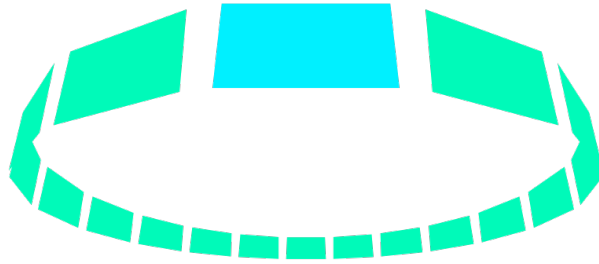


日本最大。高校eスポーツの祭典。



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship 2021



STAGE:0 eSports High-School Championship  
ルールブック (フォートナイト)

ver.2021.05.06

## 新型コロナウイルスによるルール変更の可能性につきまして

本大会ルールは、上記日時公開時点のものです。

参加いただく皆様の安全を第一に、  
新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、  
随時、開催時期や運営方法を検討・対応いたします。

今後、当規約の内容に変更が生じる場合がありますので、  
ご理解のほどお願いいたします。

『ルール更新履歴』

2021年5月6日

**第5条 共通ルール** 5.1 参加プラットフォームについて 5.3 デバイスについて  
Xbox One、Xbox Series S、スマートフォン（AndroidOSに限る）、タブレット  
（AndroidOSに限る）を追加しました。

2021年5月6日

**第5条 共通ルール** 5.7 その他禁止事項3項  
故意の切断に事例を記載しました。

## 第1条 大会フォーマット／実施日

### 1.1 大会構成

本大会は「ブロック代表決定戦」、「決勝大会」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、決勝大会（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：2021年6月19日（土）もしくは6月20日（日）
- ・開催時間：未定 ※後日ご連絡いたします。
- ・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

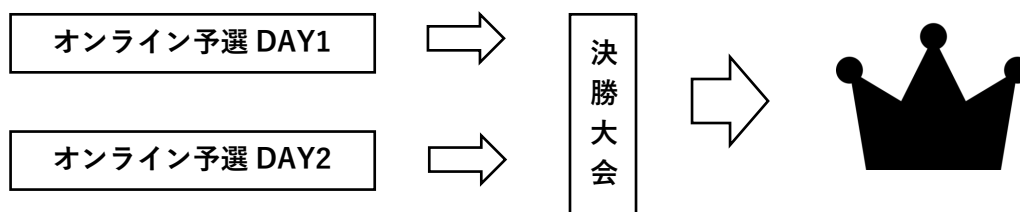
- ・開催方法：ブロック代表決定戦（予選ラウンド）は全国統一で行われます。
- ・開催日：2021年6月26日（土）・27日（日）
- ・開催時間：14:00 から3時間前後を予定しています。
- ・開催形式：オンライン

#### c) 決勝大会

- ・開催日：2021年8月15日（日）
- ・開催形式：オンライン

### 1.3 決勝大会 進出チーム数

各日程上位 22 チームが決勝大会（オンライン）進出、合計 44 チームが決勝大会（オンライン）に進出します。



### 1.4 エントリー締切

2021年5月24日（月）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、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) エントリー締め切り後のロースター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

決勝大会（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6月26日（土）・27日（日）の2日に渡り行われ、各日程のランキング上位22チームが決勝大会に進出できます。

※複数日程での出場が可能です。（6月26日に出場したチームが27日にも出場する等）  
※各日上位22チームに残ったチームも別日のブロック代表決定戦に参加可能ですが、別日出場の場合はランキング集計の該当者から除外されます（決勝大会出場権はそのまま）。

※フォートナイトは6月19日（土）もしくは20日（日）のどちらかでテストマッチを予定しています。決勝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：バトルロイヤル
  - ・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 ブロック代表決定戦」
- ※イベント名「STAGE:0 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 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 決勝大会への出場辞退

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、決勝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 決勝大会について

決勝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：バトルロイヤル
- ・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：6Round (予定)

### 4.2 対戦フォーマット

決勝大会ではブロック代表決定戦を勝ち抜いた、44 チームによるバトルロイヤル方式にて行います。

### 4.3 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	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
エリミネートポイント	
1 エリミネート毎	1 ポイント

#### 4.4 試合結果の報告について

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事務局が指定する場所に提出する必要があります。万が一試合結果を提出できなかった場合は、獲得ポイントが認められない可能性があります。

#### 4.5 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 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 S
- ・ スマートフォン（AndroidOS に限る）
- ・ タブレット（AndroidOS に限る）

## 5.2 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。

## 5.3 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

※ただし、大会開催時に競技への参加が可能なデバイスに限るものとします。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントは事務局にお問い合わせください。

## 5.4 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。

## 5.5 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。

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

## 5.6 登録選手名の変更について

エントリー締め切り以降、登録した選手名（ゲーム内プレイヤーネーム）は事務局の指示がない限り、所属チームが敗退するまで選手名を変更することを禁止します。事務局により登録名の変更を確認された選手はペナルティを科す場合があります。

## 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。





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。