

STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026
ルールブック(クラッシュ・ロワイヤル)



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 |
| ゲーム | プレイヤー同士の対戦の単位 |
| バトル | ゲームの中で行われる対戦の最小単位 |
| 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」から構成されます。

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6日（土）、7日（日） | オンライン |
| | ラウンド2 | 6月20日（土）、21日（日） | オンライン |
| | 予備日 | 7月4日（土）、5日（日） | オンライン |
| 全国大会 | | 8月1日（土） | オンライン |
| 表彰式 | | 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6日（土）、20日（土） | 北海道、東北、関東、オンライン高校ブロック |
| 6月7日（日）、21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。

第3条 主要ルール

3.1 対戦フォーマット

| イベント | 大会形式 | マッチの勝利条件 | ゲームの勝利条件 |
|-----------|--------------|-------------|-------------|
| ブロック代表決定戦 | シングルエリミネーション | Bo3（2ゲーム先取） | Bo1（1バトル先取） |
| 全国大会 | | | Bo3（2バトル先取） |

3.2 ゲームの設定

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 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。

3.4 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。

3.5 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。

3.6 新カードの使用制限

大会期間中に新規実装されたすべてのカード（タワーユニットも含まれます）は正式リリース後、運営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。

3.7 限界突破カード・ヒーローカードについて

制限はございません。対戦で使用できる種類・枚数はゲーム内の仕様に準拠します。

3.8 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。

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3点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。

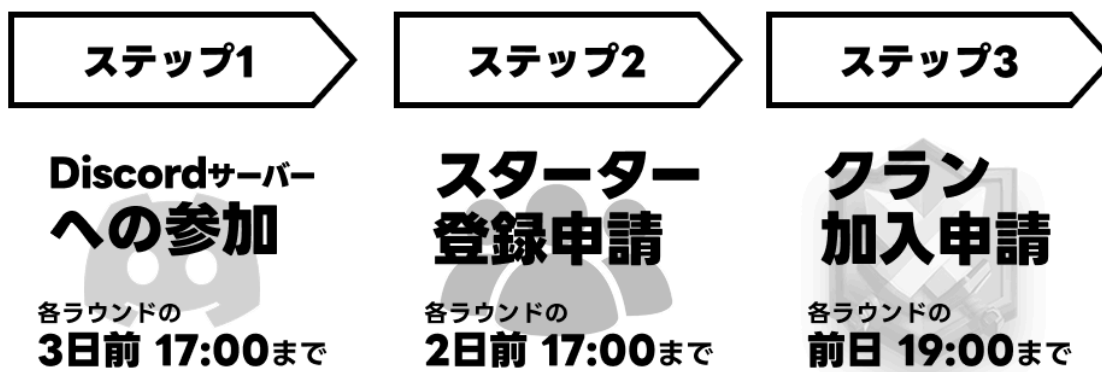
2. スターター登録申請（締切：各ラウンドの2日前 17:00まで）

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名の情報をそれぞれPlayer1~3として登録を行ってください。当日は各チームのPlayer1~3同士が対戦します。

3. クラン加入申請（締切：各ラウンドの前日 19:00まで）

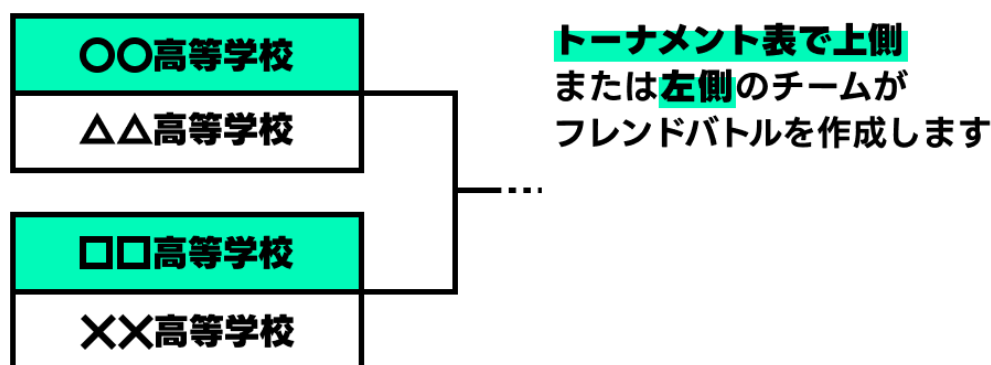
Player1~3はそれぞれ別のクランに加入していただきます。3種類のクラン情報をチーム代表者宛てに送るので、各自がクランに加入申請を行ってください。

■ 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。



3. もう一方のチームはフレンドバトルに参加し、対戦を行ってください。
※もし対戦相手を間違えてしまった場合、運営事務局に報告のうえ、試合終了まで待機するか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勝利報告を行ってください。
5. 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。
6. 勝利したチームは次の試合開始まで待機してください。
7. 上記1~7の流れを繰り返します。

第5条 詳細ルール

5.1 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。

5.2 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 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。

5.4 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。

5.5 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。