



STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026

ルールブック(フォートナイト)

FEATURING
FORTNITE®

Ver.1.0

【更新履歷】

用語の定義

用語	説明
マッチ	チーム同士の最終的な勝敗が決定する単位
ラウンド	「マッチ」の中で行われる勝敗が決定する最小単位
ロースター	チームに登録する選手の名簿
スターター	試合に出場する5名の選手
リザーバー	試合に出場できる控え選手（1名まで）

第1条 大会概要

1.1 大会構成

本大会は「予選大会」と「全国大会」の2部構成になります。

1.2 大会日程・開催形式

イベント	日程	形式
エントリー締め切り	5月21日（木）	-
予選大会	7月4日（土）、5日（日）	オンライン
予備日	7月18日（土）	オンライン
全国大会	8月2日（日）	オンライン
表彰式	8月15日（土）	大阪「COOL JAPAN PARK OSAKA WWホール」

1.3 出場枠

イベント	出場可能なチーム数
予選大会	上限なし
全国大会	予選を勝ち抜いた最大40チームで実施

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター(選手枠)

各チームはスターティングメンバー（以下、スターター）の2名を登録する必要があります。エントリー締切後の登録内容の変更は原則行えません。

使用するアカウントはアカウントレベルが15以上である必要があります。また、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

各チームは、ロースターから1名を「チーム代表者」として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窓口を担います。

2.3 Discordサーバーの入室

選手は大会運営用のDiscordサーバーに入室することが義務付けられています。

入室後、Discordのサーバーニックネームを「チーム名_プレイヤーネーム」に設定する必要があります。

第3条 共通ルール

3.1 対応プラットフォーム

本大会はクロスプラットフォームで実施されます。フォートナイトがサポートするPC、コンソール、またはモバイルで出場が可能です。

3.2 クライアントのバージョンについて

大会当日の最新バージョンで実施します。

3.3 対戦フォーマット

項目	内容
チーム	デュオ
モード	Battle Royale:Tournament Settings
マッチングサーバー	アジア

3.4 ポイントシステムについて

ラウンドごとに順位と撃破数に応じたポイントを付与します。

順位ポイントは、ラウンド終了時にチーム単位で付与します。

撃破ポイントは、ラウンド終了時に個人単位で付与します。

順位ポイント			
ビクトリーロイヤル	65ポイント	14位	24ポイント
2位	56ポイント	15位	22ポイント
3位	52ポイント	16位	20ポイント
4位	48ポイント	17位	18ポイント
5位	44ポイント	18位	16ポイント
6位	40ポイント	19位	14ポイント
7位	38ポイント	20位	12ポイント
8位	36ポイント	21位	10ポイント
9位	34ポイント	22位	8ポイント
10位	32ポイント	23位	6ポイント
11位	30ポイント	24位	4ポイント
12位	28ポイント	25位	2ポイント
13位	26ポイント		
撃破ポイント			
撃破ごと		2ポイント	

第4条 予選大会ルール

4.1 ブロック分け

エントリー数に応じて、予選は複数ブロックに分割して実施します。

1ブロックあたりの最大チーム数は40チームとします。

4.2 試合数

ブロックごとに4ラウンドを実施します。

4.3 本戦進出

4ラウンド終了後、獲得ポイントが上位のチームが本戦へ進出します。

進出チーム数は、エントリー数およびブロック数に応じて決定します。

4.4 タイブ레이크

獲得ポイントが同数で並んだ場合、下記の順番で順位を決定します。

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. 平均撃破数
4. 平均順位
5. 最終ラウンドの順位

4.5 全国大会の出場辞退

予選を通過したチームが辞退をした場合は、該当チームの次に順位の高いチームから繰り上げます。ただし、全国大会までの日時が近い場合は、運営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5条 全国大会ルール

5.1 出場チーム

予選を勝ち上がった最大40チームが出場します。

5.2 試合数

5ラウンドを実施します。

5.3 タイブ레이크

獲得ポイントが同数で並んだ場合、下記の順番で順位を決定します。

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. 平均撃破数
4. 平均順位
5. 最大撃破数
6. 最終ラウンドの順位

第6条 詳細ルール

6.1 デバイスについて

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。

運営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。各ハードウェアで使用可能なデバイス、周辺機器は下記の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
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）
コンソール	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
スマートフォン、タブレット	各種カバー

6.2 対戦中のトラブルについて

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。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撃破ポイントは0ポイントとして扱いますが順位ポイントは正常に計上されます。

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運営事務局が判断した場合、再試合をすることがあります。

6.3 本人確認

運営事務局より本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従う必要があります。確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

6.4 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサー企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード・マウス・マウスパッド等）以外でのスポンサー露出は禁止です。服装等でのロゴ露出も禁止事項に該当します。

6.5 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、運営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. なりすまし行為（他選手のアカウトを使用してのプレイ、またはそれを誘導・奨励・指示する行為）
2. チート行為（不正にゲームを有利に進める機器・プログラムの使用、または審判がチートと判断した行為）
3. 故意の切断（明示された理由によらない故意による切断）
4. 大会運営用DiscordのURLを関係者以外に公開する行為

5. カスタムマッチキーを関係者以外に公開する行為
6. 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
7. 運営事務局への業務妨害または運営妨害、およびスタッフの指示に従わない行為
8. 運営事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
9. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
10. 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
11. ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
12. 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
13. その他運営事務局の単独の裁量によって、運営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7条 ペナルティについて

7.1 ペナルティ方針

- 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・運営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。
- 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。
- 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。

7.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：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

7.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：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

第8条 その他

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、実行委員会並びに運営事務局協議のもと、決定します。

※ 本イベントはEpic Games, Inc.が後援、承認、運営するものではありません。

- ※ 本イベントに関連してプレイヤーが提供する情報は、Epic Games, Inc. ではなく、イベント主催者に提供されます。
- ※ 適用法で認められる範囲において、参加者は Epic Games, Inc.、そのライセンサー、関連会社、およびそれらの従業員、役員、取締役、エージェント、請負業者、その他の代表者を、本プロモーションに関連する全ての請求、要求、訴訟、損失、負債、および費用から、免責、補償し、かつ無害に保つことに同意します。