

NASEF JAPAN

第2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	決勝大会	4
5	ゲームのルール	8
6	選手の行為	10
7	ルール意図	12

第五版 2024年8月19日

2024/8/19

3.予選 合同チームについて追記

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2回 全日本高校eスポーツ選手権」のリーグ・オブ・レジェンド部門（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) スケジュール

- エントリー受付： 2024年6月17日（月）～ **8月15日（木） 23:59**
※**エントリー締切日を延長しました**
- 予選： 2024年10月5日（土）、10月6日（日）
※同じ学校から複数チーム出場される場合、
出場チーム分のPCやコンソール機器が無いなど同じ時間帯で試合が組まれた場合、
参加出来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にお願いします。
※全ての対戦において、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。
- 決勝大会： 2024年12月21日（土）
- 会場： 予選・決勝ともにオンライン上での対戦となります。

2) 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）
- プラットフォーム： PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch、
Nintendo Switch Lite、Xbox One、Xbox X/S

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全日制ブロック所属高校、東通信制ブロック所属高校、西全日制ブロック所属高校、西通信制ブロック所属高校の各ブロック最大126チームの合計504チームが参加可能です。

なお、同一の学校からは10チームまで出場が可能です。

※デュオのみ

【部活動地域移行チーム】

①部活動地域移行チームの概要

部活動地域移行チームは、二校以上の、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学している生徒同士で構成されたチームを指します。ただし、全日制学校に通学している生徒と、通信制学校に通学している生徒を混在してチームを構成することはできません。チームを構成するメンバーは、

- 1.全員が全日制に通学している
- 2.全員が通信制に通学している

どちらかである必要があります。

②部活動地域移行チームの施行

本部活動地域移行チームは、2024年8月15(木)23:59までに実施されていた予選エントリーにおいて、以下の事由により要項を満たすことができず、エントリーができなかった学校及び生徒に向けた措置として施行されます。

- a.本大会へエントリーを希望していたが、部活動が地域の活動へ移行済みのため、学校内でエントリー規定の人数を満たすことができなかった。
- b.エントリーを希望する学校から、ほかメンバーで当該タイトルにエントリーがされていない。

③部活動地域移行チームの作成・エントリー

上記②におけるa及びbを満たした場合に、以下条件のもと部活動地域移行チームを作成することができます。また、エントリー期限は8月25日(日)23時59分までとなります。

- I.構成される生徒は、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学していること。
 - II.大会期間を通して連絡が可能な顧問もしくは責任者を1名用意すること。
- ※オフライン決勝大会に進出した場合、引率が可能であることが必須です。
- III.部活動地域移行において、連携している地域団体や自治体組織の名称と連絡先を備考に記載すること。

上記の要項を満たしたチームは、部活動地域移行チームエントリー受付フォームより本予選にエントリーすることが可能です。

なおエントリー後にいずれかの学校から、他生徒によるエントリーが当該タイトルにて確認された場合、運営事務局で協議の上、部活動地域移行チームのエントリーの取り消しを行う場合がございます。

2024年8月19日(月)追記：合同チームについて

本予選において、2024年8月19日(月)より 合同チームのエントリーを受け付けます。

合同チームの概要及びエントリーに関する詳細は以下です。

【合同チーム】

①合同チームの概要

合同チームは、二校以上の、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学している生徒同士で構成されたチームを指します。

ただし、全日制学校に通学している生徒と、通信制学校に通学している生徒を混在してチームを構成することはできません。チームを構成するメンバーは、

- 1.全員が全日制に通学している
 - 2.全員が通信制に通学している
- どちらかである必要があります。

②合同チームの施行

本合同チームは、2024年8月15(木)23:59までに実施されていた予選エントリーにおいて、以下の事由により要項を満たすことができず、エントリーができなかった学校及び生徒に向けた措置として施行されます。

- a.本大会へエントリーを希望していたが、学校内でエントリー規定の人数を満たすことができなかった。
- b.エントリーを希望する学校から、ほかメンバーで当該タイトルにエントリーがされていない。

③合同チームの作成・エントリー

上記②におけるa及びbを満たした場合に、以下条件のもと合同チームを作成することができます。

また、エントリー期限は8月25日(日)23時59分までとなります。

- I.構成される生徒は、同一の都道府県で開校している全日制・通信制学校に通学していること。
- II.大会期間を通して連絡が可能な顧問を1名用意すること。

※オフライン決勝大会に進出した場合、引率が可能であることが必須です。

上記の要項を満たしたチームは、合同チームエントリー受付フォームより本予選にエントリーすることが可能です。

なおエントリー後にいずれかの学校から、他生徒によるエントリーが当該タイトルにて確認された場合、運営事務局で協議の上、合同チームのエントリーの取り消しを行う場合がございます。

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) 対戦形式

① マッチ内容

予選

東全日制ブロック所属高校、東通信制ブロック所属高校、西全日制ブロック所属高校、西通信制ブロック所属高校の各ブロックを最大3つに分け、合計12ブロックに分けて予選を実施します。

生存ポイント、撃破ポイントの合計にて順位を決定します。

決勝大会には、東全日制ブロック所属高校、東通信制ブロック所属高校、西全日制ブロック所属高校、西通信制ブロック所属高校 からそれぞれ10チームずつ選出されます。

② 対戦ロビー

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：10ポイント 2位~5位：7ポイント 6位~10位：5ポイント 11位~15位：3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

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。

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. 生存ポイント
4. 撃破ポイント
5. 最終マッチの順位

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お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、 Xbox One、Xbox X/S	マウス、マウスパッド、キーボード、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。

決勝大会

1) 参加可能チーム数

予選を勝ち上がった最大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) 対戦形式

① マッチ内容

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 対戦ロビー

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 : 10 ポイント 2 位~5 位 : 7 ポイント 6 位~10 位 : 5 ポイント 11 位~15 位 : 3 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

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。

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. 最終マッチの順位

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、 Xbox One、Xbox X/S	マウス、マウスパッド、キーボード、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

決勝大会の最終試合対戦後に、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。

4 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 対戦

いずれかのチームがVictory Royale (ビクトリーロイヤル) を達成するか、特定の勝利条件を達成するまでプレイされる、一連のゲームのことを指します。

獲得ポイント上位のチームは、上位の対戦に進出します。

③ 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。

④ 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。

⑤ 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) 対戦ロビー

選手権事務局は、大会用の対戦ロビーを作成し、アクセスする為のカスタムマッチ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) 対戦の開始

対戦ロビーに入室後、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名共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。

5) 対戦後の処理

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

選手の全員が対戦開始時刻までに対戦の準備を整えていない場合、またチェックイン時刻に代表者がチェックインをしていない場合、そのチームは各ゲーム5分経過時点で当該ゲームを敗北とします。

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回戦のように対戦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、選手交代は前試合対戦終了5分後までに選手権事務局に報告してください。

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、選手は最後まで対戦を行ってください。

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、対戦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
 1. PC、PlayStation®4、PlayStation®5、Nintendo Switch、Nintendo Switch Lite、Xbox One、
Xbox X/S
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、また対戦中のeメールやチャット、SNSの使用
 - ⑲ コーチング
対戦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

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ことができます。

- ① 口頭での警告
- ② ゲームの没収
- ③ 対戦の没収
- 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。

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大会において、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。