



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025

ルールブック(ストリートファイター6)



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に分かれます。

### 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Round1を勝ち抜いた場合、ブロック代表決定戦Round2に進出。ブロック代表決定戦Round2を勝ち抜いた場合、全国大会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): 東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

2025年7月6日(日): 北海道、関西、中部、九州・沖縄ブロック

##### (b) Round2

2025年7月12日(土): 東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

2025年7月13日(日): 北海道、関西、中部、九州・沖縄ブロック

※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 ※オンライン開催

2025年7月27日(日)

#### (3) 表彰式 ※オフライン開催(優勝チームのみ)

2025年8月16日(土) or 17日(日)

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。

### 1.5 エントリー締切

2025年5月22日(木) 17:00まで

## 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

ストリートファイター6部門では、各チームがスターティングメンバー2名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。

## 第3条 ブロック代表決定戦Round1、Round2 ルール

### 3.1 共通ルール

#### (1) 用語の定義

1試合の単位をGame、人対人の勝敗が決まる単位をBattle、チーム対チームの勝敗が決まる単位をMatchとします。

#### (2) ブロック代表決定戦Round1は、応募チーム数が、各ブロックのブロック代表決定戦Round2予選出場枠(1ブロック8チーム)を超えた場合に実施します。ブロック代表決定戦での各Round進出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: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

#### (3) ブロック代表決定戦Round1、Round2は「Discord」による大会運営で進行いたします。

※Discordの使い方については後日運営事務局よりメールにてご連絡いたします。

#### (4) 試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法等の各種申請フローはエントリー締め切り後別途運営事務局よりご連絡します。

#### (5) 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

大会形式:2名の早稲田式チーム戦によるシングルエリミネーショントーナメント(全試合Bo3)

ゲームモード:FIGHTING GROUND内「CUSTOM ROOM」

CUSTOM ROOM モード/ルール/ルーム設定

MODE:SINGLES

対戦ラウンド数:3

タイムカウント:99

試合先取数:2

通信状態制限:すべて

パスコード:大会当日、Discord内にて運営より4桁の数字をご案内いたします  
※その他設定については初期設定のままにしてください

### 3.3 ブロック代表決定戦トーナメントの決定

エントリー締め切り後に対戦グループを決定、公表いたします。なおグループ抽選は事務局により厳正に行われることを約束いたします。なお、ブロック代表決定戦中は、こちらのトーナメント表に準じて進行していきます。

### 3.4 対戦方法

- (1) 下記の順で行われ、どちらかの一方のチームがBattleを2本選手した時点で当該Matchを決着とし、当該Matchの勝者となります。

対戦形式		
Match	Battle1	1vs1(Bo3)
	Battle2	1vs1(Bo3)
	Battle3	Battle1勝者 vs (Bo3) Battle2勝者

- (2) Battle1とBattle2では、同一チームから別のプレイヤーが出場する必要があります。

### 3.5 ブロック代表決定戦Round1、Round2のフロー

- (1) Discordの参加(締切:各Round開始3日前17:00まで)  
ブロック代表決定戦の大会運営はDiscordにて進行します。エントリー締め切り後、運営事務局よりDiscordの使い方を代表者に送るので、各チーム確認後Discordの参加を行ってください。
- (2) ブロック代表決定戦Round1、Round2当日のフロー(対戦準備/対戦終了後)
- I. ブロック代表決定戦Round1、Round2当日はDiscordにおける自身が出場する試合チャンネルにて対戦相手を確認してください。
  - II. 事務局が指定する時間に、トーナメント表上上側、または左側に配置するチームのプレイヤーがカスタムルームを作成してください。
  - III. カスタムルーム作成後、対戦台1にBattle1で戦うプレイヤー、対戦台2にBattle2で戦うプレイヤーが着席してください。両名とも1Pサイドへの着席とします。この後試合が開始されBattle2が終了するまで、離席しないでください。
  - IV. カスタムルームに参加する側のチームは選手両名のユーザーコードをDiscordで対戦相手に連絡してください。この時、ユーザーコードと共にどちらの選手がBattle1,2で戦うのかを同時に伝えてください。
  - V. カスタムルームを作成したチームは、着席が完了している状態で対戦相手を招待してください。
  - VI. 運営よりDiscordにて対戦開始の合図があったら、Battle1を戦う選手は対戦台1に着席しBattle1を開始してください。対戦開始の合図から5分以上対戦が開始されない、もしくは連絡を取ることができないプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーが所属しているチームは敗北となる可能性があります。
  - VII. Battle1終了後、Battle2を戦う選手は対戦台2に着席しBattle2を開始してください。
  - VIII. Battle2終了時点でお互い1勝1敗となった場合、Battle1ならびにBattle2それぞれの勝者が対戦台3に着席し、Battle3を開始してください。この時、カスタムルームを作成した側のチームの選手が1Pサイドとします。

Ⅸ.Matchに勝利したチームの代表者は、Discordチャンネルで勝利報告を行ってください。その後、次の試合開始まで待機してください。

X.上記の流れをブロック代表決定戦Round1、Round2終了までそれぞれ繰り返します。

### 3.6 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、カスタムルームから退出しているプレイヤーは当該Battleにおいて敗北となります。

### 3.7 Double KOについて

ダブルKOが発生した場合、当該Gameを再試合といたします。

### 3.8 ブロック代表決定戦の出場辞退

ブロック代表決定戦各Round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。

### 3.9 共通ルール(大会全体)

別途、第6条を参照のこと。

## 第4条 全国大会 ルール

### 4.1 ゲームの設定

大会形式:2名の早稲田式チーム戦によるシングルエリミネーショントーナメント(全試合Bo3)

ゲームモード:FIGHTING GROUND内「CUSTOM ROOM」

CUSTOM ROOM モード/ルール/ルーム設定

MODE:SINGLES

対戦ラウンド数:3

タイムカウント:99

試合先取数:2

通信状態制限:すべて

パスワード:大会当日、Discord内にて運営より4桁の数字をご案内いたします

※その他設定については初期設定のままにしてください

### 4.2 全国大会トーナメントの決定

ブロック代表決定戦Round2後にトーナメントを決定、公表いたします。抽選は事務局により厳正に行われることを約束いたします。なお、全国大会中は、こちらのトーナメント表に準じて進行していきます。

### 4.3 対戦方法

- (1) 下記の順で行われ、どちらかの一方のチームがBattleを2本先取した時点で当該Matchを決着とし、当該Matchの勝者となります。

対戦形式		
Match	Battle1	1vs1(Bo3)
	Battle2	1vs1(Bo3)
	Battle3	Battle1勝者 vs (Bo3)

		Battle2勝者
--	--	-----------

(2) Battle1とBattle2では、同一チームから別のプレイヤーが出場する必要があります。

#### 4.4 全国大会のフロー

トーナメント公表後、下記3点を順次チーム代表者にお送りします。選手はかならず指定期日内に申請、登録をおこなってください。

(1) Discordの参加(締切:開始3日前17:00まで)

全国大会の大会運営はブロック代表決定戦とは異なるDiscordサーバーにて進行します。ブロック代表決定戦終了後、運営事務局より全国大会進行用Discordサーバーを代表者に送るので、各チーム確認後Discordの参加を行ってください。

(2) 全国大会当日のフロー(対戦準備/対戦終了後)

- I. 全国大会当日はDiscordにおける自身が出場する試合チャンネルにて対戦相手を確認してください。
- II. 事務局が指定する時間に、トーナメント表上上側、または左側に配置するチームのプレイヤーがカスタムルームを作成してください。
- III. カスタムルーム作成後、対戦台1にBattle1で戦うプレイヤー、対戦台2にBattle2で戦うプレイヤーが着席してください。両名とも1Pサイドへの着席とします。この後試合が開始されBattle2が終了するまで、離席しないでください。
- IV. カスタムルームに参加する側のチームは選手兩名のユーザーコードをDiscordで対戦相手に連絡してください。この時、ユーザーコードと共にどちらの選手がBattle1,2で戦うのかを同時に伝えてください。
- V. カスタムルームを作成したチームは、着席が完了している状態で対戦相手を招待してください。
- VI. 運営よりDiscordにて対戦開始の合図があったら、Battle1を戦う選手は対戦台1に着席しBattle1を開始してください。対戦開始の合図から5分以上対戦が開始されない、もしくは連絡を取ることができないプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーが所属しているチームは敗北となる可能性があります。
- VII. Battle1終了後、Battle2を戦う選手は対戦台2に着席しBattle2を開始してください。
- VIII. Battle2終了時点でお互い1勝1敗となった場合、Battle1ならびにBattle2それぞれの勝者が対戦台3に着席し、Battle3を開始してください。この時、カスタムルームを作成した側のチームの選手が1Pサイドとします。
- IX. Matchに勝利したチームの代表者は、Discordチャンネルで勝利報告を行ってください。その後、次の試合開始まで待機してください。
- X. 上記の流れを全国大会終了までそれぞれ繰り返します。

※全国大会では一部の対戦組み合わせにおいて配信をさせていただきます。その場合、大会運営のアカウントがカスタムルームに参加いたします。配信対象となった対戦組み合わせには運営よりDiscordチャンネルにてご案内を差し上げますので、運営の指示に従って対戦準備ならびに試合進行をお願いいたします。

#### 4.5 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、カスタムルームから退出しているプレイヤーは当該Battleにおいて敗北となります。

#### 4.6 Double KOについて

ダブルKOが発生した場合、当該Gameを再試合といたします。

#### **4.7 共通ルール(大会全体)**

別途、第5条を参照のこと。

### **第5条 共通ルール(大会全体)**

#### **5.1 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不戦敗となります。

#### **5.2 選手登録名の変更について**

エントリー締め切り以降、登録した選手(ゲーム内プレイヤーネーム)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いたします。事務局により登録名の変更を確認された選手はペナルティを科される場合があります。

#### **5.3 クライアントのバージョンについて**

大会当日段階での最新バージョンで大会を実施します。

#### **5.4 特定キャラクターの使用禁止について**

新キャラクターは正式リリース後、事務局より使用可能の連絡があるまでは使用できません。

#### **5.5 回線種別について**

Wifi回線での参加は不可とさせていただきます。

#### **5.6 利用プラットフォームについて**

利用可能なプラットフォームに制限はありません。PlayStation 4、PlayStation 5、Xbox Series X/S、Steamのどのプラットフォームでもご参加いただけます。

#### **5.7 デバイスについて**

- (1) 特定の操作を自動化するようなマクロ機能は使用できません。
- (2) 当日はご自身の端末で対戦していただきます。対戦中デバイスに何らかのトラブルが発生しても、事務局は一切関知しません。また、それに伴う再試合も行わないので十分気を付けてください。

#### **5.8 コントローラー規定**

CAPCOM PRO TOUR公式規定 2025に準ずるものとします。詳細は下記URLよりご確認ください。

<https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/>

#### **5.9 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。

#### **5.10 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) 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
- (6) 事務局や審判への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わない行為
- (7) 事務局や審判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

### **5.11 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

### **5.12 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。

## **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: 1Battleの出場停止、または1Battle分の勝利没収
- (3) Lv3: 2Battleの出場停止、または2Battle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

### **6.3 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。