

# THE CLAN WAR 1

カウンターストライク NEO 全国大会

## ガイドブック

Ver.1.06



## 目 次

概 要	P.3
The Clan War1 における基本試合レギュレーション	P.5
地方予選レギュレーション	P.10
ワイルドカード決定戦レギュレーション	P.13
決勝大会 1 日目レギュレーション	P.14
決勝大会 2 日目レギュレーション	P.16

### <更新履歴>

- 1.06 The Clan War1 における基本試合レギュレーションに関し、
  - 決勝大会 1 日目レギュレーションに関し、
    - ・ベストオブ 3MAP 方式の進行手順について追記
  - 決勝大会 2 日目レギュレーションに関し、
    - ・先攻/後攻選択権について追記
- 1.05 地方予選のレギュレーションに関し、
  - ・リーグ戦の勝利優先順位について追記
- 1.04 -ワイルドカード決定戦のレギュレーションに関し、
  - ・マップの使用方法について変更
- 1.03 -ワイルドカード決定戦の情報を追加
  - 地方予選レギュレーションに関し、
    - ・大会形式の詳細を追加
    - ・使用マップの詳細を追加
- 1.02 -基本試合レギュレーションに関し、
  - ・禁止事項のブーストに関する表記を分かりやすく訂正
  - ・持ち込み可能なものに手袋とリストレストを追加
  - ・同士討ち設定有効の記述を追加
  - 地方予選の開始時間を追加
- 1.01 -地方予選時のブロック分けを追加

最新の更新部分は青字となっています。

## 概 要

「THE CLAN WAR 1 カウンターストライク NEO 全国大会」は、株式会社バンダイナムコゲームスが主催する、カウンターストライク NEO(以下、CSNEO)最強クラン決定戦です。全国の設置店舗から店舗代表クランを選出していただきます。各店舗代表クランが地方予選、決勝大会と戦っていき、最終的に CSNEO 最強クランを決定いたします。

### 店舗予選 2006年12月16日(土)～2007年1月28日(日)

各店舗ごとに予選を行い、店舗代表 1 クランを選出します。このクランには店舗代表として、地方予選に出場できる権利が与えられます。

店舗代表クランとして登録できるメンバーは、1 クランにつき、4 名以上 5 名までです。

なお、店舗予選のレギュレーションは各店舗に委ねられます。

### 地方予選 2007年2月3日(土)～2007年2月25日(日) 12:00～

全国を 11 のブロックに分け、各ブロック内の店舗代表クランがトーナメントを戦います。最終的にブロック代表 1 クランを選出します。各ブロックの代表クランには、決勝大会に出場できる権利が与えられます。地方予選は、2007 年 2 月中に順次行う予定となっております。レギュレーションの詳細は、本ガイド 10 頁をご参照ください。

### ワイルドカード決定戦 2007年2月25日(日) 12:00～

惜しくも地方予選で敗退してしまったクランでトーナメントを行い、決勝大会に進める最後の 1 枠「ワイルドカード」を争います。レギュレーションの詳細は、本ガイド 13 頁をご参照ください。

**決勝大会 2007年3月10日(土)～2007年3月11日(日) 12:00～**

地方予選を勝ち抜いた 11 クランに加え、ワイルドカード獲得クラン 1 クランの計 12 クランで「カウンターストライク NEO 最強クラン」の称号を争っていただきます。決勝大会は 2 日間に分けて行います。レギュレーションの詳細は、本ガイド 14 頁をご参照ください。

#### **【決勝大会 1 日目】**

12 クランからベスト 4 を選出します。1 リーグ 4 クラン、計 3 つのリーグ戦で行います。各リーグ 1 位の 3 クランは、決勝大会 2 日目へ進出することができます。残り 1 枠は、各リーグ 2 位の 3 クランで総当り戦を行い決定します。

#### **【決勝大会 2 日目】**

決勝大会 1 日目を勝ち抜いてきた強豪 4 クランでダブルイリミネーショントーナメントを行ない、カウンターストライク NEO 最強クランの座を争います。決勝大会 2 日目に関しては、4 クランが所属している各店舗に大会本部からスタッフを各 1 名ずつ派遣します。決勝大会 2 日目は、大会本部スタッフが中心となって司会進行・ジャッジを行う予定です。

## The Clan War 1 における基本試合レギュレーション

以下に「The Clan War 1」地方予選以降における標準的な試合のレギュレーションを提示いたします。特に断りがない限り、試合は以下のレギュレーションに則って行なわれるものとします。

店舗予選においても、4on4 のクラン戦が可能であれば同様のレギュレーションで試合を行なうことを推奨いたします。

なお、レギュレーションについては変更される場合があります。その際は、「カウンター ストライク NEO 公式サイト / csneo.com」にてお知らせいたします。

### クランについて

クランメンバーの登録は5名まで可能です。当初4名で登録したクランについては、大会全期間を通じて、1回・1名に限り、登録クランメンバーの追加が可能です。クランメンバーの追加は、店舗代表クランが当該店舗へ申請 当該店舗から大会本部へ申請という手続きになります。試合当日のメンバー追加はできません。追加が必要であれば、予め手続きを行なっておいてください。

また、選手は複数の店舗代表クランを掛け持ちすることはできません。サブカード等を使用しての掛け持ちが発覚した場合、当該選手は本大会への出場権利を失います。

### 使用ゲームモード

部隊戦モードを使用します。また、部隊編成時にメニューから「クランとして対戦」を選択してください。地方予選以降の全ての試合は、「クラン戦」として行います。従って、原則として戦譜が保存されます。なお、同士討ち設定は有効とします。

### 使用マップ

「倉庫」「旧市街」「埠頭」「城塞都市」の4つのマップから選ばれます。

### 対戦人数

4名対4名で対戦していただきます。

### 試合の勝利条件

部隊戦1回を「1セット」とし、3セット中2セット先取で勝利となります（以降、この形式を『部隊戦3セットマッチ』と呼びます。決勝大会ベスト4以降など、重要な試合では、5セット中3セット先取の『部隊戦5セットマッチ』を採用するケースもあります）。なお、トラブル等の影響で引分となった場合、1セットマッチの延長戦を決着がつくまで繰り返します。

## セットの勝利条件

各セットは、4ラウンド先取で勝利となります。両チームの勝利ラウンド数が3対3だった場合、そのセットの勝敗は以下の順で判定されます。

部隊戦ポイント（詳しくは後述）の多いクランの勝利

CSF サイドで勝利までにかかった平均時間の短いクランの勝利

上記で決着がつかない場合は、先にNEOを担当したクランの勝利

## 部隊戦ポイントについて

部隊戦ポイント加算条件は下記の通りです。

<CSF/NEO 共通の加算条件>

- ・相手クランのダウン数が加算されます。

ラウンドの勝敗が決してから5秒間はダウンによるポイントが加算されます。ダウン数ですので、落下に抛るダウンやC4爆弾の爆発に巻き込まれた場合も含まれます。

<CSF のみの加算条件>

- ・C4爆弾設置前に敵をせん滅した場合、相手クランのプレイヤー数が加算されます。
- ・C4爆弾の設置が完了した場合、相手チームのプレイヤー数が加算されます。
- ・C4爆弾でターゲットの爆破に成功した場合、相手クランのプレイヤー数が加算されます。

<NEO のみの加算条件>

- ・C4爆弾の解除に成功した場合、相手チームのプレイヤー数が加算されます。
- ・C4爆弾の設置を阻止しつつ時間切れで勝利した場合、相手クランのプレイヤー数が加算されます。

## 対戦カードの決定

地方予選以降は、大会本部が公正な抽選によって対戦カードを決定します。トーナメント枠、リーグの振り分けは、事前に大会本部より公式サイトで発表します。

## 試合の進行

トーナメントで左側に位置するクランが先に試合を申し込みます。その後は交互に試合を申し込みます。試合の申し込み時には、相手クランの名前がリストにオレンジ色で表示されている（クランの条件を満たしている）ことを確認してください。試合の申し込み後、ローディングが終了したら、両クランのリーダーが全体チャットでお互いのクランの準備が整ったことを確認します。確認が取れたら、申し込みを受けたクランのリーダーが「YES」キーを押して戦闘を開始してください。

## 選手交代

1セット毎に可能です。交代の際は、対戦相手を待たせないよう、スムーズにメンバーチェンジを行ってください。

なお、地方予選以降は、登録されたクランメンバー以外のプレイヤーが試合に参加した場合、当該クランは即失格となります。失格となったクランは、以降の大会に参加することはできません。

## 審判について

各店舗のご担当者様にイベントの進行とともに審判役もお願いいたします。店舗代表クラン員以外のお客様で公正にゲームを管理できる方がいらっしゃれば、審判役はその方に委任していただいてもかまいません。

## 機器の持ち込みについて

プレイヤーは、試合時に以下の周辺機器を持ち込み使用することが出来ます。

- ・マウスパッド
- ・コードクリップ
- ・手袋
- ・リストレスト（手首の下に置いて、マウス・キーボード操作時の負担を減らすもの）

## ステーションについて

全国大会に参加する店舗は、マウスや画面保護用のフィルム以外は極力デフォルト状態のステーションを使用してください（なるべくフェアな環境下で大会を運営するため、ヘッドホンの追加といった改造は認められません）。

## 注意事項

- ・クランリーダーのみ、全体チャットの使用が可能です。試合開始に際して両クランの準備が整ったかどうかは、両クランリーダーの全体チャットで確認してください。  
試合前後の挨拶、トラブル報告の際は全員全体チャットが許可されます。
- ・チームチャットの使用はいつでも可能です。
- ・プレイヤーがダウンしたと判断する基準は、画面が観戦モードに切り替わった時とします。  
フラッシュバンで画面が確認出来ない場合は、確認出来た時点で倒されたとします。

## 禁止事項

### <失 格>

- ・ブースト（ ）による壁・天井の突破。
- ・ゲーム上の不具合の不正利用。
- ・電源を落とすなどして、故意にステーションエラーを発生させること。
- ・故意にネットワーク回線を切断すること。

プレイヤーキャラクターの上にプレイヤーキャラクターを乗せること。ブースト自体は許可されますが、ブーストを利用して壁や天井を突き抜ける行為は禁止とします。

### <警 告>

- ・ダウン後、次のラウンドが始まる前に他人に話しかけること。なお、ダウン中に審判に何か申告したい場合は、挙手をお願いします。
- ・観戦者にアドバイスを求めること。  
観戦者は、試合に関するヒントを与えるような発言・言動は控えて下さい。  
もし、そういったことを行なう観戦者がいた場合、大会会場から離れていただきます。
- ・試合中の携帯電話の使用。
- ・その他反則行為と審判が判断した場合や、著しくマナーが悪い場合。
- ・プレイヤーは計 2 回の警告で失格となります。
- ・その他不測の事態に関しましては大会運営本部が裁定をいたします。なるべく詳しい前後の状況をお知らせください。

## 罰 則

### <失 格>

- ・失格を宣告された場合は直ちにプレイを中断し、宣告されたプレイヤーの所属するクランは、そのセットを敗北したものとします。
- ・失格を宣告されたプレイヤーは、その試合に参加することが出来ません。
- ・リザーブメンバーがいるクランは、交代を行うことが出来ます。
- ・失格を宣告されたプレイヤーが、次の試合に参加することは可能です。

### <警 告>

- ・警告を宣告された場合、宣告されたプレイヤーの所属するクランはそのラウンドを敗北したものとします。

### トラブル発生時の対応

- ・ステーションやネットワークのトラブル（ ）が発生した場合、トラブル発生前のスコアを再現しそこから再度試合開始となります。
- ・スコア再現は、それまでの取得ラウンド数と同じ回数、相手チームを殲滅することで行なってください。従って、セットの途中からであっても、マネー \$ 25,000 の状態で試合は再開します（マネーを消費しても結構ですが、不利になるだけです）。
- ・トラブルが発生したセットの取得ラウンド数が両クランとも同じ（3 - 3）になった場合、部隊戦ポイントは考慮せず引分とします。

プレイヤーが通常通りにプレイすることが難しい状態。多少のラグ（遅延）に関しては、トラブルとは見なしません。

### その他

- ・試合中にポイントやコイン切れ等の理由でログアウトしてしまった場合でも、試合はそのまま続行となります。
- ・試合開始時にクランメンバーが 4 名以上揃っていない場合は、少ない人数で試合をするか棄権することになります。試合の途中で遅刻したメンバーが到着した場合、その時点で行なっているセットには参加できません。次のセットからは試合に参加することが可能です。
- ・重大なレギュレーション違反を犯したプレイヤーは、今回の全国大会に関係するイベント全てに参加する事ができなくなります。
- ・他人を誹謗中傷するような名前や、公序良俗に反した名前での大会へのエントリーはお断りさせていただきます（CSNE0.com のランキング掲載対象にならないプレイヤー/クランネームは NG だとお考えください）。
- ・大会期間中は店舗、地域での代表選手となりますので、他のプレイヤーの模範となるよう心がけて下さい。
- ・E スポーツマン精神に則り、正々堂々とフェアな試合をして下さい。

## 地方予選レギュレーション

地方予選で優勝したクランは、決勝大会 1 日目出場権利を得ることができます。  
(決勝大会 1 日目出場権を得られるのは、各ブロック 1 クランのみです)

### ブロック編成

12 ページの通りとします。

### 参加資格

- ・店舗予選にて地方予選出場権利を獲得したクラン（大会本部へ登録済のメンバーであること）
- ・クラン/個人写真撮影に同意するクラン
- ・公式サイト、その他メディアへの写真掲載・取材に同意するクラン
- ・地方予選を勝ち抜いた場合、決勝大会へ参加する意思のあるクラン

### 実施時期

2007 年 2 月の週末（土日祝）12:00～ 順次開催する予定です。

2 月 3 日（土） 第 1 ブロック 第 11 ブロック  
2 月 4 日（日） 第 2 ブロック 第 10 ブロック  
2 月 10 日（土） 第 3 ブロック 第 9 ブロック  
2 月 11 日（日） 第 4 ブロック 第 8 ブロック  
2 月 17 日（土） 第 5 ブロック 第 7 ブロック  
2 月 18 日（日） 第 6 ブロック  
2 月 24 日（土） 予備日

## 大会形式

以下の通りです。 各ブロックの参加クラン数によって異なります。

- ・2クランの場合  
シングルイリミネーショントーナメント
- ・3クランの場合  
リーグ戦
- ・4クランの場合  
ダブルイリミネーショントーナメント
- ・5クランの場合  
ダブルイリミネーショントーナメント
- ・6クランの場合  
リーグを2つに分けて行います。最終的に、両リーグ1位のクランがシングルイリミネーションで決勝を行います。
- ・7クランの場合  
リーグを2つに分けて行います。最終的に、両リーグ1位のクランがシングルイリミネーションで決勝を行います。

リーグ戦の場合は、勝ち点は、勝利+2ポイント、引分+1ポイント、敗北0ポイントとします。また、勝利セット数-敗北セット数を得失点差とします。

以下の優先順で順位付けを行います。

1. 勝ち点が多いクランが上位
2. 得失点差が多いクランが上位
3. 直接対決で勝っているクランが上位
4. 「1~3」で決まらない場合、1セットの延長戦を行い、勝ったクランが上位

## 使用マップ

「倉庫」「旧市街」「埠頭」「城塞都市」の4つのマップを、ベストオブ3MAP方式で使用します。ベストオブ3MAP方式とは、以下の試合方法です。

両クランが1つずつマップを選択し、そのマップで第1セット、第2セットを行います。2セット行き決着がつかなかった場合、大会本部が未使用マップの中からランダムにマップを選択し、そのマップで第3セットを行って決着をつけます。

<b>第1ブロック 北海道東北エリア</b>						
北海道	秋田県	山形県	福島県			
青森県	岩手県	宮城県				
<b>第2ブロック 関東エリア東</b>						
茨城県	栃木県	群馬県	千葉県			
<b>第3ブロック 関東エリア西/埼玉山梨</b>						
埼玉県	山梨県					
<b>第4ブロック 関東エリア西/北東京</b>						
東京都						
足立区	墨田区	中央区	中野区	武蔵野市	立川市	青梅市
葛飾区	江東区	板橋区	杉並区	東村山市	武蔵村山市	あきる野市
江戸川区	北区	豊島区	東久留米市	小平市	昭島市	瑞穂町
荒川区	文京区	新宿区	清瀬市	国分寺市	福生市	奥多摩町
台東区	千代田区	練馬区	西東京市	東大和市	羽村市	檜原村
<b>第5ブロック 関東エリア西/南東京</b>						
東京都						
港区	目黒区	狛江市	国立市	八王子市		
大田区	世田谷区	小金井市	日野市	小笠原諸島		
品川区	三鷹市	府中市	多摩市	伊豆諸島		
渋谷区	調布市	稲城市	町田市			
<b>第6ブロック 関東エリア西/神奈川</b>						
神奈川県						
<b>第7ブロック 甲信越北陸エリア</b>						
新潟県	石川県	富山県				
長野県	福井県					
<b>第8ブロック 東海エリア</b>						
愛知県	三重県	静岡県	岐阜県			
<b>第9ブロック 近畿エリア</b>						
京都府	兵庫県	奈良県				
大阪府	滋賀県	和歌山県				
<b>第10ブロック 中国四国エリア</b>						
島根県	岡山県	山口県	香川県	高知県		
鳥取県	広島県	徳島県	愛媛県			
<b>第11ブロック 九州沖縄エリア</b>						
福岡県	長崎県	大分県	鹿児島県			
佐賀県	熊本県	宮崎県	沖縄県			

## ワイルドカード決定戦レギュレーション

地方予選で惜しくも敗退してしまったクランで、決勝大会に進める最後の 1 枠「ワイルドカード」を争います。

### ワイルドカード決定戦参加資格

- ・店舗代表クランとして地方予選に出場した結果、敗北してしまったクラン
- ・クラン/個人写真撮影に同意するクラン
- ・公式サイト、その他メディアへの写真掲載に同意するクラン
- ・ワイルドカード決定戦を勝ち抜いた場合、決勝大会に参加する意思のあるクラン

### 実施日程

2007 年 2 月 25 日 ( 日 ) 12:00 ~

### 大会形式

トーナメント方式、またはリーグ戦方式を予定しています。詳細については 2 月 20 日 ( 火 ) に「カウンターストライク NEO 公式サイト / csneo.com」にて発表いたします。

### 使用マップ

「倉庫」「埠頭」「城塞都市」「旧市街」の 4MAP から選ばれます。詳しくは、対戦カードと同時に「カウンターストライク NEO 公式サイト / csneo.com」で発表します。

## 決勝大会 1 日目レギュレーション

地方予選を勝ち抜いてきた 11 クラんと、ワイルドカード獲得クラん 1 クラんの合計 12 クラんから決勝大会 2 日目に出場できる上位 4 クラんを決定します。

### 参加資格

- ・地方予選、及びワイルドカード決定戦にて決勝大会出場権利を獲得したクラん（大会本部に登録済のメンバーであること）
- ・クラん/個人写真撮影に同意するクラん
- ・公式サイト、その他メディアへの写真掲載・取材に同意するクラん
- ・決勝大会 1 日目を勝ち抜いた場合、2 日目に参加する意思のあるクラん

### 開催日

2007 年 3 月 10 日(土) 12 : 00 ~ [各クラんのホーム店舗にて開催。](#)

### 大会形式

1 リーグ 4 クラん、計 3 リーグの総当たり戦で行います。各リーグ 1 位の 3 クラんが、2 日目に行われる決勝大会ベスト 4 へ進出することができます。残り 1 枠は各リーグ 2 位の 3 クラんで総当たり戦を行い決定します。

勝ち点は、勝利 +2 ポイント、引分 +1 ポイント、敗北 0 ポイントとします。また、勝利セット数-敗北セット数を得失点差とします。

リーグ戦は以下の優先順で順位付けを行います。

1. 勝ち点が多いクラんが上位
2. 得失点差が多いクラんが上位
3. 直接対決で勝っているクラんが上位
4. 「1~3」で決まらない場合、1 セットの延長戦を行い、勝ったクラんが上位

## 使用マップ

「倉庫」「旧市街」「埠頭」「城塞都市」の4つのマップを、ベストオブ3MAP方式で使用します。決勝大会のベストオブ3MAP方式は、以下の手順で進行します。

1. 両クランに1つずつ対決マップを選択していただきます。マップ決定後、クランリーダーはそのマップ名を店舗スタッフの方に伝えてください。
2. 大会本部が、マップが決定したかどうかを両店舗スタッフの方に確認を取ります。
3. 確認が取れた後、両店舗スタッフの方に同じタイミングでマップ名を告げていただきます。なお、この時同じMAPが両クランによって選択された場合は、第1・第2セットともにそのMAPを使用します。
4. 大会本部が第1セット、第2セットで使用するマップを発表します。第1セットは、リーグ表で上部に記載されているクランが選択したマップを使用します。第1セットにどちらのクランがCSFでスタートするか(以下、先攻/後攻)はもう一方のクランが選択できます。
5. 第1セット終了後、第2セットの攻守を「4.」でマップを選択したクランに選んでいただきます。
6. 第1セット、第2セットが終了しても決着がつかなかった場合、大会本部が厳選なる抽選の上、マップと先攻/後攻を決定します。このとき、第1・2セットで使用しなかったマップの中から選ばれます。
7. 延長戦で使用するMAPと先攻/後攻は、前項と同じように大会本部が決定します。

## その他

決勝大会2日目出場権利獲得クランが辞退した場合、下位への繰り下がりとなります。

## 決勝大会 2 日目レギュレーション

決勝大会 1 日目を勝ち抜いてきた強豪 4 クランでカウンターストライク NEO 最強クランの座を争います。

### 参加資格

- ・ 決勝大会 1 日目にて決勝大会 2 日目出場権利を獲得したクラン（大会本部に登録済のメンバーであること）
- ・ クラン/個人写真撮影に同意するクラン
- ・ 公式サイト、その他メディアへの写真掲載・取材に同意するクラン

### 開催日

2007 年 3 月 11 日(日) 12:00~ 各クランのホーム店舗にて開催。

### 大会形式

ダブルイリミネーショントーナメントで行います。

### 使用マップ

「倉庫」「旧市街」「埠頭」「城塞都市」の 4 つのマップを、以下のように使用します。

1 回戦：倉庫

勝者側/敗者側トーナメント 2 回戦：城塞都市

敗者側トーナメント決勝：埠頭

決勝戦：旧市街

プレイオフ：倉庫

プレイオフは、決勝戦で敗者側トーナメントを勝ちあがってきたクランが勝者側トーナメントを制したクランに勝利した場合のみ実施します。

### 勝利条件

部隊戦 5 セットマッチを行い、3 セット先取で勝利となります。

### 先攻/後攻について

選択権利のあるクランは、以下の通りです。前のセットが終了した段階で、次のセットの先攻/後攻選択権のあるクランが決定します。

第 1・5 セット トーナメント表で上部に位置しているクランが選択

第 2・4 セット トーナメント表で下部に位置しているクランが選択

第 3 セット 大会本部の抽選によって決定