

NASEF JAPAN

第2回 全日本高校eスポーツ選手権

VALORANT部門

ルールブック

1	序文	2
2	本大会の構造	2
3	予選	3
4	決勝大会.....	4
5	ゲームのルール	6
6	選手の実為	9
7	ルール意図	11

第五版 2024年8月19日

2024/8/19

3.予選 合同チームについて追記

1 序文

特定非営利活動法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部 が主催する「NASEF JAPAN 第2回 全日本高校eスポーツ選手権」のVALORANT部門（予選及び決勝を含めて以下、「本大会」）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用されます。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催：特定非営利活動法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部及び選手権事務局（以下、「選手権事務局」）によって制定されています。

2 本大会の構造

1) スケジュール

エントリー受付： 2024年6月17日（月）～ **8月15日（木） 23:59**

※**エントリー締切日を延長しました**

予選： 2024年9月28日（土）、29日（日）

※同じ学校から複数チーム出場される場合、
出場チーム分のPCが無いなど同じ時間帯で試合が組まれた場合、
参加出来ないチームが発生しますのでご注意ください。

※全開催日、どの時間帯に試合が組まれても参加出来るようお願いします。

※全ての対戦において、日付・時間の要望はお受けできません。

なお試合に参加できない場合は失格になりますのでご注意ください。

決勝大会： 2024年12月29日（日）

会場： 予選：オンライン上での対戦となります。

決勝大会：Club eX(クラブエックス)にてオフラインで実施されます。

配信が行われ、大会及び試合の様子は公開されます。

2) 使用タイトル

ゲームタイトル： VALORANT（以下「VLという」）

プラットフォーム： PC

3 予選

1) 参加可能チーム数

受付期間内にエントリーをした東全日制ブロック所属高校、東通信制ブロック所属高校、西全日制ブロック所属高校、西通信制ブロック所属高校の各ブロック最大128チームの合計512チームが参加可能です。

なお、同一の学校からは5チームまで出場することができます。

【部活動地域移行チーム】

①部活動地域移行チームの概要

部活動地域移行チームは、二校以上の、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学している生徒同士で構成されたチームを指します。ただし、全日制学校に通学している生徒と、通信制学校に通学している生徒を混在してチームを構成することはできません。チームを構成するメンバーは、

1.全員が全日制に通学している

2.全員が通信制に通学している

どちらかである必要があります。

②部活動地域移行チームの施行

本部活動地域移行チームは、2024年8月15(木)23:59までに実施されていた予選エントリーにおいて、以下の事由により要項を満たすことができず、エントリーができなかった学校及び生徒に向けた措置として施行されます。

a.本大会へエントリーを希望していたが、部活動が地域の活動へ移行済みのため、学校内でエントリー規定の人数を満たすことができなかった。

b.エントリーを希望する学校から、ほかメンバーで当該タイトルにエントリーがされていない。

③部活動地域移行チームの作成・エントリー

上記②におけるa及びbを満たした場合に、以下条件のもと部活動地域移行チームを作成することができます。また、エントリー期限は8月25日(日)23時59分までとなります。

I.構成される生徒は、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学していること。

II.大会期間を通して連絡が可能な顧問もしくは責任者を1名用意すること。

※オフライン決勝大会に進出した場合、引率が可能であることが必須です。

III.部活動地域移行において、連携している地域団体や自治体組織の名称と連絡先を備考に記載すること。

上記の要項を満たしたチームは、部活動地域移行チームエントリー受付フォームより本予選にエントリーすることが可能です。

なおエントリー後にいずれかの学校から、他生徒によるエントリーが当該タイトルにて確認された場合、運営事務局で協議の上、部活動地域移行チームのエントリーの取り消しを行う場合がございます。

2024年8月19日(月)追記：合同チームについて

本予選において、2024年8月19日(月)より合同チームのエントリーを受け付けます。

合同チームの概要及びエントリーに関する詳細は以下です。

【合同チーム】

①合同チームの概要

合同チームは、二校以上の、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学している生徒同士で構成されたチームを指します。

ただし、全日制学校に通学している生徒と、通信制学校に通学している生徒を混在してチームを構成することはできません。チームを構成するメンバーは、

1.全員が全日制に通学している

2.全員が通信制に通学している

どちらかである必要があります。

②合同チームの施行

本合同チームは、2024年8月15(木)23:59までに実施されていた予選エントリーにおいて、以下の事由により要項を満たすことができず、エントリーができなかった学校及び生徒に向けた措置として施行されます。

a.本大会へエントリーを希望していたが、学校内でエントリー規定の人数を満たすことができなかった。

b.エントリーを希望する学校から、ほかメンバーで当該タイトルにエントリーがされていない。

③合同チームの作成・エントリー

上記②におけるa及びbを満たした場合に、以下条件のもと合同チームを作成することができます。

また、エントリー期限は8月25日(日)23時59分までとなります。

I.構成される生徒は、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学していること。

II.大会期間を通して連絡が可能な顧問を1名用意すること。

※オフライン決勝大会に進出した場合、引率が可能であることが必須です。

上記の要項を満たしたチームは、合同チームエントリー受付フォームより本予選にエントリーすることが可能です。

なおエントリー後にいずれかの学校から、他生徒によるエントリーが当該タイトルにて確認された場合、運営事務局で協議の上、合同チームのエントリーの取り消しを行う場合がございます。

2)大会進行形式

① トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用

② トーナメントの組分け方法

選手権事務局にて参加チームをランダムに組分け、トーナメントに落とし込むものとします。

③ 大会運営システム

選手権事務局とのコミュニケーションはDiscord（ディスコード）を使用します。

また、大会進行及び諸事項の連絡にDiscordを使用します。

※Discordとは・・・ボイス、ビデオ、テキストのコミュニケーションサービス。

3)対戦形式

① マッチ内容

Bo1（Best of 1、1戦中1勝する）にて対戦を行います。

② 対戦ロビー

・サーバー：Tokyo1

・モード：スタンダード

・トーナメントモード:オン

・オーバータイム:2勝差で勝利

・チート：オフ

その他設定はデフォルトとします。

③ マップの選択肢

マップ選択はマッチ開始1時間前までに選手権事務局がランダムに決定します。

④ 攻守の決定

トーナメント表で上または左側がアタッカー、下または右側をディフェンダーとします。

4) 使用機材

予選にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとします。

5)ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツール、自チーム試合の録画を目的とした使用は制限しません。

チートツールは使用不可とします。

その他のソフトウェアの使用に関しては、VLの規約に則してください。

Discord上での一切の配信・画面共有を禁じます。

4 決勝大会

1) 参加可能チーム数

決勝戦：予選を勝ち上がった各ブロックの代表4チーム

2) 大会進行形式

決勝戦はオフライン会場Club eX（クラブエックス）にて大会は進行されます。

選手はオフライン会場にてプレイを行います。なお、大会の様子は配信にて公開されます。

シングルエリミネーション形式を採用します。

3) 対戦形式

① マッチ内容

準決勝はBo1（Best of 1）にて対戦を行います。

決勝戦はBo3（Best of 3）にて対戦を行います。

② 対戦ロビー

・サーバー：Tokyo1

・モード：スタンダード

・トーナメントモード：オン

・チート：オフ

・オーバータイム：2勝差で勝利

その他設定はデフォルトとします。

③ マップの選択、攻守の選択

マップの選択は事前に運営事務局が指定したマッププールから行われます。

なお、マッププールは最新のパッチに基づいたマップローテーションと同様でない場合があります。

また、マップの選択は必ず大会運営事務局が同席及び指示のもと行われます。

選手のみでのマップの選択は行われません。

準決勝戦(Bo1)におけるマップの選択

Discordにてダイスロールを行いダイス数の多いチームをチームA、少ないチームをチームBとします。

- 1.チームAが1つのマップをBANします。
- 2.チームBが残ったマップから1つのマップをBANします。
- 3.チームAが残ったマップから2つのマップをBANします。
- 4.チームBが残ったマップから2つのマップをBANします。
- 5.チームAが残りのマップからマップを選択します。
- 6.チームBがサイドを選択します。

※BAN＝使用不可マップを指定すること

決勝戦(Bo3)におけるマップの選択

会場でじゃんけんを行い、じゃんけんの勝利チームをチームA、敗北チームをチームBとします。

1. チームAが1マップ選択し、BANを行う。
2. チームBが1つのマップ選択し、BANを行う。
3. チームAが最初に行う試合のマップの選択を行う。
4. チームBが最初のマップにおけるサイドを決定し、2番目の試合のマップの選択を行う。
5. チームAが2番目のマップにおけるサイドを決定します。
6. チームAが1マップ選択し、BANを行う。
7. チームBが1つのマップを選択し、BANを行う。
8. チームAが残りのマップにおけるサイドを決定します。

※BAN=使用不可マップを指定すること

4) 使用機材

決勝にて使用する機材は選手権事務局から提供された機材以外は各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとします。

なお、選手権事務局が提供する全ての機材は、選手権事務局の単独かつ絶対の裁量により選択されるものとします。

5) 選手もしくはチームが所有する機材

選手は、自分もしくはチームが所有する以下のカテゴリーに含まれる機材を対戦エリアに持ち込み、これらを本大会で使用することができます。

- ① PCのキーボード
- ② PCのマウス及びコードホルダー
- ③ マウスパッド

対戦エリアでは、選手権事務局が提供したものではないヘッドセット、イヤホン及びマイクを選手が持ち込み、使用、または着用することを一切禁止します。

選手権事務局は独自の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効果や効率などに関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持します。

6) 配信上での出演/インタビューについて

決勝戦では、ゲームプレイのほか指定のタイミングでステージ上にてご出演をいただきます。

※試合前後におけるインタビューを含む

決勝戦に参加するチームメンバーは、会場にて行われるインタビューやリハーサルへの参加を義務とします。

7) 選手の服装

選手権事務局が指定した服装を着用してください。

ただし、顔が隠れるようなマスクや帽子の着用は禁止です。

また、ハーフパンツやかかとのない靴、かかとのつぶれた靴なども禁止とします。

8) ソフトウェアとその使用

選手が許可なく自前のソフトウェアをインストールすることは一切禁止です。

いかなる理由であれ、選手権事務局の指示以外でPCに必要なでない機材、例えば携帯電話、フラッシュドライブ、MP3プレイヤーなどを接続することを禁止します。

9) アカウント

選手は、自前のVLアカウントを用意する必要があります。

ゲーム内選手名は、公序良俗、著作権、肖像権、選手権事務局または第三者の知的財産権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を損害しないものである必要があります。

10) オーディオ・コントロール

選手は選手権事務局が指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要があります。

選手権事務局は、選手の音量が低すぎると判断した場合、音量を調節するよう要請する権利を保有します。

ヘッドフォンは選手の耳に直接的に装着され、ゲームが行われている間その状態が保たれる必要があります。

いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げることや、帽子、スカーフその他の衣装を含む何らかの物体をヘッドフォンと耳の間に挟むことは禁止します。

5 ゲームのルール

1) 用語の定義

① ラウンド

ラウンドとは、本大会における勝敗が決する最小単位のことを指します。

② マッチ

マッチとは一方のチームが 13 ラウンド勝利するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。

ただし一方のチームが 13 ラウンド勝利した時点で、相手チームとの勝利数の差が2ラウンド未満の場合は、オーバータイム(延長戦)に突入します。以降は攻めと守りを交互に行い、2ラウンド連取したチームの勝利となります。2ラウンド差が付くまではオーバータイムは続き、本大会指定のマップにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程を指します。

- ・チームの棄権（試合中のサレンダーは不可とします。 後述）
- ・選手権事務局の判定による勝敗の決定

③ 対戦

いずれかのチームが、総ゲームの過半数を勝利するまでプレイされる一連のゲームのことを指します。
(例：1戦中1勝する (Bo1)、3戦中2勝する (Bo3) など)

勝利チームはトーナメント上位の対戦に進出します。

④ 故意ではない切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又はPCの問題や不具合に起因して、
ゲームの接続が切れた状態

⑤ 故意による切断

選手の行為 (例：ゲームを終了したなど) によって、ゲームの接続が切れた状態
選手の故意に関わらず、切断に至る選手の行為一切が故意とみなします。

⑥ サーバークラッシュ

ゲームサーバー、あるいは会場のインターネット不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態

2)対戦用のパッチ及びサーバー

本大会は、Tokyo1サーバーにてプレイされます。
したがって、すべての対戦において、現状の日本の最新パッチが使用されます。

3)新規エージェント、新規マップの制限

ライブパッチで新規エージェントが追加されてから14日間、新規マップが追加されてから4週間は
それぞれの間エージェントとマップは使用禁止とします。せん。

4) 対戦ルーム

カスタムルームを作成し、対戦を実施します。

対戦表の上側、もしくは左側のチームがカスタムルームを作成し、パーティコードを対戦マッチ
Discordチャットルームにて対戦相手に提示してください。運営チームがルーム設定等を確認した後
運営の指示に従って試合を進行してください。

各自で対戦ルームを作成してプレイすることは、選手権事務局からの指示がない限り一切認められませ
ん。

また、6名以上の選手を対戦ルーム内に参加させてはいけません。

5)対戦の開始

対戦する両チームの10人の選手全員が対戦ルームに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は
対戦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り合います。

双方の確認が取れていない状態で、選手権事務局はゲームを始めてはならないものとします。

双方の確認が取れた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始時刻から5分以内に選手権事務局は対戦を開始する
ものとし、5分以内に相手チームが準備完了が出来なかった場合、当該チームは失格とします。

6)ピックミス

ピックミスをした場合、相手選手がエージェントのロックをする前に対戦を中止し、大会Discord
チャットにて選手権事務局に報告をおこなってください。

選手権事務局の確認が取れ次第、直に対戦ロビーを立て直し、ピックミスの直前までの状態を
維持した上で進行を再開します。

7) 選手の切斷

ゲーム中に選手がサーバーから切斷された場合、他の選手は以下のように対応してください。

① 予選、準決勝、決勝大会

選手が1人でもゲームから切斷された場合、そのままゲームを継続するか、ゲーム進行の中断（以下、ポーズ）をすることができます。

② ポーズ中の選手によるコミュニケーション

全対戦チームの公平を期すために、ポーズ中に選手が他プレイ中の選手・コーチ・顧問・控え選手とコミュニケーションを図ることは、いかなる形であれ認められません。但し、ポーズの原因を特定し、回復するために指示された場合に限り、選手権事務局との会話が認められます。

選手権事務局は、その単独の裁量によってポーズ中のチームの会話を許可し、ゲームの状態を話し合うことがあります。

8) 準決勝・決勝戦での選手によるタイムアウトの手続

① 準決勝・決勝戦では各チームは、各マップにつき前半 1 回、後半 1 回、60 秒のタクティカルタイムアウトを取ることができます。なお、タイムアウトの 60 秒は、ゲーム内システム“タイムアウト”から取得する必要があります。

“タイムアウト”を選択せず、次ラウンドが開始された場合にタイムアウトを取るとは認められません。

次々ラウンドでのタイムアウトとして処理が行われます。

また、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。

なお、タイムアウト中は参加選手内だけコミュニケーションを許可されます。

参加選手とコーチ・顧問・控え選手のコミュニケーションは禁止となります。

② 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、当該プレイヤーは選手権事務局及びブステージレフェリーへ連絡することで、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、ポーズを要求する直後に Discord 内のテキストチャットにて選手権事務局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。

選手権事務局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・顧問・控え選手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一切禁止します。

9) 選手権事務局によるゲームの中断

① ゲームの中断

選手権事務局はその単独の裁量により、いつでもゲームの中断・ポーズをすることができます。

② ゲームの再開

中断・ポーズ後、選手権事務局から全選手が通知を受け、持ち場についた時点で、選手権事務局がゲームの再開を行います。

10)対戦後の処理

勝利チームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、大会Discord内の指定チャットにて報告してください。

11)遅刻

選手の全員が、対戦開始時刻までに対戦の準備を整えていない場合、そのチームは各ゲーム5分経過時点で当該マッチを敗北とします。

遅刻しなかったチームは、当該対戦ロビーのスクリーンショットを撮影し、大会Discord内にて報告してください。

12)選手の交代

ゲーム中の選手の交代は認められません。

ただし、Bo3で実施する決勝戦はゲームごとに控えの選手と交代することは可能とします。

なお、選手交代は前試合の対戦終了後5分以内に選手権事務局に報告してください。

13)コーチについて

各チームはコーチを1名のみ事前に登録することができます。

登録後、コーチの変更はできません。

オフラインで行われる決勝大会においては、選手の対戦席登壇前や競技運営が許可したタイミングに限り、選手へ助言をすることができます。

許可されていないタイミングでの助言が発覚した場合、当該チームをペナルティの対象といたします。

6 選手の実行

1) 競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべてのゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければなりません。

2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、選手権事務局の裁量によりペナルティが科せられます。

① チームの降参、試合放棄（サレンダー）

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行ってください。

② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための2人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す共謀行為の例として、以下があります。

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為

③ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者によるVLに対する一切の改造を指します。

④ 意図的なバグの利用

⑤ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為

⑥ 成り済まし行為

別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、または指示する行為

⑦ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用

⑧ 故意による切断

適切かつ明示された理由によらない故意による切断

⑨ 選手権事務局、主催者、協賛社、合同会社ライアットゲームズ、VLに関する発言

選手権事務局、主催者、協賛社、合同会社ライアットゲームズまたはその関係会社、あるいはVLの利益に悪影響を与えないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援

⑩ 冒涇及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長

- ⑪ 侮辱的な言動、行為
相手チームのメンバー、ファン、選手権事務局へ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援
- ⑫ 攻撃的な行動
選手権事務局、相手チームのメンバー、観客への暴行、暴言
- ⑬ 秘密保持
選手権事務局、または合同会社ライアットゲームズもしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示
- ⑭ イベント会場への干渉（決勝）
照明、カメラ、その他の会場内の機器への接触、干渉
また、椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つ行為
- ⑮ 不正な通信
選手権事務局の指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他の音声認識及び、または通知音の鳴る電子機器の使用、
また対戦中の自チーム出場選手以外とのeメールやチャット、SNSの使用
- ⑯ コーチング
対戦中に自チーム出場選手以外からコーチングを受けること
- ⑰ 選手権事務局の判断
選手権事務局の単独の裁量によって、選手権事務局が定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い
- ⑱ 配信等の禁止
各プラットフォームでの配信、Discord等での画面共有行為

3) 本人確認

選手権事務局が選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に応じる必要があります。
なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティを科す可能性があるものとします。

4) ペナルティの付与

選手権事務局が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、またはこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科されます。
ペナルティの性質及び程度は選手権事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

5) ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、選手権事務局は、次のペナルティを科すことができます。

- ① 口頭での警告
- ② ゲームの没収
- ③ 対戦の没収
- ④ 本大会への参加資格の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとします。

〈公表権〉

選手権事務局は、選手がペナルティを受けた旨の決定を公表することができます。各チーム及び選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて主催者、協賛社、合同会社ライアットゲームズ及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び業者に対して法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされます。

7 ルール意図

1) 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関する

すべての決定は選手権事務局が単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。

本ルールに関する選手権事務局の決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとします。

2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、選手権事務局によって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられます。

3) 本大会の利益

選手権事務局は、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有します。本ルールにおいて具体的な記載がないことをもとに選手権事務局は制約されることなく、また本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体等に対して、いかなる処分も自由に行うことができるものとします。

4) 大会における臨時の裁定・大会進行の施行

本大会における予選及び決勝大会において、大会の進行を円滑に進めることができない事象またアクシデントが確認された場合、選手権事務局及び大会運営は、試合の無効等を含む大会の公平性及び完全性を考慮した臨時の裁定・大会進行を施行します。

全ての参加選手は上記の裁定・大会進行の施行に従う義務を有します。