学生esport選手権 Valorant ルールブック

A. 大会概要

1. 大会名:学生esport選手権
   日程
   【東日本地域】
   予選オンライン:9月21日（月）※休日です。
   予選オフライン:10月12日（月）※休日です。

   【西日本地域】
   予選オンライン:9月12日（土）
   予選オフライン:9月26日（土）

   【全国決勝】
   11月14日（土）,15日（日）

B.エントリー

1.参加条件

- 1チームはプレイヤー5名、補欠選手1名、コーチ1名の最大7名とする。
- 補欠選手とコーチは任意とする。
- Riot Gamesのアカウントを所有し、規約違反歴がないこと。
- Valorantのアカウントレベルが50以上かつ通算ランク50戦以上であること。
- チームメンバー全員が2026年8月時点で高校・専門学校・大学・大学院に在学していること。
- 運営チームとコミュニケーションが可能であること。
- 運営が指定する大会チャット（Discord）を利用できる環境にあり、大会開催中に大会チャット上で運営からの連絡が受け取れること。
- 当日チェックインを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
- 対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスが可能であり、自身の有効な Riot Games, Inc.（以下 Riot）アカウントで接続できること。尚、https://www.riotgames.com/ja/privacy-notice-JP に示されている Riot のプラ

イバシーノーティス（以下「プライバシーノーティス」）
https://www.riotgames.com/ja/terms-of-service-JP に示されているユーザー規約（以下「ユーザー規約」）に同意することとみなす。未成年のプレイヤー全員については、親権者または保護者が公式ルールおよび各イベントの規則を確認し、これに同意していることとみなす。

- 過去にチートなどの不正行為をした事実がないこと。
- マッチに支障のないゲームプレイ環境（PCスペック、各種ソフトウェアの動作状態通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む）を用意できること。
- 大会出場選手として節度ある行動を心がけ、日本のValorantプレイヤーの模範となること。
- 「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問わない。
- 当ルールブックの記載事項に従うこと。
- 応募方法：応募フォーム

2.締切
西日本：9月7日 23:59
東日本：9月11日 23:59

C. 試合ルール

1.1試合形式

- 本トーナメントはすべてダブルエリミネーションで行う。

地域オンライン予選（**BO1**）

- upperfinalまでのすべての試合はオンラインBO1形式で実施。
- 1試合1マップで勝敗を決定。
- オーバータイムはなし（サドンデス）。
- マップの決定：運営が指定したマップで行われる。

地域オフライン決勝**(BO3)**

- lowerfinal、grandfinalの試合はオフラインBO3形式で実施。
- 1試合最大3マップ、2マップ先取で勝敗を決定。

- オーバータイムあり。
- 準決勝のマップピックとサイド選択は、BO3のルール（3.2参照）に基づいて行う。

grandfinalを除くオフライン本戦（**BO3**）

- BO3形式で実施。
- 1試合最大3マップ、2マップ先取で勝敗を決定。
- オーバータイムあり。
- 決勝戦のマップピックとサイド選択は、BO3のルール（3.2参照）に基づいて行う。

オフライン本戦**grandfinal**（**BO5**）

- BO5形式で実施。
- 1試合最大5マップ、3マップ先取で勝敗を決定。
- オーバータイムあり。
- 決勝戦のマップピックとサイド選択は、BO5のルール（3.2参照）に基づいて行う。

1.2 マップピック

BO1の場合（オンライン専用）

サイド選択

- トーナメント上におけるチーム番号によって攻守を運営が決定する。
  当日Dicordチャンネル上の攻守選択を確認してください。

BO3の場合（オフライン専用）

1.先攻後攻の決定

- 原則両チームの代表者がダイスロールを実施。出目が大きいチームが先攻を選択する。
  但し、1.3で後述するピック優先権に関する諸規定が優先される。
  したがって、ダイスロールでサイドを選択するのは
  オフライン本選のwinners final,losers semifinalのみとなる。

2.マップの決定

以下の手順でマップを選択する:

1. 先攻チームが1つのマップをBAN。
2. 後攻チームが1つのマップをBAN。

3. 先攻チームが1つのマップを選択（**1**試合目のマップ）。
4. 後攻チームが1つのマップを選択（**2**試合目のマップ）。
5. 残った3つのマップから、先攻チームが1つをBAN。
6. 後攻チームが1つをBANし、最後に残ったマップが**3**試合目のマップ。

3.サイド選択

1試合目: 後攻チームがサイドを選択。

2試合目: 先攻チームがサイドを選択。

3試合目: ダイスロールを再度行い、出目が大きいチームがサイドを選択。

BO5の場合（決勝専用）

1.先攻後攻の決定

両チームの代表者がダイスロールを実施。出目が大きいチームが先攻を選択する。

2.マップの決定

以下の手順でマップを選択する:

1. 先攻チームが1つのマップをBAN。
2. 後攻チームが1つのマップをBAN。
3. 先攻チームが1つのマップを選択（**1**試合目のマップ）。
4. 後攻チームが1つのマップを選択（**2**試合目のマップ）。
5. 先攻チームが1つのマップを選択（**3**試合目のマップ）。
6. 後攻チームが1つのマップを選択（**4**試合目のマップ）。
7. 残ったマップを選択（**5**試合目のマップ）。

サイド選択

1試合目: 後攻チームがサイドを選択。

2試合目: 先攻チームがサイドを選択。

3試合目: 後攻チームがサイドを選択。

4試合目: 先攻チームがサイドを選択。

5試合目: ダイスロールを再度行い、出目が大きいチームがサイドを選択。

1.3 ピック優先権に関する諸規定

- winnersから降りてきたチームが先攻後攻の選択権および最終マップのサイド選択権を得る。
- オフライン本選1回戦に関しては各地域1位チームが先攻後攻の選択権及び最終マップのサイド選択権を得る。

1.4 使用可能マップ

- 最新パッチのランクのマップローテーションに従う。

1.5 タイムアウト及びコーチについて

- 参加チームは1試合につき各2回までのタイムアウトを申請できる。
- 試合中、コーチはミュートにて通話に参加する必要がある。
- タイムアウト中のみコーチはミュートを解除してチームメンバーと会話が可能。

1.6 ゲーム種目及び使用バージョンについて

- RiotGamesが提供しているPC版プラットフォームの「VALORANT」の最新バージョンを使用して試合を行う。
- 大会期間中にバージョンのアップデートが行われた場合、大会当日までにアップデートがあれば、最新バージョンを使用して実施する。
- その他バグなどが確認され大会進行に支障をきたすと判断されたエージェント、武器、マップの使用を禁止する場合があります。

D. 試合運営

1.選手に対する諸連絡

- Discord の各グループの「チーム部屋」にてマッチ開始を通知する。
- マップ：Discordの「マップローテーション」チャンネルにて通知する。
- お知らせ：Discordの「大会公式アナウンス」をご確認ください。

2.開始時間

- 各試合の開始時間は事前にスケジュールで通知
- 試合開始時間に遅刻する場合、必ず運営に知らせること。
  また、5分以上の遅刻は失格となる。

3.サーバー設定

- サーバーは東京サーバーを使用する。
- モードはカスタムゲームを使用する。

4.カスタム設定

- カスタムゲーム設定は以下の通り

チートを許可	off
トーナメントモード	on
オーバータイム2勝差で勝利	on
全ラウンドをプレイ	off
対戦履歴の表示	off
リプレイの記録	on

5.ゲームのセットアップについて

- 対戦する両チームの10人のプレイヤー全員、及びコーチがゲームロビーに揃い、試合開始時間になったら両チームのプレイヤーはゲームロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かどうかの確認をお互いに取るものとする。双方の確認がとれた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始予定時刻から5分以内にゲームを開始するものとし、5分以内に相手チームが準備完了を出来なかった場合、当該チームは失格となる。

6.管理下でのゲーム開始

- ゲーム開始においてエラーが発生、または運営によりピックの完了後、ゲームを開始させない旨の決定がなされた場合、運営はカスタム部屋の立て直しを要請することができる。立て直し後のピックは立て直し前と同じでなければならない。すべてのプレイヤーは、あらゆる状況下において運営の指示に従わなくてはならない。

7.ボイスチャット

- 各チームは試合中、大会Discordサーバーにて運営の指定するボイスチャットチャンネル（チーム部屋ボイスチャットチャンネルを指します）を利用しなければならず、ゲームのプレイ中そのボイスチャットに8名以上入室してはいけない。

8.コーチ及び観戦

- その試合に出場していないメンバー（コーチを含む）が試合中に出場者とコミュニケーションをとることは禁止とする。
  discordボイスチャット内を含むあらゆる媒体における試合の画面共有に関して、試合進行中は登録メンバー間でのみ可能とする。

9.チーム構成

- 1チームはプレイヤー6名、コーチ1名の最大7名とする。プレイヤー5名は必須となる。コーチ及び補欠選手は任意。やむを得ない場合は、大会運営チームの判断によって変更が認められる。
  補欠(リザーブ)選手は1名までとする。

10.本大会について

- 参加チームは、SNS 等で募集される。なお、参加条件を満たしていないチーム、大会運営によって不適切と判断されたチームについては参加できない場合がある。
  本トーナメントはオンライン、オフライン両方で行われる。
  やむを得ない事情により、試合数、試合形式等が変更される場合がある。

11.エントリー方法について

指定フォームからエントリー。

12.大会形式

地域予選：東日本、西日本ともにダブルエリミネーションオンラインBO1
地域決勝：両地域のlowerfinal、grandfinalはオフラインBO3で行う。2チームが本選へ勝

ち上がることができる。
本選：両地域を勝ち上がった4チームによるダブルエリミネーションBO3を行う。

E. 選手接続

チームリーダー又は、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻 までに、指定された Discord のサーバーに接続してください。大会に関する質疑応答は原則として、「チーム部屋」にて行います。必ず運営スタッフロールにメンションしてください。それ以外からお問い合わあせて頂いても無効となります。

- チームリーダー又は、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻内に該当のチャンネルにて参加表明を行ってください。
  大会運営スタッフに連絡せず参加表明を行わない場合は、当日の試合に接続する権利を失います。
- チームリーダーは該当のチャンネルにて、ルームが作成されたことを確認次第試合が開始するまでに指定された大会ルームに接続してください。また、指定されたチームスロットに素早く移動し試合が開始するまで待機してください。
- 大会運営チームに許可なく異議申し立ての内容を第三者に公開した場合(SNS に投稿するなど)、ペナルティを科す場合がございます。

F. 再試合規定

- 再試合については選手からの自己申告のもとに決定する。
- Discord の各グループの「チーム部屋」にてマッチ開始を通知し、それから二分間マッチに接続できなかった場合の申告を「チーム部屋」にて受け付ける。受付締切時点で申告が両チームから出た場合、当該マッチを再試合とする。
- 虚偽の申告が発覚した場合にはペナルティーを科す。
- ゲームスタート後のゲームのリスタートは原則行わない。
- オブザーバーが１名でも接続に失敗した場合、再度試合を行う。
- カスタムルームがクラッシュした場合、いかなる場合でも再度試合を行う。

- ゲームが正常にスタートした後、クライアントで接続切断された場合、再接続機能を使って復帰できればそのまま試合に参加してもかまわない。また復帰できなかった場合でも、チームの勝敗は正常に計上される。
- 大会運営チームが、再試合が必要と判断した場合再度試合を行う。
- 本規定による再試合時には原状復帰が可能な場合は正常に進行したラウンドまで巻き戻しを行う。

G. 大会禁止事項

- ゲームを故障させる行為。Riot 公認ではない故障で発生したアクション、キル、ムーブまたはその他のゲーム内のアクションが発生したと判断した場合、主催者は独自の裁量で当該マッチの再スタート、または当該チームの処罰を行うことなどの対応ができるものとする。
- マッチ終了前に離脱しゲームロビーに戻る行為。
- 故意に試合開始を遅らせる行為。
- グリッチに該当する行為 。
- 死体撃ち、及びその類似行為。
- 公式大会配信を視聴しながら試合へ参加する、いわゆるゴースティング行為。
- 大会運営用 Discord への招待 URL や大会チャットの内容を関係者以外に公開する行為。
- チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
- 大会運営チームへの業務渉外または運営妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
- 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
- ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
- 上記に他、弊連盟並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為。
- 正規のロースターとは異なるロースターに参加する行為。
- 出場権を譲渡する行為。
- ハードウェアチートに該当するデバイスの使用。
- 虚偽の回線落ち申告をする行為。

H. 選手注意事項

- ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、立ち入り出来ない場所に侵入してキャラクターが行動不能になった場合、運営へのお問い合わせにて証拠の映像とともに申告は可能(運営の判断により再試合や無効試合をお伝えします)。
- ロースター違いに関しては、本ルールブック「D.試合運営　D-8.チーム構成」を参照すること。
- 試合開始前に選手は自身のプレイ機器を確認しなければならず、修理、交換などによる試合の中断、再試合は行わない。大会運営側は個人の機器におけるトラブルの責任は負いかねる。

I. 大会参加に関する注意事項

- 予選、決勝ともに使用する機器は選手個人のデバイスとする。但し、会場によって貸与されるものがある場合は会場のデバイスを使用できる。
  オフライン会場に関して、PC本体のみ会場から貸与されるものを使用する。
- 上記の他、大会運営の中でトラブル等があった場合は大会運営チームの判断に従うこと。

J. 個人配信、クリップの公開について

- 個人配信は原則禁止。
- 各マッチのクリップ公開はそのマッチ終了時点をもって可能とする。

K. 大会の開催の延期または中止の判断について

以下の場合、運営の判断で開催を延期または中止の判断をします。

- 大会当日のチェックイン開始時刻時点でサーバーが不安定な場合。
- 災害または感染症などのやむを得ない事由により運営が困難な場合。
- その他、円滑な運営が困難と判断された場合。

L. 賞金等

<u>優勝：10万円</u>
<u>準優勝：5万円</u>

M. 最後に

- 当ルールブックのすべての記載事項は 運営の判断により、追記・改訂・削除を行う場合があります。変更時には必ず参加チームに知らせるものとします。
- 情報は随時発信していきますので、当連盟のTwitter・Discord・HPなどのご確認をお願いいたします。