

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026
ルールブック(Pokémon UNITE)



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
ゲーム	「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13日（土）、14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11日（土）、12日（日）	オンライン
全国大会	セミファイナル	7月25日（土）	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13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14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）：1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 デバイスについて

本大会ではタブレット端末（iPadなど）の使用を禁止します。

ゲームプレイに使用するデバイスは選手自身で用意します。選手は用意するデバイス、インターネット環境に対して責任を負うこととします。

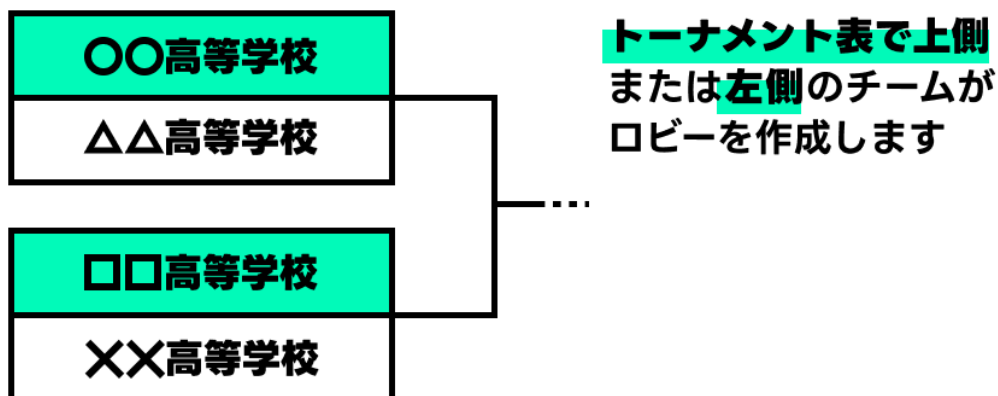
3.2 当日のチェックイン

選手は運営事務局が指定した時刻までに指定のDiscordサーバーへ接続してください。試合開始時刻になっても接続が確認できない場合は、当日の全試合への出場権を失う可能性があります。

3.3 対戦方法

トーナメント表で上側または左側に位置するチームがホストを務めます。ホストはロビー作成後、相手チームにロビーIDを伝えてください。

準備完了後、試合開始まで運営事務局の許可なくロビーから離脱できません。離脱する場合は運営事務局の承認を得てください。



3.4 再試合について

- 原則として再試合は行いません。全選手が大会用のカスタムロビーへ入室を行い、正常にロードが完了し、選手が1名でもホーム（添付の赤丸部分）から出た時点で当該試合の結果は有効となります。
- ロビーの設定が誤った状態で開始された場合、マッチにつき1回のみ再試合を認めます。2回目以降はホストを務めたチームが確認を怠ったとして当該ゲームを失います。
- 通信の切断や端末の動作不良などの問題が発生し、正常にゲームが開始できなかったプレイヤーがいる場合、対戦相手のチーム代表者と合意のうえ、マッチにつき1回のみ再試合を認めます。
- 再試合の際は出場選手、バトルアイテム、もちもの、ポケモンの変更はできません。



3.5 棄権・繰り上げ

ブロック代表決定戦を通過したチームが棄権した場合、棄権チームと対戦したチームの中で順位の高い順に出場権が繰り上がります。ただし、ただし、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を行わないことがあります。

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 デバイスについて

後日発表いたします。

4.2 対戦方法

運営事務局が案内されたロビーIDを入力して参加してください。

トーナメント表で上側または左側に位置するチームが上側のスロット、下側または右側に位置するチームが下側のスロットに入室してください。

準備完了後、試合開始まで運営事務局の許可なくロビーから離脱できません。離脱する場合は運営事務局の承認を得てください。

4.3 再試合について

- 原則として再試合は行いません。全選手が大会用のカスタムロビーへ入室を行い、正常にロードが完了し、選手が1名でもホーム（添付の赤丸部分）から出た時点で当該試合の結果は有効となります。
- 通信の切断や端末の動作不良などの問題が発生した場合、自チームの全員がホーム（添付の赤丸部分）に留まっている状態に限り、再試合を申請できます。
- 再試合の際は出場選手、バトルアイテム、もちもの、ポケモンの変更はできません。



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ゲーム先取)
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 ドラフト先行チームの決定

ゲーム1は、ダイスを振り出目の大きいチームが選択権をもちます。出目が同じ場合は決着がつくまで振り直します。

ゲーム2以降は、直前のゲームで敗北したチームが選択権をもちます。

5.4 ロビー設定

- モード：大会モード
- マップ：「ティア蒼空遺跡（ドラフトモード・使用禁止ポケモン3匹）」
 - マップ中央のポケモンは後日発表します。
- カスタムルール
 - 全もちものグレードMAX
 - もちもの全開放
 - ユナイトライセンス全開放

- バトルアイテム全開放
- サーバー：AS02

5.5 特定ポケモン、バトルアイテム、もちものの使用禁止

- 登場から30日間を経過していないポケモンは使用禁止とします。
- アップデートによりゲームバランスを大きく崩すポケモン、バトルアイテム、もちものが存在する場合、運営事務局は独自の裁量によりそれらを事前通知のうえ使用禁止とすることができます。
- 該当ポケモンを選択した場合は一度中断しチームペナルティを付与します。再開後は切断時に確定していた順番で該当ポケモンが選択される前まで選択を行ってください。
- 該当バトルアイテム、もちものが選択された場合はペナルティを科します。

5.6 ゲームの観戦について

運営事務局が指定するアカウント以外、カメラマンスロットへの入室は禁止です。

運営事務局が指定するアカウントとは「出場選手」「運営事務局」「運営事務局が指定したオブザーバー」のみとなります。

5.7 コーチについて

コーチは最終準備中のカウントダウン終了まで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。

5.8 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。ただし、運営事務局はその限りではありません。

また、Discordのボイスチャット内の機能「画面共有」は利用可能です。

5.9 トレーナー名について

エントリー締切以降、登録したトレーナー名は運営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。

チーム内で同じトレーナー名または、運営事務局が同じと判断したトレーナー名は使用できません。

5.10 異議申し立て

他チームの不正行為や異議申し立ては、当該試合の終了後30分以内にDiscordチャンネルで連絡してください。

運営事務局は判定に誤りがあると判断した場合、判定を取り消し新たに判定を行えます。

5.11 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。

5.12 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。

5.13 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：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：当該マッチにおける「使用禁止ポケモン」選択枠すべての没収
- (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、実行委員会および運営事務局の協議のもとで決定します。