



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026

ルールブック(オーバーウォッチ)

# OVERWATCH®

Ver.1.0

## 【更新履歷】

## 用語の定義

用語	説明
マッチ	チーム同士の最終的な勝敗が決定する単位
マップ	「マッチ」の中で最大3回行われる対戦の単位
ロースター	チームに登録する選手の名簿
スターター	試合に出場する5名の選手
リザーバー	試合に出場できる控え選手（1名まで）

## 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」と「全国大会」の2部構成で行われます。

「ブロック代表決定戦」は「ラウンド1」と「ラウンド2」から、

「全国大会」は「セミファイナル」と「グランドファイナル」から構成されます。

- ブロック代表決定戦
  - ラウンド1
  - ラウンド2
- 全国大会
  - セミファイナル
  - グランドファイナル

### 1.2 対象ブロック

ブロック	対象都道府県
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	大会規約参照

### 1.3 大会日程・開催形式

イベント		日程	形式
エントリー締め切り		5月21日（木）	-
ブロック代表決定戦	ラウンド1	6月20日（土）、21日（日）	オンライン
	ラウンド2	6月27日（土）、28日（日）	オンライン
	予備日	7月4日（土）、5日（日）	オンライン
全国大会	セミファイナル	7月19日（日）	オンライン
	グランドファイナル	8月16日（日）	大阪「COOL JAPAN PARK OSAKA WWホール」

ブロック代表決定戦の各ラウンドは二日間にわたり開催されます。試合日は出場ブロックによって異なります。

日程	対象ブロック
6月20日（土）、27日（土）	北海道、東北、関東、オンライン高校ブロック
6月21日（日）、28日（日）	中部、関西、中国・四国、九州・沖縄ブロック

### 1.4 出場枠

日程		出場可能なチーム数
ブロック代表決定戦	ラウンド1	上限なし
	ラウンド2	ブロックごとに8チーム、合計64チーム
全国大会	セミファイナル	ブロックごとに1チームと、エントリー数が最も多かったブロックから1チームを追加した合計9チーム
	グランドファイナル	セミファイナルを勝ち上がった4チーム

※エントリー数がラウンド2の定員に満たなかったブロックはラウンド1は実施されません。エントリーしたチームは自動的にラウンド2に進出します。

## 第2条 チーム・メンバーの登録

### 2.1 ロースター（選手枠）

各チームは以下の通り選手を登録できます。

エントリー締切後の登録内容の変更はできません。

- スタートメンバー（スターター）：5名
- 控え選手（リザーバー）：最大3名 ※任意

### 2.2 チーム代表者

各チームは、ロースターから1名を「チーム代表者」として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窓口を担います。

### 2.3 スタートメンバーの提出

試合日の2日前の17:00までにスターターの申請が必要です。

提出方法はエントリー締切後に運営からご連絡します。

### 2.4 コーチの提出

コーチを登録する場合、試合日の2日前の17:00までにスターター申請と合わせて申請してください。

提出方法はエントリー締切後に運営事務局からご連絡します。

## 第3条 オンライン対戦のルール

ブロック代表決定戦と全国大会のセミファイナルでは本項のルールが適用されます。

### 3.1 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

### 3.2 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。

### 3.3 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。

### 3.4 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、運営事務局が用意した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。

### 3.5 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。

### 3.6 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 オフライン対戦のルール

全国大会のグランドファイナルでは本項のルールが適用されます。

### 4.1 ハードウェアとデバイス

オフライン対戦ではPC版「オーバーウォッチ」を使用します。

選手はゲームプレイに使用するデバイスを持参し、使用することができます。

持ち込み可能なデバイス一覧

- マウス
- マウスパッド
- マウスバンジー
- キーボード
- コントローラー（エイムリング、フリーク使用可）
- イヤホン（3.5mmステレオプラグでつながるもののみ使用可）

### 4.2 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。

自身のアカウントに接続できるように事前にご準備ください。

### 4.3 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. 両チームの準備完了が確認でき次第、対戦を開始します。

### 4.4 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. 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。
5. 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 対戦フォーマット

イベント		大会形式	マッチの勝利条件
ブロック代表決定戦		シングルエリミネーション	Bo3 (2マップ先取)
全国大会	セミファイナル		
	グランドファイナル		

### 5.2 トーナメントの決定

運営事務局が厳正に抽選を行い、対戦組み合わせを決定・公表します。複数チームの棄権があった場合はトーナメントを再編することがあります。

### 5.3 ゲームの設定

項目	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

#### 5.4 モード・マッププール

ハイブリッド、コントロール、プッシュ、フラッシュポイントの4 モードを使用します。

モード	マップ
ハイブリッド	King's Row (夕暮れ)、Blizzard World (朝)
コントロール	BUSAN (朝)、LIJIANG TOWER (夜)
プッシュ	RUNASAPI
フラッシュポイント	SURAVASA

Bo3が引き分けた場合、タイブレークとして追加で「コントロール」をプレイし、勝敗を決定します。

マップはBUSAN (朝) とLIJIANG TOWER (夜) いずれかを抽選で決定しますが、既にコントロールで試合が行われている場合、まだ使用していないもう一方のマップで実施します。

#### 5.5 マップ選択プロセス

##### 1. ブロック代表決定戦

モードが重複しないよう、運営事務局が抽選により使用マップを決定します。

##### 2. 全国大会

ダイスロールを行い、出目が大きいチームがマップ1の選択権を得ます。マップ2以降は、直前のマップで敗北したチームが残りのマップの中から選択します。

#### 5.6 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。

#### 5.7 BattleTagについて

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。

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。運営が不適切と判断した場合、BattleTagを変更していただきます。変更に伴う費用については運営側では負担できません。

#### 5.8 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。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。

### 5.9 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。

### 5.10 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。

### 5.11 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。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。
- 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）

### 5.12 不戦敗について

運営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。

※特別な事情がある場合はその限りではありません。

### 5.13 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。

### 5.14 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。

### 5.15 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、**5.14 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。

#### **5.16 本人確認**

運営事務局より本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従う必要があります。確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

#### **5.17 スポンサー露出**

チームまたは選手にスポンサー企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード・マウス・マウスパッド等）以外でのスポンサー露出は禁止です。服装等でのロゴ露出も禁止事項に該当します。

#### **5.18 その他禁止事項**

以下の行為は反則とみなされ、運営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. なりすまし行為（他選手のアカウントを使用してのプレイ、またはそれを誘導・奨励・指示する行為）
2. チート行為（不正にゲームを有利に進める機器・プログラムの使用、または審判がチートと判断した行為）
3. 故意の切断（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のURLを関係者以外に公開する行為
5. ロビーID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. 運営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. 運営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. その他運営事務局の単独の裁量によって、運営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

## **第6条 ペナルティについて**

## 6.1 ペナルティ方針

- 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・運営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。
- 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。
- 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
- (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

## 6.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：1マップの勝利没収
- (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。