

日本最大。高校eスポーツの祭典。



STAGE:0

eSPORTS High-School Championship 2023



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship

ルールブック (オーバーウォッチ 2)

OVERWATCH 2

ver.2023.04.05

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、開催時期や運営方法を検討・対応いたします。
今後、状況に応じた感染症対策へのご協力をお願いする場合がございます。

参加いただく皆さまにおかれましても、
三密（密閉空間、密室場所、密室空間）の重なりを避けた環境から
ご参加をお願いします。参加環境については、
保護者（顧問の先生やご両親）ともご相談ください。

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いたします。

『ルール更新履歴』

第1条 大会フォーマット／実施日

1.1 ブロック構成

本大会は「ブロック代表決定戦」、「全国大会」の2部構成になります。
本大会は、全ての試合がBO3（2本先取）にて進行します。

1.2 大会日程

a) ブロック代表決定戦

- ・開催方法：予選大会は全国統一で行われます。
- ・開催日：2023年7月8日（土）・7月9日（日）
- ・開催予備日：2023年7月15日（土）・7月16日（日）
- ・開催時間：10時から19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) 全国大会

- ・開催日：2023年8月6日（日）
- ・開催形式：オフライン
- ・会場：後日発表

1.3 エントリー締切

2023年5月19日（金）17:00まで

1.4 用語の定義

- ・マップ

マップとは、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2マップ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。

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

オーバーウォッチ2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3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

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。

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 ブロック代表決定戦ルール

3.1 形式

(1) 全国大会出場枠を超えるエントリー数があった場合、ブロック代表決定戦を実施します。1.2 大会日程 a) ブロック代表決定戦に記載の日程で行われ、合計 4 チームが全国大会に進出できます。

※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

- ・ライバル・マッチルール：「有効」
- ・プレイヤーの判断でゲーム一時停止：「はい」
- ・データセンター選択：「最適」
- ・キルカメラ：「オフ」
- ・スキン：「無効」

3.3 モード・マップの選択肢

ハイブリッド、コントロール、エスコートの 3 モードのそれぞれで実施します。

それぞれのモードにおいて、以下の各 2 マップから運営が指定します。

※引分が発生した場合、「プッシュ」にてタイブレイクマッチを行います。

- ・ハイブリッド：King's Row (夕暮れ)、Blizzard World (朝)
- ・コントロール：ANTARCTIC PENINSULA、LIJIANG TOWER (夜)
- ・エスコート：DORADO (夕暮れ)、ROUTE66 (夜)

※タイブレイクマッチ

- ・プッシュ：NEW QUEEN STREET、COLOSSEO (夕暮れ)

3.4 対戦フォーマット

シングルイリミネーショントーナメント BO3 (2 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。

※マッチの勝敗が決まったタイミングでマッチ終了となります。

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) マップ選択は運営が全て決定いたします。
※トーナメント表発表と合わせて、マップ発表を行います。
- (2) 開始時の攻守選択は 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 が青側、チーム B が赤側となります。

3.8 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。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。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せん。

3.9 全国大会の出場辞退

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、全国大会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 全国大会 ルール

ブロック代表決定戦を勝ち抜いた4チームによるシングルイリミネーショントーナメントを実施いたします。

4.1 ゲームの設定

- ・ライバル・マッチルール：「有効」
- ・プレイヤーの判断でゲーム一時停止：「はい」
- ・データセンター選択：「最適」
- ・キルカメラ：「オフ」
- ・スキン：「無効」

4.2 モード・マップの選択肢

ハイブリッド、コントロール、エスコートの3モードのそれぞれで実施します。それぞれのモードにおいて、以下のマップから運営が厳正に抽選を行い指定します。※引分が発生した場合、「プッシュ」にてタイブレイクマッチを行います。

- ・ハイブリッド：King's Row (夕暮れ)、Blizzard World (朝)、Paraiso、Hollywood
- ・コントロール：ANTARCTIC PENINSULA、ILIOS (朝)、LIJIANG TOWER (夜)、NEPAL (朝)、OASIS (夕暮れ)
- ・エスコート：DORADO (夕暮れ)、CIRCUIT ROYAL (夜)、RIALTO、ROUTE66 (夜)

※タイブレイクマッチ

- ・プッシュ：NEW QUEEN STREET、ESPERANCA、COLOSSEO (夕暮れ)

4.3 対戦フォーマット

4チームによるシングルイリミネーショントーナメント戦を行います。なお、対戦は全試合BO3(3本先取)にて行います。

※マッチの勝敗が決まったタイミングでマッチ終了となります。

4.4 トーナメントの決定

ブロック代表決定戦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 **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。

4.6 マップ・攻守の決定

- (1) マップ選択は試合開始 1 時間前、またはマッチ対戦相手が確定したタイミングで運営により抽選にて決定いたします。
- (2) 開始時の攻守選択は、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 が青側、チーム B が赤側となります。

4.7 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。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。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。

第 5 条 共通ルール

5.1 特定ヒーローの使用禁止

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ヒーローが存在する場合、事務局は独自の裁量により当該ヒーロー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) 該当ヒーローを選択し、ゲームプレイを行った場合はペナルティを付与します。

5.2 判定によるゲームの勝利

事務局が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、事務局は再試合を実施

する代わりに判定によって一方のチームの勝利を認定することができます。

5.3 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です。

5.4 対戦中のゲームからの切断

対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、チームはゲーム内のポーズ機能を使用し、プレイヤーは再接続を試みることができます。

5.5 ポーズについて

- (1) マッチ中のゲームプレイの一時停止（ポーズ）は、技術的またはネットワーク上の問題、あるいはメンバーがゲームから切断されてしまった場合など、極端な状況においてのみ認められます。
- (2) ポーズを行ったチームは、直ちに運営に連絡し、一時停止の理由を説明しなければなりません。
- (3) チームは1マッチ中に合計15分間ポーズする権利（「ポーズタイム」）を持ち、最大3回（各5分以内）まで「ポーズ」を行うことができます。チームのポーズタイムが終了すると、マッチは再開されます。
- (4) ポーズを行うには、現在進行中の集団戦が終わるのを待たなければなりません。
- (5) ポーズしているチームが1回のポーズで許された5分間を超過してもプレイを再開しない場合、ただちに次のポーズの権利が行使され、追加で5分のポーズが開始します。
- (6) ゲームの再試合：サーバークラッシュなど不測の事態が発生した場合、運営側でゲームの再試合を判断し、各チームリーダーに連絡することがあります。（例：ゲームの設定が正しくない、サーバーのクラッシュ等）

5.6 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。

5.7 選手の交代について

マッチごとにチームは選手の交代を行うことができますが、マップ間での選手の交代は行うことができません。

5.8 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。

5.9 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。

5.10 BattleTag について

- (1) エントリー締め切り以降登録した BattleTag 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 BattleTag または、事務局が同じと判断した BattleTag は使用できません。
- (3) 運営が不適切と判断した場合、BattleTag を変更いただきます。変更に伴う費用については運営側では負担できません。

5.11 アカウントについて

プレイを行うアカウントは選手自身のアカウントを使用いただきます。
オフライン会場の場合にも、自身のアカウントに接続できるようにご確認ください。

5.12 コーチについて

コーチはヒーロー選択中、準備フェーズ中、マップ開始のカウントダウンまでの間のみコミュニケーション可能とし、試合中のコミュニケーションは禁止とします。
コーチの観戦は、自身のチームのみ観戦が可能です。

5.13 VC (ボイスチャット) について

ボイスチャットは運営が用意する Discord サーバーに用意される VC チャンネルを使用する必要があります。また、試合中の VC チャンネルには各チームの選手が 5 名、コーチが 1 名の最大 6 名まで参加可能です。
※但し、運営はその限りではありません。

5.14 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トを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウント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情報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

5.15 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。

5.16 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。

5.17 参加プラットフォームについて

本大会は下記のプラットフォームでの参加が認められています。

- ・ PC
- ・ Nintendo Switch
- ・ Nintendo Switch Lite
- ・ PlayStation®4
- ・ PlayStation®5
- ・ Xbox One
- ・ Xbox Series X|S

5.18 オフライン会場でのハードウェア・デバイス

本大会のオフライン会場では運営が用意するハードウェア（イヤホンを除く）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) 持ち込み使用可能デバイス・ツール一覧

1. マウス
2. マウスパッド
3. マウスバンジー
4. キーボード
5. コントローラー（エイムリング、フリーク使用可）
6. イヤホン

※3.5mm ステレオミニプラグでつながるもののみとします。

また、接続が正常にできない場合、運営指定のものを使用いただきます。

第6条 ペナルティについて

6.1 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。

6.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：1 マップの出場停止、または1 マップ分の勝利没収
- (3) Lv3：2 マップの出場停止、またはマップ分の勝利没収
- (4) Lv4：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

6.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：1 マッチの出場停止、または1 マッチ分の勝利没収
- (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7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。