



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025  
ルールブック(プロスタ)



Ver.1.0

## 【更新履歷】

## 第1条 大会概要

### 1.1 大会構成

本大会は「ブロック代表決定戦」(オンライン予選)、「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、「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

ブロック代表決定戦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Round1を勝ち抜いた場合、ブロック代表決定戦Round2に進出。ブロック代表決定戦Round2を勝ち抜いた場合、全国大会 セミファイナルに進出。全国大会 セミファイナルを勝ち抜いた場合、全国大会 グランド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 ※オンライン開催

##### (a) Round1

2025年6月7日(土):北海道、関西、中部、九州・沖縄ブロック

2025年6月8日(日):東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

##### (b) Round2

2025年6月14日(土):北海道、関西、中部、九州・沖縄ブロック

2025年6月15日(日):東北、関東、中国・四国、オンライン高校ブロック

※ブロック代表決定戦の予備日として、2025年6月21日(土)、6月22日(日)を予定しております。

#### (2) 全国大会

##### (a) セミファイナル ※オンライン開催

2025年7月20日(日)

##### (b) グランドファイナル ※オフライン開催

2025年8月17日(日)

会場:大阪・関西万博会場内「EXPO ホール」

#### 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

2025年5月22日(木) 17:00まで

#### 1.6 用語の定義

以後、本ルールでは「ラウンド」「セット」「マッチ」を以下の通りに定義します。

- ・ゲーム内「パワーマッチ」におけるラウンドを「ラウンド」
- ・ラウンドを規定回数勝利しパワーマッチに勝利した際の単位を「セット」
- ・セットを規定回数勝利し、チーム対チームに決着がつく際の単位を「マッチ」

### 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

プロスタ部門では、各チームが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、エントリー締切後の登録内容の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。

チーム代表者は運営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、エントリー締切後に運営事務局より連絡します。

#### 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) ブロック代表決定戦Round1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8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→全国大会 セミファイナル:各1チーム※最も出場チームが多かったブロックは2チーム進出
- (2) ブロック代表決定戦Round1、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。
- (3) 各チームスターター3名が対戦を行います。
- (4) 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。
- (5) 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**

- ・パワーマッチ:オン
- ・ラウンド数:3
- ・準備時間:普通
- ・エナジードリンク:オフ
- ・反逆マシン:オフ
- ・隕石の雨:オフ
- ・夜襲:オフ
- ・スーパーチャージ:オフ
- ・スピードスター:オフ
- ・トップドッグ:オフ
- ・底なしパワー:オフ
- ・スーパーブッシュ:オフ
- ・迫りくる破滅:オフ
- ・ハイパードロップ:オフ
- ・ヒーリングブリーズ:オフ

### **3.3 ゲームモードとマップ**

ブロック代表決定戦Round1ならびにRound2においては、下記のゲームモードならびにマップを使用いたします。

- ・ゲームモード:エメラルドハント
- ・マップ:ごつごつ坑道

### **3.4 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トーナメント表を決定、公表いたします。なお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、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。

### **3.5 勝利条件**

2ラウンド先取のパワーマッチを実施し、2ラウンドを先取したチームが当該セットの勝者となります。また、ブロック代表決定戦Round1ならびにRound2においては1セット先取でマッチ勝利となります。

### **3.6 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期日内に申請、登録をおこなってください。

- (1) Discordの参加(締切: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。エントリー締め切り後、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の参加を行ってください。
- (2) スターター登録申請(締切: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。試合当日マッチに参加する3名を申請してください。
- (3) ブロック代表決定戦Round1、Round2当日のフロー(対戦準備/対戦終了後)

- I. 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。
- II. 事務局が指定する時間に、トーナメント表の上側、または左側に配置されたチームの代表者は「フレンドバトル」を開き画面上部に表示されている「チームコード」をDiscordチャンネルに投稿してください。  
同時に、スターター登録を行ったチームのメンバーをマッチに招待してください。  
指定の時刻を5分以上過ぎてもなおチームコードの投稿を行わない、もしくは連絡が取れない選手ならびにチームは不戦敗となる可能性があります。  
なお、フレンドバトルに参加した時点で準備が完了しているものとみなします。
- III. もう一方のチームは対戦相手からチームコードの投稿が確認でき次第、コードを入力してマッチに参加してください。  
なお、フレンドバトルに参加した時点で準備が完了しているものとみなします。
- IV. フレンドバトル作成者は6名の選手が揃ったら、必ずフレンドバトルの設定が正しく設定されていることを確認して対戦を開始してください。  
6名の選手が揃ってから5分以上過ぎても試合を開始しない、もしくは連絡が取れない選手ならびにチームは失格となる可能性があります。
- IV. 対戦終了後は勝利したチームの選手がDiscord該当試合チャンネルにて勝利報告を行ってください。  
勝利報告の際には勝利したことが識別できるように「バトル履歴」のスクリーンショットを撮影し、運営に提出する必要があります。提出がない場合、不戦敗となる可能性があります。
- V. 勝利したチームは次の試合開始までに次の対戦チャンネルを確認し、試合開始まで待機してください。
- VI. 上記 I ~ V までの流れをブロック代表決定戦Round1、Round2終了まで繰り返します。

### 3.7 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。

### 3.8 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、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。

### 3.9 共通ルール(大会全体)

別途、第6条を参照のこと。

## 第4条 全国大会 セミファイナル ルール

### 4.1 ゲームの設定

- ・パワーマッチ: オン
- ・ラウンド数: 3
- ・準備時間: 普通
- ・エナジードリンク: オフ
- ・反逆マシン: オフ

- ・隕石の雨:オフ
- ・夜襲:オフ
- ・スーパーチャージ:オフ
- ・スピードスター:オフ
- ・トップドッグ:オフ
- ・底なしパワー:オフ
- ・スーパーブッシュ:オフ
- ・迫りくる破滅:オフ
- ・ハイパードロップ:オフ
- ・ヒーリングブリーズ:オフ

#### 4.2 ゲームモードとマップ

全国大会 セミファイナルの使用ゲームモードならびにマップについては、後日大会運営よりDiscordにて各チームに通達いたします。

下記のゲームモードにおける3vs3で実施される全てのマップに使用する可能性があります。

- ・エメラルドハント
- ・強奪
- ・賞金稼ぎ
- ・ブロストライカー
- ・ホットゾーン
- ・ノックアウト

#### 4.3 全国大会トーナメントの決定

ブロック代表決定戦Round2後にトーナメントを決定、公開いたします。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。

#### 4.4 勝利条件

2ラウンド先取のパワーマッチを実施し、2ラウンドを先取したチームが当該セットの勝者となります。先に2セットで勝利したチームが当該マッチの勝者となります。

#### 4.5 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(締切: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の参加を行ってください。

(2) スターター登録申請(締切: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。試合当日マッチに参加する3名を申請してください。

(3) クラブ参加申請(締切:開始前日19:00まで)

各チームのスターターは運営が指定するクラブに入ってください。運営がアナウンスする招待URLを使用して、クラブに参加申請をしてください。

(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)

- I. 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。
- II. 事務局が指定する時間に、トーナメント表の上側、または左側に配置されたチームの代表者は「フレンドバトル」を開き画面上部に表示されている「チームコード」をDiscordチャンネルに投稿してください。  
同時に、スターター登録を行ったチームのメンバーをマッチに招待してください。  
指定の時刻を5分以上過ぎてもなおチームコードの投稿を行わない、もしくは連絡が取れない選手ならびにチームは不戦敗となる可能性があります。  
なお、フレンドバトルに参加した時点で準備が完了しているものとみなします。
- III. もう一方のチームは対戦相手からチームコードの投稿が確認でき次第、コードを入力してマッチに参加してください。  
なお、フレンドバトルに参加した時点で準備が完了しているものとみなします。
- IV. フレンドバトル作成者は6名の選手が揃ったら、必ずフレンドバトルの設定が正しく設定されていることを確認して対戦を開始してください。  
6名の選手が揃ってから5分以上過ぎても試合を開始しない、もしくは連絡が取れない選手ならびにチームは失格となる可能性があります。
- V. 勝利したチームは次の試合開始までに次の対戦チャンネルを確認し、試合開始まで待機してください。
- VI. 上記 I ~ V までの流れを全国大会 セミファイナル終了まで繰り返します。

#### 4.6 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。

#### 4.7 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。

#### 4.8 共通ルール(大会全体)

別途、第6条を参照のこと。

### 第5条 全国大会 グランドファイナル ルール

全国大会 セミファイナルを勝ち抜いた4チームによるシングルエリミネーショントーナメントを実施いたします。

#### 5.1 ゲームの設定

- ・パワーマッチ: オン
- ・ラウンド数: 3
- ・準備時間: 普通
- ・エナジードリンク: オフ



- ・反逆マシン:オフ
- ・隕石の雨:オフ
- ・夜襲:オフ
- ・スーパーチャージ:オフ
- ・スピードスター:オフ
- ・トップドッグ:オフ
- ・底なしパワー:オフ
- ・スーパーブッシュ:オフ
- ・迫りくる破滅:オフ
- ・ハイパードロップ:オフ
- ・ヒーリングブリーズ:オフ

## **5.2 ゲームモードとマップ**

全国大会 グランドファイナルの使用ゲームモードならびにマップについては、後日大会運営よりDiscordにて各チームに通達いたします。

下記のゲームモードにおける3vs3で実施される全てのマップに使用する可能性があります。

- ・エメラルドハント
- ・強奪
- ・賞金稼ぎ
- ・ブロストライカー
- ・ホットゾーン
- ・ノックアウト

## **5.3 トーナメントの決定**

全国大会 セミファイナルにて決定・公開したトーナメントを引き続き使用します。

## **5.4 対戦方法**

- (1) 2ラウンド先取のパワーマッチを実施し、2ラウンドを先取したチームが当該セットの勝者となります。先に2セットで勝利したチームが当該マッチの勝者となります。
- (2) セット間のインターバルは1分とします。

## **5.5 登録申請**

- (1) **スターター登録申請(締切:大会開始2日前17:00まで)**  
各チーム代表者に全国大会グランド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。試合当日マッチに参加する3名を申請してください。
- (2) **クラブ加入申請(締切:大会開始前日19:00まで)**  
各チームのスターターは運営が指定するクラブに入ってください。運営がアナウンスする招待URLを使用して、クラブに参加申請をしてください。

## **5.6 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。

## **5.7 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。

### **5.7 選手の交代について**

チームは、各マッチ間で選手の交代を行うことができます。

### **5.8 その他留意事項**

- (1) 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) 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。X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。

### **5.9 共通ルール(大会全体)**

別途、第6条を参照のこと。

## **第6条 共通ルール(大会全体)**

### **6.1 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。

### **6.2 選手登録名の変更について**

エントリー締め切り以降、登録した選手(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。

### **6.3 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します。

### **6.4 特定キャラクターの使用禁止について**

新キャラクターは正式リリース後、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。

また、ゲームのアップデートによりバランスを大きく崩すヒーローが存在する場合、事務局は独自の裁量によりそれらを使用禁止とすることができます。

- 1) 使用禁止情報は事前に告知します。
- 2) 該当ヒーローを選択し、ゲームを行った場合はペナルティを付与します。

### **6.5 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。

※本大会に参加していない選手についてはこの限りではありません

### **6.6 コーチについて**

コーチはキャラクター選択中ならびにセット間インターバルのみコミュニケーション可能とし、試合中のコミュニケーションは禁止とします。

コーチの観戦は、自身のチームのみ観戦が可能です。

### **6.7 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できません。
- (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。

### **6.8 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。

### **6.9 その他禁止事項**

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、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に誘導、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) 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
- (6) 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

- (7) 事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
- (8) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- (9) 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
- (10) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- (11) 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
- (12) 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、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

#### **6.10 感染症等による出場可否の判断**

参加者が以下の事項に該当する場合、参加を見合わせる可能性があります。

- (1) 体調が良くない場合(例:発熱・咳・咽頭痛などの症状がある場合)
- (2) 同居家族や身近な知人に感染が疑われる方がいる場合
- (3) 過去14日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間を必要とされている国、地域等への渡航または当該在住者との濃厚接触がある場合
- (4) 医師から感染症の可能性があると診断された場合

#### **6.11 スポンサー露出**

チームまたは選手にスポンサーする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス以外での露出は基本的には禁止します。

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します。

## **第7条 ペナルティについて**

### **7.1 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、ペナルティを科す場合があります。
- (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。

### **7.2 個人ペナルティについて**

- (1) Lv1: 注意、警告
- (2) Lv2: 1セットの出場停止、または1セット分の勝利没収
- (3) Lv3: 2セットの出場停止、または2セット分の勝利没収
- (4) Lv4: 以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

### **7.3 チームペナルティについて**

- (1) Lv1: 注意、警告
- (2) Lv2: 1セットの出場停止、または1セット分の勝利没収
- (3) Lv3: 以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

## 第8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、決定します。