



STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025

ルールブック(VALORANT)



VALORANT™

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。「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Bo1(1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6月14日(土):東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

2025年6月15日(日):北海道、中部、関西、九州・沖縄ブロック

(b) Round2

2025年6月28日(土):東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

2025年6月29日(日):北海道、中部、関西、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5日(土)、7月6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12日(土)

(b) グランドファイナル ※オフライン開催

2025年8月15日(金)

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

・ラウンド

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

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を指します。ただし、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、2ラウンド以上の差がつくまでマッチは継続します。

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・全国大会セミファイナル ルール

3.1 大会形式

(1) 日程

(a) ブロック代表決定戦

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大会を実施します。**1.3 大会日程・開催方式 (2) ブロック代表決定戦**に記載の日程で行われません。

(b) 全国大会セミファイナル

1.3 大会日程・開催方式 (2) 全国大会に記載の日程で行われます。

- (c) 大会時にトラブルが発生した場合は予備日に日程を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

- ・モード:スタンダード
 - ・サーバー:Tokyo
- オプション
- ・トーナメントモード:オン
 - ・オーバータイム:2 勝差で勝利
- ※その他設定はデフォルトにて実施予定です

3.3 マップの選択肢

使用されるマップは以下の7マップより選択されます。

- ・スプリット
- ・バインド
- ・ヘイヴン
- ・パール
- ・アビス
- ・フラクチャー
- ・ロータス

なお、使用マップはゲームのアップデートに伴い変更が発生する可能性があります。

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 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) ブロック代表決定戦

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。

なお、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。

(2) 全国大会セミファイナル

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(予定)

Discord 上の「ダイス」機能を用い、数値の高い方から順番にトーナメント表に配置されます。

なお、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) 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・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サーバーに接続して下さい。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。

3.10 全国大会の出場辞退

ブロック代表決定戦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。

4.1 ゲームの設定

- ・モード:スタンダード
- ・サーバー:Tokyo

オプション

- ・トーナメントモード:オン
- ・オーバータイム:2勝差で勝利

※その他設定はデフォルトにて実施予定です

4.2 マップの選択肢

使用されるマップは以下の7マップより選択されます。

- ・スプリット
- ・バインド
- ・ヘイヴン
- ・パール
- ・アビス
- ・フラクチャー
- ・ロータス

なお、使用マップはゲームのアップデートに伴い変更が発生する可能性があります。

4.3 対戦フォーマット

全て Bo1(1本先取)にて行います。

4.4 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。

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) 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。

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Bが使用できるマップから1つのマップを排除します。
- (3) チームAが残りのマップから2つのマップを排除します。
- (4) 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。
- (5) チームAが残りのマップからマップを選択します。
- (6) 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

- (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。

4.8 試合の続行

- (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。

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(イヤホンを除く)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

- I. マウス
- II. マウスパッド
- III. マウスバンジー
- IV. キーボード
- V. 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5条 共通ルール(禁止事項等)

5.1 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。

5.2 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。

5.3 新しいマップ

新しいマップについては、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。

5.4 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です。

コーチとして登録されたアカウントは各チームのコーチ枠に参加が可能です。

※事務局が指定する観戦者とは、「出場する選手」・「大会運営」・「運営指定のオブザーバー」のみとなります。

5.5 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準備ください。

5.6 コーチについて

コーチは各試合のエージェント及びマップの選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中(攻守交代ラウンドの購入フェーズ)及び運営が許可した場合のみコミュニケーション可能とします。

コーチの観戦は、自身のチームのみ観戦が可能です。

5.7 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。また、コーチは試合中、**5.6 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。

5.8 再試合について

原則、再試合は行われません。

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。

5.9 タイムアウト(戦術的ポーズ)

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。

5.10 テクニカルポーズ

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。

5.11 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。

5.12 選手の交代について

マッチ間(マッチに勝利し、次の対戦相手とのマッチまでの間)のみ選手交代が可能です。

但し、前のマッチ終了後5分以内に運営に交代の連絡を行う必要があります。

5.13 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。

5.14 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。

5.15 Riot IDについて

(1) エントリー締切以降登録したRiot IDは事務局の指示がない限り、大会期間級の変更は一切禁止とします。

(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。

5.16 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

(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

5.17 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

5.18 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。

5.19 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。

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マッチの出場停止、または勝利没収
- (3) Lv3: 2マッチの出場停止、または勝利没収
- (4) Lv4: 以降全てのマッチへの出場停止、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: 1マッチの出場停止、または勝利没収
- (3) Lv3: 以降全てのマッチへの出場停止、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。

