

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026
ルールブック(プロスタ)



Ver.1.0

【更新履歷】

用語の定義

用語	説明
マッチ	チーム同士の最終的な勝敗が決定する単位
セット	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
ラウンド	「パワーマッチ」において勝敗が決する最小単位
ロースター	チームに登録する選手の名簿
スターター	試合に出場する3名の選手
リザーバー	試合に出場できる控え選手（1名まで）

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」と「全国大会」の2部構成で行われます。

「ブロック代表決定戦」は「ラウンド1」と「ラウンド2」から、

「全国大会」は「セミファイナル」と「グランドファイナル」から構成されます。

- ブロック代表決定戦
 - ラウンド1
 - ラウンド2
- 全国大会
 - セミファイナル
 - グランドファイナル

1.2 対象ブロック

ブロック	対象都道府県
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	大会規約参照

1.3 大会日程・開催形式

イベント	日程	形式
エントリー締め切り	5月21日（木）	-
ブロック代表決定戦	ラウンド1	6月27日（土）、28日（日）
	ラウンド2	7月11日（土）、12日（日）
	予備日	7月20日（月・祝）
全国大会	セミファイナル	7月26日（日）
	グランドファイナル	8月15日（土）
		大阪「COOL JAPAN PARK OSAKA WWホール」

ブロック代表決定戦の各ラウンドは二日間にわたり開催されます。試合日は出場ブロックによって異なります。

日程	対象ブロック
6月27日（土）、7月11日（土）	北海道、東北、関東、オンライン高校ブロック
6月28日（日）、7月12日（日）	中部、関西、中国・四国、九州・沖縄ブロック

1.4 出場枠

		出場可能なチーム数
ブロック代表決定戦	ラウンド1	上限なし
	ラウンド2	ブロックごとに8チーム、合計64チーム
全国大会		ブロックごとに1チームと、エントリー数が最も多かったブロックから1チームを追加した合計9チーム

※エントリー数がラウンド2の定員に満たなかったブロックはラウンド1は実施されません。エントリーしたチームは自動的にラウンド2に進出します。

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター（選手枠）

各チームは以下の通り選手を登録できます。

エントリー締切後の登録内容の変更はできません。

- スタートイングメンバー（スターター）：3名
- 控え選手（リザーバー）：1名

2.2 チーム代表者

各チームは、ロースターから1名を「チーム代表者」として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窓口を担います。

2.3 スタートイングメンバーの提出

試合日の2日前の17:00までにスターターの申請が必要です。

提出方法はエントリー締切後に運営からご連絡します。

第3条 共通ルール

3.1 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。

3.2 対戦フォーマット

イベント	大会形式	マッチの勝利条件	セットの勝利条件
ブロック代表決定戦	シングルエリミネーション	Bo1（1セット先取）	Bo3（2ラウンド先取）
全国大会		Bo3（2セット先取）	

3.3 ゲームモード・マップ

3.3.1 ブロック代表決定戦

下記のゲームモードならびにマップを使用します。

ゲームモード	マップ
エメラルドハント	ごつごつ坑道

3.3.2 全国大会

下記のゲームモード・マップからランダムに決定します。

ゲームモード	マップ
エメラルドハント	ごつごつ坑道
強奪	安全地帯
賞金稼ぎ	流れ星
ブロストライカー	スーパービーチ
ホットゾーン	炎のリング
ノックアウト	ゴールドアームの渓谷

3.4 ゲームの設定

項目	設定	項目	設定
パワーマッチ	オン	超強力ガス	オフ
ラウンド数	3	ハイパードロップ	オフ
準備時間	普通	クイックファイア	オフ
エナジードリンク	オフ	現地復活	オフ
スロープ	オフ	ヒーリングブリーズ	オフ
スーパーチャージ	オフ	フォギーバトル	オフ
スピードスター	オフ	低速弾	オフ
底なしパワー	オフ	砂嵐	オフ
毒アリーナ	オフ		

3.5 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キャラクターが存在する場合、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。

使用禁止情報は事前に告知します。該当キャラクターを選択し、ゲームを行った場合はペナルティを付与します。

3.6 グローバルBANについて

全国大会のみ、グローバルBANを採用します。（ブロック代表決定戦では採用しません。）ゲームモードの通知後、両チームは2体ずつのキャラクターをBAN（排除）することができます。BANされたキャラクターは当該マッチを通して使用することができません。

3.7 トーナメントの決定

運営事務局が厳正に抽選を行い、対戦組み合わせを決定・公表します。複数チームの棄権があった場合はトーナメントを再編することがあります。

3.8 選手登録名の変更について

エントリー締め切り以降、登録した選手および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。

3.9 デバイスについて

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いません。

なお、オフラインで行われる全国大会グランドファイナルでは、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。

第4条 対戦の流れ

4.1 事前準備

トーナメント公表後に下記のご案内をチーム代表者にお送りします。選手は期日内に申請・登録をおこなってください。

1. Discordサーバーの参加（締切：各ラウンドの3日前 17:00まで）

大会運営のご案内は専用のDiscordサーバーにてお送りしますので、運営事務局からチーム代表者宛てに送られた招待リンクよりDiscordサーバーへご参加ください。
チームメンバー全員の入室が必要です。

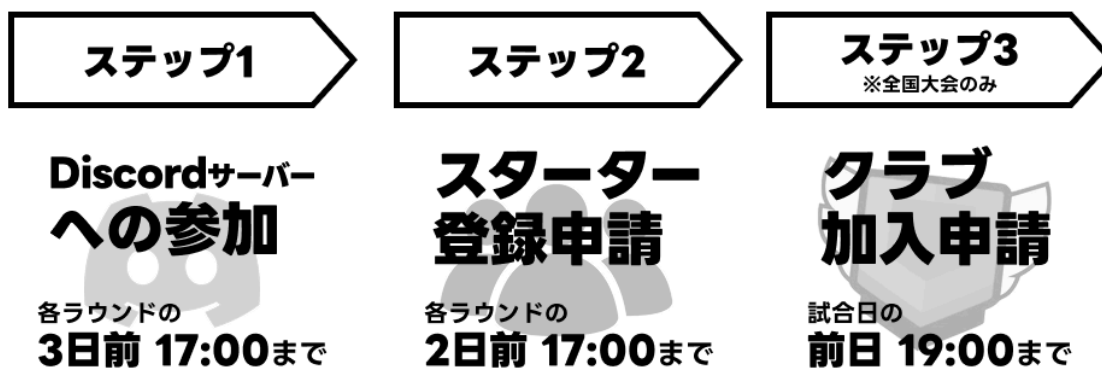
2. スターター登録申請（締切：各ラウンドの2日前 17:00まで）

チーム代表者宛てに「スターター登録申請フォーム」を送ります。出場する3名の情報の登録を行ってください。

3. （※全国大会のみ）クラブ加入申請（締切：試合日の前日 19:00まで）

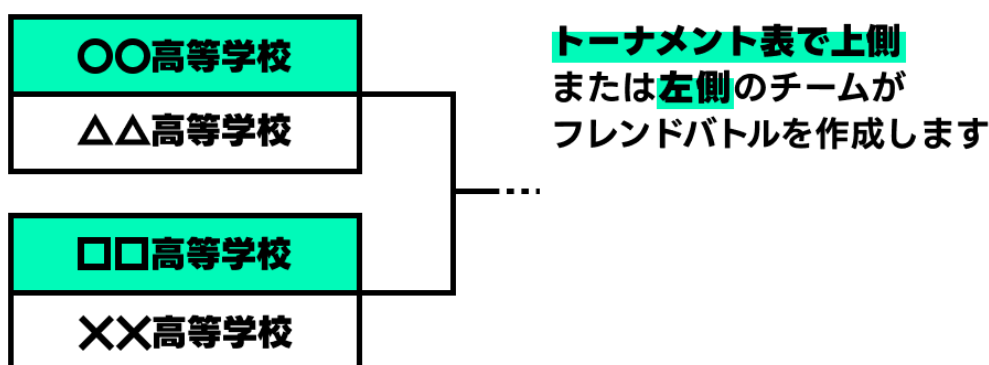
全国大会では観戦の都合により、運営事務局が指定したクラブに加入する必要があります。運営事務局の指定したクラブに加入申請をしてください。

■ 事前準備



4.2 当日の流れ

1. Discordサーバーで対戦相手を確認してください。
2. トーナメント表で上側または左側に配置するチームの選手それぞれがクラン内でフレンドバトルを作成してください。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。



3. 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。
4. 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。
5. 対戦終了後は勝利した選手が勝利報告を行ってください。
6. チームメンバー全員の試合終了後、マッチに勝利したチームのチーム代表者が勝利報告を行ってください。
7. 勝利したチームは次の試合開始まで待機してください。
8. 上記1~7の流れを繰り返します。

第5条 詳細ルール

5.1 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。

5.2 棄権・繰り上げについて

棄権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り上げの対応をしない場合があります。

5.3 切断/再接続について

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。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。

5.4 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。

5.5 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。

5.5 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

5.6 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。

5.7 本人確認

運営事務局より本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従う必要があります。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 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサー企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード・マウス・マウスパッド等）以外でのスポンサー露出は禁止です。服装等でのロゴ露出も禁止事項に該当します。

5.9 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、運営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. なりすまし行為（他選手のアカウントを使用してのプレイ、またはそれを誘導・奨励・指示する行為）
2. チート行為（不正にゲームを有利に進める機器・プログラムの使用、または審判がチートと判断した行為）
3. 故意の切断（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のURLを関係者以外に公開する行為
5. ロビーID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. 運営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. 運営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大会に参加する行為
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. その他運営事務局の単独の裁量によって、運営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

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運営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運営事務局が確認、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. 運営事務局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運営事務局が判断し、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. Lv2：1ゲームの出場停止、または1ゲーム分の勝利没収
3. Lv3：2ゲームの出場停止、または2ゲーム分の勝利没収
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：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。