接的または間接的に取締役、役員、管理者または受託者を選出、任命、または承認する権限あるいはその他の権限を用いたいかなる手段によって、事業体の方針または管理を決定する権限を意味するものとします。

(iii) プレイヤーまたはチームスタッフがRainbow Six Circuitの一部である大会において、Rainbow Six Circuitの誠実さと競争心に反した、試合結果および/またはチームの行動を変更する決定を行うことにより、そのプレイヤーまたはチームスタッフが、直接的または間接的に、干渉できるおよび/または金銭的あるいはその他の利益を得られる立場にあること。こちらはトーナメント主催者側の責任者および/またはUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーを欺くおよび/または誤解させるために、二人以上の者の間に非公開で交わした合意または、一つあるいは複数の試合結果を改ざんする行為を含められますが、これらに限定されません。

(iv) UBISOFTによって特定された利益相反を示すもの。

前述された「利益相反の不在」が陳述できない場合、または陳述された内容の事実で誤解または虚偽が発見された場合、第3.1.6項に述べられる条件に基づいてUBISOFTはチームに付与されたライセンスの取り消しを行うことが可能とします。

3.1.2 ライセンス制限

ライセンスはRainbow Six Circuitの1シーズン中のみ有効となります。

Rainbow Six Circuitに参加するチームには、一度に一つのライセンスのみが付与可能となり、複数地域での参加はできません。ただし、チームはメインおよびセカンダリーロスター両方が同じ地域にいることが可能とされます(第4.1項に定義されます)。その場合、セカンダリーロスターはローカル大会からリージョナル大会または、関連する昇格・降格試合またはイベントへの進出が禁止され、昇格に適格となる次のチームは適用された昇格・降格仕組みの対象となります。この例外によりセカンダリーロスターの昇格が禁止とされますが、順位に基づいた賞金の受賞を妨げるものではありません。

例: チームAがローカラス大会であるフランスの全国プログラムに参加すると同時に、リージョナル大会であるEuropean Leagueにも参加されています。チームAがフランスの全国プログラムに優勝した場合、チームAはその優勝に付随する賞金の受賞は認められますが、既に参加されているEuropean Leagueへの昇格はできません。

どのシーズンにおいても、チームはメインまたはセカンダリーロスターを通じて、複数のローカル大会に参加することができません。二つのシーズンの間に、チームは同地域内に別のローカル大会に参加するため、既に登録されているローカル大会から辞退することが可能とされますが、その場合は余裕をもって事前にUBISOFTの承認を申請するものとし、第3.2項に記載される大会に参加するための資格要件を満たしていることを条件とします。

3.1.3 ライセンスの譲渡または交換

ライセンスの譲渡: 有効なチームライセンスを保有しているライセンス保有者は、ライセンスを保有していないチームにライセンスの譲渡を行うことが可能とされますが、ライセンスを譲り受けるチームが規則を遵守し、第3項に記載される参加条件を満たしていることを条件とします。

ライセンスの譲渡を行う前に、ライセンス保有者はチームライセンスを譲渡する意思をUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーに通知し、トーナメント主催者の責任者および/またはUBISOFTにライセンスを譲り受けるチームの参加資格すべての証拠(「利益相反の不在」および/または「承認書」(該当する場合)を含む)を提供しなければなりません。第8.7項に記載される承認過程に従い、UBISOFTが正式に承認されない限り、ライセンスの譲渡は無効であり、執行力がないものとします。

ライセンスの交換: 異なった地域において有効なチームライセンスを保有するライセンス保有者同士は、それぞれの地域のRainbow Six Circuitの大会への参加およびグローバルポイントシステムでの順位のため、ライセンスの交換を行うことができます。各ライセンス保有者は、それぞれのUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーにチームライセンスを交換する意思を通知するものとします。第8.7項に記載される承認過程に従い、UBISOFTが正式に承認されない限り、ライセンスの交換は無効であり、執行力がないものとします。

明確にするため、ライセンスの譲渡または交換においては第4.5項に許可されるもの以外のロスター変更が不可であり、第3.1.5項に記載される制限が適用されます。

3.1.4 ライセンス譲渡または交換の効果

ライセンスの譲渡または交換が成立した場合、ライセンスを受け取るチームは、元のライセンスを保有していたチームのその時点のグローバルポイントシステム上のポイント数およびリージョナルリーグでのランク順位を取得されます。

例: EU地域に所属するチームAがNA地域に所属するチームBとライセンスの交換が行われた場合、チームAは交換成立時点でチームBが獲得されたグローバルポイントシステムおよびNorth America Leagueランキングでのポイント数を取得されます。

ライセンスの譲渡または交換時に、元のライセンス保有者に賞金のお支払いが予定されている場合は、その賞金の受賞権はライセンスを受け取るライセンス保有者に自動的に移されます。

3.1.5 ライセンス譲渡または交換制限

ライセンスの譲渡または交換が有効になるための条件として、ライセンスを受け取るライセンス保有者は、元のライセンス保有者のチームロスター、メインおよびセカンダリーロスター(該当の場合)両方含む、を維持しなければなりません。明記にするため、ライセンス保有者は、セカンダリーロスターが参加されるレベル大会においても同様な対応をせずに、メインロスターが参加されるレベル大会のライセンスのみを譲渡することができません。

UBISOFTは、ライセンスの譲渡または交換を許可または拒否する独自の裁量権を有し、リーグ運営の継続性を保つおよびUBISOFTのeスポーツエコシステムの完全性を保護するために、必要に応じて検討されているライセンスの譲渡または交換に関する特定の時間枠および要件を課す場合があります。これらの追加要件は譲渡および受取組織に、受取チームがルールに定められた資格要件に従い譲渡するチームのすべてのロスターを維持する能力を証明できる書類を提供する義務を負う場合があります。ライセンス譲渡または交換の予定期間がUBISOFTのリーグの運営および継続性に影響を及ぼす可能性が高いと判断された場合、UBISOFTは独自の裁量でライセンスの譲渡または交換を拒否する権利を留保します。

UBISOFTにより承認され、譲渡または交換が有効になった時点、第4.5.3項に記載される次の移転期間中にロスターの変更を行うことができます。

3.1.6 ライセンス取消

チームのプレイヤーまたはスタッフによりルールの重大な違反または繰り返し違反が行われた場合、UBISOFTは付与されたライセンスを取り消す権利を留保します。

3.2 プレイヤーおよびチームスタッフの資格

3.2.1. ルールの遵守

プレイヤーとチームスタッフは、本ルールに拘束され遵守することに同意し、特に第3.2項に定められた資格要件に従うことに同意する限り、チームと共にRainbow Six Circuitに参加する資格があり、その資格を維持することができます。

3.2.2. 現地労働法および移民法の遵守

Rainbow Six Circuitの一部である大会への参加は、大会が行われる地域の現地法に従い、各プレイヤーおよびチームスタッフが必要な公的文書（ビザ、労働許可、政府の認可など）を取得することを条件とします。

UBISOFTおよび/またはトーナメント主催者は、プレイヤー、チームスタッフおよび/またはチームが、該当の法律に従ってRainbow Six Circuitの一部である大会に参加するための必要な書類を確保できなかった場合の責任を負うことができません。各シーズンの開始時、Rainbow Six Circuitでチームの最初の公式試合の7日間前までまたは、シーズン中に新たなプレイヤーを迎えた場合、チームはRainbow Six Circuitの一部である大会を運営するトーナメント主催者にプレイヤーおよびチームスタッフが第3.2.2項、第3.2.3項、および第3.2.4項に記載される規則の遵守を証明できる文書を提供する責任があります。

3.2.3. 年齢

Rainbow Six Circuitに参加するにあたって、各プレイヤーおよびチームスタッフは政府により発行された公的文書の記載

に準じて、Rainbow Six Circuitでの最初の試合の時点で18歳以上である必要があります。

3.2.4. 住居

Rainbow Six Circuitに参加するすべてのプレイヤーは参加される地域に居住されている必要があります（NA、EU、LATAMまたはAPAC）。更に、トーナメント主催者は各リージョンまたはローカル大会の特定ルールにて参加チームに適用される特定の居住要件を追加する場合があります。

3.2.5. 良好なUBISOFTアカウント

Rainbow Six Circuitに参加するまたは、Rainbow Six Circuitの全期間を通して、プレイヤーおよびチームスタッフは良好な状態でないUBISOFTアカウントを所有または使用してはなりません。「良好な状態」は「[レインボーシックス シーズ](#)」行動規範および[UBISOFTサービス利用規約](#)の適用として解釈され、UBISOFTが時々アカウント状態の確認を行う場合があります。

プレイヤーまたはチームスタッフのUBISOFTアカウントに対して、UBISOFTによる科された制裁はRainbow Six Circuitでの制裁につながる場合があります。更に、プレイヤーまたはチームスタッフが良好な状態でない別のアカウントを所有または使用した場合、該当アカウントに科される制裁はRainbow Six Circuitでの制裁につながる場合もあります。

3.2.6 出場禁止処分の有無

AUBISOFTまたはトーナメント主催者によるRainbow Six Circuitの大会への出場禁止処分を受けたプレイヤーおよび/またはチームスタッフは、Rainbow Six Circuitのいかなる大会へ参加または関与が禁じられません。

4. チーム構成および移籍

4.1 プレイヤーの役割とロスターの定義

	定義
ライセンス保有者	ライセンス保有者は、第3.1項に記載されるライセンス付随する権限を行使するために、チームが任命した者となります。
プレイヤー	「プレイヤー」とは、チームのメインロスターまたはセカンダリーロスターの全プレイヤー（スタメンとサブメンバー）を示しています。（総称「プレイヤー」）

ロスター	「ロスター」は、Rainbow Six Circuitの大会に出場するために登録された5人から7人のプレイヤー（スタメン5人とサブメンバー最大2人）を指し、メインロスターまたはセカンダリーロスターのことを示すこともできます。
メインロスター	チームの「メインロスター」は、Rainbow Six Circuitに参加するためにチームが登録した特有なロスター、または「セカンダリーロスター」を構成することを選択したチームには、シーズン中にRainbow Six Circuitの大会で最高レベルの大会に参加するロスターを指します。
セカンダリーロスター	チームの「セカンダリーロスター」は、チームのメインロスターよりも下の大会レベルに参加するロスターのことです。セカンダリーロスターは、メインロスターと同じ地域のみ存在し、第3.1.2項に記載される昇格制限が適用されます。
スタメン	「スタメン」はチームのロスターのプレイヤーのことを指します。大会に参加するには、どのロスターにもスタメン5人が登録されなければなりません。基本ルールとして、ロスターのスタメン5人は、Rainbow Six Circuitの試合をプレイされます。

サブメンバー	「サブメンバー」はチームのロスターのプレイヤーのことを指します。どのチームも、各ロスターにサブメンバー2人まで登録することができます（第4.3項参照）。第5.3.1項に記載されるように、サブメンバーは、試合でチームのスタメン1人の代わりになることができます。
サポートスタッフ	「サポートスタッフ」は、プレイヤーのRainbow Six Circuitでの参加を直接または間接的に支援する、チームが採用または契約した者です。チームのサポートスタッフには、例えば、アナリスト、心理学者、フィジカルトレーナー、ソーシャルメディアマネージャー、コンテンツクリエイター、栄養士などが挙げられます。
チームコーチ	「チームコーチ」は、チーム内で、大会に向けてプレイヤーのゲーム内の準備およびRainbow Six Circuitの公式試合でプレイヤーを支援するものを指します。
チームマネージャー	「チームマネージャー」は、管理および運営面でRainbow Six Circuitに参加するプレイヤーを支援する責任者を指します。通常、ライセンス保有者ではなく、チームの連絡先として任命されるのが最も適切な者です。
チームスタッフ	「チームスタッフ」は、チームコーチ、チームマネージャー、サポートスタッフのことを指します。

4.2 最低チーム構成

Rainbow Six Circuitに参加するため、各チームはシーズン中に以下のチーム構成を持たなければなりません（指定されなければ、役割は累積することができます）。

- ライセンス保有者1人。チームのメインロスターを構成するスタメンプレイヤー5人。シーズン中に、UBISOFTとロスターを維持する契約しているチーム以外、メインロスターを維持する義務はシーズンが終わる前にRainbow Six Circuitのeスポーツプログラムに出場されないまたは参加資格がないロスターに適用されません。

4.3. 追加のチーム構成

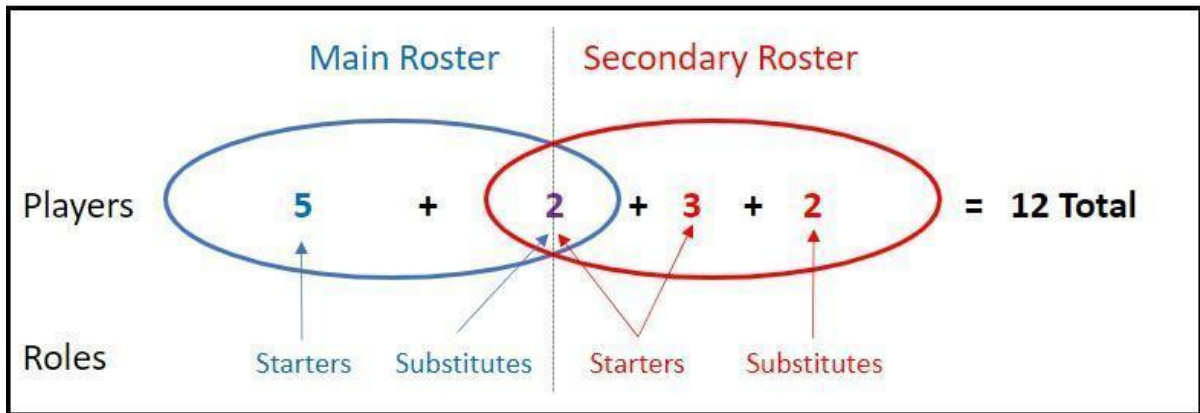
チームは、以下の追加チームプレイヤーおよび/またはチームスタッフを持つことができます。

- 以下に応じて、最大7人の追加プレイヤー：
 - チームは、メインロスターに最大2人までのサブメンバーを登録することができます。

または

- チームはメインロスターのスタメンと異なる5人のプレイヤーでセカンダリーロスターを構成することができます。その5人のプレイヤーはセカンダリーロスターのスタメンとなります。セカンダリーロスタースタメン5人のうち2人は、メインロスターのサブメンバーとして登録することができます。ただし、その逆は不可となります。例:メインロスターのスタメン2人はセカンダリーロスターのサブメンバーとして登録できません。さらに、チームはセカンダリーロスターに専属のサブメンバー2人を登録することができます。チームのメインロスターとセカンダリーロスターの登録プレイヤー数は12人を超えることはできません。

MAXIMUM TEAM COMPOSITION



-
- 管理およびリーグ運営のために、トーナメント主催者およびUBISOFTとの連絡先になりうるチームマネージャー1人。
- チームが参加されるRainbow Six Circuitの大会の特定のルールに従い、公式試合中にプレイヤーをサポートする、各ロスターにつきコーチ1人。ロスターのコーチは、公式試合でロスターのスタメン1人をサブメンバー1人と交代させることを要求できる権利が与えられます。スタメンが特別の事情により、公式試合にプレイできなくなり、ロスターに交代できるサブメンバーがいない場合、ロスターのコーチは自分自身が一時的にサブメンバーとして入ることを要求することができます。コーチは、トーナメント主催者からの承認が得られた際のみ代理として入ることができ、第3.2項に定める資格条件をすべて満たしていない場合は、代理として入ることができません。
- チームが必要と判断された人数の「サポートスタッフ」。

4.4 プレイヤー数の不足と代役プレイヤー

Rainbow Six Circuitの試合で、サブメンバーまたはコーチを含め、チームが5人のプレイヤーを用意できない場合は、例外的に代役プレイヤーをを要求することができます。「代役プレイヤー」は、第4.2項に定めるチーム構成の条件の違反によるチームの失格を回避することを目的として、期間限定で、契約を結んでいないチームに出場することを例外的に認められた者(「代役プレイヤー」)と指します。チームが代役プレイヤーと対戦するには、常にUBISOFTおよび大会主催者の承認が必要であり、以下の制限が適用されます。

- 代役プレイヤーは、第3.2項の資格要件をすべて満たさなければなりません。オフライン大会のみ、UBISOFTおよびトーナメント主催者の承認のもとに、居住資格ルール(第3.2.4項)を例外にすることが可能とします。
- 代役プレイヤーは、過去2ステージ内に代役するチームと対戦したチームに登録されたことはできません。これは、Rainbow Six Circuitの全ての大会に適用されます。
- 代役プレイヤーは、代役するチームと同じ大会の別のチームのロスターに登録されていることはできません。

4.5 プレイヤー移籍とロスターロック

4.5.1 移籍のルール

Rainbow Six Circuit で、プレイヤーが一つチームから他のチームへの移籍、またはフリーエージェントプレイヤーの追加は、プレイヤー移籍とみなされます。「フリーエージェントプレイヤー」は、ローカルまたはリージョナル大会に問わず、Rainbow Six Circuit に参加しているチームと契約されていない個人のことで（「フリーエージェントプレイヤー」）。各ステージの始まりに、チームはロスターのすべての新しいプレイヤーに（すなわち、前のステージではチームに所属されていないプレイヤー）第3.2項に定められる書類をトーナメント主催者に提出しなければなりません。

プレイヤー移籍は、第4.5.3項に定められる移籍期間中のみに行うことが可能とし、第4.5.4項に定められる制限が適用されます。移籍期間以外の期間は、ロスターロック期間とみなし、チームのロスターの追加は認められません。

4.5.2 移籍過程

ライセンス保有者のみが、プレイヤーの移籍の話し合いや移籍の過程を開始するため、他のライセンス保有者と連絡をとることができます。ライセンス保有者はプレイヤー移籍を目的で、他のチームのプレイヤーまたはチームスタッフに連絡や接触することは禁止されます。

ライセンス保有者は、自身の代表として移籍の論議や交渉を進める権利をチームスタッフの1人に委任することができます。該当チームスタッフの任命は、チームが参加する大会のUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーおよびトーナメント主催者の責任者に直ちに通知しなければなりません。

このルールの違反は引き抜き行為とみなされ、ペナルティインデックスに示される範囲内で重い制裁が科されます。

4.5.3 移籍期間

移籍期間は、ライセンス保有者が一つのチームから他のチームへプレイヤーを移籍させることができる期間です（「移籍期間」）。明確にするため、ライセンス保有者は、移籍期間外に他のライセンス保有者とプレイヤーの移籍の話し合いや交渉をすることができますが、移籍の実行は、移籍期間内のみ許可されます。

以下は2021年と2022年シーズンの移籍期間となります。

2021シーズン	日程	種類
移籍期間1	2021年5月24日午前9時CETから2021年6月6日午前9時CET)まで	シーズン中移籍期間
移籍期間2	2021年8月23日午前9時CETから2021年9月5日午前9時CETまで	シーズン中移籍期間
移籍期間3	2022年2月21日午前9時CETから2022年3月6日午前9時CETまで	オフシーズン移籍期間

2022シーズン	日程	種類
移籍期間1	2022年5月23日午前9時CETから2022年6月5日午前9時CETまで	シーズン中移籍期間
移籍期間2	2022年8月22日午前9時CETから2022年9月4日午前9時CETまで	シーズン中移籍期間

移籍期間3	2023年2月20日午前9時CETから2023年3月5日午前9時CETまで	オフシーズン移籍期間
-------	---------------------------------------	------------

4.5.4 移籍の制限とプレイヤーの交代

4.5.4.1 シーズン中移籍

各シーズンの最後の移籍期間以外(そのシーズンの Six Invitational の終わりの2月に行われる)の移籍期間は「シーズン中移籍期間」とみなされます。

シーズン中移籍期間中、チームは最大2人の新プレイヤーを入れることができます。

4.5.4.2 オフシーズン移籍

各シーズンの最後の移籍期間(Six Invitational 終了後の2月に行われる)は「オフシーズン移籍期間」となります。

オフシーズン移籍期間中、チームはプレイヤーのロスターを変更することができます。ただし、新しく構成されたロスターには少なくとも2人のプレイヤーが前シーズン中にチームが参加された大会と同じレベルの大会に出場されたことまたは参加資格を持つことが条件とします。

例: チームXは、新しいシーズンにもリージョナルリーグの最高レベルにとどまります。オフシーズン移籍期間中に全ロスターを変更した場合、少なくとも新プレイヤー2人は、前シーズンのリージョナルリーグの最強レベルに参加されたまたは参加資格を得ていなければなりません。

4.5.4.3 プレイヤー交代

チームのメインロスターからセカンダリーロスターまたはその逆のプレイヤーの異動は、「プレイヤー交代」としてみなされます。

プレイヤー交代は第4.5.3項に定められる事前に設定された移籍期間中のみに行われることができます。

- シーズン中移籍期間中、チームは最大プレイヤー2人をロスターの間に交代することができます。
- オフシーズン移籍期間中、チームはロスター内のプレイヤーを何人も交代することができます。ただし、次のシーズンの始まりにメインロスターに少なくともプレイヤー2人が前シーズンにチームが参加した大会と同様なレベルの大会に参加されたまたは参加資格を得ていなければなりません。

4.5.4.4 ロスター登録とグローバル契約のデータベース

シーズンおよび/またはステージの始まりに、各チームはロスター登録の過程として、トーナメント主催者に公式のロスター情報リストを提供しなければなりません。チームがメインとセカンダリーロスター両方持っている場合、各ロスターは別々で登録しなければなりません。リストには、以下の情報(「チームデータ」)を含む必要があります。

- プレイヤーとコーチ: 名前、苗字、UBISOFT ID、役割(スタメンまたはサブメンバー)、居住国、生年月日、契約終了日。
- ライセンス保有者: 名前、苗字、メールアドレス

トーナメント主催者に情報が提供され、登録が完了されたら、チームのロスターは次の移籍期間まで「ロック」状態となり、プレイヤーやコーチの変更は次の移籍期間まで行うことができません。

移籍期間中のプレイヤー移籍をスムーズに行われるため、引き抜き行防止および全チームにベストプラクティスの奨励として、移籍期間中のプレイヤーの空き状況に関するチームデータは、UBISOFTが管理するグローバル契約データベース内のライセンス保有者に提供されます。

ライセンス保有者がプレイヤーの移籍を管理するために連絡先を任命した場合、グローバル契約データベースへのアクセスは任命されたチームスタッフに付与されます。連絡先の変更は期間的に制限され、UBISOFTに通知されるものとし、任命期間が終了した際にアクセスが終了することが理解されるものとします。

プレイヤーの空き状況やライセンス保有者の契約内容に関するチームデータのUBISOFTへのコミュニケー

ションは、Rainbow Six Circuitの完全性を保護するための正当な利益であり、チームがRainbow Six Circuitに参加するための重要な条件となります。チームデータの変更は、変更が発生するたびにUBISOFTに通知されるものとします。グローバル契約データベースに含まれる特定のプレイヤー、コーチ、ライセンス保有者のチームデータは、プレイヤー、コーチ、ライセンス保有者がRainbow Six Circuitから脱退された時に、グローバル契約データベースから削除されます。

移籍期間中のプレイヤー移籍を有効するため、UBISOFTのチームデータ(個人情報を含む)の処理方法の詳細な情報は、本ルールブックの第8.3項「プライバシー」に記載されます。

5. Rainbow Six: Siege大会の運営と管理

5.1 ゲームルール

「Rainbow Six: Siege」は、2つのチームが5対5で様々なマップと複数のラウンドで目標を攻撃や防御する、ファーストパーソン・タクティカルシューターです。全Rainbow Six Circuitの大会はパソコンでプレイされています。

5.1.1 マッチ形式

「Rainbow Six: Siege」のマッチは、該当のRainbow Six大会の特別ルールに基づいて、1番勝負、2番勝負、3番勝負、5番勝負のマップで対戦可能とします。

5.1.2 マッチ設定

以下のマッチ設定は、全Rainbow Six Circuitの大会に適用されます。

- デフォルトとして、ゲームのホストはオブザーバーまたはコメンテーターである必要があります。トーナメント主催者は、特定のルールに別の指定をすることができますが、ゲームのホストの責任は決してプレイヤーになることはありません。
- ゲームは、以下のマッチ形式とそれに該当する設定で、ローカルサーバーでホストされる必要があります。

	Best of 1 1番勝負	Best of 2 2番勝負	Best of 3 3番勝負	Best of 5 5番勝負
ゲームモード	チームデスマッチ 爆弾			
設置期間	7	7	7	7
解除期間	7	7	7	7
フューズタイム	45	45	45	45
準備フェーズの時間	45	45	45	45
アクションフェーズの時間	180	180	180	180
時間帯	昼	昼	昼	昼
HUD設定	プロリーグ	プロリーグ	プロリーグ	プロリーグ
BANオペレーター数	4	4	4	4
BANタイマー	20	20	20	20
ラウンド数	12	12	12	12
攻撃側/防衛側の役割交代	6	6	6	6
延長ラウンド	0 または 3	0 または 3	3	3 または Infinite
延長戦終了時に必要なスコア差	2	2	2	2
延長時の役割交代	1	1	1	1

目標ローテーション パラメーター	2	2	2	2
目標タイプローテ ション	ラウンドプレイ 数	ラウンドプレイ数	ラウンドプレイ 数	ラウンドプレイ 数
攻撃オペレーター専 用 出現地点	オン	オン	オン	オン
選択フェーズタイマー	15	15	15	15
第6の選択フェーズ	オン	オン	オン	オン
第6の選択フェーズタイ マー	15	15	15	15
公開フェーズタイマー	5	5	5	5
ダメージハンデ	100	100	100	100
フレンドリーファイヤーダ メージ	100	100	100	100
負傷	20	20	20	20
ダッシュ	オン	オン	オン	オン
覗き込 む	オン	オン	オン	オン
死亡リプレイ	オフ	オフ	オフ	オフ

5.1.3 マップおよびオペレーター

5.1.3.1 マッププール

Rainbow Six Circuit対戦用の公式マッププールは、7つのマップで構成されています。サーキットの各ステージまたはシーズン後、Ubisoftはマッププールのマップを変更することがあります。トーナメント主催者とプログラムに参加するチームは次のステージまたはシーズンが始める2週間前までにお知らせされます。

現在のマッププールは以下のマップです。

CHALET	KAFE DOSTOYEVSKY	COASTLINE	OREGON	CONSULATE	VILLA	CLUBHOUSE
--------	---------------------	-----------	--------	-----------	-------	-----------

5.1.3.2. マップBAN

「Rainbow Six: Siege」の試合は、マップBANシーケンスから始まります。マッチ形式によって、両チームが交互に公式マッププールからマップのバンを選択します。これは、どのマップで試合を行われるかを定めるためです。以下の表は、各マッチ形式のチーム「A」とチーム「B」とのBANシーケンスです。

コイントスで勝った方は、選択されたマップのサイドを選択するまたはどのチームがマップBANを始めるかを選択できます。コイントスで負けた方は、その他の決定をできます。

	マップBANシーケンス
1番勝負	コイントスで勝った方は、マップが決まられた後「サイドを選択」するまたは、「先にマップをBAN」する。 A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – Map played
2番勝負	コイントスで勝った方は、マップが決められた後「サイドを選択」するまたは、「先にマップをBAN」する。2つ目のマップの「サイドを選択」は負けたチームが選択されます。 A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Map Pick – B Ban – B Map Pick
3番勝負	コイントスで勝った方は、マップが決められた後「サイドを選択」するまたは、「先にマップをBAN」する。2つ目のマップの「サイドを選択」は負けたチームが選択されます。ゲームが3つ目のマップに移行した場合、新しいコイントスが行われ、決定マップの「サイドを選択」を決めます。 A Ban- B Ban – A Map Pick – B Map Pick – A Ban – B Ban – Decider Map
5番勝負	コイントスで勝った方は、マップが決められた後「サイドを選択」するまたは、「先にマップをBAN」する。2つ目のマップの「サイドを選択」は負けたチームが選択されます。 マップ3とマップ5で、「サイドを選択」と決めるため新しいコイントスが行われます。 A Map Pick – B Map Pick – A Ban – B Ban - A Map Pick– B Map Pick – Decider Map

これらのBANシーケンスのマップでオーバータイムになった場合、そのマップで「サイド選択」がしてないチー

ムが「オーバータイムのサイド選択」をします。

5.1.3.3. オペレーター、ガジェット、装備、アタッチメント

「Rainbow Six: Siege」でリリースされた全ての新しいオペレーターは、3ヶ月の評価期間が設けられ、対戦プレイでは使用できません。新オペレーターの対戦プレイの可能時は、Rainbow Six Circuitの各ステージ後または新しいシーズンの初め(例:各MajorまたはSix Invitational)に、UBISOFT独自の裁量で決定されます。

UBISOFTは公正な大会を保証するため、対戦プレイでバグ、バランスを崩す、ゲームを壊すと判断した、オペレーター、ガジェット、装備、またはアタッチメントを禁止する権利を留保されます。UBISOFTから禁止事項の通知があった場合、トーナメント主催者は主催プログラムに参加されている全チームに通知する責任があります。

5.1.3.4 コスメティック

Rainbow Six Circuit公式大会では、以下のユニフォームおよびヘッドギアのみが使用可能とします。その以外のユニフォームとヘッドギアは対戦プレイでは禁止されます。

- オペレーターのデフォルトスキン
- プロリーグスキン(ゴールドセット)
- プロチームブランドコスメチック
- E スポーツプログラムコスメチック

* Six Invitational Battlepassコスメチックは使用禁止となります。

ウェポンスキンとチャームは制限されません。

5.1.3.5 ゲーム内バグの使用と悪用

Rainbow Six Circuitの全大会で禁止されているバグやゲーム内不正行為は、以下に記載され、時にUBISOFTより更新が行われます。現在記載のないバグやゲーム内の不正行為は、UBISOFTまたはトーナメント主催者に報告するものとし、UBISOFTがRainbow Six Circuitの大会から禁止すべきかの調査および判断をされます。

以下はRainbow Six Circuitに使用が許可される意図されていない既知のゲーム仕様です。新しいバリエーションや変更がない限り、チームはこれらを使用可能とします。

- 破壊可能な表面に装備の使用または拡散する。
- ディフューザーを載せたハッチを破壊して、ディフューザーが落下して停止する(結果として防衛チームの勝利となる)
- 壁を通貫するスモーク
- Hibanaのランチャー、AceのSELMAアクアブリーチャー、Thermiteのヒートチャージはどこでも設置できます

以下はRainbow Six Circuitに使用禁止される意図されていない既知のゲーム仕様です。使用が発見された場合、最低で即時のラウンド負け、またはさらなる制裁が科せられます。

- プレイヤーはオブジェクト、壁、表面をすり抜けて、通常に見えないまたは攻撃できない位置
- 複数のチームメイトを使用し、普段届けない位置へたどり着く(キャラクターの3Dモデルのコリジョンよって)
- プレイヤーが相手を見えるおよび打てるが、相手が通常のようにプレイヤーを見るまたは打つことができない状況を生み出せる動作や行動
- 窓台に立ち発見されない
- 破壊可能なシールドで窓からの突入を防ぐ

- 破壊できない壁、床、天井、その他のオブジェクトや表面を撃ち抜く行為
- 装備やガジェットを破壊不可能な場所に置く
- 通常たどり着けない場所に着くために柵を飛び越えやうつ伏せるなど

5.1.4 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、コーチが要求できる試合中の短い一時停止です。タクティカルタイムアウトを要求するには、コーチがラウンド終了時またはオペレーター選択フェーズ開始から15秒内、審判あるいはトーナメント管理者に知らせなければなりません。通知後、ゲームは一時停止され、45秒のタイマーが開始し、その間コーチはチームのプレイヤーとコミュニケーションがとることができます。審判またはトーナメント管理者は、タイムアウト中、プレイヤーとコーチの会話を聞いています。45秒が経過した時、コーチとプレイヤーのコミュニケーションは自動的に遮断され、ゲームが再開されます。

各チームは、試合のマップごとにタクティカルタイムアウトを1回要求できます。使用されなかったタイムアウトは、次のマップに持ち越されません。

1つのチームがタクティカルタイムアウトを要求した場合、相手のチームにもコーチとコミュニケーションができる利益および制限が与えられます。

5.2 良いスポーツマンシップのルール

「Rainbow Six: Siege」に定められた全てのルールと仕組みの上に、Rainbow Six Circuitの競技は以下の良いスポーツマンシップのルールが適用されます。

- 試合中チームとプレイヤーはベストなパフォーマンスとプレイを発揮し、誠実さとフェアプレイに反する行為を避けることが求められています。
- 意図的なチームキルは厳禁です。
- スポーンキル(ラウンドのアクションフェーズ開始から2秒以内に相手を殺すこと)は厳禁です。

5.3 大会ルール

Rainbow 6 Circuitの各大会は異なったトーナメント主催者または大会の一部がUBISOFTによりを運営されている場合があります。大会の場所、期間、形式、Rainbow Six Circuitの大会の編成によってルールが異なる場合があります。トーナメント主催者は、以下に記載される項目に関するガイドラインとルールの制定の責任があり、大会開始前に、そのルールとガイドラインをチームに提供しなければなりません。

	トーナメント主催者の責任
管理スタッフの役割	組織的と運営的なコミュニケーションを構築ために、トーナメント主催者の全管理スタッフの役割をチームに知らせること。
機材	Rainbow Six Circuitのオフラインイベントや大会に参加するための全てのプレイヤー用の機材のリストおよび連絡、トーナメント主催者が提供する機材およびプレイヤー自身が準備しなければいけない機材を都度提示すること。 トーナメント主催者はRainbow Six Circuitの参加中に、プレイヤーの機材へのアクセス制限を事前に設定および周知すること。 オフラインイベントを担当する全てのトーナメント主催者は、Rainbow Six Circuitの大会で使用されるプレイヤーのすべての機材の提出と検証プロセスを維持しなければなりません。

第三者プログラムの使用	オフラインプレイにおけるプレイヤーは持参した機材の使用のために必要なドライバーや第三者プログラムなどの提出と検証プロセスの設定。トーナメント主催者は、それらのプログラムやドライバーのインストールと使用を監督する責任があります。 トーナメント主催者は、該当Rainbow Six Circuit 大会の運営のため、特定の第三者プログラムの使用を許可する場合があります。その場合、トーナメント主催者に該当の第三者プログラムの処理の全面的な責任があり、必要に応じて第三者プログラムを通じてデータ保護法を遵守した個人情報の処についてプレイヤーに通知されること。
チートと機材の不正操作	機材の改ざんやゲームプレイまたはマクロに影響する未承認第三者プログラムの使用は厳しく禁じられ、不正行為とみなされます。トーナメント主催者は、Rainbow Six Circuit内 のオフラインとオンライン大会でのあらゆるチートの使用を防止するための検証プロセスの確立と実施する責任があります。
全関係者のオフラインイベントアクセス	トーナメント主催者は、Rainbow Six Circuit のオフライン大会の会場エリアへのアクセスおよびガイドライン(スケジュール、フロアマップ、その他を含む)を提供し、プレイヤーとチームスタッフが常に遵守しなければならない認証情報やセキュリティ手順を採用するとします。
大会形式	第5.1.1項に記載されるように、マッチの形式はトーナメント主催者から特定ルールで定義され、トーナメント主催者が運営されるRainbow Six Circuit大会の開始前にチームに提供されます。
大会登録	トーナメント主催者は、プレイヤーとチームスタッフに、Rainbow Six 大会に参加するため必要な登録手続きを設けられます。プレイヤーは大会に参加するため、登録手続き中にトーナメント主催者から要求される書類、特に第3.2項に記載される書類、を提出しなければなりません。
試合および大会のプロセス	トーナメント主催者は、運営されるRainbow Six大会の各ステップ(マップBAN、試合、試合後、など)とステップ中にチームが従わなければならない義務を特定ルールに決定されます。
通知およびエスカレーションのプロセス	トーナメント主催者は、運営されるRainbow Six Circuitの大会に参加するチームとプレイヤーに、Rainbow Six Circuitの対戦試合中に発生した問題の通知やエスカレーションのプロセスを明確に伝えるものとします(例: バグ攻略、不正行為の疑い、技術的な不具合、その他)。

5.3.1 プレイヤー交代

Rainbow Six Circuitの試合で、チームはロスターに登録されている1人または2人のサブメンバーと登録されている1人または2人のスタメンのプレイヤーの交代を要求することができます。

交代を要求する場合、チームのコーチまたはマネージャーはゲーム開始する15分前までに、トーナメント管理者にお知らせしなければなりません。通知には、スタメンプレイヤーの名前および交代するサブメンバーの名前が必要となります。

プレイヤーの交代が承認された後、トーナメント管理者は各チームにプレイヤー交代のお知らせを行われます。トーナメント管理者はプレイヤー交代の件を各チームに同時にお知らせし、通知が完了した時点で両チームは試合中、追加のプレイヤー交代を要求することができません。

6. 制裁および罰則

6.1 罰則の定義および範囲

ルールブック、特定ルール、「Eスポーツ行動規範」、「レインボーシックス シーズ」行動規範、「UBISOFT サービス利用規約」に定められるルール、要件、義務のいずれかに違反した場合、競技上の制裁や罰則を科される可能性があります。競技上の制裁と罰則は、「UBISOFT サービス利用規約」およびUBISOFTの「レインボーシックス シーズ」行動規範に従い、プレイヤーのUBISOFTアカウントに科される可能性のあるその他の制裁と罰則の上に加えられる場合があります。

違反の種類、それに伴う制裁および罰則は、ペナルティインデックスに分類されます。

ペナルティインデックスは、違反の種類ごとに、最小から最大の制裁措置の範囲および、違反の通知または発見時点(いずれか最新のもの)から始まる、違反行為に対する制裁および罰則が適用可能な時効期間を示します。ペナルティインデックスは完全なものではなく、UBISOFTの裁量により行為がルール違反と見なされた場合、罰則を科されることを可能とします。

以下の表に示すように、罰則の範囲は異なる場合があります。罰金、チーム、プレイヤーまたはチームスタッフに一定期間の出場禁止、ラウンド、マップ、またはマッチの没収などが含まれますが、これらに限定されません。

	説明
忠告	最低限の罰則、チームまたはプレイヤーに与えられる簡単な忠告です。
競技上の出場禁止およびバン	プレイヤーまたはチームは、一時的にRainbow Six Circuitの大会への出場禁止処分。例外的に、違反行為の重大性に伴い、Rainbow Six Circuitから永久出場禁止処分も可能とします。ペナルティインデックスは違反行為に対する科される可能な禁止を示しているが、これらは完全なものとはみなされません。
罰金	チームおよび/またはプレイヤー、チームスタッフが特定の違反行為を行われた場合、ペナルティインデックスに基づき、罰金が科せられることがあります。その場合、罰金は該当チームが獲得した賞金から控除され、該当するチームへの支払いから差し引かれます。控除された金額は賞金として、罰金を対象になったチームと同様のRainbow Six Circuit大会に参加されている他のチームに再分配されます。
グローバルポイントと取消	グローバル大会での違反は、チームのグローバルポイントシステムポイントの一定率を取り消されることがあります。ポイントの取り消しは、違反が行われたステージに対してすべてのポイントが分配された後に有効となります。
競技上ペナルティ	ペナルティインデックスに示されるように、チームおよび/またはプレイヤーが特定の違反を行われた場合、違反の重大性に応じて、ラウンドの敗北、マップの敗北、またはマッチの没収によってペナルティを科されることがあります。

UBISOFTは、違反されたルールに関連する他の処罰方法を進める権利を留保し、違反の重大性に応じて正当だとみなされる場合、ペナルティインデックスに示す最大の制裁を超える制裁を発する権利を留保します。前述の違反はすべて統合され、違反が繰り返された場合、より厳しい罰則につながる可能性があります。

6.2 通知および施行

チームまたはプレイヤーに対する制裁の決定はUBISOFTまたはトーナメント主催者であるかに関わらず、制裁はペナルティインデックスで定義される違反の種類に応じて行われます。

- カテゴリー1の違反に対する制裁は、トーナメント主催者の責任者により発行されおよびチームの連絡先に通知されます。
- カテゴリー2の違反に対する制裁は、トーナメント主催者とUBISOFTの間で議論され、UBISOFTの

リージョナルeスポーツマネージャーよりチームの連絡先に通知されます。

違反のカテゴリに関係なく、Rainbow Six Circuitで発生したすべての違反について、トーナメント主催者からUBISOFTに通知されます。UBISOFTまたはトーナメント主催者から変更の要求がない限り、違反に関連するすべての連絡は、チームの連絡先とUBISOFTおよび/またはトーナメント主催者の管理スタッフの間で行われるものとします。

7. 賞金

7.1. 受領および授与

すべての賞金は、賞金が獲得されたRainbow Six 大会の終了後 30 日から 90 日間以内に支払われるものとします。ほとんどの場合、賞金のお支払いは該当大会を運営するトーナメント主催者により行われ、トーナメント主催者より各チームのライセンス保有者にお支払いを行われるために必要な手続きおよび情報が提供されます。

7.2 源泉徴収税

賞金は連邦、州および地方の所得税または源泉徴収税の対象となる場合があります。賞金を受領する資格があるチームは、地域の税務士を通して賞金に適用される税の有無を確認し、適切な当局に申告するおよび税金を納める責任があります。

8. その他

8.1. 保留権利

8.1.1. 独占権

UBISOFTは、ゲーム「Rainbow Six: Siege」および、Rainbow Six Circuitおよびその他大会すべての利用権を含み、ゲームより派生した要素すべての知的財産および商標の排他的な所有者です。独占的利用権には以下のものが含まれます。

- Rainbow Six Circuitの一部である大会の運営にゲーム「**Rainbow Six: Siege**」の利用。
- Rainbow Six Circuitの一部である大会に**Rainbow Six Circuit**の商標の利用。
- Rainbow Six Circuitの一部である大会で制作された視聴覚コンテンツの利用権を第三者に付与する権利。
- Rainbow Six Circuitまたはその他大会に関連するスポンサーシップの確保および商品化権の付与権利。
- Rainbow Six Circuitの一部である大会に関連するギャンブルまたは賭け事への同意。現時点UBISOFTは、Rainbow Six Circuitに関連するファンタジースポーツベッティングを含む、ギャンブルまたは賭博活動を認められません。

8.1.2. トーナメント主催者ライセンス

各トーナメント主催者はRainbow Six Circuitの一部である大会の運営を行うため、UBISOFTより委任および指示を受け取り、上記の権利を利用または行使するライセンスが付与されます。

8.1.3. Rainbow Six Circuit 配信ポリシー

UBISOFTは、オンラインおよびオフラインステージを含む、Rainbow Six Circuitすべての大会の放送権の排他的な所有者であり、独自の裁量でこれらの権利をトーナメント主催者または第三者にライセンスとして付与することが可能とします。Rainbow Six Circuitの大会を放送するためライセンス取得をご希望される方は、該地域のUBISOFTのeスポーツマネージャーにお問い合わせください。

8.2. 守秘義務

UBISOFT、トーナメント主催者、チームおよび/またはプレイヤーの間に書面または口頭で非公開に行われた

Rainbow Six Circuitまたはその他大会に関する秘密性のある内容のコミュニケーションあるいは議論は、秘密情報として厳格に守り、UBISOFTより事前書面による承認なしに公開することはできません。

8.3. プライバシー

UBISOFTより委任されたトーナメント主催者がUBISOFTにプレイヤーおよび/またはチームスタッフの個人情報を提供した場合(いわゆる、UBISOFTはトーナメント主催者ではない場合)、UBISOFTによる個人情報の取り扱いにつきまして。

UBISOFTより委任されたトーナメント主催は、トーナメント管理の目的でRainbow Six Circuitの参加に関するプレイヤーおよびチームスタッフの個人情報を収集および処理を行われます。個人情報には、画像、声、年齢、フルネーム、UBISOFTアカウントのID、ニックネーム、ゲーム実績、プレイヤー移籍の資格に関する主要な契約情報およびその他の関連情報が含まれますが、これらに限定されません(「個人情報」)。

プレイヤーおよび/またはチームスタッフは、トーナメント主催者がこれらの個人情報をUbisoft International (住所: 2 avenue Pasteur – 94160 Saint-Mandé, FRANCE)に共有する可能性があることに同意したものとみなされます。

本ルールブックに同意することはUBISOFTと契約する意味とみなされ、プレイヤーおよびチームスタッフの個人情報の処理はその契約を履行するために必要とされます。

I本ルールブックを読むことでUBISOFTはRainbow Six Circuitの運営、プレイヤーおよびチームスタッフにより良い体験を提供する目的でプレイヤーおよびチームスタッフの個人情報を処理されることに同意したものとみなされます。(例: Rainbow Six Circuitの運営、特に本ルールブック(第4.5項参照)に記載するUBISOFTのグローバル契約データベースを通じて移籍ルールの適用、ルールに反する行為の報告、該当する場合は関連する処分およびバンの報告、ゲームの分析および統計。ゲームプレイなどのプレイヤーのゲームデータは公開されており、APIを介して第三者に共有される場合があることをご留意ください。)

第8.4.1項に基づいて付与された権利を損なうことなく、プレイヤーおよび/またはチームスタッフの個人情報はRainbow Six Circuitへの参加終了後5年間保管され、Privacy Shieldの枠組み内、または欧州委員会が採用するデータ保護条項標準の枠組み内、欧州委員会に従って適切なレベルの保護を確保できるヨーロッパ以外の国に転送される場合があります。

プレイヤーおよび/またはチームスタッフは、個々の個人情報へのアクセス、修正または消去、個人情報の処理に対する異議申し立てまたは制限、および携帯形式で情報の受信する権利が有し、UBISOFTデータ保護責任 (<https://support.ubisoft.com/fr-FR/Article/000063467>)にご連絡することでこれらの権利を行使可能とします。プレイヤーおよび/またはチームスタッフが要求に対しUBISOFTの処理方法に不満がある場合は、国の国家監督当局に苦情を申し立てることができます。

8.4. チームおよびプレイヤー名称、肖像、ロゴ

8.4.1. チームおよびプレイヤー名称と肖像

本ルールに同意し、Rainbow Six Circuitの参加を通じて得られる露出およびUBISOFTが別途提供するその他の考慮事項を考慮し、プレイヤーおよび/またはチームスタッフは本ルールに同意した日から50年間プレイヤーおよび/またはチームスタッフに参加されたRainbow Six Circuitに関連する試合、ゲーム、プロモーション活動またはイベントでUBISOFTまたはUBISOFTが委任された制作、放送スタッフにより取材された(「記録」)映像、画像、音声、肖像等(「画像」)のロイヤルティフリー、一括払い、世界的の利用権利およびライセンス(サブライセンス付与権を含む)をUBISOFTおよび同様な経済グループ内の関連会社に付与し、利用を承認するものとみなされます。

8.4.2. チームロゴ

Rainbow Six Circuitに参加する条件の一つとして、各チームは適用される知的財産法の下で許可されている最大の期間において、UBISOFTおよび/またはその関連会社にチーム名および/または商号、マーク、テキスト、モットー、ビジュアル、シンボルまたは、知的財産で保護されているかどうかに関わらず、記録にチームを表すあるいは指定するその他要素(「チーム要素」)の世界的、非独占、無料、取消不能の利用権利およびライセンス(サブライセンス付与権を含む)を付与されるとみなされます。チームは登録過程またはRainbow Six

Circuit中にUBISOFTの要求に応じて、チーム要素をUBISOFTに提供し、UBISOFTは以下に示す条件に基づいてチーム要素を利用されるものとします。

8.4.3. ライセンスの範囲

チームロゴおよびプレイヤーの画像は、UBISOFT、その関連会社および/または、UBISOFTおよび/またはその関連会社が承認された第三者により、現在または将来に存在する媒体、サポートまたはプロセスを通じて、世界的にそしてあらゆる目的、業務的あるいは商業的(記録のメディア権の販売、広告、スポンサーシップ、その他の商業的利用を含む)に応じて、Rainbow Six Circuitおよび関連するプロモーション活動のために全体的または部分的に使用、送信、配布、放送、展示、修正(吹き替えと字幕を含む)またはその他の方法で利用することが可能とします。明確にするため、これらの権利は以下のものが含まれます。

(i) ダウンロードまたはストリーミング、ウェブキャスト、あるいはビデオオンデマンド(VOD)システムを含むオンライン配信を通じて、インターネットを介した記録のデジタルまたはワイヤレス配信。

(ii) ラジオおよびテレビを含む、あらゆる手段による記録の放送。

(iii) Rainbow Six Circuit、「Rainbow Six: Siege」およびその他の関連イベントに関わるマーケティング、記録のメディア権の販売、宣伝、スポンサーシップの獲得、およびプロモーションイベント。

(iv) ソーシャルメディアサイト上およびサイト内の投稿(Facebook、Twitter、YouTubeなど)、Rainbow Six Circuitおよび関連するプロモーションイベントでの掲載。

(v) UBISOFTおよび/またはその関連会社、あるいはUBISOFTおよび/またはその関連会社によるライセンス付与された第三者の宣伝または編集コンテンツへの組み込みまたは関連付け、およびRainbow Six Circuit、「Rainbow Six: Siege」、および/またはUBISOFTの活動に関連するプロモーションおよびマーケティング資料を作成する権利。

各チームは、上記の条件でチーム要素をUBISOFTにライセンスを付与できる権利を取得したことを表明および保証します。さらに、各チームスタッフおよびプレイヤーは、法律またはその他の原因で上記の画像のライセンス付与を防止または制限する義務または障害がないことを表明および保証します。

8.5. 賭博行為の禁止

直接的または間接的にプレイヤーおよびチームスタッフのRainbow Six Circuitの試合結果および/またはその一部に対する賭博行為またはギャンブル(ファンタジーeスポーツを含む)は禁止されます。

8.6. スポンサーシップ

Rainbow Six Circuitの完全性およびUBISOFT企業の信用を維持するため、各チームは、UBISOFTから書面による事前の同意なしにRainbow Six Circuitへの参加と関連し、チーム、チームスタッフおよびプレイヤーが以下いずれかのスポンサーとスポンサーシップまたはパートナーシップを締結しないことを同意するものとします。

- アルコール製品、特に酒類とビール(非アルコールのエポニムビールを含む)または、販売あるいは使用が法律で規制されている他の中毒物質(大麻ベースの製品を含む)
- タバコ、紙巻タバコまたは電子タバコ、その関連道具
- レプリカまたはエアガン製品を含む銃器(銃器の付属品または弾薬を含む)
- ファンタジーeスポーツを含むギャンブルや賭博のウェブサイト
- ポルノおよびその他の関連する成人向けコンテンツやグッズ
- 処方箋が必要とする、または薬局で制限なく販売されていない医薬品
- 政治的キャンペーン
- eスポーツまたはビデオゲームのトーナメント、リーグ、イベント
- UBISOFTの単独の裁量により、UBISOFTの事業または評判に有害であると見なされる可能性のある者、会社、または組織(キー販売、ハッキングおよびボットティング、アカウント販売、ゲーム内通貨またはデジタルアイテム販売サービスを含むがこれらに限定されない)

スポーツの賭博、ブックメーカー、またはギャンブル領域に関与するに企業がチームのスポンサーになっている場合、Rainbow Six Circuit中にプレイヤーはスポンサーのロゴや印がない代替のジャージおよびその他の衣装を着用しなければなりません。

明確にするため、その他部類のスポンサーシップおよび/またはパートナーシップは許可され、既存のスポンサーシップまたはパートナーシップはすべてUBISOFTに通知するものとします。

Rainbow Six Circuitの試合中、プレイヤーは自分のチーム名およびゲーム内で使用するニックネーム以外のブランドを表示することは禁止されます。

8.7. 承認過程

本ルールに記載されるように、ルールでのUBISOFTまたはトーナメント主催者からの承認は、次の過程で申請を行う必要があります。

- ライセンス保有者は、電子メールにてUBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーまたはトーナメント主催者の責任者に要請およびその説明を連絡するものとします。
- 要請の内容に応じて、UBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャーまたはトーナメント主催者の責任者は要請内容を検討の上、連絡の受信から7営業日以内に電子メールにて回答を提供するよう最善を尽くすものとします。

7営業日以内に回答がない場合、要請は不承認とみなされます。

8.8. 通知過程

本ルールにおける通知の言及は、トーナメント主催者の責任者、UBISOFTまたはチームの連絡先によるものであっても、適切な受信者に電子メールにて行うものとします。

- トーナメント主催者の責任者: 特定ルールに示されるもの
 - UBISOFTのeスポーツリージョナルマネージャー: 特定ルールに示されるもの
 - チームの連絡先: チームの登録時または連絡先に変更が発生した際に、チームより提供されたもの
-

別紙 A

承認書

Rainbow Sixグローバルルールに定められるRainbow Six Circuitのライセンス要件に従い、チームがRainbow Six Circuitの以下のローカル大会に参加する際、以下のチームメンバーを法定代理人およびライセンス保有者として任命することチームメンバー一同、同意します。

- 任命チームメンバー: _____
- チーム: _____
- RAINBOW SIX CIRCUITローカル大会: _____

任命の結果

本承認書の実行により、チームの代理として以下のチームの権利を行使するため、私たちは自主的に前述の任命チームメンバーを任命することに同意します。

- グローバルルールに定められる資格要件に従い、チームが該当レベルの大会への参加資格を満たしている限り、チームがRainbow Six Circuitのローカル大会に参加できることにします。
- 任命チームメンバーがチームの代わりに該当する賞金を受領することを許可します。該当賞金は、本承認書の締結前に法的に拘束する書面を用いてチームと任命チームメンバーの間で合意された賞金配分に従って再分配されるものと保証します。
- 第三者にローカル大会に参加するためのチームライセンスを譲渡することを許可します。ただし、譲渡の条件、その結果およびチームが得られる利益が説明される法的に拘束する書面を用いてチームと任命チームメンバーの間で合意された場合に限りです。

その他承認

さらに、私たちは以下のことを認め、同意します。

- チームがRainbow Six Circuitのより高いレベルの大会に参加するには、法人(協会、企業等)により代表される必要があります。
- ローカル大会への参加は、私たちとUBISOFTの間の雇用関係を構成するものではなく、ローカル大会への参加から発生するすべての税金および源泉徴収税は私たちが単独で責任を負うものとします。
本書に違反があった場合、UBISOFTが支払い対象となるすべての税金、およびUBISOFTが対象となる、反対する、またはUBISOFTが被る可能性のあるすべての負債(判決、罰則、利息、損害、費用、経費、および適切な弁護士費用を含む)からUBISOFTを補償し、免責します。
- 任命チームメンバーよりチームに分配された賞金の使用に関して、賞金を受け取るために該当する必要な政府および税務手続きへの準拠、該当する源泉徴収税および/または適用される法律に基づく賞品の受け取りに関連するすべての費用および経費を含む、使用におけるすべての責任を負います。
- ローカル大会に参加する期間中、第三者(UBISOFTを含む)に提供、任命、または付与するサービスおよび権利に対するお支払いおよびその他の報酬は、UBISOFTではなく、任命チームメンバーに頼ることとします。
- 本承認書の実行により、任命チームメンバーはグローバルルールに定められた制限と条件下で、前述の制限に従い、前述の権限を行使することを同意します。

チームメンバー 1

署名: _____
氏名: _____

チームメンバー 2

署名: _____
氏名: _____

チームメンバー 3

署名: _____
氏名: _____

チームメンバー 4

署名: _____
氏名: _____

チームメンバー 5

署名: _____
氏名: _____

コーチ (該当する場合)

署名: _____
氏名: _____

任命チームメンバー

署名: _____

氏名: _____

別紙 B
ペナルティインデック

ス

違反行為	定義	カテゴリ	最小		最大		時効期間
			罰金	出場禁止	罰金	出場禁止	
八百長	八百長は、(金銭的またはその他の)利益と引き換えに、賄賂、脅迫、無気力試合などの方法で、試合結果を事前に決定したり、改ざんしたり、影響を与えようとする行為のことであり、	2	\$5,000 (USDドル)	12ヶ月	\$20,000 (USDドル)	永久	12か月
無気力試合	八百長の場合以外に、意図的に自分の能力を最大限に発揮しない行為を指します。無気力試合の例としては、より低いシードまたはランクを得るためや、大会で特定の相手との対戦を避けるためにわざと試合を負けることなどが挙げられますが、これらに限定されません。意図として無気力試合の禁止は、Rainbow Six Circuit全体で一貫した最低レベルの競技性とエンターテインメント性を提供するためです。	2	\$2,000 (USDドル)	6ヶ月	\$5,000 (USDドル)	12ヶ月	6ヶ月
チート行為	チート行為とは、ゲーム内またはゲーム外で、プレイヤーに不当な利益を与えるような技術と定義されます。チート行為には、第三者ソフトウェアの使用、ゲームコードやサーバーに対する改ざん、試合をプレイしながら試合の配信を使用し、情報を収集すること(ゴースティング)などが含まれますが、これらに限定されません。	2	\$5,000 (USDドル)	12ヶ月	\$20,000 (USDドル)	永久	12ヶ月
替え玉	替え玉は、チームに所属していないプレイヤーが該当チームのロスターに登録されているプレイヤーの代わりにプレイすることを指します。	2	\$1,000 (USDドル)	6ヶ月 (組織)	\$5,000 (USDドル)	12ヶ月	12ヶ月
賭博行為	金銭、仮想通貨、または金銭的価値のあるものの使用有無に関わらず、Rainbow Six Circuit大会に関する要素に賭けを行うことです。この違反行為はよく、八百長の違反に累積されます。	2	\$1,000 (USDドル)	6ヶ月 (組織)	\$5,000 (USDドル)	12ヶ月	12ヶ月

バグの使用	大会中にUBISOFTおよび/またはトーナメント主催者により知られ、注意されたバグおよびゲーム内仕様の悪用のことです。	1	忠告		\$1,000 (USD ドル)	6ヶ月	6ヶ月
大会規則の違反	大会規則違反は、ルールブックの第5.3項、大会の特定ルールで定められる試合およびそのガイドラインに違反する行為として定義されます。これらには、試合の不当な中断および遅延の要請、UBISOFTおよび/またはトーナメント主催者により定められたユニフォームの方針に従わず、要求された際にオンライン大会の結果を管理者に適時に提供できない場合などが含まれますが、これらに限定されません。	1	忠告		\$1,000 (USD ドル)	マッチ没収	N/A
試合中不正な連絡	不正な連絡は、プレイヤーおよび/またはチームスタッフの間で許可された時間枠以外に行われる連絡を指します。許可される連絡の時間枠はトーナメント主催者より該当のRainbow Six Circuit大会の特定ルールに定義されます。	1	忠告		/	マップ没収	N/A
審判の指示に従わない行為	審判の指示に従わない行為です。	1	忠告		\$1,000 (USD ドル)	マッチ没収	N/A
スポンサーシップ違反	ルールブック第8.6項に記載される許可されていないのブランドのロゴ、名称、特徴的なマークを表示する行為を指します。	1	忠告		\$5,000 (USD ドル)	3ヶ月	N/A
不在	試合に不在の場合です。	1	マッチ没収		\$5,000 (USD ドル)	6ヶ月	N/A
参加資格の違反	ルールブック第4.2項または第3項に定められるルールの違反を指します。	2	\$10,000 (USD ドル)	必要に応じて、該当プレイヤーの出場禁止	\$20,000 (USD ドル)	永久	12ヶ月
移籍期間外のプレイヤーの追加	ルールブック第4.5項に定められるルールの違反を指します。	2	\$5,000 (USD ドル)	3ヶ月	\$10,000 (USD ドル)	12ヶ月	12ヶ月

引き抜き/プレイヤーの移籍に関する不正行為	プレイヤーの引き抜きまたは移籍に関する不正行為は、ルールブック第4.5項に定めらるる制限に違反し、プレイヤーの移籍について議論または交渉を目的に、他のチームの選手またはチームスタッフと連絡を行う行為が含まれます。引き抜きの試みに荷担または支援することも引き抜き/不正行為とみなされます。	2	\$10000 (USD) + グローバルポイントの一定率	\$20,000 (USD)	12ヶ月	12ヶ月	
守秘義務の違反	ルールブック第8.2項に定められるルールの違反を指します。	2	漏洩された機密情報の性質に応じる		永久	/	
軽度な違反行為	<p>「R6 エスポーツ行動規範」に記載される以下の禁止行為が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 年齢、外見、社会的出身、政治的意見、その他の意見に関連して、攻撃的な行動や発言。 違法、危険、脅迫的と思われる言葉や内容。 トーナメントの全体的な進行を妨げる行為、議論を継続的に中断させる、または中止要求を受けたにもかかわらず1対1のコミュニケーションを継続する行為。 アルコール、薬物、ステロイド、その他のパフォーマンスを向上させる物質の不法な所持、使用、または配布。 侮辱的な発言や身振り、名誉毀損など、敬意を欠けたおよび挑発的な行為。 <p>違反行為の性質に応じて、軽度な違反行為は重大な違反行為または地域の警察当局により取り締まられる刑事訴追行為としてみなされる場合があります。</p>	2	忠告	\$5,000 (USD)	6ヶ月	12ヶ月	
重大な違反行為	<p>「R6 エスポーツ行動規範」に記載される以下の禁止行為は自動的に重大な違反行為としてみなされます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 性自認や表現、性的指向、障害、精神疾患、民族、国籍、肌の色、宗教に関連して、攻撃的な行動や発言。 チームプレイヤー、マネージャー、管理者、UBISOFTの従業員のなりすまし。 	2	\$5,000 (USD)	12ヶ月	重大な違反行為の性質に応じて	永久	36ヶ月

- 空き巣、強盗、窃盗などの盗難関連犯罪行為。
- 故意の脅迫行為、他人に対する身体的暴力の脅威または実際の暴力行為。
- ストーカー行為、ハラスメント、不適切な身体的接触、一方的な性的注目。

違反行為の性質に応じて、重大な違反行為は地域の警察当局により取り締まられる刑事訴追行為としてみなされる場合があります。

	<ul style="list-style-type: none">● 空き巣、強盗、窃盗などの盗難関連犯罪行為。● 故意の脅迫行為、他人に対する身体的暴力の脅威または実際の暴力行為。● ストーカー行為、ハラスメント、不適切な身体的接触、一方的な性的注目。 <p>違反行為の性質に応じて、重大な違反行為は地域の警察当局により取り締まられる刑事訴追行為としてみなされる場合があります。</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

別紙 C

2021 ルールブック更新履歴

本資料は、2021年シーズンに向けてRainbow Six Circuitのグローバルルールブックに加えられたすべての変更点と更新点を記載されています。

全体

意味を変えずに、一部のルールを明確にするための文言変更。

概要

- プライバシー方針に関するの紹介文章の追加。

2.1 地域

- APAC Southの国別リストの更新。
- NAの国別内訳からUSとCAディビジョンの削除。

2.5 地域構成

- ● それぞれのeスポーツプログラムの変更を反映し、すべての地域構造の更新。

3.1.1 ライセンス要件

- ローカル大会からリージョナル大会に昇格した場合、ライセンス要件を満たすための猶予期間の追加。

3.1.2 ライセンス制限

- チームが異なる大会で2つのロスターを登録する必要がある可能性を踏まえたライセンス制限をより適切に反映されるために文言の修正。

3.1.5 ライセンスの譲渡または交換制限

- ライセンスの譲渡および交換に関するすべての制限を再編成される項目の追加。
- ライセンスが付与される前に、ライセンスを運用するための組織の能力を認証するための要件の追加。

3.2 プレイヤーおよびチームスタッフの資格

- プレイヤー資格ルールのほとんどがチームスタッフへも適用(ルールの遵守、現地労働法および移民法の遵守、年齢、良好なUBISOFTアカウント、出場禁止処分の有無)。

4. チーム編成および移籍

- チームが別の大会で2つのロスターを登録する可能性と、各ロスターが登録できるサブメンバーを反映し、項目を再構成。
- 定義項目の追加。
- メインとセカンダリーロスターの構成の追加。
- 同じ大会に登録したプレイヤーの代役として制限の追加。
- 2020年の移籍期間項目の削除。
- プレイヤー交代の概念、チームのメインとセカンダリーロスターの間のプレイヤーの移籍の追加。

- ロスター登録の追加。

5.1.3.1 マッププール

- マッププールの更新。

5.1.3.2 マップBAN

- マップBANのプロセスの言葉を書き換えて、プロセス中のチームの選択肢をより反映。

5.1.3.4 コスメティック

- 使用可能コスメティックのリストの更新。

5.1.3.5 ゲーム内バグの使用と悪用

- 不正行為の更新。

5.1.4 タクティカルタイムアウト

- 項目の追加。

5.2 良いスポーツマンシップのルール

- 内容更新。

5.3.1 プレイヤー交代

- 項目の追加。

8.3 プライバシー

- プライバシーポリシーの更新。

8.6 スポンサーシップ

- ゲーム内でのプレイヤーニックネームに関する制限の追加。

付録 1-4

- 第2.5項の更新の反映

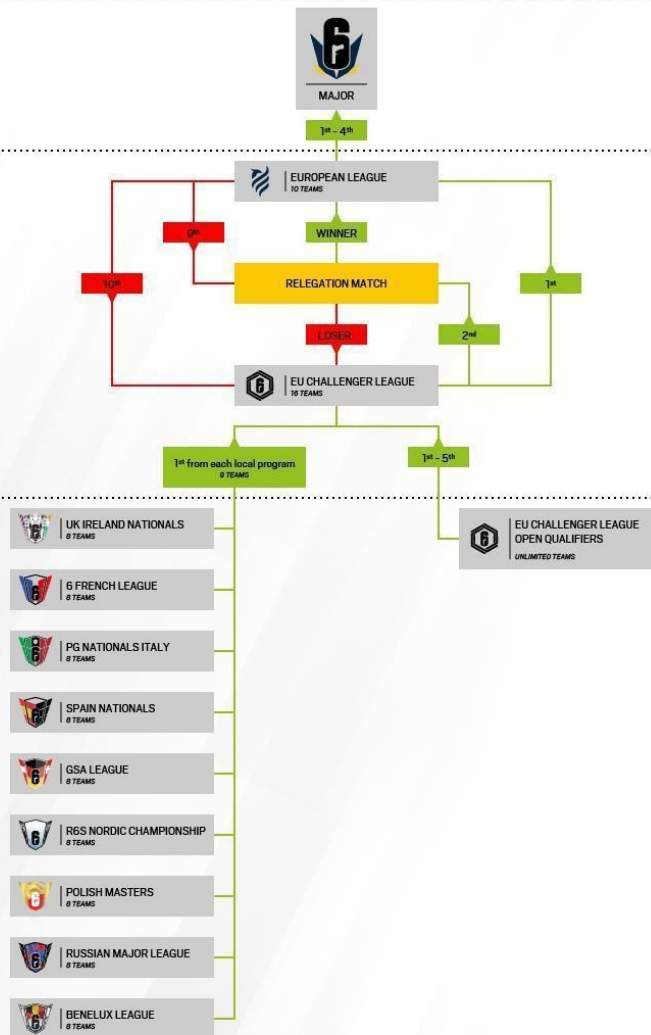
付録 1 – EU – 地域構成

EUROPE REGIONAL STRUCTURE

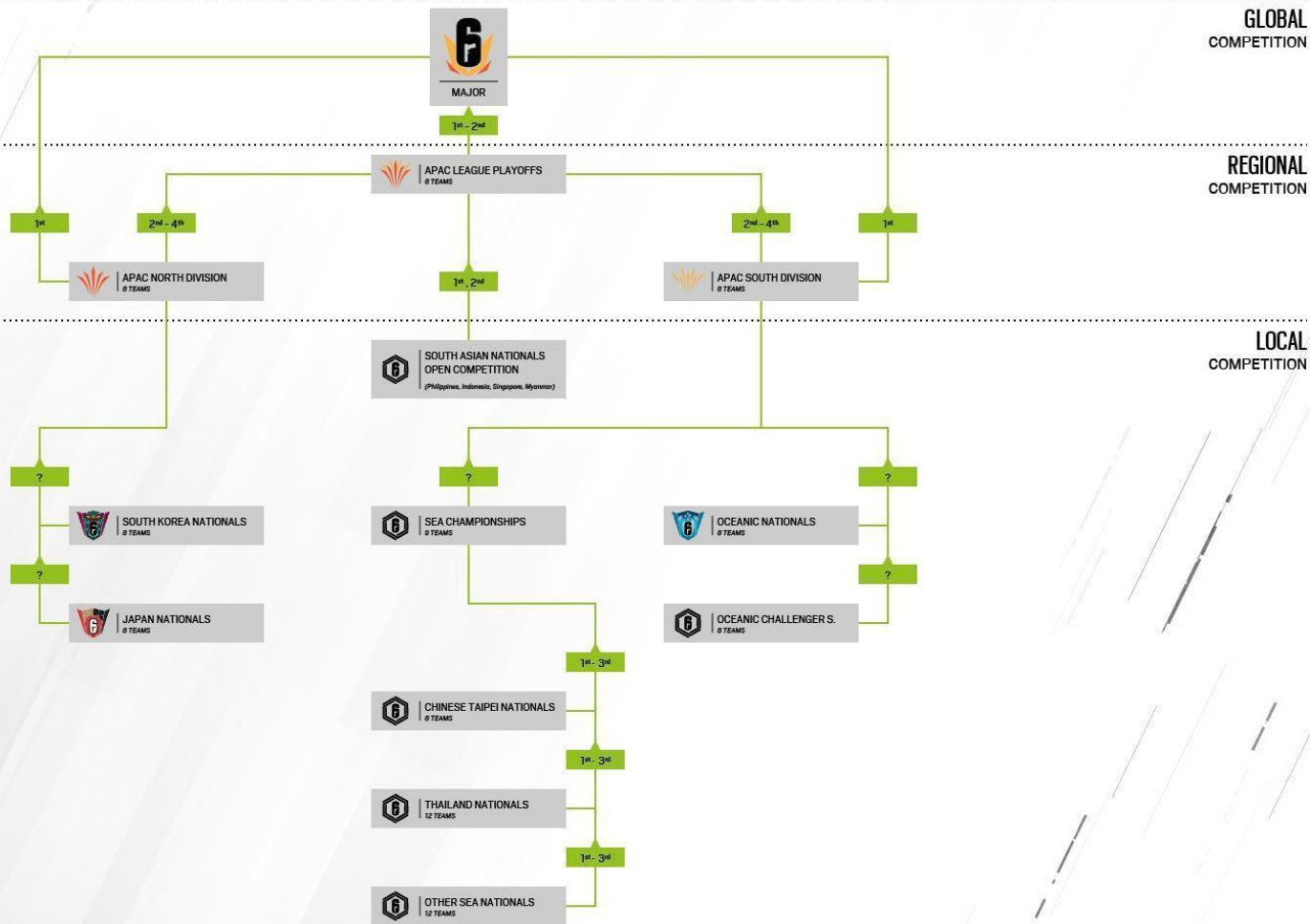
GLOBAL COMPETITION

REGIONAL COMPETITION

LOCAL COMPETITION



付録 2 – APAC – 地域構成



付録3 - NA - 地域構成



NORTH AMERICA
REGIONAL STRUCTURE



GLOBAL
COMPETITION

REGIONAL
COMPETITION

LOCAL
COMPETITION

付録 4 – LATAM – 地域構成



GLOBAL
COMPETITION

REGIONAL
COMPETITION

LOCAL
COMPETITION

LATIN AMERICA
LEAGUE

LATIN AMERICA
CHALLENGER LEAGUE

