

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026

ルールブック(ストリートファイター6)



Ver.1.1

【更新履歴】

2026-04-08：「用語の定義」を修正

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
ゲーム	選手同士の対戦の単位
バトル	「ゲーム」の中で行われる対戦の単位
ラウンド	「バトル」の中で最大3回行われる対戦の最小単位
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2名の選手

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13日（土）、14日（日）	オンライン
	ラウンド2	6月20日（土）、21日（日）	オンライン
	予備日	7月4日（土）	オンライン
全国大会	セミアイナル	7月20日（月・祝）	オンライン
	グランドファイナル	8月14日（金）	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13日（土）、20日（土）	北海道、東北、関東、オンライン高校ブロック
6月14日（日）、21日（日）	中部、関西、中国・四国、九州・沖縄ブロック

1.4 出場枠

		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		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

※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。

エントリー締切後の登録内容の変更は行えません。

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。

第3条 共通ルール

3.1 対戦フォーマット

イベント		大会形式	対戦形式	ゲームの勝利条件
ブロック代表決定戦		シングルエリミネーション	早稲田式によるチーム戦	Bo3（2バトル先取）
全国大会	セミファイナル			Bo5（3バトル先取）
	グランドファイナル			

3.2 早稲田式について

各チームは事前に先鋒と大将を申請します。

対戦は下記の順で行われ、どちらかの一方のチームが2ゲーム先取した時点で当該マッチの勝者となります。ゲーム1とゲーム2には別の選手が出場する必要があります。

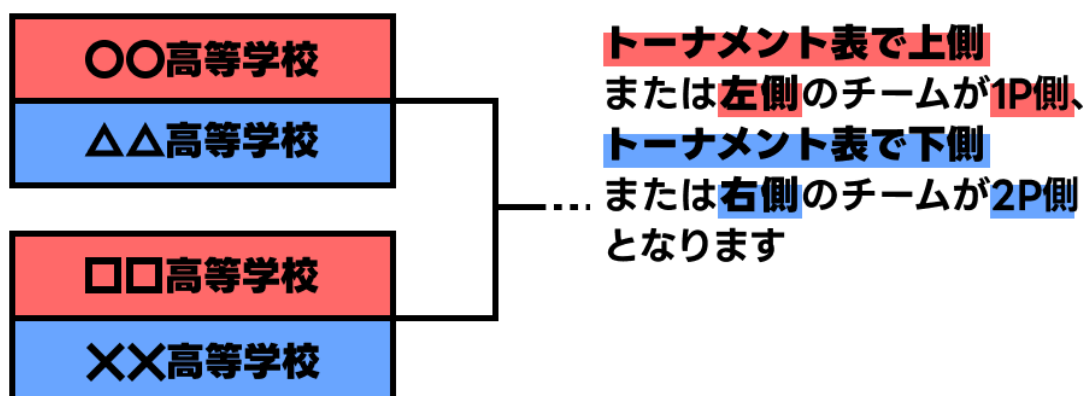
		対戦する選手
マッチ	ゲーム1	先鋒 vs 先鋒
	ゲーム2	大将 vs 大将
	ゲーム3	ゲーム1の勝者 vs ゲーム2の勝者

3.3 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。

3.4 プレイヤーサイドについて

トーナメント表で上側または左側のチームが1P側、トーナメント表で下側または右側のチームが2P側となります



3.5 キャラクター申告・変更について

直前のバトルで敗北している選手のみ、バトル間でのキャラクター変更が可能です。
なお、各ゲームのバトル1で使用するキャラクターについては、事前に申告したキャラクターで固定とします。申告と違うキャラクターを使用した場合、当該選手は敗北となります。

3.6 引き分けについて

ダブルKOにより引き分けが発生した場合、当該ゲームの結果を無効とし、再試合します。

3.7 コントローラー利用規定

コントローラー利用規定は「[CAPCOM PRO TOUR公式規定 2025](#)」に準拠します。

第4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

4.1 回線種別について

無線接続（Wi-fi回線）での参加は不可とします。

4.2 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。

4.3 カスタムルーム設定

オンライン対戦では、FIGHTING GROUND内の「CUSTOM ROOM」を使用します。

モード設定		
MODE	SINGLES	
ルール設定		
対戦ラウンド数	3	
タイムカウント	99	
試合先取数	2	
ルーム設定		
公開設定	すべて	
パスコード	当日にDiscordにてお知らせします。	
大会・配信向け設定	対戦復元機能	ON

4.4 事前準備

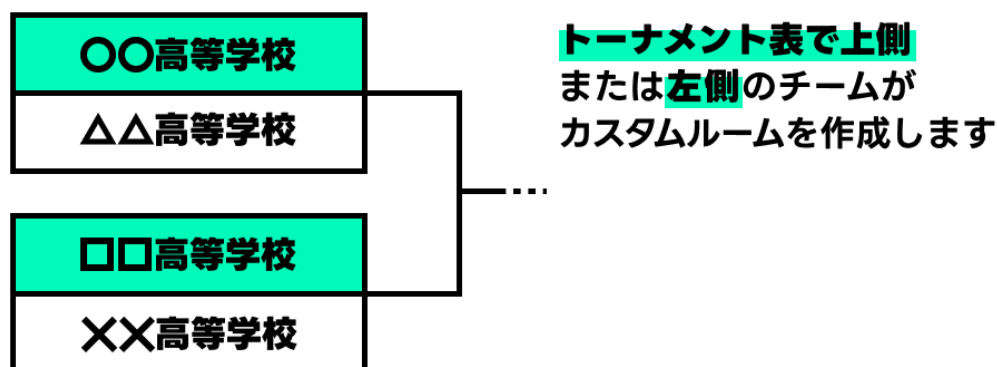
Discordサーバーの参加（締切：各ラウンドの3日前 17:00まで）

大会運営のご案内は専用のDiscordサーバーにてお送りしますので、運営事務局からチーム代表者宛てに送られた招待リンクよりDiscordサーバーへご参加ください。チームメンバー全員の入室が必要です。

4.5 当日の流れ

1. Discordサーバーで対戦相手を確認してください。
2. トーナメント表で上側または左側に配置するチームの選手が 4.3 カスタムルーム設定 に従ってカスタムルームを作成してください。

※全国大会 セミファイナルでは、観戦の都合により運営事務局がカスタムルームを作成します。



3. カスタムルーム作成後、対戦台1に先鋒、対戦台2に大将が着席してください。以降、バトル2が終了するまで離席しないでください。
4. カスタムルームに参加する側のチームは選手両名のプレイヤーネームもしくはユーザーコードを対戦相手に連絡してください。この時、どちらの選手がバトル1,2で戦うのかを同時に伝えてください。
5. 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。
6. 運営の合図に従って、ゲーム1（先鋒戦）を開始してください。
7. 先鋒戦が終わり次第、ゲーム2（大将戦）を開始してください。
8. ゲーム2（大将戦）が終了した時点でお互い1勝1敗となった場合、ゲーム1とゲーム2の勝者同士で対戦を開始してください。
9. マッチに勝利したチームのチーム代表者が勝利報告を行ってください。
10. 勝利したチームは次の試合開始まで待機してください。
11. 上記1～10の流れを繰り返します。

4.6 棄権・繰り上げ

ブロック代表決定戦各ラウンド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運営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 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。

5.1 大会で使用されるゲーム

ストリートファイター6（Steam版）

5.2 コントローラーについて

対戦に使用するコントローラーは選手自身で用意してください。

5.3 オーディオデバイスについて

対戦中は運営事務局が手配したヘッドセットを着用します。

特殊な理由を除いて、帽子やニット帽などヘッドセットと頭部に隙間を作るような衣類を着用した状態で対戦することは出来ません。

5.4 ゲームの設定

項目	設定
----	----

ゲームモード	「FIGHTING GROUND」 「VERSUS」 「ONE ON ONE」
実況設定	OFF
対戦ラウンド数	3
タイムカウント	99
試合先取数	<u>3</u>

5.5 ローカル大会モード設定

全国大会のグランドファイナルでは「ローカル大会モード」を使用します。

項目	設定
ローカル大会モード	ON
アドバンテージの仕様	OFF
対戦ラウンド数の固定	3
タイムカウントの固定	99
演出スキップ不可	OFF
ステージを自動ランダム選択	ON ※TRAINING ROOMを除外
モーションブラー	ON
入力遅延の軽減	ON
バトル中ポーズメニューを長押しで開く	ON
ダメージ表現設定	表示なし
Vsync	ON
取得試合数の表示有無	OFF

第6条 詳細ルール

6.1 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。

6.2 選手登録名の変更について

エントリー締め切り以降、登録した選手名（ゲーム内プレイヤーネーム）は大会期間中の変更を一切禁止いたします。運営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。

6.3 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。

6.4 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、運営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。

6.5 棄権・繰り上げについて

棄権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運営事務局の判断により繰り上げの対応をしない場合があります。

6.6 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。

6.7 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。

6.8 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. カスタムマッチの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. 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7条 ペナルティについて

7.1 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。

7.2 個人ペナルティについて

1. Lv1：注意、警告
2. Lv2：1ゲーム出場停止、または1ゲーム分の勝利没収
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

7.3 チームペナルティについて

1. Lv1：注意、警告
2. Lv2：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、実行委員会並びに運営事務局協議のもと、決定します。