

# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship 2020



**STAGE:0 eSPORTS High-School Championship**  
ルールブック (クラッシュ・ロワイヤル)

ver. 2020.03.26

**新型コロナウイルスによるルール変更の可能性につきまして**

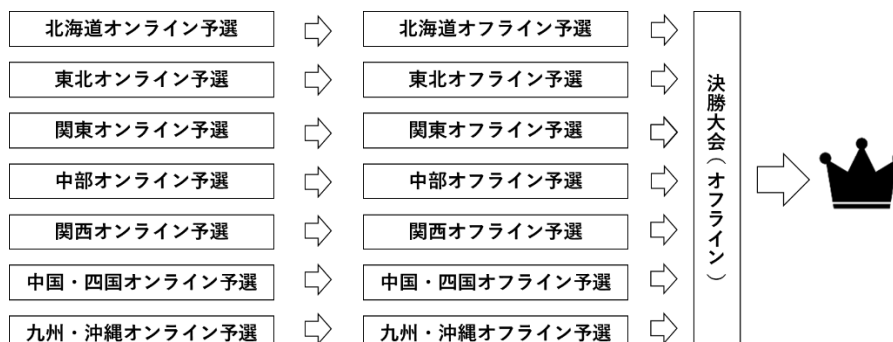
本大会ルールブックは、上記ルール公開時点のものです。  
参加いただく皆様とご来場いただく皆様の安全を第一に、  
新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、  
随時、開催時期や運営方法（オフライン大会のオンラインへの切り替えや、  
無観客試合での実施等）を検討・対応いたします。  
今後、当規約の内容に変更が生じる場合がありますので、ご理解のほどお願いいたします。

## 『ルール更新履歴』

## 第1条 大会フォーマット／実施日

1. 本大会は「オンライン予選」、「オフライン予選（ブロック代表決定戦）」、「決勝大会（オフライン）」の3部構成になります。所属校の予選参加ブロックは、下記のとおりとなります。
  - 【北海道ブロック】  
対象都道府県＝北海道
  - 【東北ブロック】  
対象都道府県＝青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県
  - 【関東ブロック】  
対象都道府県＝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】  
対象都道府県＝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】  
対象都道府県＝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】  
対象都道府県＝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】  
対象都道府県＝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
2. 大会日程は、以下a~c項に記載します。オンラインブロック予選を勝ち抜いた場合、オフライン予選（ブロック代表決定戦）に進出。オフライン予選（ブロック代表決定戦）を勝ち抜いた場合、決勝大会（オフライン）に出場することができます。

## フォーマット



### a) オンライン予選

1. 2020年5月16日（土）  
中部、仙台ブロック
2. 2020年5月17日（日）  
関東ブロック
3. 2020年5月23日（土）  
中国・四国、北海道ブロック
4. 2020年5月24日（日）  
関西、九州・沖縄ブロック

### b) オフライン予選（ブロック代表決定戦）

- 北海道ブロック予選：2020年7月5日（日）  
会場名：TKPガーデンシティPREMIUM 札幌大通
- 東北ブロック予選：2020年6月13日（土）  
会場名：サンフェスタ
- 関東ブロック予選：2020年6月21日（日）  
会場名：六本木グランドタワー テレビ東京第1スタジオ
- 中部ブロック予選：2020年6月6日（土）  
会場名：名古屋コンベンションホール
- 関西ブロック予選：2020年7月12日（日）  
会場名：堂島リバーフォーラム
- 中国・四国ブロック予選：2020年6月28日（日）  
会場名：広島マリーナホップ
- 九州・沖縄ブロック予選：2020年7月19日（日）  
会場名：ソラリアステージ 西鉄ホール

### c)決勝大会（オフライン）

開催日時：2020年8月15日(土)

会場：舞浜アンフィシアター

所在地：〒279-8512 千葉県浦安市舞浜2-50

3.エントリー締切：2020年5月8日（金）17:00まで

## 第2条 チーム・メンバーの登録

### 1. ロースター（選手枠）について

クラッシュ・ロワイヤル部門では、各チーム、スターティングメンバー3名（以下「スターター」と、控え選手1名（以下「リザーバー」）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情報変更は原則行えません。

### 2. チーム代表者の設定

各チームは、ロースターから1名“チーム代表者”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。

### 3. スターティングメンバーの提出

試合日2日前の17:00までにスターターの申請が必要になります。

提出方法に関しては、エントリー締め切り後に事務局より連絡をします。

※オンライン予選に関しては、メンバー提出方法が異なります。第3条オンライン予選ルール4.3 オンライン予選当日までのフローを必ずご確認ください。

## 第3条 ルールについて

### ■オンライン予選ルール

用語の定義：勝敗が決まる最小単位をGameとし、最終的な勝敗が決定する単位をMATCHとします。

1.オンライン予選は、応募チーム数が、各ブロックのオフライン大会（ブロック代表決定戦）予選出場枠（1ブロック16チーム）を超えた場合に実施します。

2.シングルイリミネーショントーナメントを勝ち抜いた16チームがオフライン予選（ブロック代表決定戦）に出場できます。

3. オンライン予選は「Discord」による大会運営で進行いたします。

※Discordの使い方については後日運営事務局よりメールにてご連絡いたします。

4. 各チームスターター3名がスターター登録された通りに対戦をおこないます。

5. 試合開始時刻、チェックイン（点呼）方法、ルーム名の指定等の各種申請フローはエントリー締め切り後別途運営事務局よりご連絡します。

4. 各ルール/フォーマットは以下のとおりです。

### 1.1 ゲームの設定

対戦フォーマット：シングルイリミネーショントーナメント（全試合BO1）

ゲームモード：クラン内フレンドバトル

レベル上限：9レベル

### 1.2 オンライン予選トーナメントの決定

エントリー締め切り後に対戦グループを決定、公表いたします。なおグループ抽選は事務局により厳正に行われることを約束いたします。

### 1.3 オンライン予選当日までのフロー

トーナメント公表後、下記3点を順次チーム代表者にお送りします。選手はかならず指定期内に申請、登録をおこなってください。

#### 1.3.1. Discordの参加（締め切り：大会開始3日前17:00まで）

オンライン予選の大会運営はDiscordにて進行します。エントリー後終了後、運営事務局よりDiscordの使い方を代表者に送るので、各チーム確認後Discordの参加をおこなってください。

#### 1.3.2. スターター登録申請（締め切り：大会開始2日前17:00まで）

エントリー終了後、各チーム代表者にオンライン予選に出場する3名の選手を登録するスターター登録申請フォームを送ります。3名はそれぞれPlayer1、Player2、Player3と登録を行い、オンライン予選当日は各チームのPlayer1、Player2、Player3と対戦することとなります。

#### ①〇〇高等学校 TeamA



【 Player1 】  
A選手



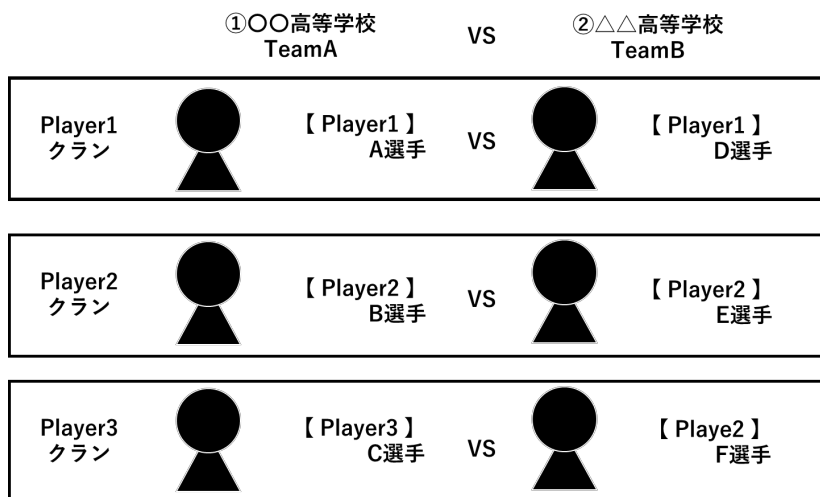
【 Player2 】  
B選手



【 Player3 】  
C選手

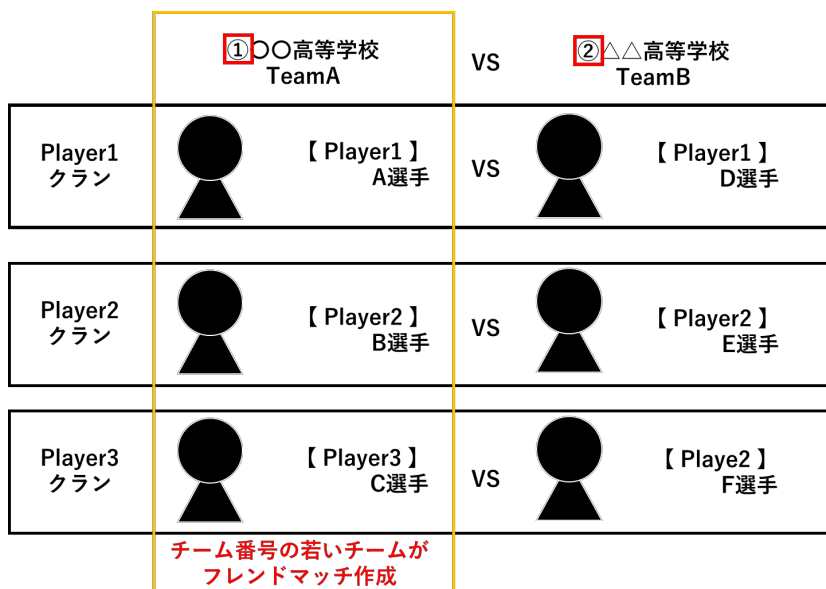
### 1.3.3. クラン加入申請 (締め切り：大会開始前日19:00まで)

※Player1、Player2、Player3はそれぞれが対応したクランに入ってください。3種類のクラン情報をチーム代表者に送るので、各自クランに申請をおこなってください。



### 1.4 オンライン予選当日のフロー (対戦準備/対戦終了後)

1. オンライン予選当日はDiscordにおける自身が出場する試合チャンネルにて対戦相手を確認してください。
2. 事務局が指定する時間に、チーム番号の数字が若いチームのPlayerそれぞれがクラン内でフレンドバトルの募集をしてください。指定の時間から5分以上過ぎてもなおフレンドバトルの募集を行わない、もしくは連絡が取れない選手は不戦敗となります。



3. 対戦開始の時間になり次第、もう一方のチームは対戦相手のフレンドバトルに参加、対戦を行ってください。試合開始時刻を5分以上過ぎてもなお試合を開始しない、もしくは連絡が取れない選手は不戦敗となります。
  - ※もし対戦相手を間違えてしまった場合、Discord該当試合チャンネルにて報告。その後試合終了まで待機、またはどちらかがすぐに勝利するようにプレイを行ってください。
  - 4.対戦終了後は勝利した選手がDiscord該当試合チャンネルにて勝利報告を行ってください。
  - 5.チームメンバー3名の試合終了後、勝利したチームのチーム代表者、または代理の選手がDiscord該当試合チャンネルにて勝利報告を行ってください。
  - 6.勝利したチームは次試合開始までに次の対戦チャンネルを確認、試合開始まで待機してください。
  - 7.上記1～6までの流れをオフライン予選出場枠（1ブロック16チーム）が決まるまで繰り返します。
- ※全ての試合において、先鋒、次鋒、大将の試合は原則同時に行われます。

#### 4.5 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、再接続中であってもゲームは進行し、その勝敗は結果として反映されます。

#### 4.6 オフライン予選（ブロック代表決定戦）への出場辞退

オンライン予選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、オフライン予選（ブロック代表決定戦）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。

### ■オフライン予選（ブロック代表決定戦）予選ルール

オンライン予選を勝ち抜いた16チームによるオフライン予選（ブロック代表決定戦）を実施します。

#### 1.1 ゲームの設定

- ・1vs1ゲームモード：クラン内フレンドバトル - 1vs1バトル
- ・2vs2ゲームモード：クラン内フレンドバトル - 協力バトル

#### 1.2 対戦フォーマット

予選グループ：

16チームを4グループに分け、総当たり戦を行います。各グループ1位のチームは決勝トーナメントに進出します。

対戦は、1vs1 1vs1 1vs1 2vs2 1vs1の順にて実施します。

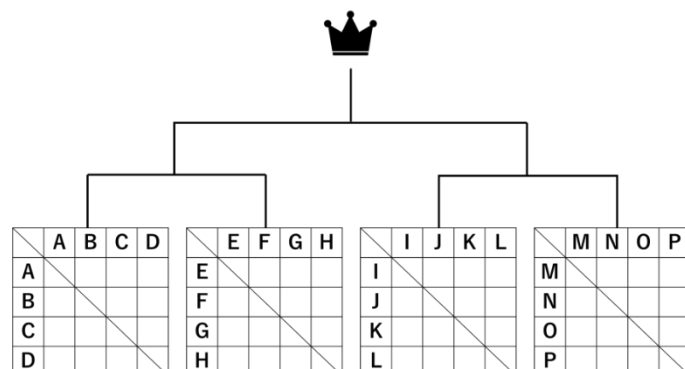
各Game：BO1(1本先取)で行います。

決勝トーナメント：

シングルイリミネーションのトーナメント各Game BO1（1本先取）で行います。



対戦は、1vs1 1vs1 1vs1 2vs2 1vs1にて実施いたします。  
 優勝したチームがその地域を代表して、決勝大会（オフライン）に進出いたします。  
 ※関東ブロックに関しては、2位のチームまでが決勝大会（オフライン）に進出



### 1.3 グループの決定

オフライン予選（ブロック代表決定戦）実施日の3日前までに対戦グループ・組み合わせを決定、公表いたします。なお組み合わせの抽選は事務局により厳正に行われることを約束いたします。

### 1.4 総当たり戦の順位決定

総当たり戦にて同率順位が発生した場合下記順序にて順位付けを致します。

- ①総勝利GAME数
- ②総獲得クラウン数
- ③総当たり戦 - MATCH3の総勝利ゲーム数
- ④総当たり戦 - MATCH2の総勝利ゲーム数
- ⑤総当たり戦 - MATCH1の総勝利ゲーム数

※①～⑤を行った後同率1位が発生している場合は、チーム代表者による1vs1（BO1）にてグループ代表チームを決定します。

### 1.5 対戦方法

1. 下記の順で行われ、どちらか一方のチームがGameを3本先取した時点で当該MATCHを決着とし、当該MATCHの勝者となります。

対戦形式		
MATCH	Game1	1vs1
	Game2	1vs1
	Game3	1vs1
	Game4	2vs2
	Game5	1vs1

2. Game3までにスターターに登録されている3名全員が出場している必要があります。
3. Game5までにスターターに登録されている3名全員が2Game出場できるよう組み合わせを行う必要があります。

### 1.6 リマッチについて

クライアント側で接続切断された場合について、事務局判断のもとリマッチすることがあります

### 1.7 事務局指定端末、アカウントの使用

オフライン予選（ブロック代表決定戦）では事務局が準備した端末とアカウントを使用します。端末情報は各ブロックオンライン予選終了後事務局より各チーム代表者へ連絡します。

### 1.8 決勝大会（オフライン）への出場辞退

決勝大会（オフライン）を通過したチームが辞退をした場合、オフライン予選（ブロック代表決定戦）で決定した順位の高いチームから順に出場権を付与します。なお、同率順位のチームが発生した場合は事務局より指定された日時にタイブレイクマッチを行い、その勝者を決勝大会（オフライン）進出チームとします。なお、タイブレイクマッチは各GAME BO1にて行われます。

#### ■決勝大会（オフライン）ルール

各ブロックのオフライン予選（ブロック代表決定戦）を勝ち抜いた8チームによるトーナメント戦を実施いたします。

#### 1.1 ゲームの設定

- ・1vs1ゲームモード：クラン内フレンドバトル - 1vs1バトル
- ・2vs2ゲームモード：クラン内フレンドバトル - 協力バトル

#### 1.2 対戦フォーマット

決勝大会（オフライン）は8チームによるシングルイリミネーショントーナメント

### 1.3 トーナメントの決定

決勝大会（オフライン）実施日の3日前までに対戦組み合わせを決定・公表いたします。  
なお組み合わせの抽選は事務局により厳正に行われることを約束いたします。

### 1.4 対戦方法(Best8,Best4,準決勝)

1. 下記の順で行われ、どちらか一方のチームがGameを3本先取した時点で当該MATCHを決着とし、当該MATCHの勝者となります。

対戦形式		
MATCH	Game1	1vs1
	Game2	1vs1
	Game3	1vs1
	Game4	2vs2
	Game5	1vs1

2. Game3までにスターターに登録されている3名全員が出場している必要があります。

3. Game5までにスターターに登録されている3名全員が2Game出場できるよう組み合わせを行う必要があります。

### 1.5 対戦方法（決勝戦）

1. 下記の順で行われ、どちらか一方のチームがRoundを2本先取した時点で当該MATCHを決着とし、当該MATCHの勝者となります。

対戦形式			
MATCH	2vs2	Game1	
		Game2	
		Game3	
	1vs1	Game1	
		Game2	
		Game3	
	KING OF THE HILL		

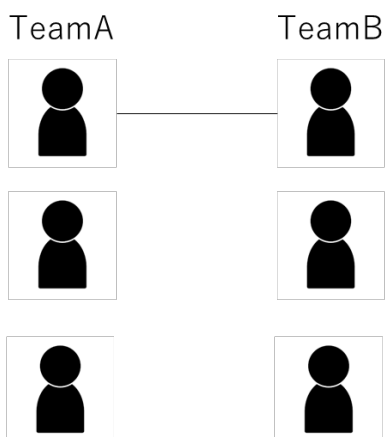
2. Round2までにスターターに登録されている3名全員が出場している必要があります。

3. Game3はMATCH開始前に申請された出場順にてKING OF THE HILL形式（1vs1の勝ち抜き戦。3本先取）を実施いたします。KING OF THE HILL（以下KOTH）の詳細ルールは[1.6 KOTHルール](#)をご確認ください。

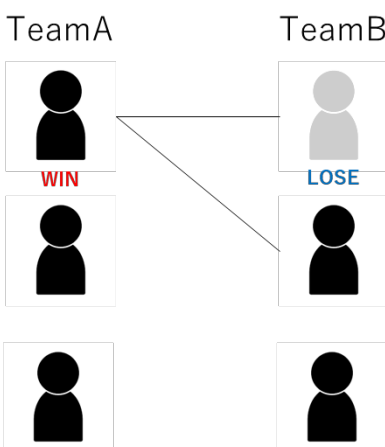
### 1.6 KOTHルール

1. 1vs1各試合BO1にて行われます。先に3本を先取したチームが勝者となります。
2. 当該MATCH開始前に出場順番を決めます。MATCH中に出場順の変更をすることはできません。
3. KOTHは下図の通り進行いたします。

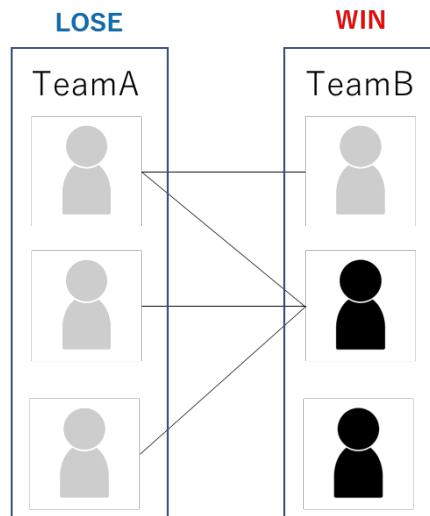
1) 両チーム1試合目に出場する各選手同士にて1vs1 BO1にて対戦します。



2) Game1に勝利した選手はGame2に再度出場、敗北した選手は次に出場する選手と交代しGame2に臨みます。



3) 最後の1人が敗北するまで続け、3Gameを先取したチームが当該MATCHの勝者となります。



### 1.7 リマッチについて

クライアント側で接続切断された場合について、事務局判断のもとリマッチすることがあります。

### 1.8 事務局指定端末、アカウントの使用

決勝大会（オフライン）では事務局が準備した端末とアカウントを使用します。端末情報は各オフライン予選（ブロック代表決定戦）終了後、事務局より各チーム代表者へ連絡します。

## ■オフライン（予選・決勝戦）共通ルール

### 1切断/再接続について

- 1.ゲームが一度正常にスタートした後、クライアント側で接続切断された場合、再接続を行い、復帰できればそのまま試合に参加してもかまいません。
- 2.例外として、ゲームに致命的なバグやエラーが発生し、ゲームのステータスやゲームプレイのシステムが著しく悪化していることを事務局が確認できた場合。もしくは、事務局が用意した機材に何等かのトラブルが発生した場合、リマッチすることがあります。

### 2選手の交代について

1. チームは、各MATCH間で選手の交代を行うことができます。

### 3 その他留意事項

- 1.オフライン予選 - 決勝戦、決勝大会（オフライン）では事務局指定のインナーイヤホンの着用を義務付けております（イヤホン、ヘッドセットは事務局が用意します。）。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セットをした状態のことをいいます。
- 2.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。
- 3.試合開始後は他チームのプレイ画面を見ることは出来ません。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ございます。

- 4.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出来ません。着用する場合は事前に審判に申告する必要があります。
- 5.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出来ません。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。
- 6.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。
- 7.一旦大会プログラムが開始された場合、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出来ません。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。
- 8.事務局より指定された試合実施エリアに入場出来るのは原則として選手のみです。顧問、保護者は試合実施エリアには立ち入ったり選手の PC等試合に関わる機材に触れたりすることは出来ません。
- 9.選手は事務局より貸し出された端末アカウント情報を大会以外で使用してはいけません。使用が発覚した場合は事務局よりペナルティが科されます。

## ■オンライン/オフライン（予選/決勝）共通ルール

### 1 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。

### 2 登録選手名の変更について

エントリー締め切り以降、登録した選手名（ゲーム内プレイヤーネーム）は事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止いたします。事務局により登録名の変更を確認された選手はペナルティを科す場合があります。

### 3クライアントのバージョンについて

大会当日段階での最新バージョンで大会を実施いたします。

#### 4 特定カードの使用禁止について

新カードは正式リリース後、オンライン、オフライン共事務局より使用可能の連絡があるまでは使用できません。

#### 5 デバイスについて

1. 特定の操作を自動化するようなマクロ機能は使用出来ません。
2. 事務局が貸し出すデバイスに技術的な問題が発生し、試合の進行が出来ない場合は事務局の判断により、デバイスの交換をすることが出来ます。

#### 6 その他禁止以降

以下の行為は反則とみなされ、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。

### 第4条 ペナルティについて

1. 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、ペナルティを与えることがあります。
2. Supercellが定める下記利用規約または行動規範に反する行為を事務局が確認、または Supercellにより違反する行為と認められた場合は出場権利を剥奪いたします。
  - Supercell利用規約：<https://supercell.com/en/terms-of-service/jp/>
  - Supercell行動規範：<https://supercell.com/en/safe-and-fair-play/jp/>
3. 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。
4. 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・・・1GAMEの出場停止、または1GAME分の勝利没収

ペナルティLv3・・・2GAMEの出場停止、または2GAME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・・・1MATCHの出場停止、または1MATCH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・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

### 第5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、実行委員会並びに事務局協議のもと、決定をいたします。