



STAGE:0

GAME PARTY



STAGE:0 GAME PARTY

ルールブック (VALORANT)

ver.2022.07.06

新型コロナウイルスによるルール変更の可能性につきまして

本大会ルールは、上記日時公開時点のものです。
参加いただく皆様の安全を第一に、新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、
随時、運営方法を検討・対応いたします。

参加いただく皆さまにおかれましても、
三密（換気の悪い密閉空間、多数の集まる密集場所、間近で会話や発声をする密室場面）の重なりを避けた環境からのご参加をお願いします。参加環境の確保については、
保護者（顧問の先生やご両親）の皆さまのご協力もお願いします。

今後、当規約の内容に変更が生じる場合がありますので、
ご理解のほどお願い申し上げます。

『ルール更新履歴』

2022 年 7 月 6 日（水）

- ・ 1.2 大会日程 a) 予選大会 開催日を修正しました。

- ・ 2.4 コーチの登録 に以下 1 文を追記しました。

「予選大会 1 回戦から 6 回戦までは、トーナメントモードをオフにするため、コーチの登録はありません。」

- ・ 3.2 ゲームの設定 を 1 回戦から 6 回戦、準決勝に分け 1 回戦から 6 回戦のトーナメントモードをオフにしました。

- ・ 3.3 マップの選択肢 から「スプリット」を削除しました。

- ・ 4.2 マップの選択肢、5.2 マップの選択肢 から「スプリット」を削除し、「パール」を追加しました

- ・ 6.6 タイムアウト（戦術的ポーズ） に以下一文を追記しました。

「タイムアウトは準決勝、高校代表決定戦及びスペシャルマッチのみに適用されます。」

- ・ 6.7 テクニカルポーズ に以下文章を追記しました。

「テクニカルポーズは準決勝、高校代表決定戦及びスペシャルマッチのみに適用されます。」

「テクニカルポーズの上限は各チーム 30 分とします。30 分を超えた場合、テクニカルポーズを行っているチームを不戦敗と判断する可能性があります。」

- ・ 6.16 切断について を追記しました。

第1条 大会フォーマット／実施日

1.1 大会構成

本大会は「予選大会」、「FINALS」の2部構成になります。

「FINALS」では、プロチームへの挑戦権をかけた「高校代表決定戦」と、勝利チームがプロチームと対戦する「スペシャルマッチ」を行います。

本大会は、全ての試合がBO1（1本先取）にて進行します。

1.2 大会日程

大会日程は、以下a~b項に記載します。予選大会を勝ち抜いた場合、FINALSに出場することができます。

a) 予選大会

- ・開催方法：予選大会は全国統一で行われます。
- ・開催日：1回戦(128チームまで) - 2022年7月9日（土）
2回戦, 3回戦(32チームまで) - 2022年7月10日（日）
4回戦, 5回戦, 6回戦(4チームまで) - 2022年7月16日（土）
準決勝(2チームまで) - 2022年7月17日（日）
- ・開催予備日：2022年7月23日（土）・7月24日（日）
- ・開催時間：13時から20時の間を予定
- ・開催形式：オンライン ※自宅や学校からの参加となります。

b) FINALS

- ・開催日：2022年8月13日（土）
- ・開催形式：オフライン
- ・会場：テレビ東京六本木スタジオ 〒106-0032 東京都港区六本木3丁目2-1

1.3 エントリー締切

2022年6月27日（月）17:00まで

1.4 用語の定義

- ・ラウンド

ラウンドとは、本大会における勝敗が決する最小単位のことを指します。

- ・マッチ

マッチとは、一方のチームが13ラウンド勝利するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。但し、一方のチームが13ラウンド勝利した時点で、相手チームとの勝利数の差が2ラウンド未満の場合は、2ラウンド以上の差がつくまでラウンドは継続します。

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター（選手枠）について

VALORANT 部門では、各チーム、スターティングメンバー5名（以下「スターター」）と、控え選手1名（以下「リザーバー」）を登録することができます。
なお、エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。

2.2 チーム代表者の設定

各チームは、ロースターから1名“チーム代表者”を設ける必要があります。
チーム代表者は運営事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

2.3 スターティングメンバーの提出

試合日2日前の17:00までにスターターの申請が必要になります。
提出方法に関しては、エントリー締め切り後に運営事務局より連絡します。

2.4 コーチの提出

- (1) 予選大会1回戦から6回戦までは、トーナメントモードをオフにするため、コーチの登録はありません。
- (2) 準決勝以降にコーチを登録する場合、試合日2日前の17:00までにスターター申請と合わせて申請する必要があります。
- (3) 提出方法に関しては、エントリー締め切り後に運営事務局より連絡します。

第3条 予選大会ルールについて

3.1 予選形式

- (1) FINALS 出場枠を超えるエントリー数があった場合、予選大会を実施します。予選大会は **1.2 大会日程 a) 予選大会** に記載の日程で行われ、上位2チームが FINALS に進出できます。
※予選時トラブルが発生した場合は予備日に日程変更する可能性があります。
- (2) 試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、ルーム名の指定等の各種申請フローはエントリー締め切り後別途事務局よりご連絡します。
- (3) 各ルール/フォーマットは以下のとおりです。

3.2 ゲームの設定

- (1) 1回戦から6回戦まで
 - ・モード：スタンダード
 - ・サーバー：Tokyo1

オプション

- ・トーナメントモード：オフ
- ・オーバertime：2 勝差で勝利

その他設定はデフォルト

(2) 準決勝

- ・モード：スタンダード
- ・サーバー：Tokyo1

オプション

- ・トーナメントモード：オン
- ・オーバertime：2 勝差で勝利

その他設定はデフォルト

3.3 マップの選択肢

使用されるマップは、

- ・アセント
- ・フラクチャー
- ・バインド
- ・ブリーズ
- ・アイスボックス
- ・ヘイヴン

以上 6 マップから選択されます。

※スプリット、パールは選択されません

3.4 対戦フォーマット

予選大会はシングルイリミネーショントーナメント BO1（1 本先取）にて行われ、規定進出チーム数に達するまで行います。

3.5 トーナメントの決定

- (1) エントリー終了後、対戦組み合わせを決定・公表します。なお組み合わせの抽選は事務局により厳正に行われることを約束します。
- (2) 複数チームより棄権の申請があった場合、出場機会を均等にするため、トーナメントの再編をする場合があります。

3.6 対戦方法

- (1) 事務局指定の Discord チャットチャンネルにてカスタムルームの案内をします。各チーム代表者は必ず、Discord を確認し、クライアント内で事務局より送られるカスタ

ムルームの招待に応じてください。

- (2) 事務局より招待されたカスタムルームに入室後、自チーム及び対戦チームは **3.7 マップ・攻守の決定**にて決定した攻守に移動してください。
- (3) 必ず両チームの準備が確認でき、審判の合図があるまではゲームを開始しないでください。審判の開始の合図後、ゲームを開始してください。
- (4) 試合終了後は勝利チームが試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後 30 分以内に提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となる可能性があります。

3.7 マップ・攻守の決定

- (1) マップ選択はマッチ開始 1 時間前までに運営がランダムに決定します。
- (2) Discord 上のダイス機能を用い、数が多い方をチーム A、数が少ない方をチーム B とします。
- (3) チーム A がディフェンダー、チーム B がアタッカーとなります

3.8 エージェント選択フェーズ

- (1) エージェント選択フェーズにて誤ったエージェントを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度エージェント選択を行うことはできません。
- (2) クライアントまたは選手の PC になんらかの問題が発生し、エージェント選択が中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかに Discord 上でその状況を事務局へ報告してください。

3.9 試合の進行

- (1) 選手は事務局より指定された時刻までに指定された Discord サーバー（大会チャンネル）に接続して下さい。予選大会当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイトから問い合わせしたとしても無効とします。
- (2) ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネルを使用してください。
- (3) 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。
- (4) 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。
- (5) 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後 72 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。

- (6) 事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し新たに判定を行うことが出来ます。

3.10 FINALS の出場辞退

予選大会を通過したチームが辞退をした場合は、辞退したチームと対戦を行ったチームの中で順位の高かった順に出場権を得ます。なお、FINALS の日時が近い場合は事務局の判断により繰上げの対応をしない場合があります。

第 4 条 高校代表決定戦ルール

予選大会を勝ち抜いた 2 チームによるプロチームへの挑戦権をかけた「高校代表決定戦」が行われます。

4.1 ゲームの設定

・モード：スタンダード

・サーバー：Tokyo1

オプション

・トーナメントモード：オン

・オーバertime：2 勝差で勝利

その他設定はデフォルト

4.2 マップの選択肢

使用されるマップは、

・アセント

・フラクチャー

・バインド

・ブリーズ

・アイスボックス

・ヘイヴン

・パール

以上 7 マップから選択されます。

※スプリットを削除し、パールを追加

4.3 対戦フォーマット

「高校代表決定戦」は、BO1（1 本先取）にて行います。

4.4 トーナメントの決定

予選大会にて決定したトーナメントに準じて進行します。

4.5 対戦方法

- (1) 事務局がカスタムルームを作成します。運営からの指示に従い、カスタムルームに入室してください。
- (2) 自チーム及び対戦チームがカスタムルームに入室後、**4.6 マップ・攻守の決定**にて決定した攻守に移動してください。
- (3) 必ず両チームの準備が確認でき、審判の開始合図があるまではゲームを開始しないでください。審判のゲーム開始の発声後ゲームを開始してください。
- (4) 試合終了後は勝利チームが試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後 30 分以内に提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となります。

4.6 マップ・攻守の決定

- (1) Discord 上のダイス機能を用い、数が多い方をチーム A、数が少ない方をチーム B とします。
- (2) チーム A が 1 つのマップを排除します。
- (3) チーム B が残りのマップから 1 つのマップを排除します。
- (4) チーム A が残ったマップから 2 つのマップを排除します
- (5) チーム B が残りのマップから 2 つのマップを排除します。
- (6) チーム A が残りのマップからマップを選択します。
- (7) チーム B が攻守を選択します。

4.7 エージェント選択フェーズ

- (3) エージェント選択フェーズにて誤ったエージェントを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度エージェント選択を行うことはできません。
- (4) クライアントまたは選手の PC になんらかの問題が発生し、エージェント選択が中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかに Discord 上でその状況を事務局へ報告してください。

4.8 試合の進行

- (1) 選手は事務局より指定された時刻までに指定された Discord サーバー（大会チャンネル）に接続して下さい。FINALS 当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイトから問い合わせ頂いたとしても無効とします。
- (2) ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネルを使用してください。使用しない場合でも、チーム代表者は必ず指定のボイスチャットチ

チャンネルに入室してください。

- (3) 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。
- (4) 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。
- (5) 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後 72 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。
- (6) 事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し新たに判定を行うことが出来ます。

4.9 ハードウェア・デバイス

本イベントは運営が用意するハードウェアを使用する必要があります。また、デバイス・ツールは運営が指定するものを除き、選手自身のものを持参し、使用することができます。デバイスとは、キーボード、マウス、コントローラーなど各ハードウェアに接続する機器または機器に装着するツールを指します。

- (1) 運営が用意するハードウェア：PC、モニター ※スペックは後日公開
- (2) 運営が用意するデバイス：ヘッドセット、イヤホン
- (3) 使用可能デバイス・ツール一覧
 - (ア) マウス
 - (イ) マウスパッド
 - (ウ) マウスバンジー
 - (エ) キーボード

第5条 スペシャルマッチ ルール

「高校代表決定戦」を勝ち抜いた1チームが、プロチームとの「スペシャルマッチ」を行います。

5.1 ゲームの設定

・モード：スタンダード

・サーバー：Tokyo1

オプション

・トーナメントモード：オン

・オーバertime：2 勝差で勝利

その他設定はデフォルト

5.2 マップの選択肢

使用されるマップは、

・アセント

・フラクチャー

・バインド

・ブリーズ

・アイスボックス

・ヘイヴン

・パール

以上7マップから選択されます。

5.3 対戦フォーマット

「スペシャルマッチ」は、BO1（1本先取）にて行います。

5.4 対戦方法

- (1) 事務局がカスタムルームを作成します。運営からの指示に従い、カスタムルームに入室してください。
- (2) 自チーム及び対戦チームがカスタムルームに入室後、4.6 マップ・攻守の決定にて決定した攻守に移動してください。
- (3) 必ず両チームの準備が確認でき、審判の開始合図があるまではゲームを開始しないでください。審判のゲーム開始の発声後ゲームを開始してください。
- (4) 試合終了後は勝利チームが試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後30分以内に提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となります。

5.5 マップ・攻守の決定

- (1) 「高校代表決定戦」を勝ち抜いたチームがマップを決定します。
- (2) 「高校代表決定戦」を勝ち抜いたチームが「アタッカー」、「ディフェンダー」を選択します。

5.6 エージェント選択フェーズ

- (1) エージェント選択フェーズにて誤ったエージェントを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度エージェント選択を行うことはできません。
- (2) クライアントまたは選手の PC になんらかの問題が発生し、エージェント選択が中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかに Discord 上でその状況を事務局へ報告してください。

5.7 試合の進行

- (1) 選手は事務局より指定された時刻までに指定された Discord サーバー（大会チャンネル）に接続して下さい。FINALs 当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイトから問い合わせ頂いたとしても無効とします。
- (2) ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネルを使用してください。使用しない場合でも、チーム代表者は必ず指定のボイスチャットチャンネルに入室してください。
- (3) 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。
- (4) 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。
- (5) 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後 72 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。
- (6) 事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し新たに判定を行うことが出来ます。

5.8 ハードウェア・デバイス

本イベントは運営が用意するハードウェアを使用する必要があります。また、デバイス・ツールを選手自身のものを持参し、使用することができます。デバイスとは、キーボード、マウス、コントローラーなど各ハードウェアに接続する機器または機器に装着するツールを指します。

- (1) 運営が用意するハードウェア：PC ※スペックは後日公開
- (2) 運営が用意するデバイス：ヘッドセット、イヤホン
- (3) 使用可能デバイス・ツール一覧
 - (オ) マウス
 - (カ) マウスパッド
 - (キ) マウスバンジー
 - (ク) キーボード

第6条 共通ルール（禁止事項等）

6.1 特定エージェント、武器、スキン等の使用禁止

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すエージェント、武器、スキン等が存在する場合、事務局は独自の裁量によりそれらを使用禁止とすることができます。

- (1) 使用禁止情報は事前に告知します。
- (2) エージェント選択時に該当エージェントを選択した場合は一度エージェント選択を中断しペナルティを付与します。エージェント選択を最初からやり直し、再開します。
- (3) ゲーム中該当武器が購入された場合はペナルティを科します。

6.2 新しいエージェント

新しいエージェントについては、試合用にリリースされてから 2 週間、使用禁止とします。

6.3 新しいマップ

新しいマップにてについては、ライブのキューでリリースされてから 4 週間、使用禁止とします。

6.4 ゲームの観戦について

事務局が指定する観戦者以外の観戦は禁止とします。

6.5 再試合について

原則、再試合は行われないものとします。

但し、天災やサーバークラッシュ等の選手のコントロールの及ばない事由により試合の進行が困難になった場合、または大会運営により試合の公平性が著しく害されたと判断された場合にはラウンドのレストア、または試合全体のやり直しを行う可能性があります。

6.6 タイムアウト（戦術的ポーズ）

タイムアウトは準決勝、高校代表決定戦及びスペシャルマッチのみに適用されます。

各チームは、各マップにつき前半 1 回、後半 1 回、60 秒のタイムアウトを取ることができます。タイムアウトの 60 秒は、ゲーム内システムにより行う必要があります。

オーバータイムにおいては、各チームは追加のタイムアウトを 1 回与えられます。

※詳細な方法に関しては Discord にて連絡

また、タイムアウト中は各チームのコーチ、リザーバーとコミュニケーションできるものとします。

6.7 テクニカルポーズ

テクニカルポーズは準決勝、高校代表決定戦及びスペシャルマッチのみに適用されます。プレイヤーがプレイを続行することができない問題が発生した場合、当該プレイヤーは運営へ連絡することで、テクニカルポーズを取ることができます。

当該プレイヤーは、ポーズを要求する前又は直後に Discord 内のテキストチャットにて大会運営にその理由を宣言しなければなりません。

テクニカルポーズ中は、機器を操作してゲーム内のエージェントをコントロールしてはいけません。大会運営から別途指示がある場合を除き、テクニカルポーズ中は、プレイヤー同士、又はプレイヤーとコーチとの会話はテキスト、または音声等のコミュニケーションを禁止します。

テクニカルポーズの上限は各チーム 30 分とします。30 分を超えた場合、テクニカルポーズを行っているチームを不戦敗と判断する可能性があります。

6.8 不戦敗について

事務局の定める集合時間に出場選手が揃っていない場合はペナルティを科します。

※特別な事情がある場合はその限りではありません。

6.9 選手の交代について

マッチ間での選手交代が可能です。

但し、前のマッチ、またはマップが終了後 5 分以内に対戦相手及び運営に交代の連絡を行う必要があります。

6.10 クライアントのバージョンについて

使用するクライアントの最新バージョンで大会を実施します。

6.11 デバイスについて

- (1) マクロ機能は使用出来ません。
- (2) 事務局の判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用を禁止することがあります。

6.12 Riot ID について

- (1) エントリー締め切り以降登録した Riot ID は事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止します。
- (2) チーム内で同じ Riot ID または、事務局が同じと判断した Riot ID は使用できません。

6.13 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- (1) 成りすまし行為：別の選手のアカウンドを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウンドを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為
- (2) チート手法：不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は審判がチート行為と判断した場合
- (3) 故意の切断：適切かつ明示された理由によらない故意による切断
- (4) 大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為
- (5) カスタムルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
- (6) 談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為
事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為
- (7) 事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- (8) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- (9) 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- (10) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- (11) 大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- (12) その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

6.14 本人確認

事務局により Discord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

6.15. スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード、マウス、マウスパッドなど）以外での露出は基本的には禁止します。

例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当します。

6.16 切断について

ゲーム中に該当マッチから切断された場合、再接続を試みることができます。

但し、1 回戦から 6 回戦においては再接続中もゲームは進行し、進行結果は有効とみなします。

準決勝以降に関しては、切断時にテクニカルポーズを取ることができます。

第7条 ペナルティについて

7.1 ペナルティ方針

- (1) チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会／事務局が判断した場合、ペナルティを科す場合があります。
- (2) ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。
- (3) 実行委員会が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

7.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv 1：注意、警告
- (2) Lv 2：1GAME の出場停止、または 1GAME 分の勝利没収
- (3) Lv 3：2GAME の出場停止、または 2GAME 分の勝利没収
- (4) Lv 4：以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

7.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：1MATCH の出場停止、または 1MATCH 分の勝利没収
- (3) Lv3：以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の返却、エントリーの無効、出場禁止など

第8条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、実行委員会並びに事務局協議のもと、決定します。