NASEF JAPAN
第4回全日本高校eスポーツ選手権

エーペックスレジェンズ部門
ルールブック

1　序文 2
2　本大会の構造 2
3　予選 3
4　決勝 4
5　ゲームのルール 8
6　選手の行為 10
7　ルール意図 13

第三版 2026年10月16日

3　予選　4) 順位決定について

5　ゲームのルール　4）選手の切断

上記2点ついて追記

1　序文

特定非営利活動法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部が主催する「4回NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権」のエーペックスレジェンズ部門（予選及び決勝を含めて以下、「本大会」という）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用されます。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催：特定非営利活動法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部及び本大会の選手権事務局（以下、「選手権事務局」）によって制定されています。

2　本大会の構造

1)　スケジュール

エントリー受付：　2026年7月1日（水）～ 9月10日（水) 18:00

予選：　2026年10月17日（土）18日（日）

決勝：　2026年12月6日（日）

※同じ学校から複数チーム出場される場合、
出場チーム・選手分のPC・アカウントをご用意ください。
ご用意頂けないと、同じ時間帯で試合が組まれた場合、
試合が実施できないチームが発生しますのでご注意ください。

※全開催日、どの時間帯に試合が組まれても参加出来るようお願いします。

※全てのゲームにおいて、日付・時間の要望はお受けできません。
なお試合に参加できない場合は失格になりますのでご注意ください。

2)　会場

予選：　オンライン上での開催となります。

決勝：　オンライン上での開催となります。
配信が行われ、大会及び試合の様子は公開されます。

3)　使用タイトル

ゲームタイトル：　エーペックスレジェンズ（以下Apexという）

プラットフォーム：　PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch 2、
Xbox One、Xbox Series X|S

※参加者は異なるプラットフォームには様々な操作デバイス、
それらに基づくユーザーインターフェイスおよび特定のゲーム設定・感度などを個別に設定する機能があり、それらが各プラットフォームに対する競技上の利点となることを認識しているものとします。
当大会に参加するために使用するプラットフォーム・操作デバイスの選択は各プレイヤーの責任とします。

3　予選

1)　参加可能チーム数

受付期間内にエントリーをした東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制ブロック所属高校、西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制ブロック所属高校の各ブロック最大100チームの合計400チームが参加可能です。なお、同一の学校からは10チームまで出場することができます。

※1グループ（1gameを行う集団のことを指す）20チームまで、
各ブロックにつき最大5グループまで作成予定、
各ブロック最大100チーム、4部門合計最大400チーム。

2)　大会進行形式

①　サーキット形式

複数試合を実施し、合計ポイントで順位を決定します。

②　ブロックの組分け方法

選手権事務局にて参加チームをランダムに組分け、ブロックに落とし込むものとします。

③　大会運営システム

選手権事務局とのコミュニケーションはDiscord(ディスコード)を使用します。
大会進行及び諸事項の連絡に使用します。
※Discordとは・・・ボイス、ビデオ、テキストのコミュニケーションサービス。

3)　ゲーム形式

①　予選内容

(ア) グループ分けについて

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制ブロック所属高校の
各ブロックの参加チーム数が20チーム以上の場合、
ブロック内で各チームを最大5グループに分けて予選を実施します。
予選では生存ポイント、撃破ポイントの合計にて各順位を決定します。

(イ) 決勝大会進出方法

決勝大会には、東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制ブロック所属高校から
それぞれ5チームずつ選出されます。
各グループにて1位のチームは必ず決勝大会に進出します。
グループ数が4以下の場合、
残った決勝進出枠は、各ブロックの2位以下の全てのチームから獲得ポイントで順位付けし、
上位チームから決勝進出するものとします。

② カスタムロビー

マップ	試合時点のチャプター・シーズンを採用
ゲームモード	ALGS
サーバー	ap-northeast-1
試合数	予選：5試合 ※テストフライトを除く
ポイント	生存ポイント チャンピオン　：12 ポイント 2位　：9ポイント 3位　：7 ポイント 4位　：5 ポイント 5位　：4 ポイント 6位～7位　：3 ポイント 8位～10位　：2 ポイント 11 位~15 位　：1 ポイント 16 位~20 位　：0 ポイント 撃破ポイント 1撃破ごと　：1 ポイント

今大会の降下方式は、ドロップゾーン方式を採用します。

すべてのスキンを使用可能です。

※ただし一部、選手権事務局の判断で使用禁止とする場合があります。

4) 順位決定について

ポイントの同率チームがいた場合は以下の数値を参考に最終順位を決定します。

なお、各数値の優先順位は表記順といたします。

1. 獲得した合計ポイント
2. チャンピオン合計数
3. 平均順位
4. 平均撃破数
5. 最終ゲームの順位

5)　使用機材

予選にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとします。
ただし、選手権事務局の判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるデバイスは使用を禁止する場合があります。
使用可能な機器に関しては下表を参照してください。
表に記載のない機器に関しては選手権事務局に問い合わせを行ってください。

PC	**マウス、マウスパッド、キーボード、マウスバンジー、コントローラー**
PlayStation®4、PlayStation®5 Nintendo Switch 2、Xbox One、Xbox Series X|S	**コントローラー**

6)　ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツール、自チーム試合の録画を目的とした使用は制限しません。
Discord上での一切の配信・画面共有を禁じます。
チートツールは使用不可とします。
その他のソフトウェアの使用に関しては、Apexの規約に則してください。

4　決勝

1)　参加可能チーム数

予選を勝ち上がった最大20チーム

2)　大会進行形式

サーキット形式
5試合を実施し、合計ポイントで順位を決定します。

3)　ゲーム形式

① 決勝内容

5試合を行い、獲得ポイントの合計によって順位を確定します。

② カスタムロビー

マップ	試合時点のチャプター・シーズンを採用
ゲームモード	ALGS
サーバー	ap-northeast-1
試合数	5試合 ※テストフライトを除く
ポイント	生存ポイント チャンピオン　：12 ポイント 2位　：9ポイント 3位　：7 ポイント 4位　：5 ポイント 5位　：4 ポイント 6位～7位　：3 ポイント 8位～10位　：2 ポイント 11 位~15 位　：1 ポイント 16 位~20 位　：0 ポイント 撃破ポイント 1撃破ごと　：1 ポイント

今大会の降下方式は、ドロップゾーン方式を採用します。

すべてのスキンが使用可能です。

※一部、選手権事務局の判断で使用禁止とする場合があります。

4)　順位決定について

ポイントの同率チームがいた場合は以下の数値を参考に最終順位を決定します。

なお、各数値の優先順位は表記順といたします。

1. 獲得した合計ポイント
2. チャンピオン合計数
3. 平均順位
4. 平均撃破数
5. 最終ゲームの順位

5) 使用機材

決勝にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとします。
選手権事務局の判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、正常な試合の進行が難しいと判断される機器の使用を禁止する場合があります。
使用可能な機器に関しては下表を参照してください。
表に記載のない機器に関しては選手権事務局に問い合わせを行ってください。

PC	**マウス、マウスパッド、キーボード、マウスバンジー、コントローラー**
PlayStation®4、PlayStation®5 Nintendo Switch 2、Xbox One、Xbox X/S	**コントローラー**

6) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツール、自チーム試合の録画を目的とした使用は制限しません。
Discord上での一切の配信・画面共有を禁じます。
チートツールは使用不可です。
その他のソフトウェアの使用に関しては、Apexの規約に則すること。

7) インタビューについて

決勝の最終ゲーム後に、配信演出上、上位３位～１位のリーダー及びフェアプレイ賞を受賞された選手にDiscordを使用したインタビューを行う予定です。このインタビューは、カメラ及びマイクをONにした状態で参加をしてください。また、参加拒否は原則認められません。
使用するカメラ及びマイクに指定はありませんが、一般的に問題なくコミュニケーションを行うことが可能な機材を使用いただくようお願いいたします。
※スマートフォンにてDiscordに参加する方法でのインタビューも可能です。
リーダーに該当する選手は決勝大会当日においてカメラ・マイクを用いたインタビューへの参加、インタビューリハーサルへの参加を義務とします。

5　ゲームのルール

1)　用語の定義

①　ゲーム

本大会指定のゲームマップにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程をいいます。

- チャンピオン
- 選手権事務局の判定による勝敗の決定

②　故意ではない切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又はPCの問題や不具合に起因して、ゲームの接続が切れた状態

③　故意による切断

選手の行為（例：ゲームを終了したなど）によって、ゲームの接続が切れた状態

選手の故意に関わらず、切断に至る選手の行為一切を故意とみなします。

④　サーバークラッシュ

ゲームサーバー、あるいは会場のインターネット不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態

2)　カスタムロビー

大会当日に選手権事務局は、大会用のカスタムロビーを作成し、アクセスする為のカスタムキーを試合開始までにDiscordにて配布します。

また各チームは事前に選手権事務局に提出したApexアカウントでロビー入室を行ってください。

提出したアカウント以外でロビー入室した場合失格となる場合があります。

3)　ゲームの開始

カスタムロビーに入室後、試合の準備が整い次第「プレイ」を選択して試合開始まで待機してください。

※ロビー入室に関して不明な点は、Apex公式のプライベートマッチの入室方法を**参照**してください。

集合時間までにロビーの入室が行われなかったチームはペナルティを付与する場合があります。

また、規定の時間になった際に選手権事務局主導のもとで試合を開始します。

4)　選手の切断

ゲーム中に選手がサーバーから切断された場合、他の選手は以下のように対応してください。

【予選・決勝のゲーム中】

■ インゲーム後、同チーム内の選手が1名または2名切断された場合

そのままゲームを継続し、切断された選手は再接続を試みることとします。

※控えの選手が代わりに参加することは認められません。

■ インゲーム後、同チーム内の選手3名全員が切断された場合

ゲームシステムに従い、復帰ができない場合は敗北となります。

ただし、以下に定めるゲームの無効・再試合条件に該当する場合は、この限りではありません。

【ゲームの無効・再試合条件】

①全参加選手またはオブザーバーアカウントが切断された場合

試合に参加している全チームの選手全員、またはオブザーバーアカウントが

サーバーから切断された場合、進行中のゲームを無効とし、該当ゲームを最初から再度実施します。

②同一グループ内で5チーム以上の全選手が切断された場合

同一グループ内において、参加チームのうち5チーム以上の全選手が、

ゲーム側に起因する不具合によってサーバーから切断された場合、進行中のゲームを無効とし、

該当ゲームを最初から再度実施します。

※ただし、本項目に基づく再試合については、以下の条件を適用します。

・試合開始アナウンスから3分以内に発生した切断に限り、再試合の対象とします。

・本項目に基づく再試合は、同一ゲームにつき1回までとします。

再試合実施後に同様の事象が発生した場合でも、再度の再試合は行いません。

・故意による切断行為が確認された場合、ペナルティの対象となります。

【ゲーム開始時の参加人数について】

ゲーム開始時に同チーム内の選手が3名揃わなかった場合、揃ったメンバーで参加することができます。

ただし、参加できる選手は、大会当日にチェックインを完了した選手に限ります。

【その他】

切断の発生状況および原因については大会運営事務局にて確認し、ゲームの無効・再試合の実施可否を最終的に判断するものとします。

5)　ゲーム後の処理

全てのチームはリザルト画面のスクリーンショットを撮影し、Discord内チャットにて報告してください。ただしチャンピオンチームのスクリーンショットについては、

カスタムロビー画面における順位リザルトのスクリーンショットでも問題ありません。

※試合結果報告テンプレートはガイダンスにて記載

6)　遅刻

大会当日、運営事務局が定めるDiscordチャンネルにて、
チームの代表者はチェックインチャンネルにてチェックイン投稿を行うこと。
チェックイン開始から10分経ってもチェックインが確認できないチームは棄権として処理致します。
またゲーム開始時刻までにチームの全員がゲームの準備を整えていない場合や、
運営がゲームを開始した際に参加できなかった場合、当該ゲームでの獲得ポイントを0ptとします。

7)　選手の交代

ゲーム中の選手の交代は認められません。
ただし、1回戦、2回戦のようにゲームごとに控えの選手と交代することは可能とします。
ただし、選手交代は前ゲーム終了後5分間までに選手権事務局に報告してください。

8)　新規レジェンドの制限

ライブパッチで新規レジェンドが追加されてから14日間は使用禁止とします。

6　選手の行為

1)　競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべてのゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、
スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければなりません。

2)　本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、選手権事務局の裁量によりペナルティが科せられます。

① チームの降参、試合放棄（サレンダー）
スポーツマンシップに則り、選手は最後までゲームを行ってください。
② 共謀
共謀とは、相手選手に不利益を与えるための２人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す
共謀行為の例として、以下があります。
ア. 手抜きプレイ
イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信
ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう
働きかける行為

③ シグナリング行為

相手に何らかの手段で合図や信号を送り合い意思疎通を取る行為を指します。

例として、以下が挙げられます。

ア．しゃがみやジャンプを繰り返す

イ．エモート

④ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者による

Apexに対する一切の改造を指します。

⑤ 意図的なバグの利用

⑥ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、ゲームの様子が配信されている場合、配信を見る行為

⑦ 成り済まし行為

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

勧誘、誘導、奨励、または指示する行為

⑧ チート的手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などの

チート的手法の使用をすること

⑨ マクロ機能の使用

マクロ機能とは操作手順をセットし、任意に呼び出す機能を指します。

⑩ エイムアシストをオンにした状態でのマウスを使用する行為

⑪ Apexの規約を遵守せずプレイすること

⑫ 故意による切断、適切かつ明示された理由によらない故意による切断行為

⑬ 選手権事務局、主催者、協賛社、Electronic Arts Inc.、Apexに関する発言

選手権事務局、Electronic Arts Inc..またはその関係会社、あるいはApexの利益に悪影響を与

えるないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援

⑭ 冒涜及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快

あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長

⑮ 侮辱的な言動、行為

相手チームのメンバー、ファン、選手権事務局へ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為

またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援

⑯ 攻撃的な行動

選手権事務局、相手チームのメンバー、視聴者や観客への暴行、暴言

⑰ 秘密保持

選手権事務局、またはElectronic Arts Inc.もしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示

⑱ 不正な通信

選手権事務局の指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他音声認識及び

または通 知音の鳴る電子機器の使用、またゲーム中のeメールやチャット、SNSの使用

⑲ コーチング

ゲーム中に自チーム出場選手以外からコーチングを受けること

⑳ 選手権事務局の判断

選手権事務局の単独の裁量によって、選手権事務局が定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い

㉑配信等の禁止

各プラットフォームでの配信、Discord等での画面共有行為

㉒使用デバイスについて

E.Aのユーザー契約 6. 行動規範に記載があるように、
コンバーターの使用や、デバイスでの不正なマクロ設定の使用を禁止します。

3) 本人確認

選手権事務局が選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に応じる必要がある。なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティを科す可能性があります。

4) ペナルティの付与

選手権事務局が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、
またはこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科されます。
ペナルティの性質及び程度は選手権事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、選手権事務局は、次のペナルティを科すことができます。

① 口頭での警告
② ゲームの没収
③ ポイントの没収
④ 本大会への参加資格の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとします。

〈公表権〉

選手権事務局は、選手がペナルティを受けた旨の決定を公表することができます。各チーム及び選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて主催者、協賛社、Electronic Arts Inc.及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び業者に対して法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされます。

7　ルール意図

1)　最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は選手権事務局が単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。本ルールに関する選手権事務局の決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとします。

2)　ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、選手権事務局によって、適宜、改正、変更され、補足が加えられます。

3)　本大会の利益

選手権事務局は、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有します。本ルールにおいて具体的な記載がないことをもとに選手権事務局は制約されることなく、また本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体等に対して、いかなる処分も自由に行うことができるものとします。

4)　大会における臨時の裁定・大会進行の施行

本大会における予選及び決勝において、大会の進行を円滑に進めることができない事象またアクシデントが確認された場合、選手権事務局及び大会運営は、試合の無効等を含む大会の公平性及び完全性を考慮した臨時の裁定・大会進行を施行します。 全ての参加選手は上記の裁定・大会進行の施行に従う義務を有します。