

U19 eスポーツ選手権 2024  
ルールブック  
(VALORANT)

1. 大会フォーマット/実施日
2. 大会のための準備
3. チーム・メンバーの登録
4. ルール
5. 配信について
6. ペナルティについて
7. その他

初版 2024 年 8 月 16 日  
更新 2024 年 9 月 18 日  
更新 2024 年 9 月 19 日

1. 大会フォーマット/実施日
  - 1.1. 大会フォーマット
    - 1.1.1. U19 eスポーツ選手権 2024（以下、「本選手権」とします。）は「オンライン予選大会」「オフライン決勝大会」の2部構成になります。オンライン予選大会を勝ち抜いた上位 2 チームが、決勝大会に出場することができます。
    - 1.1.2. ラウンドとマッチ  
オンライン予選大会、オフライン決勝大会共に Best of 1（以下、「B01」とします。1マッチ先取）。勝敗が決まる最小単位を「ラウンド」とし、予選大会・準決勝・決勝の全てで、片方のチームが 13 ラウンド先取した時点で 1 マッチとなる。また、予選大会・準決勝・決勝の全てでマッチを 1 本先取したチームが勝利となります。  
※詳しい用語については1.1.3. 用語の定義にて後述
    - 1.1.3. 用語の定義
      - ・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。
      - ・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、2 ラウンド以上の差がつくまでラウンドは継続します。
    - 1.1.4. 予選大会、決勝大会ともにシングルエリミネーショントーナメントにて実施します。
  - 1.2. 大会日程
    - 1.2.1 オンライン予選  
2024 年 10 月12日（土）、13日（日）  
※2日間通してのトーナメント大会となります。
    - 1.2.2 オフライン決勝  
2024 年 11 月 10 日（日）

### 1.2.3. エントリー締切

2024年9月29日(日) 23:59 まで

## 2. 大会のための準備

### 2.1. ハードウェアとソフトウェアの準備

2.1.1. 本選手権参加のため、PCと、自身が登録した「VALORANT」のアカウントにアクセス可能であること。また、予選大会はオンライン対戦となるため、オンラインで問題なくゲームプレイができる環境を有していること。この状態は、大会開始時にプレイに支障のない状態であり、大会を通じてそれが保たれている必要があります。

2.1.2. 使用する「VALORANT」のバージョンは、原則最新バージョンとします。アップデートされた場合には、速やかにそれを適用してください。

2.1.3 イベント詳細の連絡や大会進行は、原則事務局が用意する Discord サーバーにて行いますので、参加者は Discord の使用が問題なくできる必要があります。

※Discord とはゲーマー向けの無料ビデオ通話/音声通話/チャットツールアプリです。

### 2.2. 使用デバイスについて

2.2.1. マクロ機能・連射機能はソフトウェア・ハードウェアに限らず使用できません。

※ここでいう「マクロ機能」とは複数の連続する操作をひとつのボタンで実行できることを指します。

例：1つのボタンでアビリティの使用と銃の発射が同時にできるような状態。

2.2.2. 実行委員会または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を使用禁止とする場合があります。

## 3. チーム・メンバーの登録

### 3.1. チームメンバー（選手枠）について

本選手権では、各チーム、スターティングメンバー 5名と、控え選手 1名を登録することができます。

なお、エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。

### 3.2. チーム代表者の設定

各チームは、チームメンバーから“チーム代表者”と“チーム副代表者”を設ける必要があります。チーム代表者は事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

チーム代表者が連絡できない場合は、副代表者が代わりに役割を担います。

## 4. ルール

### 4.1. オンライン予選ルール

4.1.1. 試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、ルーム名の指定などの各種申請フローはエントリー締め切り後に別途、Discordにて連絡を行います。

### 4.1.2 ゲームの設定

・地域/言語：地域：日本 / 言語：参加者の自由

・モード：スタンダード

- ・ライブサーバー：Tokyo

オプション

- ・トーナメントモード：ON

- ・オーバータイム：2 勝差で勝利

その他設定はデフォルト

- ・チーム人数：5 人

#### 4.1.3. マップの選択肢

マップは最新のランク選に使用されているマップを使用します

#### 4.1.4. 対戦フォーマット

B01（1 ゲーム先取）にて実施されます。

#### 4.1.5 対戦組み合わせ

エントリー終了後、対戦組み合わせを決定・公表します。但し、複数チームより棄権の申請があった場合、出場機会を均等にするため、トーナメントの再編をする場合があります。

#### 4.1.6. 対戦方法

①事務局が指定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。両チームは必ずDiscordを確認し、事務局の案内に従ってください。

②対戦する両チームが変更不同意限り、各トーナメントのマッチページの左側、もしくは上側に表示されるチームがデフォルトのマッチホストとなります。左側もしくは上側に表示されるチームが全プレイヤーをロビーに招待する必要があります。両チームは大会進行用のDiscord上でRIOT/『VALORANT』のID情報を交換し、ホストチームはルームへの招待を行ってください。

③該当試合のカスタムルームに入室後、自チームおよび対戦チームは【4.1.7 マップ・攻守の決定】を迅速に行い、決定したサイドに移動してください。

④試合準備ができたチームはDiscord指定チャットチャンネルにて「準備完了」とご連絡ください。両チームの準備完了が確認できましたら、試合を開始してください。

※試合開始時刻を 10 分以上過ぎても準備完了ができていない、または連絡が取れない場合には、揃っていないチーム側の不戦敗となります。

⑤試合終了後は勝利チーム代表者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 10 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ります。

#### 4.1.7. マップ・攻守の決定

①マップ選択はマッチ開始 1 時間前までに運営がランダムに決定します。

②Discord上のダイス機能を用いて、数が多い方をチーム A、数が少ない方をチーム B とします。

③チーム A がディフェンダー、チーム B がアタッカーとなります。

※ダイス機能とは、ランダムな数値を振り分けられるサイコロのような機能です。

#### 4.1.8. 試合の進行

①選手は事務局より指定された日時までに指定された方法で、チェックイン作業を行って下さい。本選手権の大会進行に関する質疑応答は原則としてDiscordにて行います。

②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退出することはできません。

何らかの理由でカスタムルームから退出する場合は必ず、Discord上の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退出してください。

③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、ペナルティが科される可能性があります。

④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、すぐに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。

#### 4.1.9. オンライン予選の繰り上げ判定

オンライン予選を通過したチームが辞退をした場合は、順位の高い順に繰り上げを行います。なお、オフライン決勝の日時が近い場合は、実行委員会または事務局の判断により繰り上げの対応をしない場合があります。

#### 4.2. オフライン決勝ルール

オンライン予選を勝ち抜いた上位 2 チームがオフライン決勝を行います。

##### 4.2.1 ゲームの設定

- ・地域/言語：地域：日本 / 言語：参加者の自由
- ・モード：スタンダード
- ・ライブサーバー：Tokyo

オプション

- ・トーナメントモード：ON
- ・オーバータイム：2 勝差で勝利

その他設定はデフォルト

- ・チーム人数：5 人

##### 4.2.2. 対戦フォーマット

- ・決勝 B01 (1ゲーム先取) にて実施いたします。

##### 4.2.3. 対戦方法

事務局が指定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。両チームは必ず、Discord を確認し、事務局の案内に従ってください。

①両チーム、事務局 が作成するカスタムルームへの入室を行ってください。

②該当試合のカスタムルームに入室後、自チームおよび対戦チームは【4.2.4 マップ・サイドの決定】を迅速に行い、決定したサイドに移動してください。

③試合準備ができたチームはゲームクライアント内カスタムルームチャットにて「準備完了」とご連絡ください。

④試合開始は、事務局の合図をお待ちください。

##### 4.2.4. マップ・サイドの決定

①Discord 上のダイス機能を用いて、数が多い方をチーム A 、数が少ない方をチーム B とします。

②チームAが1つのマップを排除します。

③チームBが残りのマップから1つのマップを排除します。

④チームAが残ったマップから2つのマップを排除します。

⑤チームBが残りのマップから2つのマップを排除します。

⑥チームAが残りのマップから希望のマップを選択します。

⑦チームBが攻守を選択します。

#### 4.2.5. エージェント選択フェーズ

①エージェント選択フェーズにて誤ったエージェントを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度エージェント選択を行うことはできません。

②クライアントまたは選手のPCに何らかの問題が発生し、エージェント選択が中断した場合、該当選手が所属するチームは速やかにDiscord上でその状況を事務局へ報告してください。

#### 4.2.6. 試合の進行

①選手は運営スタッフの指示に従い、試合の準備を進めてください。

②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退出することはできません。

何らかの理由でカスタムルームから退出する場合は必ず、会場の運営スタッフに了承を取ってから退出してください。

③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、試合前または試合間に会場の運営スタッフまで連絡を行ってください。

#### 4.2.7. オフライン決勝その他ルール

①オフライン決勝で使用する PC、モニター、ヘッドセット、イヤホンは事務局で用意します。

※スペックについては、決定次第、公表します。

②対戦で使用する個人デバイスは全て必ず持参する必要があります。使用できるデバイスは

以下のものに限りです。

キーボード、マウス、マウスケーブルスタンド、マウスパッド、外付けサウンドカード

※上記に記載のないデバイスに関しては、事務局の許可が必要になります。

③オフライン決勝にて別途、PCにインストールする必要のあるドライバーなどの情報は事務局に事前に申請してください。外部ツールをインストールする際には、審判に申告し、許可を得る必要があります。

④オフライン決勝戦では事務局指定のインナーイヤホン着用を義務付けることがあります。

※インナーイヤホンとは、遮音を目的とした、イヤホンの上からヘッドフォンまたは、ヘッドセットをした状態のことをいいます。

⑤デバイス機器を忘れた場合、事務局から貸し出すことはありません。デバイスがないことによって、他のチームより有益な情報を得られる状態になった場合は、ペナルティが科せられる場合があります。

⑥ゲーム開始前に選手は自身の所有する携帯電話機器(スマートフォンやタブレットなど外部と連絡が可能な機器)を事務局の指示に従い、使用できない状態にしなければなりません。

⑦試合開始後は他チームのプレイ画面を見ることはできません。故意であったかどうかに関わらず、大会審判の判断によりペナルティを科す場合があります。

⑧試合中の飲食は事務局から配られたもの、事務局から許可を得たもののみ可能といたします。

⑨特殊な理由を除いて、帽子やニット帽などヘッドセットと頭部に隙間を作るような衣類を着用して試合に参加することはできません。着用する場合は事前に審判に申告する必要があります。

⑩事務局が用意した試合用機器でSNSやコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿したりすることはできません。X（旧Twitter）や Facebook、掲示板やメールなども含み、これらに限定されません。

⑪選手は事務局より指定された時刻までに自席へ着席していなければなりません。正当な理由なく着席しなかった場合、ペナルティを科す場合があります。

⑫大会プログラムが開始された後は、選手は他の選手が使用している機材に触れたり、操作

したりすることはできません。使用する機材に問題が発生した場合は事務局スタッフに連絡し適切な対応を求めて下さい。ただし事務局の判断により同一チーム内に限り機材に触れたり、操作したりすることを認める場合があります。

⑬事務局より指定された試合実施エリアに入場できるのは原則として選手のみです。コーチ、保護者など選手以外の者は試合実施エリアには立ち入ったり、選手のPC など試合に関わる機材に触れたりすることはできません。

#### 4.3. 共通ルール

##### 4.3.1. 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、武器スキンが存在する場合、事務局は独自の裁量により当該エージェント、武器スキンを使用禁止とすることができます。使用禁止情報は事前に告知します。

##### 4.3.2. 新しいエージェント

新しいエージェントについては、試合用にリリースされてから 2 週間、使用禁止とします。

##### 4.3.3. 新しいマップ

新しいマップについては、ライブサーバーのキューでリリースされてから 4 週間、使用禁止とします。

##### 4.3.4. ゲーム内の観戦について

事務局が指定する観戦者以外の観戦は禁止です。また、コーチ枠の使用も禁止です。

##### 4.3.5. 対戦中のゲームからの切断

対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、プレイヤーは再接続を試みることができます。ただし、ポーズ機能使用后 10 分以内に復帰ができなかった場合は切断したメンバーを除いた 4 名で試合再開となります。10 分以上経過した場合でも、試合が続行中の場合は復帰しても問題ありません。

また、再開する場合には必ず Discord の該当マッチチャンネルにて再開の連絡を行ってください。

##### 4.3.6. RIOT IDについて

エントリー締め切り以降、本選手権期間中は登録したRIOT IDの変更は、事務局の指示がない限り一切禁止とします。チーム内で同じ、または事務局が同じと判断したRIOT IDや事務局が不適切と判断したRIOT IDは使用できません。

#### 4.3.7. 事務局の最終裁定権

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できます。

#### 4.3.8. その他禁止事項

以下の行為は不正行為とみなされ、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成りすまし行為

別の選手のアカントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為。

##### ②チート手法

不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は審判がチート行為と判断した場合。

##### ③故意の切断

適切かつ明示された理由によらない故意による切断。

##### ④大会運営用Discordへの招待URLを関係者以外に公開する行為

##### ⑤カスタムルームへの接続パスワード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本選手権に参加する行為

##### 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その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールおよび、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

#### 4.3.9. 本人確認

エントリー時に本人確認書類の送付が必要です。またオンライン決勝大会時も本人確認を行いますので、エントリー時に送付していただいた書類と同様の書類をお持ちください。本人確認が取れない、またはその時点で不正が発覚した場合、エントリーの取り消し、出場不可となる場合があります。

#### 4.3.10. ユニフォームの着用について

オンライン決勝大会においては、事務局側で出場選手用のユニフォームを用意いたします。

試合エリアでは原則、事務局が提供するユニフォームを着用いただきます。

## 5. 配信について

### 5.1. 大会配信の実施

オンライン予選大会ならびにオフライン決勝大会は配信が行われます。

配信が行われる試合に関しては、事前に大会運営スタッフより該当となる試合の出場チームにDiscord上にて連絡が行われます。

#### 5.2. 自身のチャンネルで配信を行う場合

自身のチャンネルでオンライン予選大会中に配信を行う場合は、必ず3分間の遅延を入れること。

### 6. ペナルティについて

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 / 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。

#### 【個人ペナルティ】

ペナルティ Lv1・・・注意、警告

ペナルティ Lv2・・・1 マッチ の出場停止、または 1 マッチ分の勝利没収

ペナルティ Lv3・・・2 マッチ の出場停止、または 2 マッチ分の勝利没収

ペナルティ Lv4・・・以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

#### 【チームペナルティ】

ペナルティ Lv1・・・注意、警告

ペナルティ Lv2・・・1 ゲーム 分の勝利没収

ペナルティ Lv3・・・以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の返却、エントリーの無効、出場禁止など

ペナルティの目安：以下はあくまでも目安です。記載内容がすべて該当するわけではありません。ペナルティと思わしき行為があり次第、事務局で協議の上、決定します。

ペナルティ Lv1・・・プレイヤー、事務局、視聴者に対して不健全な言動

ペナルティ Lv2・・・意図的に大会進行を妨害する行為

ペナルティ Lv3・・・Lv1 行為、Lv2 行為の累計

ペナルティ Lv4・・・日本国法やゲームの BAN に匹敵する違反行為。意図的にゲームのバグなどを利用した行為事務局が指定する進行、ルールを拒む行為、他チームと結託して不当に試合結果を操作する行為

### 7. 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、実行委員会と事務局が協議の上、対応を決定します。