RAINBOW 6 CIRCUIT

ルールブック

2022シーズン

(最終更新5月2022年)

目次

はじめに 1
1. ルールの承認と変更 2
1.1 ルールの承認と承諾 2
1.1.1 チーム、チームスタッフ、プレイヤー 2
1.1.2 トーナメント主催者 2
1.2 ルールの変更 2
1.2.1 ルールの変更とRainbow Six Circuitのフォーマット 2
1.2.2 通知 3
2. Rainbow Six Circuitの定義 3
2.1 地域 3
2.2 期間 4
2.3 大会のレベル 4
2.3.1 グローバル大会 4
2.3.2 リージョナル大会 4
2.3.3 ローカル大会 5
2.4. グローバルポイントシステム 5
2.4.1 ポイント配布 5
2.4.2 Six Invitationalへの資格 5
2.4.3 タイブレーカールールの適用 5
2.5 地域構成 6
2.5.1 EU地域 7
2.5.3 NA地域 8
2.5.4 LATAM地域 8
3. 参加条件 9
3.1 チームライセンス 10
3.1.1 ライセンス要件 10
3.1.2 ライセンス制限 11
3.1.3 ライセンスの譲渡または交換 12
3.1.4 ライセンス譲渡または交換の効果 12
3.1.5 ライセンス譲渡または交換制限 12
3.1.6 ライセンス取消 12
3.2 プレイヤーおよびチームスタッフの資格 13
3.2.1. ルールの遵守 13
3.2.2. 現地労働法および移民法の遵守 13
3.2.3. 年齢 13

3.2.4. 住居 13
3.2.5. 良好なUbisoftアカウント 13
3.2.6 出場禁止処分の有無 14
4. チーム構成および移籍 14
4.1 プレイヤーの役割とロスターの定義 14
4.2 最低チーム構成 15
4.3. 追加のチーム構成 15
4.4 プレイヤー数の不足と代役プレイヤー 16
4.5 プレイヤーおよび/またはコーチ移籍とロスターの固定 16
4.5.1 移籍のルール 16
4.5.2 移籍過程 17
4.5.3 移籍期間 17
4.5.4 移籍の制限とプレイヤーの交代 18
5. Rainbow Six: Siege大会の運営と管理 19
5.1 ゲームルール 19
5.1.1 マッチ形式 19
5.1.2 マッチ設定 19
5.1.3 マップおよびオペレーター 20
5.1.4 タクティカルタイムアウト 22
5.2 模範的なスポーツマンシップのルール 23
5.3 大会ルール 23
5.3.1 プレイヤー交代 24
5.3.2 競技ルールの標準化 24
6. 制裁および罰則 25
6.1 罰則の定義および範囲 26
6.2 通知および施行 26
6.3. その他の保護・支援措置 26
6.3.1. 定義 26
6.3.2. プロセス 27
7. 賞金 27
7.1. 受領および授与 27
7.2 源泉徴収税 27
8. その他 27
8.1. 保留権利 27
8.1.1. 独占権 27
8.1.2.トーナメント主催者ライセンス 27
8.1.3. Rainbow Six Circuit 配信ポリシー 28
8.2. 守秘義務 28

8.3. プライバシー 28
8.4. チームおよびプレイヤー名称、肖像、ロゴ 30
8.4.1. チームおよびプレイヤー名称と肖像 30
8.4.2. チームロゴ 30
8.4.3. ライセンスの範囲 30
8.6. スポンサーシップおよびプロダクトプレースメント 31
8.6.1. スポンサーシップ 31
8.6.2. プロダクトプレースメント 32
8.7. 承認過程 32
8.8. 通知過程 32
付録 A 33
承認書 33
付録 B 35
ペナルティインデックス 35
付録 C 39
スポーツプログラム＆プロリーグ バトルドレスユニフォーム・ヘッドセットの使用について 39
付録 D 41
2022年ルールブック変更アップデートリスト 41

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 6 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および提供される、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」)
- UBISOFTの「行動規範:プレイの在り方」はUBISOFTの製品やサービスのオンラインとオフラインに関連するときに、全プレイヤー、パートナー、および従業員が従わなければならない一連のコアガイドラインを確立します(「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siege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、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、「レインボーシックス シージ」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ることはありません。
- 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 シージ」行動規範」と「UBISOFTサービス利用規約」に基づいて科さ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（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の大会の登録手続きを通じて承認されるか、その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 ルールの変更と**Rainbow Six Circuit**のフォーマット

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。UBISOFTはシーズン終了前に合理的な通知で、昇格/降格の仕組みを含む、Rainbow Six Circuitのフォーマットを第2項で示されている通り変更することがあります。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。

本ルールブックの変更点の全リストは付録Dに記載されています。

1.2.2 通知

ルールまたはRainbow Six Circuitのフォーマットの変更は、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す。

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されることができます。

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」)。

欧州(「**EU**地域」):

EU地域に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地域に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
- APAC South ディビジョン: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　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地域には以下の国が含まれています。

- カナダ、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、パラグアイ、ボリビア

2.2 期間

Rainbow Six circuitは、「シーズン」（以下「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月から始まり、来年のオフシーズン移籍期間の後に終了します。

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メジャー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つを通過します。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。

メジャー：メジャーは年に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。各メジャーへの参加資格は、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、次のメジャーの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す。

ローカル大会は第**2.5**項に詳述され、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

各ステージの最後のPlayday（「**Playday**」とは大会における公式の試合が行われる日を指す）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チームは次のメジャー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なります。

次の表は各ステージの終了時、リージョナルリーグ、メジャー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への参加資格	225 + Majorへの参加資格	225 + Majorへの参加資格	225 + Majorへの参加資格	225	180	140	115	-	-
メジャー	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、順次適用されます。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つあり、最初のタイブレーカールールで同点の3つのチームを1つのチームと同点のままの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した勝利、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 メジャー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った場合、各チームのメジャーポイント（今シーズンのメジャー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で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

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の最後の試合後、上位4チームはそのステージの最後に行われるメジャー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 Challengers：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。

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7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
Northern Premier League	10
6 French League	8
PG Nationals (Italy)	8
Spain Nationals	8
GSA League	8
V4 Masters	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が決定されます。

昇格：全国プログラムの上位8チーム（各プログラムから1チーム、Northern Permier Leagueから2チーム）は次のシーズンのEuropean Challengers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 Challengers残りの枠はEuropean Challengers Open Qualifiersを通過した6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

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メジャーへの参加資格を獲得します。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します。

APACプレイオフの上位4チームがメジャーへの参加資格を獲得します。

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 – 10チーム
- South Korea Nationals – 8チーム

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
- South Asian Nationals – オープン大会
- The South East Asia Nationals – 12チーム
    - タイ、チャイニーズ・タイペイ、フィリピン、インドネシア、シンガポール、ミャンマーからのチームが参加

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、South Asian NationalsとSoutheast Asia Nationalsの大会形式は特定ルールに記載されます。

2.5.3 NA地域

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の最後の試合後、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メジャーへの参加権を自動的に獲得します。

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入れ替え戦を行います。勝利したチームは次のNorth American League シーズンへ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、シーズン開始では、アメリカとカナダから12チームが参加する、**North American Challenger League**です。

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入れ替え戦を実施します。勝利チームは次のNorth American League シーズンへ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、こちらに記載されています。

2.5.4 LATAM地域

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 – 8チーム
- LATAM South ディビジョン – 8チーム

各ステージの最後の試合後、Brazilディビジョンの上位4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します。LATAM Stage Finalsの上位4チームはメジャーへの参加資格を獲得します。

各シーズン最後のメジャー後、Brazilディビジョンの上位4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。

各シーズン最後のメジャー後、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。

各シーズン最後のメジャー後、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、LATAM North、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で対戦します。

- Brazil Division Challenger League – 10チーム
- LATAM North 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ディビジョンのLATAM Challenger League 1位のチームはBrazilディビジョンのLatin American League最下位のチームとの入れ替え戦を行います。LATAM Challenger LeagueのLATAM NorthとLATAM Southディビジョン、Latin American LeagueのMexicoとLATAM Southディビジョンでは、昇格と降格の仕組みはシーズン中に定義される予定です。

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ます（「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つのメジャーおよび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、各場合においたUbisoftの承認を条件として、ラインセ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保有します。

ライセンス保有者の変更を行うの場合は、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が可能とされますが、付録の承認書（「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に限ります。

昇格と降格のシステムを通して、チームがローカル大会からリージョナル大会に昇格した場合、その昇格を有効するため規則に従い、シーズンの開始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は個別に、入れ替え戦の日から最大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の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可能性があります。

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。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、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まれますが、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「利益相反の不在」が陳述された内容の事実に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、一度に一つのラインセスのみが付与可能となります。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または異なる地域に登録することが可能とされています(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、関連する入れ替え戦、イベントへの進出が禁止されています。

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、複数のローカルまたはリージョナル大会に参加することができません。これは、チームのセカンダリーロスターがメインロスターと異なる地域で登録されいる場合にも適用されます。European Leagueまたは異なる地域のリージョナル大会に別のロスターを登録できるため、例外として、チームのロスターはEuropean Challenger Leagueでの参加は可能となります。

二つのシーズンの間に、チームは別のローカルまたはリージョナル大会に参加するため、既に登録されているローカルまたはリージョナ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。

明確にするため、もしチームのセカンダリーロスターがローカルまたはリージョナル大会で昇格された場合、チームはセカンダリーロスターを昇格するために、すでにリージョナル大会に登録されているメインロスターロスターを撤退するか、セカンダリーロスターの昇格を放棄するかのどちらかを決める事ができます。

例:チームAがセカンダリーロスターをNorth American Challenger Leagueに参加し、メインロスターをEuropean League(リージョナル大会)にも参加します。チームAはNorth American Challenger Leagueの優勝賞金を請求

できますが、メインロスターをEuropean League から外したくないため、UbisoftとNorth American Challenger Leagueのトーナメント運営に連絡し、それ以降のシーズンは1つのリージョナル大会のみメインロスターを出場する必要があります。

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：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、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、ラインセ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

該当する場合、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します。

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を行った場合、チームAは交換成立時点にチーム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します。

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メインロスター、およびセカンダリーロスター（保有している場合）を維持しなければなりません。上記の内容において、ライセンス保有者はメインロスターが参加するレベルの大会のライセンスのみを譲渡することはできず、セカンダリーロスター（保有している場合）が参加するレベルの大会においても同様の対応をする必要があります。

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保有します。

UBISOFTにより承認され、譲渡また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保有します。

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、各プレイヤーと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し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ナル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。

チームコーチは（以下の第**4.1**項をご参照）、オンライン大会にて別の地域でロスターが出場しているチームのコーチを務めることができますが、オフライン環境の大会でコーチを務めるためには、ロスターと共に現場にいる必要があります。

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 シージ」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

UBISOFT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のいかなる大会への参加または関与が禁じられます。

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（スターティングメンバーとサブメンバー）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（スターティングメンバー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または別の地域に存在し、第**3.1.2**項に記載される制限に適用されます。
スターティングメンバー	「スターティングメンバー」はチームのロスターのプレイヤーのことを指します。大会に参加するには、どのロスターにもスターティングメンバー5人が登録されていなければなりません。基本ルールとして、ロスターのスターティングメンバー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ーティングメンバー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者を指します。
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ーティングメンバーのプレイヤー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

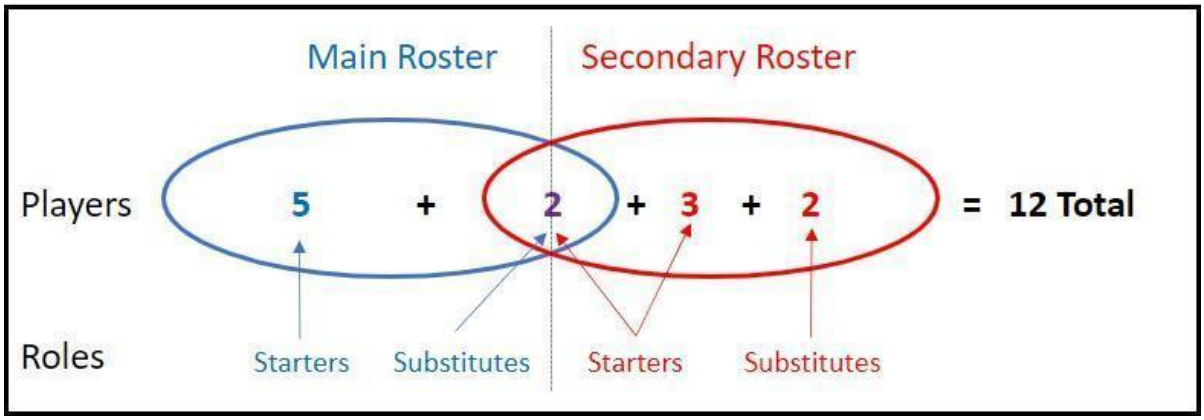
チームは、以下の追加チームプレイヤーおよび/またはチームスタッフを持つことができます。

- 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ーティングメンバーと異なる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ーティングメンバーとなります。　セカンダリーロスタースターティングメンバー5人のうちに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ーティングメンバー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ーティングメンバー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。スターティングメンバー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することはできません。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することはできません。

4.5 プレイヤーおよび/またはコーチ移籍とロスターの固定

4.5.1 移籍のルール

Rainbow Six Circuit で、プレイヤーおよび/またはコーチ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、プレイヤーまたはコーチ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す(「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関して(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および/またはコーチ)第**3.2**項に定められてい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。

地域大会に参加するすべてのチームは、第**4.5.3**項に規定された移籍期間の間にのみ移籍を行うことができ、第**4.5.4**項に規定された制限に従わなければなりません。これらの移籍期間外の期間は、これらのチームにとってロースターロック期間とみなされ、ロースターの変更は一切認められません。

ローカル大会に出場するチームは、そのローカル大会の特別規則で規定された移籍規則に従って移籍を実行することができます。

ローカル大会とリージョナル大会にそれぞれ出場する2チーム間の移籍については、両チームの責任において行うものとする。

- 両チームは、移籍するプレーヤーまたはコーチが、移籍元チームに適用される移籍期間中に移籍可能であることを確認する責任がある。

2つの異なる地域の大会に出場している2チーム間の移籍の場合。

- 異なるローカル大会に参加する2チーム間の移籍の場合:両チームの責任において、移籍するプレーヤーまたはコーチが、移籍先のローカル大会の特別ルールに定める移籍期間中に移籍可能であることを確認する必要があります。

主登録と副登録を持つチームの場合。

地域大会に出場する主登録者への移籍は、第**4.5.3**項に定める移籍期間中にのみ実行でき、第**4.5.4**項に定める制限に従います。

- 地域大会に出場しているセカンダリーロスターへの移籍は、その地域大会の特別ルールに定められた移籍ルールに従って実行することができます。
- 注意として、大会が開催されている間、チームは、登録されている進行中の大会に出場する資格を維持するために、少なくとも5人のプレーヤーの名簿を保持しなければなりません。

例 例:LATAMリーグのブラジル部門に参戦しているチームAが、Nordics Championship (EU)に参戦しているチームBに現在登録されているプレーヤーを獲得しようとします。北欧選手権の移籍ウィンドウは、第**4.5.3**項のグローバル移籍ウィンドウと一致しません。チームAとチームBは、LATAMリーグのブラジル部門に参戦しているチームAに適用されるグローバル移籍期間で、移籍したプレーヤーがチームAに移籍できることを確認する責任を負います。

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および/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および/またはコーチ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、移籍期間内のみに許可されます。

以下は2022年シーズンの移籍期間となります。

2022シーズン	日程	種類
シーズン中移籍期間**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
シーズン中移籍期間**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
シーズン中移籍期間**3**	2022年11月21日午前9時CETから2022年12月4日午前9時CETまで	シーズン中移籍期間
オフシーズン移籍期間	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人の新プレイヤーおよび1人のコーチをロスターに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および/またはコーチのロスターを変更することができます。

4.5.4.3 プレイヤーおよび/またはコーチの交代

チームのメインロスターからセカンダリーロスターおよび/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。

プレイヤーおよび/またはコーチ交代は第**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。

- シーズン途中の移籍期間中、チームは最大2人のプレーヤーおよび1人のコーチをロスター間で交換することができます。
- オフシーズンの移籍期間中、チームはコーチおよび/またはプレーヤーを制限なく交代することができます。

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の場合：法律上の姓、名、Ubisoft ID、役割（選手またはコーチ）、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および/またはコーチ移籍をスムーズに行うため、引き抜き行為防止および/または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および/またはコーチ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。連絡先の変更は特定の期間に制限され、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。

プレイヤーおよび/またはコーチ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）の処理方法の詳しい情報は、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PC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
目標タイプローテーション	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
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します。

現在のマッププールは以下のマップです:

- 銀行
- 国境
- 山荘
- クラブハウス
- カフェ・ドストエフスキー
- オレゴン
- 高層ビル
- テーマパーク
- ヴィラ

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るかを決めるためです。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、またはどちらかのチームがマップ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、マップが決まれられた後「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 – 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。 B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Map pick – B Ban – 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。新しいコイントスが行われ、決定戦のマップの「サイトを選択」を決めます。 A Ban - B Ban - A Ban - B Ban - A Pick - B Pick - A Ban - B Ban - Decider
5番勝負	シングルエリミネーションブラケットで使用する場合:コイントス、勝者はマップを選択した後に「サイド選択」または「最初にマップをBAN」のどちらかを選択する。2つ目のマップは「サイド選択」を相手チームに譲る。新たにコイントスを行い、決戦マップの「サイド選択」を受ける者を決定する。 A Ban - B Ban - A Pick - B Pick - A Ban - B Ban - A Pick - B Pick - Decider ダブルエリミネーションブラケットを採用している大会の場合、上のブラケットにいるチーム(UBチーム)が以下の3つの選択肢の中からマップBAN順序を選択します。最初の4つのマップのサイドセレクションは、そのマップを選ばなかったチームに与えられ、決定戦のマップの「サイドセレクション」はコイントスで決定されます。 1. UB Team Pick / LB Team Ban / UB Team Ban / LB Team Pick / UB Team Ban / LB Team Ban / UB Team Pick / LB Team Pick / Decider 2. LB Team Ban / UB Team Ban / LB Team Pick / UB Team Pick / LB Team Ban / UB Team Ban / LB Team Pick / UB Team Pick / Decider 3. UB Team Ban / LB Team Ban / UB Team Pick / LB Team Pick / UB Team Ban / LB Team Ban / UB Team Pick / LB Team Pick / Decider

これらのマップBANシーケンス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」をしていないチームが「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:各メジャーまたは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保有します。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ティック(スキン)

- eスポーツプログラムコスメティック（スキン）

なお、オペレーターの戦闘服やヘッドギアで、オペレーターデフォルトスキンやプロチームのブランドでないものは、付録Cに記載されています。

武器のスキン、武器のチャーム、オペレーターの背景カードは、いかなる制限も受けません。

ユービーアイソフトは、シーズン中のいかなる時点においても、禁止コスメティック（スキン）のリストを更新する権利を有し、そのような更新があった場合には、関連するトーナメント主催者を通じてチームに通知します。

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します。

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。

- 破壊可能なオブジェクト越しに装備を使用する、または解除する
- 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）
- 壁を貫通するスモークグレネード
- 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において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、少なくとも該当ラウンドの即時敗北、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、床、天井などの表面をすり抜けて、通常見えないまたは攻撃できない位置に行く
- 複数のチームメイトを使用し、普段届かない位置へたどり着く（キャラクターの3Dモデルを使用した接触によって）
- 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
- 窓枠の台に立ち、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、天井などの表面またはその他のオブジェクトを撃ち抜く行為
- 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行くために、棚の飛び越えや伏せる行為をするなど
- 天井の窓の上に乗る

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、コーチは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秒以内に、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を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を次のマップに持ち越すことができません。

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、相手のチームにも同様の制限下でコーチとコミュニケーションができる権利が与えられます。

5.2 模範的な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の競技は以下の模範的な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 Six 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に責任があり、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	組織および運営間のコミュニケーションを構築するために、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、プレイヤー用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を設定する必要がありますがあります。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、該当するRainbow Six Circuitの大会の運営のため、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に関する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。

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を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の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 の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 の大会の各ステップ（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として制定します。
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人のスターティングメンバー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、スターティングメンバー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。

5.3.2 競技ルールの標準化

地域間のeスポーツの円滑な運営と、ローカル大会とリージョナル大会の一貫した競技環境を実　　現するために、以下のルールを標準化します。

5.3.2.1 メジャーのフォーマット

各メジャー大会のグループステージは、4チーム×4グループで構成されています。

各グループのシードは、各地域のリーグ戦で1位のチームを第1シード、2位のチームを第2シード、3位のチームを第3シード、4位のチームを第4シードとし、第1シードのチームが各グループに、次に第2

シードのチーム、第3シードのチーム、第4シードのチームが抽選で選出されます。1つのグループには、同じ地域から2チーム以上参加させることはできません。もし同じ地域のチームが2チームあるグループに抽選された場合、次のグループに移動します。

各グループはダブルラウンドロビン方式で行われ、各チームは同じグループのすべての対戦相手と1対1の試合を行う。

- 得点の帰属は以下の通りです。
- 規定時間内(延長戦なし)の勝利で3ポイント
- 延長戦勝利:2ポイント
- 延長戦での敗戦:1ポイント
- レギュレーションで負けた場合は0ポイント
- グループステージ終了後、各グループの上位2チームが、メジャー大会のプレーオフに進出します。

各メジャーのプレーオフは、シングルエリミネーションブラケットで行われます。準々決勝と準決勝は3回戦総当たり、決勝は5回戦総当たりで行われます。

5.3.2.2 タイブレーカールール

地域リーグ、メジャーリーグのタイブレーカールールは、以下の要素を総合的に判断して行われます:

1. ラウンド差
2. 直接対決
3. 試合勝率
4. ラウンド勝率
5. タイブレーカーマッチ

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　シージ」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　シージ」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。

罰則の範囲は下表のように様々で、チーム、プレイヤー、チームスタッフの罰金、一時的および最終的な出場停止期間、ラウンドの損失、マップや試合の没収などが含まれますが、これに限定されるものではありません。

	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みなされません。さらに、プレイヤーまたはチームは、不品行な事件（下記第6.3条に定義されるとおり）の報告があった場合、Ubisoftおよび/または大会主催者が、UBISOFTが必要と認めた場合には第三者調査員を通じて調査を行う間、一時的にRainbow Six Circuitの大会への出場を禁じられる場合があります。
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、該当するチームの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の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った場合、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、違反行為に関連して他の処罰方法を進める権利を保有し、違反行為の重大性によって正当化される場合、UBISOFT　は、ペナルティインデックスに示された最大制裁を超える制裁を発行する権利を保有します。違反が繰り返される場合、前述のすべての違反が組み合わされ、より厳しい制裁につながることがあります。

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、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。UBISOFTは、カテゴリー2の重大な違反の報告があった場合、予備的な保全措置（調査期間中のプレーヤーおよび/またはチームの一時的な停止を含む）を行う場合があります。

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オ主催者の管理スタッフの間で行われるものとします。

6.3. その他の保護・支援措置

6.3.1 定義

支援策および保護策とは、差別および/またはハラスメント、人間関係の暴力、あるいは性的不品行（以下「不品行事件」）の影響を受ける可能性があるあらゆる人が利用できる支援サービスおよびその他の形態の支援を指します。合理的で適切な支援・保護措置は、他の当事者に不当な負担をかけないことを前提に検討される。

6.3.2 プロセス

不品行な事件の報告を受け取ると、UBISOFT は、調査の間、以下を目的として:

- 不品行な事件の影響を受けた個人を保護する。
- 不品行な事件の影響を受けた人の安全に関する懸念に対処する。
- 調査および/または解決プロセスの完全性が維持されることを保証すること。

これらには、秘密保持命令を求めるために法執行当局やその他の外部資源と接触する際のUbisoftの援助が含まれます。この場合、Ubisoftは、不適切な事件によって影響を受けた人がUbisoftに支援の要請を出すことを条件に、実行可能な範囲で秘密保持命令を尊重し、その実施を支援するものとします。

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 の大会の終了後 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支払いを行うために必要な手続きおよび情報が提供されます。ベンダーフォームおよびその他の書類は、支払いを処理するために、受賞団体による正式な記入および提出が必要となる場合があります。賞金の支払いは、適切な支払受付方法、有効な請求書、要求された情報（例：財務ID、財務IDタイプ、登録地、所得税申告書に記載された法人名）、および発行銀行の支払能力を提供するチームの能力および義務に依存するので、フォームに不備があると、さらに支払いが遅延する可能性があります。

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。これらの利用権には、以下の非網羅的な排他的権利が含まれます。

- 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おける**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ておりません。明確にするために、UBISOFT は、Rainbow Six Circuit の試合の結果に対する賭けを許可する目的で、その公式リーグデータへのアクセスを許可するかどうかを独自の裁量で決定することができます。UBISOFT は、Rainbow Six Circuit に参加しているプレーヤーとチームのゲーム内の統計を収集する UBISOFT プライベートまたはパブリック API からのそのようなデータへのアクセスを含むがこれに限定されない、そのような権利を明示的に保有します。

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ンセス取得をご希望される方は、該当地域のUBISOFTのeスポーツマネージャーにお問い合わせください。

UBISOFTは、ウォッチパーティープログラムの範囲にレインボーシックスサーキットの特定の競技を含めることを決定することがあります。その場合、UBISOFT は、公開ブログ記事またはソーシャルメディアチャンネルからの投稿でこの決定を伝えることにより、コミュニティに知らせます。ウォッチパーティプログラムへの参加は、常に、(a) ウォッチパーティの主催者のアプリケーションに対する UBISOFT の承認、および (b) UBISOFT が提供するウォッチパーティプログラムの条件への署名が条件となります。

8.2. 守秘義務

UBISOFT、トーナメント主催者、チームスタッフおよび/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。

さらに、レインボーシックスサーキットの一部の競技に直接参加するプレイヤーとチームスタッフは、UBISOFTによってまだ公式に公開されていない、機密情報とみなされるコンテンツ（例えば、舞台美術、ショーの進行、メインステージのデザイン、シーズンまたはエスポーツパネルのコンテンツ、より一般的にはUBISOFTによってまだ一般公開されていない競技のコンテンツまたは要素）に触れることができる場合があります。チームスタッフおよび/またはプレーヤーによるそのようなコンテンツのいかなる手段による開示も、たとえ偶然であっても、UBISOFTに重大な損害を与える可能性のある機密保持違反となり、UBISOFTが法律またはその他の方法で有する他の救済措置に加えて、関係者を制裁にさらす可能性があります。

8.3. プライバシー

Ubisoftが委任した大会主催者がプレイヤーおよびチームスタッフの個人データを**Ubisoft**に転送する場合（**Ubisoft**が大会主催者でない場合）、**Ubisoft**がプレイヤーおよびチームスタッフの個人データを管理すること。

UbisoftまたはUbisoftが委任した大会主催者は、Rainbow Six Circuitを管理・運営し、プレイヤーおよびチームスタッフに最高の体験を提供するために、プレイヤーおよびチームスタッフの参加に関する個人情報（以下「個人情報」）を収集・処理するものとし、具体的には以下のとおりです。

収集した個人情報	処理の目的
氏名、生年月日、連絡先、住所、国籍、社会的身分、Ubisoft ID、ユーザー名、ニックネームなどの本人確認情報、チーム情報（チーム名、略称、登録名、ロゴ、ソーシャルメディアページ、チームでの役割など）、チームマネージャー情報。	● Rainbow Six Circuitへの登録および管理。 ● 上記第 4.5.4.4 項に記載されたグローバル・トラクト・データベースの登録および維持。 ● 航空券、旅行の手配、および宿泊施設の予約（該当する場合）。 ● 選手およびチームスタッフとの効果的かつ継続的なコミュニケーションの確保。

ゲーム統計などのゲームデータ	● ゲーム分析・統計 ● 視聴者エンゲージメント ご注意：**Ubisoft**は、プレイヤーのゲームデタを一般に公開し、**API**を通じて第三者とそのデータを共有することがあります。
音声、画像、外観、画面の記録など、ビデオおよびメディアの記録。	● テレビチャンネルやソーシャルメディアのプラットフォームやネットワークでの放送やライブストリーミング。 ● Rainbow Six Circuitおよびesportsイベントやトーナメント全般の視聴者参加と社会的関心の喚起。 ● Rainbow Six Circuitとesportsのトーナメントとイベントの歴史を記録すること。
制裁・反則データ、犯した罪、規則に従って行った制裁・罰則・懲戒処分（過去または現在）（その日時と結果を含む）。	● 選手とチームスタッフがルールブックとUbisoftの利用規約を遵守していることを確認すること。 ● 制裁と罰則の登録の維持と監視 ● ルールおよび関連する制裁の違反の報告
選手およびコーチの移籍の可否に関する主要な契約情報、およびその他の関連情報を、本規則集の定める移籍の規則（第4章5節参照）に従い、提供する。 第4.5項参照)	● Ubisoftのグローバルプレーヤー契約データベースを通じて、本ルールブック（セクション4.5参照）に規定された移籍ルールの遵守を確認すること。 ● 移籍ルールに従った移籍の監視、文書化、運用
COVID関連情報（選手またはチームスタッフのCOVIDワクチン接種状況、COVID症状、およびCOVID検査結果に関する情報を含む場合があります）。	● プレイヤーおよびチームスタッフの身体的安全および健康の確保。 この個人情報は、大会やイベントに参加した選手およチームスタッフから直接収集され、大会やイベントの終了後**1**ヶ月以内に永久に削除されることに留意ください。

プレイヤーおよび/またはチームスタッフは、大会主催者がこの個人データをUbisoft International（2 avenue Pasteur - 94160 Saint-Mandé, FRANCE）と共有する可能性があることを認めます。

プレーヤーとチームスタッフの個人データの処理の法的根拠は、ルールブックを受け入れることによってUBISOFTと締結した契約の履行です。

第8.4.1条の下で付与された権利を害することなく、プレイヤーおよび/またはチームスタッフの個人データは、収集目的の完了に必要な期間、いかなる場合でもRainbow Six Circuitへの参加終了後5年を超えない期間、保存されます。ビデオやメディアの記録を含む一部の個人データは、収集目的に応じてより長い期間保存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の個人データは、EU委員会に従って適切な保護レベルを確保する非ヨーロッパ諸国、プライバシーシールドの枠組み、またはEU委員会が採択した標準データ保護条項の枠組みで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。こちらのプライバシーセクションは、Ubisoftのゲーム、アプリケーション、ウェブサイトおよびオンラインサービスを使用または相互作用する範囲でプレーヤーおよびチームスタッフに適用されるUBISOFTのグローバルプライバシーポリシーを補完し、併せてお読みいただく必要があります。UBISOFTのグローバルプライバシーポリシーは、Ubisoftのデータ収集とデータ処理業務、および利用可能なプライバシー権について包括的に説明しています。

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が参加された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. スポンサーシップおよびプロダクトプレースメント

8.6.1. 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に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の単独の裁量で、キー販売者、ハッキングとボット、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、UBISOFTまたはUBISOFTゲームと競合する他のビデオゲーム、他のビデオゲーム開発者または出版社を含むがこれに限らないUbisoftのビジネスまたは評判に有害と考えられる団体、企業、または組織。
- 暗号通貨、金融商品または市場活動に関する不正および/または適用される法律や規制への非適合。

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。

明確にするために、スポンサーシップおよび/またはパートナーシップのための現在知られている他のすべてのカテゴリーは、それらがUbisoftの連絡先に書面で通知され、Ubisoftの連絡先がそれらを予備なしに承認する限り、許可されます。

上記にかかわらず、UBISOFTは、スポンサーがすべての規則を尊重することを保証するためにチームに依存しており、UBISOFTは以下を行うことができます:

- Ubisoftの善意と評判に悪影響を及ぼす可能性のあるスポンサーブランドの表示が、適用される法律に違反する可能性があり、または風評被害を引き起こす可能性がある場合、いかなるチームに対してもスポンサー活性化の提供を中止するように要求すること。
- スポンサーブランドの表示がUbisoftの営業権や評判に悪影響を及ぼす可能性がある場合、適用される法律に違反する可能性がある場合、または風評被害を引き起こす可能性がある場合、スポンサー活性化の提供を中止するようチームに要求すること。

上記のいずれの場合においても、当該スポンサーを有するプレイヤーおよびチームは、Ubisoftから通知され次第（Eメールでも十分です）、Rainbow Six Circuitに参加している間、当該スポンサーに関するいかなる表示および使用も直ちに中止するものとします。プレイヤーおよびチームは、このような事態を想定し、レインボーシックス・サーキットに参加する間、スポンサーロゴのない代替ジャージを容易に入手することができるものとします。

8.6.2 プロダクトプレースメント

レインボーシックス サーキットの生中継では、プレイヤーおよびコーチの立ち入りは禁止されています**:**

(i) ゲーム内で使用するニックネームに、自チームの名前以外のブランドを表示したり、推奨したりすること。

(ii) チームスポンサーロゴをチームジャージやウェア以外に表示すること。

(iii) UBISOFTが明確に承認しない限り、いかなる種類のプロダクトプレースメントを運営したり、Ubisoftが特定の製品やサービスを推奨していると受け取られるような発言や行為を行うこと。

(iv) ただし、選手およびコーチのキーボード、マウス、マウスパッドに表示されるロゴは、既存のロゴを隠す必要はない。

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

付録 **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ます。

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**	チームメンバー **2**	チームメンバー **3**
署名: _____	署名: _____	署名: _____
氏名: _____	氏名: _____	氏名: _____
チームメンバー **4**	チームメンバー **5**	コーチ（該当する場合）
署名: _____	署名: _____	署名: _____
氏名: _____	氏名: _____	氏名: _____

任命チームメンバー

署名: _____

氏名: _____

付録 **B**

ペナルティインデックス

違反行為	定義	カテゴリー	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す。	**2**	$5,000 (USドル)	12ヶ月	$20,000 (US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メント性を提供するためです。	**2**	$2,000 (USドル)	6ヶ月	$5,000 (US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 (USドル)	12ヶ月	$20,000 (US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 (USドル)	6ヶ月 (組織)	$5,000 (US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の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 (USドル)	6ヶ月 (組織)	$5,000 (US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 (US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 (US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の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 (US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 (US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 (US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 (USドル)	必要に応じて、該当プレイヤーの出場禁止	$20,000 (US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 (USドル)	3 ヶ月	$10,000 (US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 (USドル) +グローバルポイントの一定率		$20,000 (USドル)	**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	「R6 E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。 ● 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。 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。	**2**	忠告		$5,000 (USドル)	**6**ヶ月	**12**ヶ月
重大な違反行為	「R6 E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。 ● 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。 ● 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。	**2**	$5,000 (USドル)	12ヶ月	重大な違反行為の性質に応じて	永久	**36**ヶ月

	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。						

付録C

eスポーツプログラム＆プロリーグ バトルドレスユニフォーム・ヘッドセットの使用について

以下のリストはRainbow Six Circuitの大会で使用可能なバトルドレスユニフォームとヘッドギアです。このリストの最終更新日以降にリリースされたeストーツプログラムのコスメティックに含む新しいオペレーターのバトルドレスユニフォームまたはヘッドギアは、その場合によってたいおうされます。

- ***Ace;*** *Heyday (Y6S4)*
- ***Alibi;*** *Sharp Adversary (2021 North America League), Outstanding Performance (Y6S2)*
- ***Bandit;*** *Resilient Entrant (2021 APAC League), Ultimate Competitor (Y5S4)*
- ***Blackbeard;*** *Septentrion (2020 NAL Bundle), Hardy Candidate (2021 LATAM Bundle)*
- ***Blitz;*** *Eastern Sunrise (2020 APAC League Bundle), Beyond Terrific (Y6S2), Competitor Blitz (SI 2020)*
- ***Buck;*** *Elated Prodigy (2021 NAL Bundle)*
- ***Capitão;*** *Athletics Professional (2021 LATAM Bundle)*
- ***Castle;*** *NA Major (2021)*
- ***Caveira;*** *Golden Courage (2020 LATAM League), Competitor Caveira (SI 2020)*
- ***Doc;*** *Disciplined Contestant (2021 EUL Bundle)*
- ***Ela;*** *Assiduous Venture (2020 APAC League), Art Explosion (SI 2022)*
- ***Finka;*** *Unfailing Perseverance (2021 EUL Bundle), Nano Revolution (SI 2022)*
- ***Flores;*** *Talented Strategist (2021 LATAM Bundle)*
- ***Frost;*** *Sturdy Aspirant (2022 NAL Bundle)*
- ***Gridlock;*** *Arduous Hardship (Y5S4)*
- ***Hibana;*** *Triumphant Challenger (Y5S4), Competitor Hibana (SI 2020)*
- ***Iana;*** *SI 2022*
- ***IQ;*** *Doyenne (Y6S3)*
- ***Jager;*** *Herculean (2020 EUL)*
- ***Kaid;*** *One of a Kind (2020 EU Major Set)*
- ***Kali;*** *SI 2022 Battlepass*
- ***Kapkan;*** *Eminent Unity (2021 EUL)*
- ***Lesion;*** *Dedicated Athletics (2021 APAC), APAC Major (2021)*
- ***Maestro;*** *Studious Player (2021 EUL Bundle)*
- ***Maverick;*** *Record Breaking Stamina (2020 NAL Bundle)*
- ***Melusi;*** *Unending Endurance (2021 LATAM Bundle)*
- ***Mira;*** *Wild Exuberance (2021 LATAM Bundle)*
- ***Mozzie;*** *Competitor Mozzie (SI 2020), Split Squatter (SI 2022)*
- ***Nomad;*** *Spirited Victor (2020 LATAM League Bundle)*
- ***Osa;*** *Tough Partaker (2021 EUL Bundle)*

- ***Pulse;*** *Seasoned Contender (Y5S4), Beating Heart (SI 22)*
- ***Sledge;*** *Road to SI 2021, SI 2020 Attendee, Competitor Sledge (SI 2020)*
- ***Smoke;*** *Orbes & Maples (2020 NAL League Bundle), Mortal Cloud (SI 22)*
- ***Tachanka;*** *SI 2021 VIP*
- ***Thermite;*** *Competitor Thermite (SI 2020)*
- ***Thunderbird;*** *SI 2022 VIP*
- ***Twitch;*** *Fierce Alliance (2020 EUL Bundle), Preeminent (Y6S4)*
- ***Valkyrie;*** *SuperJock (2021 NAL Bundle)*
- ***Ying;*** *Prestigious Heritage (2021 APAC Bundle)*
- ***Zofia;*** *Soaring Flame (SI 22)*

付録D

2022年ルールブック変更アップデートリスト

本ドキュメントでは、Rainbow Six Circuitで行われたすべての変更と更新の概要を説明します。

2022年シーズンのグローバルルールブック

全体的な内容

- ルールブック全体を通して、ルールの意味を変えずに明確にするために複数の文言の微調整が行われました。

規則

- R6 Esports Code of Conduct（R6eスポーツ行動規範）への言及をすべて削除しました。R6サーキットは今後、UBISOFTの行動規範を参照することになります。

1.2 ルールの修正

- UBISOFTが来季のR6サーキットのフォーマットを変更することができ、その場合、入れ替え戦に影響があることを追記しました。
- UBISOFTが来季のR6サーキットの方式を変更することができることを明記しました。

2.2 R6サーキットの開催期間について

- シーズン終了時期を明確にするため、表現を変更しました。

2.5 地域別構成

- 各地域のesportsプログラムの変更を反映し、すべての地域構造が更新されました。

3.1.2 ライセンスの制限

- チームは、セカンダリーロスターをメインと異なる地域に登録することができるようになりました。セカンダリーロスターの進行に関する制限は、これまでと同様に適用されます。

3.2.4 居住資格ルール

- コーチは、オンライン大会に限り、チームが出場する地域以外の国からコーチの任務を遂行できることを明確にする文言が追加されました。オフラインの大会では、コーチがその職務を遂行するために、現地に出向く必要があります。

4.5 プレイヤーとコーチの移籍とロスターの固定

- ローカル大会に出場するロスターには、グローバル移籍枠が適用されないように修正されました。各ローカル大会の特別ルールにおいて、個別に移籍期間が設定されます。異なるレベルの大会に出場するチームやロスターが関わるプレーヤーの移籍に関するルールは、4.5.1節に概説されています。
- コーチの移籍は、適用されるすべてのチームのグローバル移籍期間のルールに拘束されるようになりました。シーズン途中の移籍期間でのコーチの移籍は、1チームあたり2人のプレーヤーの移籍に加え、2人のプレイヤーの移籍が認められます。

4.5.3 移籍期間

- 11月のメジャーリーグ終了後、3回目のシーズン途中の移籍期間が追加されました。

4.5.4 移籍の制限と選手の交代

次シーズンのロスターには、そのチームが出場できるレベルの大会に出場したことのある（もしくは出場資格を得た）プレーヤーを2名以上登録することを義務付けないこととしました。

5.1.3.1 マッププール

- マッププールが9マップに拡張されたことを反映し、更新されました。
- マッププールのマップ一覧を更新しました。

5.1.3.2 マップバン

- 9マップのマッププールに合わせるために、すべてのマップ禁止プロセスを更新した。
- BO5マッチがシングルエリミネーションブラケットとダブルエリミネーションブラケットのどちらのコンテキストで行われるかに応じて利用可能なオプションを指定するために、BO5 Map Bans プロセスを更新しました。

5.1.3.4 コスメティック

- UBISOFTが特定のコスメティックアイテムを禁止することができるという文言を追加しました。
- 現在許可されているデフォルト以外のオペレーターのユニフォームとヘッドギアのリストとして、付属書Cを追加。

5.1.3.5 バグやゲーム内不正の悪用について

- 「天井の窓の上に乗る」を非公認のメカニックとして追加しました。

5.1.3.5 無許可のバグやゲーム内の悪用について

- 内容更新

5.3.2 標準的な競技ルール

- シーズン2022の全大会で適用される標準的な競技ルールについて、5.3.2項を追加しました。
    - 2022年全メジャーのフォーマット
    - 全リーグ、全メジャーのタイブレーカールール

6. 制裁と罰則

- 予備的保全措置の概念の追加
- 支援措置と保護措置の定義とプロセスの追加

7. 賞金支払い

- 賞金支払いプロセスの明確化

8.1.1. 専用使用権

- リーグ公式データの使用に関する精度

8.1.3. Rainbow Six Circuit ライブ配信ポリシー

- ウォッチパーティープログラムを含むライブ配信ポリシーの更新

8.2 守秘義務

- Rainbow Six Circuitの大会に参加するプレイヤーやスタッフの守秘義務についての明確化

8.3 個人情報保護

- データ収集とデータ処理の目的についての詳細を記載したセクションの更新

8.6. スポンサーシップと製品提供

- スポンサーシップの制限リストにUBISOFTの競合他社、未承認および/または適用される法律や規制に準拠していない暗号通貨、金融商品、市場活動を追加しました。
- プロダクト・プレースメントとスポンサーの活性化に適用される制限の明確化

付録**B**

- ペナルティインデックスにおける「Rainbow Six Esports Code of Conduct」の言及を削除しました。

付録**C**

- 付録Cに、対戦プレイで使用できるデフォルト以外のesportsチームブランドのオペレーター用戦闘服およびヘッドギアのリストを追加しました。

付録**1**、**2**、**3**、**4**

- 削除