

※誠に勝手ながら、情報解禁日時を4月5日（月）午前11時とさせていただきます。

昨年1,779校・2,158チーム・5,555名が参加した日本最大のeスポーツ甲子園大会

Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021 ＜大会開催・エントリー開始のお知らせ＞

株式会社テレビ東京(本社：東京都港区、社長：石川 一郎)、株式会社電通(本社：東京都港区、社長：五十嵐 博)は、今年で3回目の開催となる高校対抗の全国eスポーツ大会『Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021(コカ・コーラ ステージゼロ イースポーツ ハイスクール チャンピオンシップ ニセンニジュウイチ)』を開催します。本日4月5日(月)より、大会公式サイト(URL：https://stage0.jp/)にて出場チームのエントリーを開始し、6月～7月に全国8ブロックのブロック代表決定戦(オンライン)、8月12日(木)～15日(日)にオフラインにて決勝大会を予定しております。



今年も「クラッシュ・ロワイヤル」、「フォートナイト」、「リーグ・オブ・レジェンド」の3タイトルで開催！
4月5日(月)より大会公式WEBサイトにて、出場チームのエントリー受付を開始！

『Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021』における競技タイトルは、昨年に引き続き「クラッシュ・ロワイヤル」、「フォートナイト」、「リーグ・オブ・レジェンド」の3タイトルに決定。いずれも世界中で絶大な人気を集めており、eスポーツ国際マッチでも開催されているほか、STAGE:0でも過去2回の大会で、全国の高校生選手たちが白熱の戦いを繰り広げたタイトルです。

4月5日(月)から5月24日(月)17:00まで、大会公式WEBサイトにて出場チームのエントリーを受付(※)いたします。同サイトでは、大会・試合に関する情報やコンテンツを随時更新するほか、大会公式Twitterでも最新情報をご案内します。

※応募状況によって受付期間などの変更の可能性あり



『Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021』

- 大会公式WEBサイト : <https://stage0.jp/> ※エントリーはこちらより受付
- 大会公式Twitter : https://twitter.com/stage0_jp

『Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021』大会概要

■ 昨年は全国から1,779校が参加！ 真の“日本一”高校生チームを決める、国内最大級のeスポーツ大会

『STAGE:0 eSPORTS High-School Championship』は、eスポーツ競技の発展と、世界で活躍する日本人選手の輩出を目指し、全国の様々なパートナーと協力して立ち上げた国内最大級の高校対抗eスポーツ大会です。

昨年は、日本全国の高校1,779校から全2,158チーム・5,555名が大会に参加し、SNSでの配信視聴者数は約747万人※を記録するなど大きな盛り上がりを見せました。 ※2020年9月22日集計。決勝大会開催中の「Twitter」「Twitch」「YouTube」視聴者数の総計

■ 大会主旨：

“STAGE:0(ステージゼロ)”には「この舞台からすべてが始まる」という意味が込められています。eスポーツという文化で繋がり、チームメイトと共に戦い認め合うことで活躍し成長できる舞台を、全国の高校生の皆さまに提供してまいります。ぜひご期待ください。

■ 主催：STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021 実行委員会 (テレビ東京・電通)

■ 協力：Epic games、Riot games、Supercell

■ 後援：文部科学省、一般社団法人日本eスポーツ連合、 オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟、日本経済新聞社、 浦安市、浦安市教育委員会

TOP SPONSOR



GOLD SPONSOR



■ トップ・スポンサー：日本コカ・コーラ株式会社

■ ゴールド・スポンサー：ロート製薬株式会社、株式会社マウスコンピューター、日清食品株式会社

※日清食品株式会社様から、参加高校の全チームに「カップヌードル」1ケース、「日清カレーメシ」2ケース、「日清のどん兵衛」1ケース、「日清焼そばU.F.O.」1ケースをプレゼントするキャンペーンも実施します。詳しくはWEBサイトをご覧ください。

■ メディアパートナー：

北海道新聞社、テレビ北海道(北海道ブロック代表決定戦主催)
河北新報社、東北放送(東北ブロック代表決定戦主催)
中日新聞社、テレビ愛知(中部ブロック代表決定戦主催)
産経新聞社、テレビ大阪(関西ブロック代表決定戦主催)
中国新聞社、中国放送(中国・四国ブロック代表決定戦主催)
西日本新聞社、TVQ九州放送(九州・沖縄ブロック代表決定戦主催)
テレビせとうち

開催形式について

今年は下記の通り、オンライン形式、一部オフライン形式（無観客）で開催を予定しております。※変更の可能性があります。

部門		開催形式	会場
クラッシュ・ロワイヤル部門 リーグ・オブ・レジェンド部門	ブロック代表決定戦	予選	オンライン形式
		決勝	オフライン形式（無観客） 各ブロック会場 (後日発表予定)
	全国 決勝大会	オフライン形式（無観客）	テレビ東京 六本木スタジオ
フォートナイト部門	ブロック代表決定戦 予選～決勝大会	オンライン形式	

参加を検討いただく高校生の皆さま、関係者の皆さまへ -新型コロナウイルスによる内容変更の可能性につきまして-

新型コロナウイルスの感染状況に鑑みながら、ご参加いただく皆さまの安全を最優先に開催時期や運営方法を随時検討・対応してまいりますので、内容に変更が生じる場合がございます。予めご了承ください。

ご参加いただく皆さまにおかれましても、3密（密閉空間・密集場所・密接場面）の重なりを避けた環境からのご参加をお願いします。

参加環境については、保護者（顧問の先生やご両親）ともご相談ください。

なお、開催に関して変更等が生じる場合は、大会公式ウェブサイトおよび公式Twitterでお知らせいたします。

参加対象者・大会スケジュールについて

<参加対象者>

- ・ 日本国内に在住する高校生・定時制高校生・高等専門学校生・通信高校生であること。
- ・ 生年月日が2003年4月2日～2006年4月1日であること。
- ・ 同一の学校のチームで参加すること。

<大会スケジュール>

ブロック代表決定戦を勝ち抜いたチームは決勝大会に進出できます。

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：通信高校のネットコース（キャンパスへの通学が週1回未満の方）

■ブロック代表決定戦

	クラッシュ・ロワイヤル	リーグ・オブ・レジェンド	フォートナイト
北海道ブロック	ROUND1：6月5日(土) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月12日(土) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	テストマッチ：6月19日(土) 6月20日(日) DAY1：6月26日(土) DAY2：6月27日(日)
東北ブロック	ROUND1：6月6日(日) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月12日(土) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	
関東ブロック	ROUND1：6月12日(土) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月13日(日) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	
中部ブロック	ROUND1：6月6日(日) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月12日(土) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	
関西ブロック	ROUND1：6月5日(土) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月12日(土) ROUND2：6月19日(土) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	
中国・四国ブロック	ROUND1：6月12日(土) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月13日(日) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	
九州・沖縄ブロック	ROUND1：6月13日(日) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月13日(日) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	
オンライン高校ブロック	ROUND1：6月13日(日) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	ROUND1：6月13日(日) ROUND2：6月20日(日) 決勝戦：7月3日(土)4日(日)	

<クラッシュ・ロワイヤル／リーグ・オブ・レジェンド：決勝大会進出チームの決定方法について>

ROUND1の上位16チームがROUND2に進出、ROUND2の上位2チームが決勝戦に進出、決勝戦の上位1チームが決勝大会に進出。

※ブロック代表決定戦の決勝戦は7月3日(土)4日(日)のいずれかの日程となります。追っての発表をお待ちください。

<フォートナイト：決勝大会進出チームの決定方法について>

DAY1の上位22チーム、DAY2の上位22チーム、合計44チーム(88人)が決勝に進出。

※両日の参加は可能(DAY1の上位22チームに残ったチームもDAY2に参加可能ですが、DAY2の最終ランキング集計時に除外して決勝大会進出チームを決定いたします)

※6月19日(土)20日(日)でテストマッチを予定しています。決勝大会進出のポイントとしてはカウントされませんが、本番の進行をスムーズにするため、

また、本番に近い環境でのプレイが可能ですので、ぜひ参加をお願いします。

■決勝大会

	クラッシュ・ロワイヤル	リーグ・オブ・レジェンド	フォートナイト
決勝大会	全9チーム： 8月14日(土)	全9チーム： 8月12日(木)・13日(金)	全44チーム： 8月15日(日)

※誠に勝手ながら、情報解禁日時を4月5日（月）午前11時とさせていただきます。

世界で活躍するeスポーツプレイヤーとの交流や豪華優勝賞品もご用意！

今年も各タイトルにおいて、以下のような優勝賞品を用意しております。※いずれも現在調整中のため変更の可能性があります。

クラッシュ・ロワイヤル	フォートナイト	リーグ・オブ・レジェンド
日本のトッププレイヤーやトップストリーマーとの対戦権を獲得！	大会優勝チームには、プロや有名配信者との特別マッチにご招待！	達成者ライズと50,000ライアットポイント他を獲得！

<競技タイトル詳細>



■クラッシュ・ロワイヤル

「クラッシュ・ロワイヤル(通称：クラロワ)」は、最大8枚で構成されるキャラクターのカードデッキを駆使し、3分間の戦闘中、自分のタワーを守りつつ敵のタワーを攻める、戦略性の高いリアルタイム対戦型ゲームです。2018年には世界規模のeスポーツリーグ「クラロワリーグ」を立ち上げ、世界のトッププレイヤーが集結するリーグを展開。2018年夏にインドネシアで開かれた「第18回アジア競技大会」でも公開競技としてクラロワが採用されるなど、eスポーツタイトルとして今世界的に注目されているスマホゲームです。

クラッシュ・ロワイヤル 公式twitter：

<https://twitter.com/ClashRoyaleJP>



■フォートナイト

全世界3億5,000万人のプレイヤー数を突破した「Fortnite(フォートナイト)」は、100人の中から最後の一人やチームまで生き残って、「ビクトリーロイヤル」を勝ち取る、バトルロイヤルシューティングゲームです。素材を集めて、砦を建築して、相手を武器とアイテムで倒す、スリル満点な展開が大きな魅力。また、ダウンロード・基本プレイが無料な点や、クロスプラットフォーム対応により、幅広いデバイスでプレイできる点も大きな特徴で、世界中で大ヒットしています。STAGE:0でも、大きく参加数を伸ばし昨年は1,000校以上が参加するなど、ますます盛り上がりを見せています。過去にはプロチームに所属する選手を輩出しており、決勝大会のハイレベルな戦いも期待されます。

フォートナイト 公式サイト：

<https://www.epicgames.com/fortnite/ja/buy-now/battle-royale>



■リーグ・オブ・レジェンド

2009年10月に米国でサービスを開始、2016年9月時点で月間アクティブプレイヤーが1億人を突破し、世界各地で大規模な大会が行われている人気オンラインゲーム。マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ(通称MOBA)と呼ばれるチーム対チームの対戦型PCゲームで、プレイヤーが操作する「チャンピオン」と呼ばれるキャラクターで相手本陣の攻略を競います。RTS(リアルタイムストラテジー)のテンポと迫力にRPG要素を加え、スピード感のある展開が特徴で、その競技性の高さから、eスポーツのタイトルとして世界中でプロリーグが開催されています。

毎年行われるeスポーツ最高峰の世界的祭典「League of Legends World Championship」は視聴者数9,960万人を記録するなど大きな注目を集めており、多彩なキャラクターや作り込まれた世界観、映像や音楽、などゲーム以外のコンテンツも魅力で、コスプレやファンアートをはじめとした熱狂的なコミュニティ活動も各地で行われています。

リーグ・オブ・レジェンド 公式サイト：

<https://jp.leagueoflegends.com/ja-jp/>

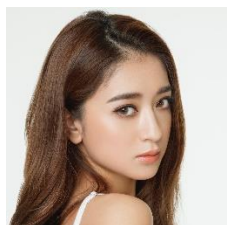
※誠に勝手ながら、情報解禁日時を4月5日（月）午前11時とさせていただきます。

昨年に引き続き、アンガールズ田中さん、みちよばさんこと池田美優さんが大会アンバサダー、アルコ&ピースさんがスペシャルサポーターに就任し、「STAGE:0」の出場選手を応援！



■アンガールズ 田中 卓志さん 応援コメント

予選はリモートなので、気楽に参加できますし、迷っている人は、実力試しや思い出作りに全員エントリーしてください！僕たちも、最高の思い出ができるように一生懸命サポートします！過去の映像を見て傾向と対策を練りながら、大会の日まで練習に励んでください。決勝大会でお待ちしております！
(別途最終ページに、インタビュー内容を掲載)



■池田 美優(みちよば)さん 応援コメント

勝っても負けても高校生活の良い思い出になるので、参加を悩んでいるなら気軽にエントリーをポチっとしてください！「STAGE:0」は毎回予想できないドラマが生まれるので、誰でも優勝争いに加われるチャンスがある大会です。大会までまだまだ時間はあります。地道に練習し、悔いのないように楽しみながらがんばってください！
(別途最終ページに、インタビュー内容を掲載)

2020年(第2回) 大会実績

- 参加校数：1,779校 参加チーム：2,158チーム 参加人数：5,555名
- 配信視聴者数：約747万人 ※2020年9月22日集計。決勝大会開催中の「Twitter」「Twitch」「YouTube」視聴者数の総計
- 優勝校：<クラッシュ・ロワイヤル> 三田国際学園高等学校(東京都)
<フォートナイト> 角川ドワンゴ学園N高等学校(沖縄県)
<リーグ・オブ・レジェンド> 角川ドワンゴ学園N高等学校(沖縄県)



2019年(第1回) 大会実績

- 参加校数：1,475校 参加チーム：1,780チーム 参加人数：4,716名
- 配信視聴者数：約136万人 ※2019年8月15日集計。決勝大会開催中の「Twitter」「Twitch」「YouTube」視聴者数の総計
- 優勝校：<クラッシュ・ロワイヤル> 渋谷教育学園渋谷高等学校(東京都)
<フォートナイト> 千葉県立下総高等学校(千葉県)
<リーグ・オブ・レジェンド> 角川ドワンゴ学園N高等学校(沖縄県)



昨年優勝者のコメント

【クラッシュ・ロワイヤル】かな選手 / 年齢(昨大会時点) : 17 (高2)

/ 所属高校 : 三田国際学園高等学校 (東京都) チーム名 : 翠雲

■eスポーツを始めたきっかけを教えてください。

中学2年生の頃から友だちと『クラッシュ・ロワイヤル』を競い合っているうちに上達したことがきっかけでeスポーツを始めました。

■普段の練習場所や時間を教えてください。

普段は勉強の休憩時間や通学中に遊んでいるくらいですね。『クラロワ』は3分あれば気軽に遊べるゲームです。

大会前は、自宅が離れているメンバーとスケジュールを調整し、オンラインで通話しながら練習に励んでいました。

■「STAGE:0」については、どこで知ったのですか？また、どうしてエントリーされたのでしょうか？

Twitterで知りました。腕試しのつもりで第1回の大会に参加しましたが、負けたのが悔しかったので、雪辱を果たすために第2回の大会にもエントリーすることに。受験勉強を控え、「この大会が最後」という意気込みで臨んだので、優勝できてよかったです。

■「STAGE:0」のおもしろいところを教えてください。

チーム戦なのがおもしろいですよね。エースが負けても、他のメンバーのがんばり次第で勝ち抜けるドラマチックな展開もあり得ますから。

■優勝して周りの反応はどうでしたか？

「eスポーツに対する見方が変わった」と言ってくれる人が多かったです。家族はもちろん、友だちやサッカークラブのチームメート、学校の先生たちから「ゲームってこんなに熱くなれるんだね！」と言ってもらえました。eスポーツの魅力が伝わったと感じています。

■最後に、今年の抱負を一言お願いします。

現時点で参加するかは未定ですが、もしエントリーするなら2連覇を達成したいです。一生で3年間しかない高校生活でゲームに夢中になれる期間は逆に貴重だと思います。「STAGE:0」の存在を知った大学生や社会人の方が「羨ましい」と言っているのを聞いたことがありますので、迷っている人は後悔することがないように積極的に参加し、学業と両立しながらがんばってほしいですね。



【フォートナイト】HYG Chocoluv -ω-(チョコラブ)選手 / 年齢(昨大会時点) : 17 (高2)

/ 所属高校 : 学校法人角川ドワンゴ学園 N高等学校 / チーム名 : しぐま部屋

■eスポーツを始めたきっかけを教えてください。

昔からゲームが好きだったのですが、友だちから『フォートナイト』を勧められてハマったのがきっかけです。最初の頃はゲームに夢中になっていると親から注意されましたが、熱意を買ってくれたのか、勉強と両立しながら頑張るように言われました。

■普段の練習場所や時間を教えてください。

4時間くらいスクリーンに参加して、あとは個人練習です。プレイを見返したり、強い人の動画を研究したりしています。

■「STAGE:0」については、どこで知ったのですか？また、どうしてエントリーされたのでしょうか？

前年のエントリーが締め切られる直前に友だちから聞いて知ったのですが、間に合いませんでした。なぜか腕には自信があったので、次は必ず挑戦しようと思い、エントリーしました。

■「STAGE:0」のおもしろいところ、難しいところを教えてください。

レベルの高い相手と試合ができることですね。たくさんの人に見てもらえる緊張感も醍醐味です。

■優勝して周りの反応はどうでしたか？

両親からは褒めてもらえました。友だちからは「強過ぎてヤバイな……」と逆に引かれましたが(笑)

■将来の夢や目標、イメージなどございますか？

まだ全然決められていませんが、プロゲーマーも視野に入れて考えたいと思います。

■最後に、今年の抱負を一言お願いします。

参加することが決まったら、次は全部勝ちたいです。



【リーグ・オブ・レジェンド】ShakeSpear (シェイクスピア)選手 / 年齢(昨大会時点) : 18 (高3)

/ 所属高校 : 学校法人角川ドワンゴ学園 N高等学校 / チーム名 : KDG N1

■eスポーツを始めたきっかけを教えてください。

『リーグ・オブ・レジェンド』を始めたのは、5年ほど前に好きな人から誘われたのがきっかけです。高校1年生のときに『リーグ・オブ・レジェンド』の高校生大会があることを知り、eスポーツとして認識するようになりました。

■普段の練習場所や時間を教えてください。

1日平均10時間くらいは自宅で練習に励んでいます。あと、N高や所属するプロチームで指導を受けています。

■「STAGE:0」については、どこで知ったのですか？また、どうしてエントリーされたのでしょうか？

高校1年生の冬ごろにテレビの放送で知りました。高校生の大会ではすべて優勝したいと思い、エントリーしました。

■「STAGE:0」のおもしろいところを教えてください。

メンバー全員で挑めるのがおもしろいところです。優勝を目指す上でメンバーと意見がぶつかったりもしましたが、ゲームではなく、eスポーツに挑戦している実感が湧きます。

■優勝して周りの反応はどうでしたか？

大会に優勝してからは、両親が『リーグ・オブ・レジェンド』にさらに興味を持ってくれるようになりました。父は私より知識が豊富かもしれません(笑)

■将来の夢や目標、イメージなどございますか？

まずは2年以内にプロの公式大会に出場できるようにしたいです。そして、いずれは大会の実況解説に携わったり、大会を開く立場になったり、中学生や高校生がeスポーツに触れられる機会を提供したいですね。eスポーツプレイヤーの象徴として、一步を踏み出す勇気を与えたいです。

■最後に、参加する方へ応援メッセージをお願いします。

勇気を捨てず、優勝を目指して練習をがんばってください。



アンバサダーインタビュー

■ 第1回大会より3度目のアンバサダー、アンガールズ田中卓志さん

① 第1回より、3年目のアンバサダー就任ですが、決まった時の印象を教えてください。また、これまでの大会で印象に残ったシーンなどあればお聞かせください。

本当に嬉しいです。ここ3年、人生で最もゲームに熱中しているので、自分しかないないと自負しています(笑)。前年はN高の強さが光りましたよね。三田国際学園が意地を見せて完全制覇を阻みましたが、今年もN高が旋風を巻き起こすのか、非常に楽しみです。

② 本大会は、高校生が一生懸命取り組み、その成果を発揮する大会でもあります。田中さん自身、高校生時代に一生懸命になったことやハマったことなどについて教えてください。

高校時代は建築技師を目指していました。建築系の大学を卒業する直前にネタ番組がブームになり、お笑いの道に進んでしまいましたが(笑)。今、高校生だったら、ひょっとしたらプロゲーマーを目指していたかもしれません。

③ 昨年は、コロナ禍でチームによっては、なかなかいつも通りの練習ができなかったようです。

田中さん自身、コロナの影響を受けて大変だったことがあれば、お聞かせください。

収録がオンラインになって、自宅から放送する機会が増えました。ゲーム番組の収録の日は大量の機材が送られてきて(笑)自分で配線しながらセッティングして、片付けまでするのは大変でした。

④ STAGE:0の見どころや楽しみ方について、教えてください。

今回の見どころは、前年優勝したN高と三田国際学園を倒すチームが現れるのか、というところ。打倒王者を掲げて、がんばってもらいたいですね。高校生の熱いコメントにも注目です。



■ 第1回大会より3度目のアンバサダー、池田美優(みちよば)さん

① 第1回より、3年目のアンバサダー就任ですが、決まった時の印象を教えてください。また、これまでの大会で印象に残ったシーンなどあればお聞かせください。

「次は呼ばれるかな」と毎回不安なんです(笑)、今年もお声掛けいただいて嬉しいです。前回大会では、『フォートナイト』で優勝したびおら選手の強さと個性的なリアクションが印象に残っています。N高の3冠を三田国際学園が阻んだ展開はおもしろかったですね。

② 本大会は、高校生が一生懸命取り組み、その成果を発揮する大会でもあります。みちよばさん自身、高校生時代に一生懸命になったことやハマったことなどについて教えてください。

N高に在籍していましたが、すでにモデル活動を始めていたので、仕事が青春でした。当時は、雑誌の表紙を飾りたいと思っていましたね。小さい頃からゲームは好きだったので、今、高校生に戻れるならeスポーツに興味を示していたかも。

③ 昨年は、コロナ禍でチームによっては、なかなかいつも通りの練習ができなかったようです。

みちよばさん自身、コロナの影響を受けて大変だったことがあれば、お聞かせください。

アクリル板に慣れるまで大変でした。ただ、リモートで打ち合わせができるようになったりして、オンラインの良さも実感しましたね。

④ STAGE:0の見どころや楽しみ方について、教えてください。

どこかの学校が3冠を取れば第4回がさらにドラマチックになるのではないかと思います。あと、女子の活躍に期待したいです。



「STAGE:0」スペシャルサポーター応援コメント



■ アルコ&ピース 平子 祐希さん(写真左) 応援コメント

団結し、勝負し、熱い汗と涙を流す。この時期だからこそ紡げる圧倒的な青春。一夏の思い出を、記憶だけでなく記録にも刻め。今年も激闘を期待しています。

■ アルコ&ピース 酒井 健太さん(写真右) 応援コメント

高校生たちの熱い戦いが今年もまた始まります。もう個人的にSTAGE:0が無いと夏が始まらない、夏の風物詩になっております。今年で3年目のSTAGE:0!あの時の1年生がもう3年生でチームを引っ張る存在になっています!各チームどんなチームに仕上がっているのか非常に楽しみです!今年も全力で応援させていただきます!