

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025

ルールブック(クラッシュ・ロワイヤル)



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21日(土): 北海道、関西、中部、九州・沖縄ブロック

2025年6月22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28日(土): 北海道、関西、中部、九州・沖縄ブロック

2025年6月29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7月5日(土)、7月6日(日)を予定しております。

(2) 全国大会 ※オンライン開催

2025年7月26日(土)

(3) 表彰式 ※オフライン開催(優勝チームのみ)

2025年8月16日(土) or 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。

1.5 エントリー締切

2025年5月22日(木) 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) 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

(3) 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。

(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行います。

(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:シングルエ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

3.4 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。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。

3.4 対戦方法

- (1) 下記の順で行われ、どちらかの一方のチームがGameを2本選手した時点で当該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。

- (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。

3.5 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。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



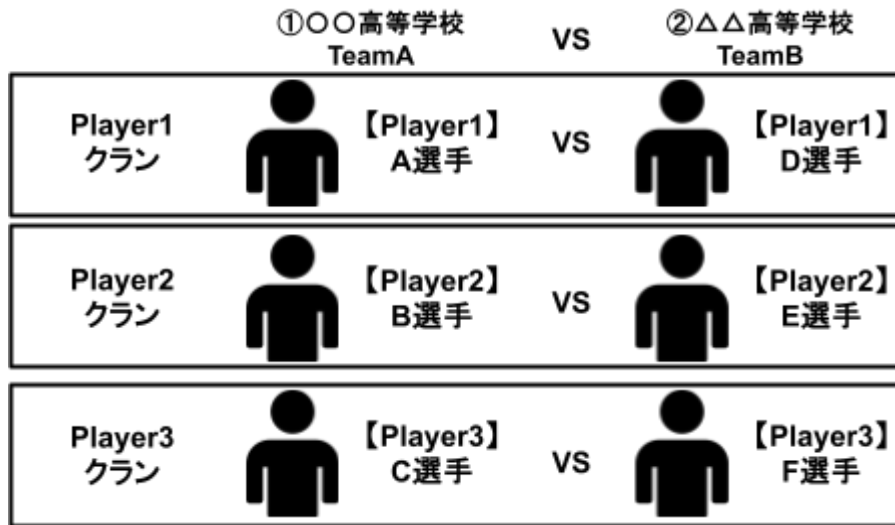
【Player2】
B選手



【Player3】
C選手

(3) クラン加入申請(締切: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、トーナメント表上上側、または左側に配置するチームの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。



III. 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。

IV. 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。

V. 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。

VI. 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。

VII. 上記 I ~ VIまでの流れをブロック代表決定戦Round1、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、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。

3.8 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 ルール

4.1 ゲームの設定

対戦フォーマット: シングルエ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

4.2 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。

4.3 対戦方法

- (1) 下記の順で行われ、どちらかの一方のチームが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(Bo3)
	Game2	1vs1(Bo3)
	Game3	1vs1(Bo3)

※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。

4.4 全国大会 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。

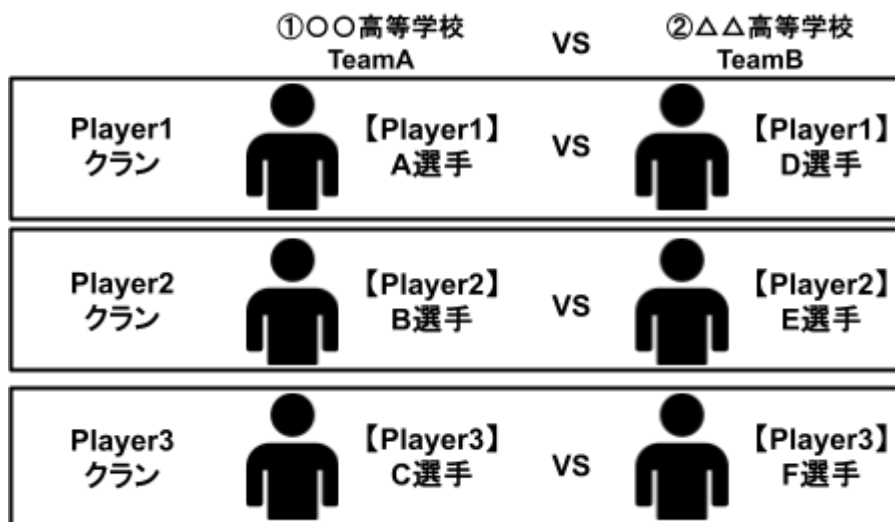
(2) スターター登録申請(締切:開始2日前17:00まで)

全国大会開始前に、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Player1、Player2、Player3と登録を行い、全国大会当日は各チームのPlayer1、Player2、Player3と対戦することとなります。



(3) クラン参加申請(締切: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) 全国大会当日のフロー(対戦準備/対戦終了後)

- I. 全国大会当日は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、トーナメント表上上側、または左側に配置するチームの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。



- III. 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。
- IV. 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。
- V. 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。
- VI. 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。
- VII. 上記 I ~ VIまでの流れをブロック代表決定戦Round1、Round2各出場枠が決まるまで繰り返します。

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することができます。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 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。

4.7 共通ルール(大会全体)

別途、第5条を参照のこと。

第5条 共通ルール(大会全体)

5.1 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。

5.2 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。

5.3 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。

5.4 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。

5.5 限界突破について

ブロック代表決定戦において、限界突破カードの使用は2枚までといたします。2枚使用が発覚した場合、ペナルティにより該当の試合を不戦敗といたします。全国大会については、今後のアップデート状況により使用制限枚数の変更を行う可能性があります。

※変更を行う場合には、大会進行用Discordサーバーにてご連絡いたします。

5.6 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。

5.7 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。

5.8 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

5.9 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

5.10 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(キーボード、マウス、マウスパッドなど)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6条 ペナルティについて

6.1 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。

6.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv1: 注意、警告
- (2) Lv2: 1Gameの出場停止、または1Game分の勝利没収
- (3) Lv3: 2Gameの出場停止、または2Game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

6.3 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7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。