

# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2025  
ルールブック(フォートナイト ゼロビルド部門)

# FORTNITE

Ver.1.0

## 【更新履歷】

## 第1条 大会概要

### 1.1 大会構成

本大会は「ブロック代表決定戦」、「全国大会」の2部構成になります。

### 1.2 大会日程

大会日程は、以下a~c項に記載します。ブロック代表決定戦(予選ラウンド)を勝ち抜いた場合、全国大会(オンライン)に出場することができます。

#### a) テストマッチ

- ・開催方法: テストマッチは全国統一で行われます。
- ・開催日: 2025年6月15日(日)
- ・開催時間: 14:00-15:30
- ・開催形式: オンライン

※テストマッチは予選をスムーズに実施するための確認を目的として実施されます。なお、テストマッチの結果はブロック代表決定戦の結果には影響しません。

#### b) ブロック代表決定戦

- ・開催方法: ブロック代表決定戦(予選ラウンド)は全国統一で行われます。
- ・開催日: 2025年7月19日(土)・7月20日(日)
- ・開催時間: 14:00-17:00
- ・開催形式: オンライン

※ブロック代表決定戦の予備日として、2025年7月26日(土)、7月27日(日)を予定しております。

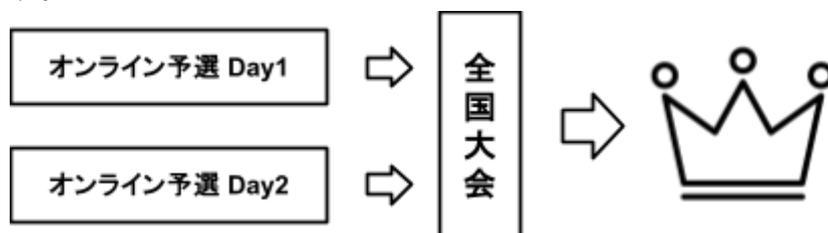
#### c) 全国大会

- ・開催日: 2025年8月17日(日)
- ・開催形式: オンライン

### 1.3 全国大会 進出チーム数

各日程上位22チーム、合計44チームが全国大会(オンライン)に進出します。

※やむを得ない事情がある場合、運営の判断により進出チーム数は増減する可能性があります。



### 1.4 エントリー締切

2025年5月22日(木) 17:00まで

## 第2条 チーム・メンバーの登録

### 2.1 ロースター(選手枠)について

フォートナイト部門では、各チームがスターティングメンバー2名(以下、スターター)を登録することができます。

- (1) エントリー締切後の登録内容の変更は原則行えません。
- (2) 出場するアカウントは、ブロック代表決定戦(予選ラウンド)開始時にアカウントレベル15以上である必要があります。
- (3) 出場するアカウントは、2段階認証を済ませている必要があります。

## **2.2 チーム代表者の設定**

各チームは、ロースターから1名「チーム代表者」を設ける必要があります。  
チーム代表者は運営事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

## **2.3 Epic Account IDの提出**

- (1) エントリー時にブロック代表決定戦出場者はEpic Account IDの提出が必要になります。  
Epic Account IDとは、ゲーム内設定より確認できる32桁の英数で表記されたIDのことを指します。
- (2) 提出されたEpic Account IDに誤りがあった場合は失格となります。

## **第3条 ブロック代表決定戦ルールについて**

全国大会(オンライン)出場枠を超えるエントリー数があった場合、ブロック代表決定戦を実施致します。ブロック代表決定戦は **1.2 大会日程 b) ブロック代表決定戦** に記載の日程の2日間に渡り行われ、各日程のランキング上位22チームが全国大会に進出できません。

※複数日程での出場が可能です。(Day1に出場したチームが Day2にも出場する等)  
※Day1上位22チームに残ったチームはDay2のブロック代表決定戦に参加できません。

※**1.2 大会日程 a) テストマッチ** に記載の日程でテストマッチを予定しています。全国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、是非参加をお願いします。

### **3.1 ゲームの設定**

- ・ゲームモード:ゼロビルド
  - ・チーム編成:デュオ
  - ・マッチメイキングサーバー:アジア
  - ・対戦モード:クライアント「競技」内、「STAGE:0 ゼロビルド ブロック代表決定戦」
- ※イベント名「STAGE:0 ゼロビルド ブロック代表決定戦」は変更する可能性があります。

### **3.2 対戦フォーマット**

3 時間セッション、10 マッチ制限を採用予定

### **3.3 大会の進行方法**

- (1) クライアント「競技」内、「STAGE:0 ゼロビルド ブロック代表決定戦」のイベントにてゲームプレイを行います。
- (2) ゲームに関わる質問、トラブルは [info@stage0.jp](mailto:info@stage0.jp) にご連絡ください。

- (3) 試合終了後はゲーム内の順位をもとにエントリー情報と照合し、最終順位を確定します。照合後の最終結果は後日事務局よりアナウンスします。  
※最終順位に関するご質問等は原則受け付けませんのでご了承ください。

### **3.4 順位/エリミネート獲得ポイント**

- (1) 各ラウンドの終了時、順位とエリミネート数に応じたポイントを付与します。
- (2) 順位ポイントは、Round終了時にチーム単位でポイントを付与します。
- (3) エリミネートポイントは、Round 終了時に選手個人へポイントを付与します。各Roundでの順位、エリミネート数に応じてチームに対してポイントを付与します。獲得ポイント数はグループ人数により変動。エリミネート数についてはチーム内の総計にてポイント獲得を判定します。

### **3.5 全国大会の出場辞退**

ブロック代表決定戦を通過したチームが辞退をした場合は、該当チームが通過したブロック代表決定戦の日程におけるランキング上位のチームから繰上げ通過の案内をします。ただし、全国大会までの日時が近い場合は、事務局の判断により繰上げの対応をしない場合があります。

## **第4条 全国大会について**

全国大会はブロック代表決定戦を通過した 44チームが出場できます。

### **4.1 ゲームの設定**

- ・ゲームモード:ゼロビルド
- ・チーム編成:デュオ
- ・マッチメイキングサーバー:アジア
- ・対戦Round数:4Round

### **4.2 対戦フォーマット**

全国大会ではブロック代表決定戦を勝ち抜いた、44チームによるゼロビルド方式にて行います。

### **4.3 試合結果の保存について**

各ゲーム内で倒されてしまった選手もしくはビクトリーロイヤルを獲得した選手は、ゲーム終了後、対戦結果のスクリーンショットを保存する必要があります。

運営により提出依頼があった場合や集計結果への問い合わせがある場合には、該当の対戦結果を提出する必要があります。

### **4.4 再試合、再接続について**

- (1) 対戦中に接続切断された場合について、選手はゲームを再接続し続行することができます。
- (2) ゲームから切断され、復帰不可能な状態になった場合でも再試合は行いません。また、当該ゲームは、その選手の獲得するエリミネートポイントは0点として扱いますが順位ポイントは正常に計上されます。
- (3) 例外として、ゲームに致命的なバグやエラーが発生し、正常にプレイができないと事務局が判断した場合、再試合をすることがあります。

### **4.6 スポンサー露出**

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス(コントローラー、キーボード、マウス、マウスパッドなど)以外での露出は基本的には禁止致します。

## 第5条 共通ルール

### 5.1 順位/エリミネート獲得ポイント

- (1) 各ラウンドの終了時、順位とエリミネート数に応じたポイントを付与します。
- (2) 順位ポイントは、Round終了時にチーム単位でポイントを付与します。
- (3) エリミネートポイントは、Round終了時に選手個人へポイントを付与します。

順位ポイント	
ビクトリーロイヤル	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
エリミネートポイント	
1エリミネート毎	2ポイント

※予測塔ポイントはなし

※ポイントシステムは変更になる可能性があります。

## 5.2 参加プラットフォームについて

本大会は下記のプラットフォームでの参加が認められています。

- ・PC
- ・Nintendo Switch
- ・Nintendo Switch Lite
- ・PlayStation®4
- ・PlayStation®5
- ・Xbox One
- ・Xbox Series X|S
- ・スマートフォン(AndroidOSに限る)
- ・タブレット(AndroidOSに限る)

## 5.3 クライアントのバージョンについて

大会当日段階での最新バージョンで大会を実施致します。

## 5.4 デバイスについて

- (1) ソフトウェア・ハードウェアに限らず、マクロを組んではいけません。マクロ機能は、操作手順をセットにして登録し、任意に呼び出し実行させる機能を指します。
- (2) 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、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用を禁止することがあります。
- (3) 各ハードウェアで使用可能なデバイス、周辺機器、アタッチメントは下表を参照してください。

ハードウェア	使用可能デバイス、周辺機器、アタッチメント
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(エイムリング、フリーク使用可)
PS4、PS5、Switch、Switch Lite、Xbox One、Xbox Series S	コントローラー(エイムリング、フリーク使用可) キーボード、マウス(その他禁止事項要確認)
スマートフォン、タブレット (Android)	各種カバー

## 5.5 本人確認

事務局によりDiscord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

## 5.6 順位決定について

各チームは下記順序にて順位決定を行います。

### ■予選大会

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. 平均エリミネート数
4. 平均順位
5. 平均生存時間

## ■決勝大会

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. 平均エリミネート数
4. 平均順位
5. 最大エリミネート数
6. 最終マッチの順位

### 5.7 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- (1) 成りすまし行為: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に誘導、奨励、又は指示する行為
- (2) チート手法:不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用、又は審判がチート行為と判断した場合
- (3) 故意の切断:適切かつ明示された理由によらない故意による切断  
(例:「ダウン状態」の間にゲームから切断し不正な優位を得るような行為)
- (4) 照準アシストをオンにした状態でマウスを使用する行為
- (5) 談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為
- (6) 事務局や審判への業務妨害または運営妨害並びにスタッフの指示に従わない行為
- (7) 事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- (8) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- (9) 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- (10) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- (11) 大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- (12) その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

## 第6条 ペナルティについて

### 6.1 ペナルティ方針

- (1) チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会/事務局が判断した場合、ペナルティを科す場合があります。
- (2) ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。
- (3) 実行委員会が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

### 6.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv1:注意、警告
- (2) Lv2:1Roundの出場停止、または1Round分のポイント没収
- (3) Lv3:2Round分のポイント没収
- (4) Lv4:以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

### 6.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1:注意、警告
- (2) Lv2:1Roundの出場停止、または1Round分のポイント没収

- (3) Lv3:以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剝奪、エントリーの無効、出場禁止など

## 第7条 その他

- (1) 選手は、本大会に参加することにより、適用される法律で認められている範囲において、Epic Games, Inc.、同社のライセンサー及び Epic Games, Inc.とライセンサーの関連会社並びにこれらの従業員、役員、取締役、代理人、請負業者及びその他の代表者に対して、本大会に関する全ての請求、要求、訴訟、損失、責任、及び費用を免除し、免責することに同意したものとみなされます。
- (2) 本大会は、Epic Games, Inc.により主催・管理されるものではありません。本大会に関連して選手が提供する情報は、実行委員会に提供されるものであり、Epic Games, Inc.には提供されません。(Epic Account IDを除く)
- (3) 大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、実行委員会及び事務局協議の上決定します。