



STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



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



VALORANT™

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	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単位
ラウンド	「マップ」の中で行われる勝敗が決する最小単位
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6日（土）、7日（日）
	ラウンド2	6月13日（土）、14日（日）
	予備日	7月4日（土）
全国大会	セミファイナル	7月11日（土）
	グランドファイナル	8月15日（土）
		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6日（土）、13日（土）	北海道、東北、関東、オンライン高校ブロック
6月7日（日）、14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。

- スタートイングメンバー（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 スタートイングメンバーの提出

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 共通ルール

3.1 対応プラットフォーム

本大会はPC版「VALORANT」を使用して行われます。コンソール版「VALORANT」では出場することができません。

3.2 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。

3.3 対戦フォーマット

イベント	大会形式	勝利条件
------	------	------

ブロック代表決定戦	ラウンド1	シングルエリミネーション	Bo1 (1マップ先取)
	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		

3.4 カスタムゲームオプション

ゲームオプション	
チートを許可	オフ
トーナメントモード	オン
オーバータイム：2点差で勝利	オン
全ラウンドをプレイ	オフ
対戦履歴を非表示	オフ
リプレイを記録	オフ
サーバー	
TOKYO	

3.5 マッププール

使用されるマップは以下の7マップより選択されます。

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。

- バインド
- ハイヴン
- スプリット
- ブリーズ
- フラクチャー
- パール
- ロータス

3.6 マップ選択プロセス

1. ブロック代表決定戦

使用マップは運営が抽選により決定します。

ダイスロールを行い、出目が大きいチームが攻守の選択権を得ます。

2. 全国大会

ダイスロールを行い、出目の大きいチームがA・Bいずれかの選択権を得ます。

1. チームA：1マップBAN

2. チームB：1マップBAN
(残り5マップ)
3. チームA：PICK (マップ1)
4. チームB：攻守選択
5. チームB：PICK (マップ2)
6. チームA：攻守選択
(残り3マップ)
7. チームA：1マップBAN
8. チームB：1マップBAN
(残り1マップ)
9. チームA：攻守選択

3.7 新しいエージェント

新しいエージェントはリリースされてから2週間のあいだ使用禁止とします。

3.8 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。

3.9 対戦中のトラブルについて

1. マッチが正常に開始できなかった場合
ローディング中のフリーズや接続エラー等により試合が開始できなかった場合、両チームは速やかに試合を中断し、Discord上で運営事務局へ報告してください。
運営の指示に従い、カスタムゲームの再作成を行います。
2. 進行中の試合から切断した場合
切断した選手は速やかに復帰を試みてください。当該チームは運営事務局へ報告のうえ、ポーズを申請することができます。ポーズの合計時間は1マッチにつき最大5分までとします。
制限時間内に復帰できない場合、当該チームはラウンド敗北、または状況に応じて失格となる場合があります。
3. 再試合について
原則として再試合は行いません。
ただし、サーバー障害や複数プレイヤー（目安として全体の過半数以上）が同時に切断され、試合の継続が不可能と運営が判断した場合に限り、再試合を行う場合があります。
再試合を行う場合、ラウンドスコアのみを再現し、クレジット、アルティメットポイント、装備状況等は再現しません。

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 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 3.3 マップ選択プロセス 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。

4.2 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。

4.3 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5条 オンライン対戦ルール

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 ハードウェアとデバイス

オンライン対戦ではPC版「VALORANT」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
- 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）

5.2 対戦方法

1. 運営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. カスタムルームに入室後、[3.3 マップ選択プロセス](#)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。

5.3 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下さい。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下さい。
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下さい。
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。

第6条 詳細ルール（禁止事項等）

6.1 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。使用禁止エージェントを選択した場合は一度対戦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。

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。

6.2 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。

6.3 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。

6.4 コーチについて

コーチは自身のチームのみ観戦が可能です。

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。

6.5 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。

6.6 再試合について

原則、再試合は行われたいものとします。

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。

6.6 タイムアウト（戦術的ポーズ）

各チームは各マップにつき2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。

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。

6.7 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事務局へ連絡することで、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。

6.8 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。

※特別な事情がある場合はその限りではありません。

6.9 デバイスについて

マクロ機能は使用できません。

運営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。

6.10 Riot IDについて

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。

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。

6.11 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。

6.12 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。

6.13 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。

7.2 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

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。