

高校生 e スポーツ県大会

YAMAGATA e-Sports CHAMPIONSHIP 2026

大会ルール

本ルールは、「高校生 e スポーツ県大会 YAMAGATA e-Sports CHAMPIONSHIP 2026 大会規約」(以下「大会規約」という。)とあわせて適用する。本ルールに定めのない事項は大会規約および運営者の判断による。

1. 競技タイトル・環境

競技タイトル	VALORANT
プラットフォーム	PC(運営者が用意するゲーミング PC を使用する)
サーバー	Tokyo
使用アカウント	エントリー時に登録した本人の Riot ID のみ。 アカウントレベル・ランク等の制限はない。 他人のアカウント・サブアカウントの使用は失格とする。

2. 大会形式

形式	シングルエリミネーショントーナメント
試合方式	全試合 Bo1(1 マップ先取)
組み合わせ	運営者が抽選により決定し、組み合わせ発表時にトーナメント表を公表する。組み合わせは原則として変更しない。ただし運営上やむを得ない場合に限り、運営者はこれを変更できる。
不戦勝	対戦相手が不戦敗となった場合、当該チームは次の試合へ進出する。
参加チーム数	出場チームが 8 チームに満たない場合、運営者は組み合わせ(シード等)または形式を調整し、組み合わせ発表時に公表する。

3. ゲーム設定

ゲームモード	カスタムゲーム/スタンダード
勝利条件	先に 13 ラウンドを獲得したチームの勝利。 12-12 となった場合は延長戦(オーバータイム)を行う。

トーナメントモード	ON
チート	OFF
マップ	試合ごとに運営者が指定する。指定マップは組み合わせ発表時に公表する。ゲームの更新等により変更する場合がある。
ロビー	運営者が作成するカスタムロビーに、運営者の指示に従って参加する。
その他の設定	上記以外は運営者が定める。選手が設定を変更することはできない。

4. 当日の進行

4-1. 受付

- (1) 出場チームは、9:00～9:45 に会場受付にてチーム単位で受付を完了すること。
- (2) 本人確認はエントリー時に提出した学生証の画像により行うため、当日の学生証の提示は不要とする。

4-2. 集合・試合前準備

- (1) 各チームは、自チームの試合開始時刻の 30 分前までに運営者が指示する場所に集合し、攻守選択および機材・設定の確認を済ませること。
- (2) 試合開始時刻にチームの 5 名がそろわない場合、当該チームは不戦敗とし、相手チームの不戦勝とする。

4-3. 攻守選択

- (1) 各チームのチーム代表者が、運営者の用意する Discord のダイス Bot(?dice)を実行し、出た数の大きいチームが攻守(アタッカー/ディフェンダー)の選択権を得る。同数の場合は再度実行する。

4-4. タイムスケジュール(予定)

9:00～9:45	受付
10:00～10:15	開会式
10:15～13:40	準々決勝(4 試合)
13:40～14:10	昼休憩
14:10～15:45	準決勝(2 試合)
16:00～16:40	決勝

16:45～17:00	閉会式・表彰
-------------	--------

※ 試合の進行状況により前後することがある。各試合の開始時刻は組み合わせ発表時に通知する。

5. 機材

- (1) 競技用 PC、モニター、ヘッドセットは運営者が用意したものを使用する。ヘッドセットの持込みは認めない。
- (2) マウス、キーボード、マウスパッドは持込みを認める。
- (3) 持ち込む機器のメーカー・型番は、エントリー時に申込フォームで申告すること。運営者は申告に基づき、必要なドライバを事前にインストールする。申告のない機器については動作を保証しない。
- (4) 当日、選手がドライバ、設定ソフトその他のソフトウェアをインストールすることは認めない。
- (5) ゲーム内の設定(感度、キー配置等)は、試合前の準備時間に各自で行うこと。
- (6) 機材の不具合は速やかに大会役員へ申し出ること。

6. 通信機器・ボイスチャット

- (1) スマートフォン等の通信機器は、試合中の使用を禁止する(持込みは可)。
- (2) チーム内のボイスチャットは、運営者が用意する手段(Discord)を使用する。

7. 試合中の助言

- (1) 試合中、チームの 5 名以外の者(顧問、保護者、観客等)から助言または指示を受けることを禁止する。

8. ポーズ(試合の中断)・切断

- (1) 機材の不具合、通信障害、体調不良その他やむを得ない事由が生じた場合、選手は大会役員に申し出てポーズを要請することができる。ポーズの可否および再開は運営者が判断する。
- (2) 選手の切断、ゲームのクラッシュ等により試合の継続が困難となった場合、運営者が状況を確認のうえ、試合の続行、ラウンドまたは試合の再試合、もしくは不戦敗のいずれかを決定する。
- (3) 選手の故意による切断または中断は、大会規約に定めるペナルティの対象とする。

9. 試合結果・抗議

- (1) 試合結果は運営者が記録し、大会役員が確認した結果をもって確定する。
- (2) 判定または試合結果に対する抗議は、試合終了後 10 分以内に、チーム代表者が大会本部へ申し出ること。期限を過ぎた抗議は受け付けない。
- (3) 抗議に対する運営者の裁定を最終のものとする。

10. 禁止行為・ペナルティ

- (1) 大会規約第 8 条に定める禁止行為のほか、次の行為を禁止する。
 - 運営者の許可なくゲームまたは PC の設定を変更すること
 - 試合中に自席を離れること(大会役員の許可がある場合を除く)
 - 相手チームまたは観客への挑発、暴言
- (2) 違反に対するペナルティは、大会規約第 8 条に基づき、警告、ラウンドの没収、試合の没収(不戦敗)、失格を段階的に適用する。重大な違反は直ちに失格とする。

11. その他

- (1) 本ルールは、運営者が必要に応じて変更することがある。変更した場合は、オフィシャルサイト等で公表し、チーム代表者へ通知する。
- (2) 本ルールに定めのない事項および解釈に疑義が生じた事項は、運営者が決定し、その決定を最終のものとする。

12. お問い合わせ

日本・アルカディア・ネットワーク株式会社 大会運営事務局

〒993-0011 山形県長井市館町北 6-27 タスパークホテル長井 3 階

TEL：0238-84-5711

FAX：0238-84-5712

MAIL：info@yamagata-esports.jp

更新履歴

2026 年 10 月 6 日 第 1 版