

NASEF JAPAN

第4回全日本高校eスポーツ選手権

フォートナイト部門 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	5
5	ゲームのルール	7
6	選手の実為	9
7	ルール意図	11
8	Epic Gamesに関する表記	12

第三版 2026年10月05日

- 2 本大会の構造 1) 参加年齢
- 3 予選 4) 順位決定について
- 8 Epic Gamesに関する表記
上記3点について追記

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「NASEF JAPAN 第4回 全日本高校eスポーツ選手権」のフォートナイト部門（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) 参加年齢

本大会に参加するすべての選手は、大会参加時点において13歳以上である必要があります。

2) スケジュール

エントリー受付： 2026年7月1日（水）～ 9月10日（木） 18:00

予選： 2026年10月10日（土） 11日（日）

決勝： 2026年12月5日（土）

※同じ学校から複数チーム出場される場合、

出場チーム・選手分の出場に使用する端末、

および各選手本人の登録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。

3) 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。

4) 使用タイトル

- ゲームタイトル： フォートナイト（以下FNという）
 ※第4回大会はデュオでの開催となります。
- プラットフォーム： PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch、
 Nintendo Switch Lite、Nintendo Switch 2、Xbox One、Xbox X/S
 その他のモバイルプラットフォーム
 ※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
最大1600チームが参加可能です。なお、同一の学校からは20チームまで出場することができます。
- ※デュオのみ
- ※1グループ（1gameを行う集団のことを指す）40チームまで、
各ブロックにつき最大10グループまで作成予定、
各ブロック最大400チーム、合計最大1600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、グループ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 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40チーム以上の場合、
ブロック内で各チームを最大10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。

② 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
10チームずつ選出されます。各グループの1位通過チームは必ず決勝大会に進出します。
グループ数が9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。

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	デュオ		
サーバー	アジア		
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 Victory Royale：65ポイント 2位：56ポイント / 3位：52ポイント 4位：48ポイント / 5位：44ポイント 6位：40ポイント / 7位：38ポイント 8位：36ポイント / 9位：34ポイント 10位：32ポイント / 11位：30ポイント 12位：28ポイント / 13位：26ポイント 14位：24ポイント / 15位：22ポイント 16位：20ポイント / 17位：18ポイント 18位：16ポイント / 19位：14ポイント 20位：12ポイント / 21位：10ポイント 22位：8ポイント / 23位：6ポイント 24位：4ポイント / 25位：2ポイント 26位～40位：0ポイント 撃破ポイント 1撃破ごと：4ポイント		

すべてのスキンを使用可能（コラボスキンも含む）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. ビクトリーロイヤル合計数
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、Nintendo Switch Lite、 Nintendo Switch 2、Xbox One、Xbox X/S	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
モバイルのプラットフォーム	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、FNの規約に則すること。

4 決勝

1) 参加可能チーム数

予選を勝ち上がった40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	デュオ		
サーバー	アジア		
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 Victory Royale: 65ポイント 2位: 56ポイント / 3位: 52ポイント 4位: 48ポイント / 5位: 44 ポイント 6位: 40ポイント / 7位: 38 ポイント 8位: 36ポイント / 9位: 34ポイント 10位: 32ポイント / 11位: 30ポイント 12位: 28ポイント / 13位: 26ポイント 14位: 24ポイント / 15位: 22ポイント 16位: 20ポイント / 17位: 18ポイント 18位: 16ポイント / 19位: 14ポイント 20位: 12ポイント / 21位: 10ポイント 22位: 8ポイント / 23位: 6ポイント 24位: 4ポイント / 25位: 2ポイント 26位 ~ 40位: 0ポイント 撃破ポイント 1撃破ごと: 4ポイント		

すべてのスキンが使用可能（コラボスキンも含む）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. ビクトリーロイヤル合計数
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、Nintendo Switch Lite、 Nintendo Switch 2、Xbox One、Xbox X/S	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
モバイルのプラットフォーム	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、FNの規約に従ってください。

7) インタビューについて

決勝の最終試合ゲーム後に、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。

- Victory Royale（ビクトリーロイヤル）
- 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を指します。

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を指します。

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FN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、EPIC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

- ・同チーム内の選手が1名ゲームから切断された場合

そのままゲームを継続する※控えの選手が代わりに入ることは認められません。

- ・同チーム内の選手が2名以上ゲームから切断された場合

ゲームシステムに従い、復帰が出来ない為敗北となります。

- ・試合に参加しているチームの選手全員がサーバーから切断された場合

そのゲームは無効とし、最初から新たなゲームを開始します。

- ・ゲーム開始時に2名揃わなかった場合でも、揃ったメンバーで参加することができます。

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取り、Discord内チャットにて報告してください。

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。
また選手の全員がゲーム開始時刻までに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分以内までに選手権事務局に報告してください。

6 選手の実行

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します。

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、以下があげられます。

ア. ピッケルを振る行為

イ. エモート

ウ. おもちゃ

エ. ジャンプ

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
FN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 チートの手法

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
チートの手法の使用

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 FN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、Epic Games, Inc.、FNに関する発言

選手権事務局、Epic Games, Inc.またはその関係会社、あるいはFN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 冒涇及び差別的な発言

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Epic Games, 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

②フォートナイトクライアントから禁止ハードウェアの警告が出るデバイスを使用するプレイ
フォートナイトクライアントから禁止ハードウェアの警告が出ている場合は禁止デバイスを確認
し取り外したうえで参加を禁止します。

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ります。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るものとします。

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。

5) 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ることができます。

- 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、Epic Games, Inc.及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エーエージェント、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。

8 Epic Gamesに関する表記

1) 商標について

フォートナイト／© 2026, Epic Games, Inc. Epic、Epic Games、Epic Gamesロゴ、Fortnite、Fortniteロゴ、Unreal、Unreal Engine 4およびUE4は、米国およびその他の国々におけるEpic Games, Inc.の商標または登録商標であり、無断で複製、転用、転載、使用することはできません。

2) Epic Games免責事項

本イベントは、Epic Games, Inc.によって後援、承認、運営されているものではなく、また、Epic Games, Inc.とは一切関係ありません。プレイヤーが本イベントに関連して提供する情報は、Epic Games, Inc.ではなく、イベント主催者に提供されます。

3) Epic Games補償事項

本イベントに参加することにより、適用される法律で認められる範囲において、プレイヤーは、Epic Games, Inc.、そのライセンサー、その関連会社、およびそれらの従業員、役員、取締役、代理人、請負業者、その他の代表者を、本イベントに関連するすべての請求、要求、訴訟、損失、責任、および費用から免責し、損害を与えないことに同意するものとしします。