

# 第4回全国高校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 .....	3
3	予選・予選決勝 .....	4
4	決勝 .....	6
5	ゲームのルール .....	8
6	選手の行為 .....	9
7	ルール意図 .....	12

第2版      2021年9月22日

新型コロナウイルスの影響により変更となる可能性がございます予めご承知おきください。

なお選手の皆さまにおかれましては新型コロナウイルスの感染予防対策に取り組み大会に参加されますようお願い申し上げます。

## 更新履歴

### ■2021年9月22日 第2版

「3. 予選・予選決勝—3) 対戦形式」の②対戦ロビーのポイントにおける表記を「16位~20位」から「16位以下」に修正

# 1 序文

第4回全国高校eスポーツ選手権フォートナイト部門（予選及び決勝を含めて以下、「本大会」）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：一般社団法人  
全国高等学校eスポーツ連盟、毎日新聞社及び大会運営事務局（以下、「運営チーム」）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：2021年8月16日（月）～10月11日（月）

予選：2021年10月30日（土）、31日（日）、11月6日（土）、7日（日）、20日（土）、21日（日）

決勝：2021年12月19日（日）

※同じ学校から複数チーム出場する場合、出場チーム分のPCまたはコンソール機器がな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準備をお願いします全ての対戦に於いて、  
日付・時間の要望はお受けできません

会場：予選・決勝共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、  
Xbox One、Xbox X/S、android



### 3 予選・予選決勝

#### 1) 参加可能チーム数

受付期間内にエントリーを完了した最大800チームが参加可能

#### 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する

##### ② ブロックの組み分け方法

運営チームにて参加チームをランダムに組み分け、ブロックに落とし込むものとする

##### ③ 大会運営システム

試合時の運営チームとのコミュニケーションはDiscord(ディスコード)を使用する

※Discordとは…ゲームユーザーのためのゲームチャットツール

試合に関するチームへの連絡ツールとして利用する

#### 3) 対戦形式

##### ① マッチ内容

###### ア.予選

出場チームを最大20ブロックに分けて予選を実施

※出場チーム数によってブロックの数は変動する

生存順位ポイント、撃破ポイントの合計にて順位を決定

各ブロックポイント上位4チームが予選決勝に進出

※出場チーム数によって予選決勝への進出チーム数は変動する

###### イ.予選決勝

2ブロックに分けて予選決勝を実施

生存順位ポイント、撃破ポイントの合計にて順位を決定

各ブロックポイント上位20チームが決勝に進出

## 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	6試合（予定）
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 位以下 : 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）

※一部、運営チームの判断で使用禁止とする場合がある

## 4) 順位決定について

ポイントの同率チームは以下の数値を参考に最終順位を決定する

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

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する

運営チームの判断により、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る

使用可能な機器に関しては下表を参照すること

表に記載のない機器に関しては運営チームに問い合わせること

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
----	----------------------------------



PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch、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
android	各種カバー

## 6) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用は制限しない

チートツールは使用不可とする

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

40チーム

予選決勝2ブロックの上位各20チーム

### 2) 大会進行形式

サーキット形式

6試合を実施し、合計ポイントで順位を決定する

### 3) 対戦形式

#### ① マッチ内容

6試合を行い、獲得ポイントの合計によって順位を確定する

#### 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	6試合
ポイント	<p>生存ポイント</p> <p>Victory Royale : 10 ポイント</p> <p>2 位~5 位 : 7 ポイント</p> <p>6 位~10 位 : 5 ポイント</p> <p>11 位~15 位 : 3 ポイント</p> <p>16 位~20 位 : 0 ポイント</p> <p>撃破ポイント</p> <p>1撃破ごと : 1 ポイント</p>



すべてのスキンが使用可能（コラボスキンも含む）

※一部、運営チームの判断で使用禁止とする場合がある

## 4) 順位決定について

ポイントの同率チームは以下の数値を参考に最終順位を決定する

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する

運営チームの判断により、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る

使用可能な機器に関しては下表を参照すること

表に記載のない機器に関しては運営チームにお問い合わせすること

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
PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch、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
android	各種カバー

## 6) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用は制限しない

チートツールは使用不可とする

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

## 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、競技の過程をいう

- Victory Royale
- 運営チーム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す

獲得ポイント上位のチームはトーナメント上位の対戦に進出できる

#### 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

#### 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

### 2) 対戦ロビー

運営チームは、大会用の対戦ロビーを作成し、アクセスする為のルーム名/パスワードを試合開始の前日までに各チームの代表者にDiscordで配布する

また各チームは事前に運営チームに提出したFNアカウントでロビー入室を行うこと

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る

### 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すること

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](#)すること

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る

規定の時間になったら運営チーム主導のもと試合を開始する





## 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すること

予選、決勝のゲーム中

- ・同チーム内の選手が1～2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切断された選手は再接続を行うこと  
※控えの選手が代わりに入ることは認められない
- ・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、復帰が出来ない場合敗北となる
- ・参加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する

## 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すること

## 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、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する

## 8) 選手の交代

ゲーム中の選手の交代は認められない

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する  
但し、選手交代は対戦終了5分後までに運営チームに報告すること

# 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らない



## 2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科せられる

- 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うこと
- 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、以下があげられる
  - 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す  
例として、以下があげられる
  - 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ドを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウンド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をすること
- ⑨ マクロ機能の仕様  
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の規約に順守すること
- 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 本大会運営チーム、主催者、協賛社、EPIC Games、FNに関する発言

本大会運営チーム、EPIC Games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、運営チームへ向けての、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

運営チーム、相手チームのメンバー、視聴者や観客への暴行

⑰ 秘密保持

運営チーム、またはEPIC Games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不  
正な通信

⑱ 1. PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch、Xbox One、Xbox X/Sでの運営チームの  
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、またはの鳴る電子  
機器の使用、また対戦中のeメールやSNSの使用

⑱ 2. androidでの運営チームの指示を無視した、対戦に使用する端末以外の携帯電話、タブレットあるい  
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SNSの使用

⑲ 運営チームの判断

運営チームの単独の裁量によって、運営チーム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

### 3) 本人確認

運営チーム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る

### 4) ペナルティの付与

運営チームが、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るかかる行為が原因で科される  
ペナルティの性質及び程度は運営チームの単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする

### 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、運営チームは、  
次のペナルティを科することができる

- 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する

#### 〈公表権〉

運営チームは、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る

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EPIC Games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る

## 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運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとする。本ルールに関する運営チーム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する

### 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、運営チームによって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられる

### 3) 本大会の利益

運営チームは、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する。かかる権限は、本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはない。運営チームは、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に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとする

