



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025  
ルールブック(オーバーウォッチ 2)

# OVERWATCH 2

Ver.1.0

## 【更新履歷】

## 第1条 大会概要

### 1.1 大会構成

本大会は「ブロック代表決定戦」(オンライン予選)、「全国大会」の2部構成になります。「ブロック代表決定戦」はRound1、Round2、「全国大会」はセミファイナル、グランドファイナルに分かれます。

本大会は、全ての試合がBo3(2本先取)にて進行します。

### 1.2 対象ブロック

ブロック代表決定戦参加ブロックの対象都道府県は、下記の通りとなります。

- ・北海道ブロック : 北海道
- ・東北ブロック : 青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県
- ・関東ブロック : 茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、東京都、神奈川県、新潟県、山梨県
- ・中部ブロック : 富山県、石川県、福井県、長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県
- ・関西ブロック : 滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県
- ・中国・四国ブロック: 鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県、徳島県、香川県、愛媛県、高知県
- ・九州・沖縄ブロック: 福岡県、佐賀県、長崎県、熊本県、大分県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県
- ・オンライン高校ブロック: 対象者は大会規約をご参照ください。

### 1.3 大会日程・開催方式

大会日程は、以下に記載します。ブロック代表決定戦を勝ち抜いた場合、全国大会(セミファイナル)に出場することができます。

#### (1) ブロック代表決定戦 ※オンライン開催

##### (a) Round1

2025年7月5日(土): 北海道、中部、関西、九州・沖縄ブロック

2025年7月6日(日): 東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

##### (b) Round2

2025年7月12日(土): 北海道、中部、関西、九州・沖縄ブロック

2025年7月13日(日): 東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

※ブロック代表決定戦の予備日として、2025年7月19日(土)、7月20日(日)を予定しております。

#### (2) 全国大会

##### (a) セミファイナル ※オンライン開催

2025年7月21日(月・祝)

##### (b) グランドファイナル ※オフライン開催

2025年8月16日(土)

会場: 大阪・関西万博会場内「EXPO ホール」

#### **1.4 全国大会の進出枠について**

- (1) 全国大会には、北海道ブロック、東北ブロック、関東ブロック、中部ブロック、関西ブロック、中国・四国ブロック、九州・沖縄ブロック、オンライン高校ブロックから原則1チームが出場します。
- (2) 最も出場チームが多かったブロックのみ2チームが出場します。
- (3) グランドファイナルには、セミファイナルを勝ち上がった4チームが出場します。

#### **1.5 エントリー締切**

2025年5月22日(木) 17:00まで

#### **1.6 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、各チームが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、エントリー締切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、エントリー締切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、エントリー締切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 Round1、Round2**

#### **3.1 形式**

- (1) ブロック代表決定戦Round1は、チーム数が各ブロックのブロック代表決定Round2出場枠を超えた場合に実施します。また、各Round、セミファイナルは下記チーム数になるまで対戦を行っていただきます。各Roundの規定チーム数は下記のとおりです。

・ブロック代表決定戦Round1→ブロック代表決定戦Round2:各8チーム

・ブロック代表決定戦Round2→全国大会セミファイナル:各1チーム

※最も出場チームが多かったブロックは2チーム進出

- (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、プッシュの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、「エスコート」にてタイブレー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: SAMOA、LIJIANG TOWER(夜)
- ・プッシュ: NEW QUEEN STREET、COLOSSEO(夕暮れ)

※タイブレークマッチ

- ・エスコート: CIRCUIT ROYAL(夜)、ROUTE66(夜)

### **3.4 対戦フォーマット**

シングルエ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・サイドの決定**にて決定したサイドに移動してください。
- (3) 大会運営の合図があるまではゲームを開始しないでください。
- (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・サイドの決定**

- (1) マップ選択は全て運営が決定いたします。  
※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) 開始時のサイド選択は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サーバーに接続して下さい。予選大会当日の進行に関する質疑応答は原則としてDiscordサーバーにて行います。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。

### **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 セミファイナル ルール**

各ブロックのブロック代表決定戦を勝ち抜いた9チームによる対戦を実施し、全国大会ファイナルに進出する4チームを決定するまで行います。

### **4.1 形式**

- (1) 全国大会セミファイナルは下記チーム数になるまで対戦を行っていただきます。全国大会セミファイナルの規定チーム数は下記の通りです。
  - ・全国大会セミファイナル→全国大会グランドファイナル: 全4チーム
- (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ブロック代表決定戦終了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。

### **4.2 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

### **4.3 モード・マップの選択肢**

ハイブリッド、コントロール、プッシュの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、「エスコート」にてタイブレー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: SAMOA、LIJIANG TOWER(夜)
- ・プッシュ: NEW QUEEN STREET、COLOSSEO(夕暮れ)

※タイブレークマッチ

- ・エスコート: CIRCUIT ROYAL(夜)、ROUTE66(夜)

#### 4.4 対戦フォーマット

シングルエ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。

#### 4.5 トーナメントの決定

- (1) ブロック代表決定戦終了後、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、Discord上の「ダイス」機能を用い、出場選手が確認できる状況で行います。  
※「ダイス」機能とは、ランダムな数値を振り分けられるサイコロのような機能です。  
※抽選方法
  - (a) Discord上の「ダイス」機能を用い、トーナメントを位置づけるダイスの振る順番を決定します。
  - (b) (a)で振ったダイスの数値が高い方から再度ダイスを振り、数値の高い方から順番にトーナメント表の①～⑨に配置されます。
- (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) 決定したトーナメント表は全国大会 グランドファイナルでも引き続き使用します。

#### 4.6 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 4.7 マップ・サイドの決定にて決定したサイドに移動してください。
- (3) 大会運営の合図があるまではゲームを開始しないでください。
- (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。

#### 4.7 マップ・サイドの決定

- (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) 開始時のサイド選択は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。

#### 4.8 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。

#### **4.9 全国大会 グランドファイナルの出場辞退**

全国大会 セミファイナル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 グランドファイナル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5条 全国大会 グランドファイナル ルール**

全国大会 セミファイナルを勝ち抜いた4チームによるシングルエリミネーショントーナメントを実施いたします。

#### **5.1 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

#### **5.2 マップの選択肢**

ハイブリッド、コントロール、プッシュの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、「エスコート」にてタイブレー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: SAMOA、ILIOS(朝)、LIJIANG TOWER(夜)、NEPAL(朝)、OASIS(夕暮れ)
- ・プッシュ: NEW QUEEN STREET、ESPERANCA、COLOSSEO(夕暮れ)

#### **※タイブレークマッチ**

- ・エスコート: HAVANA、CIRCUIT ROYAL(夜)、RIALTO、ROUTE66(夜)

#### **5.3 対戦フォーマット**

4チームによるシングルエ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(2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。

#### **5.4 トーナメントの決定**

全国大会 セミファイナルにて決定したトーナメントに準じて進行します。

#### **5.5 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、**5.6 マップ・サイドの決定**にて決定したサイドに移動してください。
- (3) 大会運営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。
- (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。

#### **5.6 マップ・サイドの決定**

- (1) マップ選択は試合開始1時間前、または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) 開始時のサイド選択は、Discord上のダイス機能を用い、数が大きい方をチームA、数が小さい方をチーム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。

#### **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、または指定の場所に集合して下さい。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ならびにスタッフとの口頭にて行います。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、もしくは運営スタッフへ直接ご連絡ください。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できます。

## **第6条 共通ルール(禁止事項等)**

### **6.1 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) 該当ヒーローを選択し、ゲームを行った場合はペナルティを付与します。

## **6.2 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。

## **6.3 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。

## **6.4 CS機のエイムアシストについて**

ゲーム内の設定に則り、CS機のエイムアシスト機能は使用可能といたします。

## **6.5 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。

## **6.6 ポーズについて**

- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・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)

## **6.7 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。

## **6.8 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。

## **6.9 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。

## **6.10 デバイスについて**

- (1) マクロ機能は使用できません。
- (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。

### **6.11 BattleTagについて**

- (1) エントリー締切以降登録した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。

### **6.12 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ご使用いただきます。  
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準備ください。

### **6.13 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。

### **6.14 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。

コーチは試合中、**6.13 コーチについて**に記載のタイミングを除くすべての状況でマイクミュートにしなければなりません。

※但し、運営はその限りではありません。

### **6.15 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に誘導、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
- (7) 事務局への業務妨害または運営妨害、およびスタッフの指示に従わない行為
- (8) 事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- (9) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- (10) 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
- (11) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- (12) 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
- (13) 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

### **6.16 感染症等による出場可否の判断**

参加者が以下の事項に該当する場合、参加を見合わせる可能性があります。

- (1) 体調が良くない場合(例:発熱・咳・咽頭痛などの症状がある場合)
- (2) 同居家族や身近な知人に感染が疑われる方がいる場合

- (3) 過去 14 日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間を必要とされている国、地域等への渡航または当該在住者との濃厚接触がある場合
- (4) 医師から感染症の可能性があると診断された場合

#### **6.17 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。

#### **6.18 スポンサー露出**

チームまたは選手にスポンサー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。

#### **6.19 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

#### **6.20 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ステレオプラグでつながるもののみとします。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) 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2マップ分の勝利没収
- (4) Lv4: 以降全ての試合への出場停止、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: 1マッチの出場停止、または勝利没収
- (3) Lv3: 以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剥奪、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。