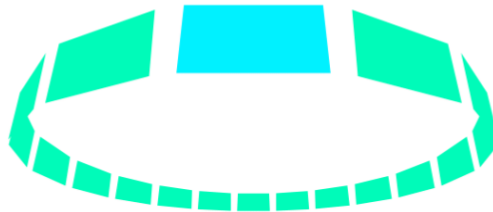


日本最大。高校eスポーツの祭典。



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship 2023



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship

ルールブック（クラッシュ・ロワイヤル）



ver. 2023.05.08

## 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

本大会ルールは、上記日時公開時点のものです。  
参加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を検討・対応いたします。  
今後、状況に応じた感染症対策へのご協力をお願いする場合がございます。

参加いただく皆さまにおかれましても、  
三密（密閉空間、密室場所、密室空間）の重なりを避けた環境からの  
ご参加をお願いします。参加環境については、  
保護者（顧問の先生やご両親）ともご相談ください。

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』

2023 年 5 月 8 日

**1.3 大会日程・開催方式**の開催日程に誤表記があったため修正しました。

## 第1条 大会フォーマット／実施日

### 1.1 ブロック構成

本大会は「ブロック代表決定戦」「全国大会」の2部構成になります。「ブロック代表決定戦」はRound1, Round2, ブロック代表決定戦-決勝戦、「全国大会」はセミファイナル, グランドファイナルに分かれます。

### 1.2 対象ブロック

予選参加ブロックの対象都道府県は、下記の通りとなります。

- ・北海道ブロック：北海道
- ・東北ブロック：青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県
- ・関東ブロック：  
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：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：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：  
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：  
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
- ・オンライン高校ブロック：対象者は大会規約をご参照ください。

### 1.3 大会日程・開催方式

大会日程は、以下に記載します。ブロック代表決定戦 Round 1 を勝ち抜いた場合、ブロック代表決定戦 Round 2 に進出。ブロック代表決定戦 Round 2 を勝ち抜いた場合、ブロック代表決定戦-決勝戦に進出。ブロック代表決定戦-決勝戦を勝ち抜いた場合、全国大会（セミファイナル）に出場することができます。

#### (1) ブロック代表決定戦

##### (a) Round1（オンライン）

2023年6月3日（土）北海道、東北、中部、関西ブロック

2023年6月4日（日）関東、中国・四国、九州・沖縄、オンライン高校ブロック

##### (b) Round 2（オンライン）

2023年6月10日（土）北海道、東北、中部、関西ブロック

2023年6月11日（日）関東、中国・四国、九州・沖縄、オンライン高校ブロック

##### (c) ブロック代表決定戦-決勝戦（オフライン）

2023年7月1日（土）～2023年7月2日（日）

※ブロックごとの日程・参加会場はエントリー後切後の発表を予定しています。

会場：各ブロックでの実施を予定

(2) 全国大会

(a) セミファイナル（オンライン）

2023 年 7 月 8 日（土）～2023 年 7 月 9 日（日）

(b) グランドファイナル（オフライン）

2023 年 8 月 6 日（日）

会場：後日発表

**1.4 全国大会の進出枠について**

- (1) 全国大会には、北海道ブロック、東北ブロック、関東ブロック、中部ブロック、関西ブロック、中国・四国ブロック、九州・沖縄ブロック、オンライン高校ブロックから原則 1 チームが出場します。
- (2) 最も出場チームが多かったブロックのみ 1 チーム追加の 2 チームが出場します。
- (3) グランドファイナルには、セミファイナルを勝ち上がった 4 チームが出場します。

**1.5 エントリー締切**

2023 年 5 月 19 日（金）17:00 まで

## 第 2 条 チーム・メンバーの登録

**2.1 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。

**2.2 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。

**2.3 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。

**3.5 ブロック代表決定戦 Round1, Round2 のフローを必ずご確認ください。**

## 第 3 条 ブロック代表決定戦 Round1、Round2 ルール

**3.1 共通ルール**

- (1) 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。

(2) ブロック代表決定戦 Round 1 は、応募チーム数が、各ブロックのブロック代表決定戦 Round2 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。ブロック代表決定戦での各 Round 進出チーム数は下記のとおりです。

- ブロック代表決定戦 Round1→ブロック代表決定戦 Round2：各 8 チーム
  - ブロック代表決定戦 Round2→ブロック代表決定戦-決勝戦：各 2 チーム
- ※最も出場チームが多かったブロックは 4 チーム進出

- (3) ブロック代表決定戦 Round 1、Round2 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。
- (6) 各ルール/フォーマットは以下のとおりです。

### 3.2 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：11 レベル

### 3.3 ブロック代表決定戦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。尚、ブロック代表決定戦中は、こちらのトーナメント表に準じて進行していきます

### 3.4 対戦方法

- (7) 下記の順で行われ、どちらか一方のチームが Game 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 | Game1 | 1vs1 |
|       | Game2 | 1vs1 |
|       | Game3 | 1vs1 |

※Game1~3 において、試合は原則同時に行われます。

- (8) 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。

### 3.5 ブロック代表決定戦 Round1, Round2 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日内に申請、登録をおこなってください。

(1) Discord の参加（締め切り：各 Round 開始 3 日前 17:00 まで）

ブロック代表決定戦の大会運営は Discord にて進行します。エントリー締切後、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。

(2) スターター登録申請（締め切り：各 Round 開始 2 日前 17:00 まで）

各 Round ブロック代表決定戦開始前に、各チーム代表者に各ブロック代表決定戦に出場する 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、各ブロック代表決定戦当日は各チームの 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



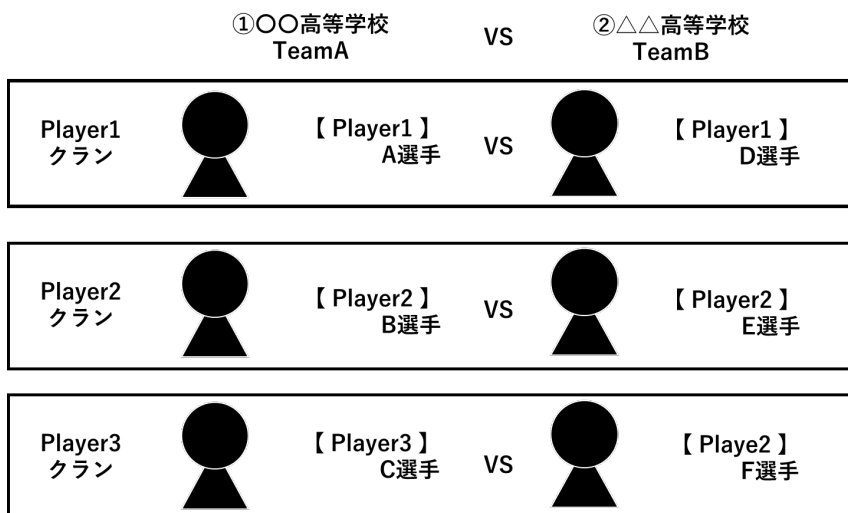
【 Player2 】  
B選手



【 Player3 】  
C選手

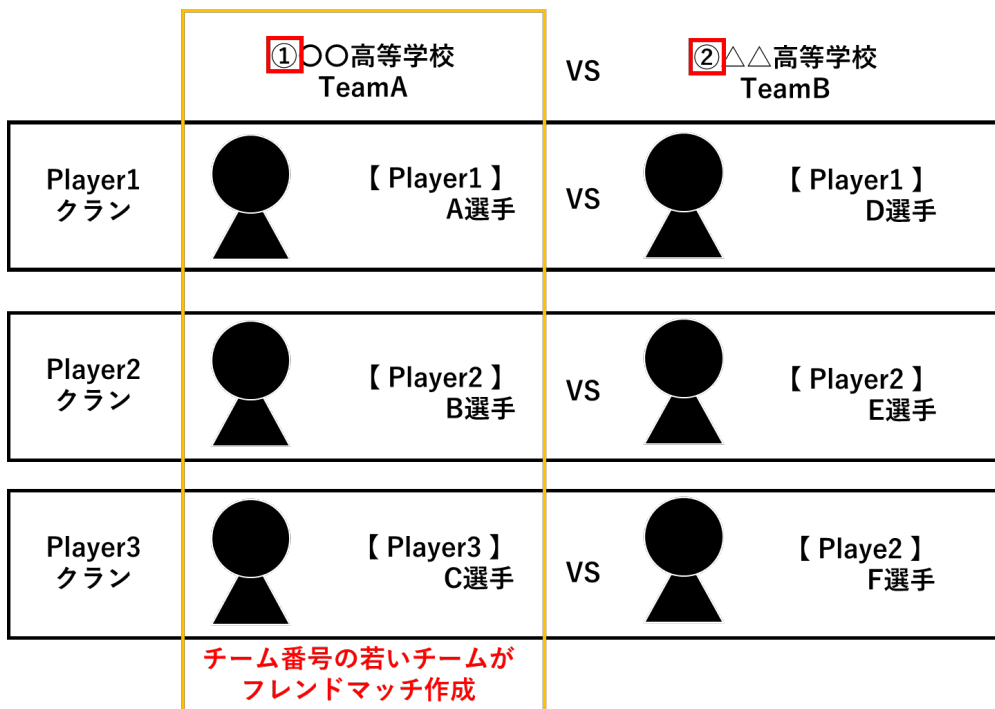
(3) クラン加入申請（締め切り：各 Round 開始前日 19:00 まで）

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。



(4) ブロック代表決定戦 Round 1、Round2 当日のフロー（対戦準備/対戦終了後）

- 1 ブロック代表決定戦 Round1、Round2 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 までの流れをブロック代表決定戦 Round 1、Round2 各出場枠が決まるまで繰り返します。

### **3.6 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。

### **3.7 ブロック代表決定戦の出場辞退**

ブロック代表決定戦各 Round 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、各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。

## **第 4 条 ブロック代表決定戦-決勝戦 ルール**

各ブロックのブロック代表決定戦 Round2 を勝ち抜いた 2 チームによる対戦を実施いたします。※最も出場チームが多かったブロックは 4 チームによる対戦を実施

### **4.1 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

### **4.2 対戦フォーマット／対戦組み合わせの決定**

ブロック代表決定戦 Round 1、ブロック代表決定戦 Round2 にて使用されたトーナメントを勝ち上がったチームによる対戦を行います。

### 4.3 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 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。尚、各試合 BO3 にて実施いたします。

| 対戦形式  |       |           |
|-------|-------|-----------|
| MATCH | Game1 | 1vs1(BO3) |
|       | Game2 | 1vs1(BO3) |
|       | Game3 | 1vs1(BO3) |

- (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) 各対戦の BO3 中は同一選手が出場する必要があります。  
(4) Game 間のインターバルは 1 分とします。

### 4.4 ブロック代表決定戦当日までのフロー

ブロック代表決定戦 Round2 後、下記 2 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日内に申請、登録をおこなってください。

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

ブロック代表決定戦 Round2 終了後、各チーム代表者にブロック代表決定戦に出場する 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 Game1~3 の選手登録を行い、ブロック代表戦当日は各チームの登録選手と対戦することとなります。

(2) クラン加入申請（締め切り：大会開始前日 19:00 まで）

ブロック代表決定戦にて使用するクランに入ってください。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。

### 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 全国大会への出場辞退

ブロック代表決定戦を通過したチームが辞退をした場合、ブロック代表決定戦で敗北したチームに出場権を付与します。なお、出場権を獲得した 2 位のチームが辞退した場合は、順次該当ブロックの上位チームで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、その勝者を全国大会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。

### 4.7 ブロック代表決定戦-決勝戦・全国大会共通ルール

別途、第 7 条・第 8 条を参照のこと。

## 第5条 全国大会 セミファイナルルール

### 5.1 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：11 レベル

### 5.2 全国大会トーナメントの決定

ブロック代表決定戦-決勝戦終了後にトーナメントを決定、公表いたします。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。なお、全国大会中は、こちらのトーナメント表に準じて進行していきます

### 5.3 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 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 | Game1 | 1vs1(BO1) |
|       | Game2 | 1vs1(BO1) |
|       | Game3 | 1vs1(BO1) |

※Game1~3 において、試合は原則同時に行われます。

- (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。

### 5.4 全国大会 セミファイナルのフロー

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日内に申請、登録をおこなってください。

#### (1) Discord の参加（締め切り：開始 3 日前 17:00 まで）

全国大会の大会運営はブロック代表決定戦とは異なる Discord サーバーにて進行します。ブロック代表決定戦終了後、運営事務局より全国大会進行用 Discord サーバー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。

(2) スターター登録申請（締め切り：開始 2 日前 17:00 まで）

全国大会セミファイナル開始前に、各チーム代表者に各全国大会 セミファイナルに出場する 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、全国大会セミファイナル当日は各チームの 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

(3) クラン加入申請（締め切り：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。

①〇〇高等学校  
TeamA

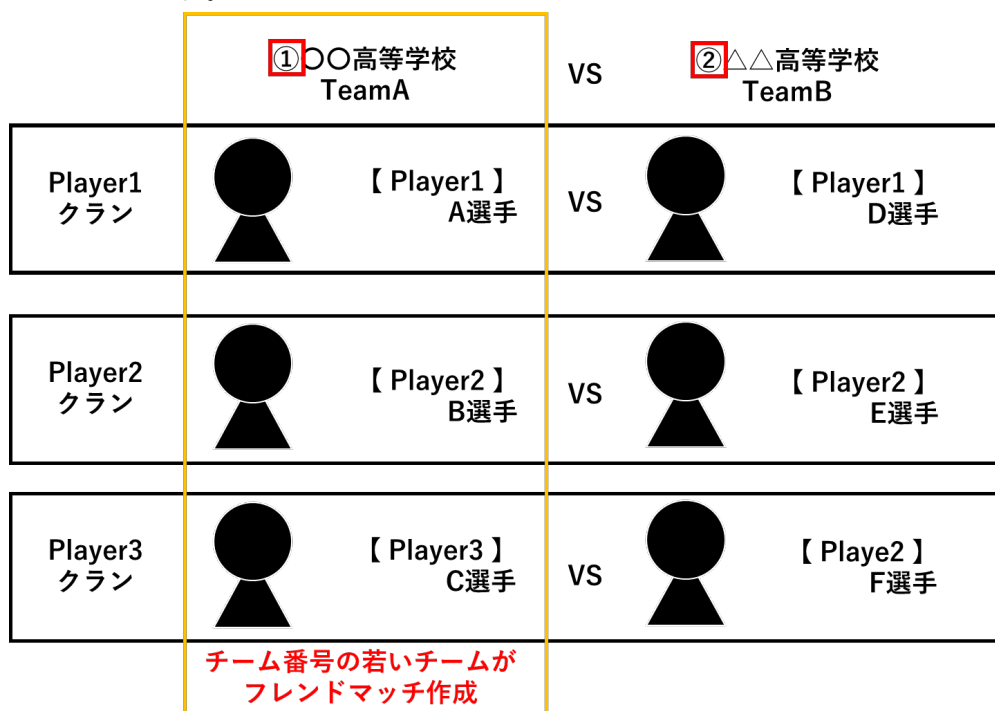
VS

②△△高等学校  
TeamB

|                |  |                    |    |  |                    |
|----------------|--|--------------------|----|--|--------------------|
| Player1<br>クラン |  | 【 Player1 】<br>A選手 | VS |  | 【 Player1 】<br>D選手 |
| Player2<br>クラン |  | 【 Player2 】<br>B選手 | VS |  | 【 Player2 】<br>E選手 |
| Player3<br>クラン |  | 【 Player3 】<br>C選手 | VS |  | 【 Playe2 】<br>F選手  |

(4) 全国大会セミファイナル当日のフロー（対戦準備/対戦終了後）

- 1 全国大会セミファイナル当日は 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 までの流れを全国大会 グランドファイナルの各出場枠が決まるまで繰り返します。

### 5.5 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。

## 5.6 全国大会 グランドファイナルの出場辞退

全国大会セミファイナル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、全国大会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。

## 第 6 条 全国大会 グランドファイナルルール

全国大会 セミファイナル（オンライン）を勝ち抜いた 4 チームによるトーナメント戦を実施いたします。

### 6.1 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

### 6.2 対戦フォーマット

全国大会は 9 チームによるシングルイリミネーショントーナメント

### 6.3 トーナメントの決定

全国大会実施日の 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。

### 6.4 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 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。尚、各試合 BO3 にて実施いたします。

| 対戦形式  |       |           |
|-------|-------|-----------|
| MATCH | Game1 | 1vs1(BO3) |
|       | Game2 | 1vs1(BO3) |
|       | Game3 | 1vs1(BO3) |

- (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) 各対戦の BO3 中は同一選手が出場する必要があります。  
(4) Game 間のインターバルは 1 分とします。

### 6.5 登録申請

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

各チーム代表者に全国大会に出場する 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 Game1~3 の選手登録を行い、全国大会当日は各チームの登録選手と対戦することとなります。

- (2) クラン加入申請（締め切り：大会開始前日 19:00 まで）

全国大会にて使用するクランに入ってください。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。

## **6.6 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。

## **6.7 ブロック代表決定戦-決勝戦・全国大会共通ルール**

別途、第7条・第8条を参照のこと。

# **第7条 共通ルール①（大会全体）**

## **7.1 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。

## **7.2 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される場合があります。

## **7.3 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。

## **7.4 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、オフラインともに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。

## **7.5 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) 当日はご自身の端末で対戦していただきます。対戦中デバイスに何らかのトラブルが発生しても、事務局は一切関知しません。また、それに伴う再試合も行わないので十分気を付けてください。
- (3) オフラインにて行われる場合、運営が用意する端末を使用する可能性があります。その場合には運営から事前に連絡を行います、その指示に従いご対応ください。

## **7.6 本人確認**

事務局により Discord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

## **7.7 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。

- (1) 成りすまし行為：別の選手のアカウントを使用してのプレイ、他の選手のアカウ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) 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する行為
- (5) 事務局や審判への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わない行為
- (6) 事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
- (7) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- (8) 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
- (9) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- (10) 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
- (11) 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及び、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

#### **7.8 スポンサー露出**

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（携帯端末、スマートフォン、コントローラー、ヘッドセット、キーボード、マウスなど）以外での露出は基本的には禁止いたします。例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当いたします。

## **第 8 条 共通ルール②（ブロック代表決定戦-決勝戦・全国大会 グランドファイナル）**

#### **8.1 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。

#### **8.2 選手の交代について**

チームは、各 MATCH 間で選手の交代を行うことができます。

#### **8.3 その他留意事項**

- (1) ブロック代表決定戦-決勝戦、全国大会 グランドファイナルでは事務局が用意する試合用機器、アカウントを使用する可能性があります。試合用機器は後日発表いたします。
- (2) ブロック代表決定戦-決勝戦、全国大会グランドファイナル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。

- (3) 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。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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。
- (7) 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。
- (8) 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。
- (9) 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、試合に関わる機材に触れたりすることは出来ません。
- (10) 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。

## 第9条 ペナルティについて

### 9.1 ペナルティ方針

- (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。

### 9.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv 1：注意、警告
- (2) Lv 2：1GAME の出場停止、または 1GAME 分の勝利没収
- (3) Lv 3：2GAME の出場停止、または 2GAME 分の勝利没収
- (4) Lv 4：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

### 9.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：1MATCH の出場停止、または 1MATCH 分の勝利没収
- (3) Lv3：以降すべての試合へのお出場禁止、タイトル・賞品の返却、エントリーの無効、  
出場禁止など

## 第 10 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。