

# NASEF JAPAN

## 全日本高校eスポーツ選手権

### ロケットリーグ部門 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 .....	6
6	選手の実為 .....	8
7	ルール意図 .....	10

第3版      2024年1月7日

2023/9/6      運営に関する表記内容を変更しました。

2024/1/7      決勝大会情報を更新しました。

新型コロナウイルスの影響により運営内容等が変更となる場合がございます。

また、選手の皆様におかれましては感染予防対策に取り組み大会に参加いただきますようお願い申し上げます。

# 1 序文

特定非営利活動法人北米教育eスポーツ連盟 日本本部が主催する「NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権」のロケットリーグ部門（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北米教育eスポーツ連盟 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： 2023年9月6日（水）～ 10月3日（火） 23:59

予選： 2023年11月12日（日）

予選決勝： 2023年11月12日（日）

※同じ学校から複数チームで出場される場合、  
出場チーム分のPCが無いなど同じ時間帯で試合が組まれた場合、  
試合が実施できないチームが発生しますのでご注意ください。  
※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。  
全ての対戦において、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2月11日(日)、2月12日(月・祝)

会場： (予選) オンライン上での対戦となります。  
(決勝大会) オフライン (LAFORET MUSEUM HARAJUKU)

### 2) 使用タイトル

ゲームタイトル： Rocket League（ロケットリーグ）

プラットフォーム： PC、PlayStation®4、PlayStation®5、Nintendo Switch Nintendo Switch Lite、Xbox One、Xbox X/S

※決勝大会はPCのみ

## 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先着の最大128チームが参加可能

### 2) 大会進行形式

#### ① トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用

#### ② トーナメントの組み分け方法

選手権事務局にて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとします。

#### ③ 大会運営システム

試合時の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）を使用する。

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。無料。

### 3) 対戦形式

#### ① マッチ内容

Bo3（Best of 3、先に2勝したチームが勝ち）にて対戦を行います。

#### ② 対戦ロビー

アリーナ	アクアドーム CHAMPIONS FIELD DFHスタジアム(DAY) DFHスタジアム(嵐)
チーム人数	3vs3
ボット	NO BOTS
サーバー	アジア東部
シリーズ期間	3ゲーム
マッチ時間	5分間

サイドは、トーナメント表で上側がオレンジ、下側が青

アリーナはリスト内より選手権事務局側がランダムに設定します。

すべてのバトルカー、カスタムパーツは使用可能（DLCも含む）

※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。

※“DLC”とは……主にコンピュータゲームにおいて、メーカーがインターネットを通じて配信し、

ユーザーがダウンロードして利用できるコンテンツやデータの略称

## 4) 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

## 5) 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ない。

Discord上での一切の配信・画面共有を禁ずる

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、Rocket Leagueの規約に則すること

## 6) 試合の配信

選手権事務局を除いて試合中の競技映像を生配信することは不可とする

# 4 決勝大会

## 1) 参加可能チーム数

予選の上位4チームが決勝大会に参加します。

## 2) 大会進行形式

トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する

## 3) 対戦形式

### ① マッチ内容

準決勝・決勝ともにBo5（Best of 5）にて対戦を行います

### ② 対戦ロビー

アリーナ	アクアドーム CHAMPIONS FIELD DFHスタジアム(DAY) DFHスタジアム(嵐)
チーム人数	3vs3
ボット	NO BOTS
サーバー	アジア東部
シリーズ期間	無期限
マッチ時間	5分間

サイドは、トーナメント表で上側がオレンジ、下側が青

アリーナはリスト内より選手権事務局側がランダムに設定します。

すべてのバトルカー、カスタムパーツは使用可能（DLCも含む）

※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。

※“DLC”とは…主にコンピュータゲームにおいて、メーカーがインターネットを通じて配信し、ユーザーがダウンロードして利用できるコンテンツやデータの略称

## 4) 使用機材

決勝にて使用する機材は、選手権事務局から提供された機材以外は各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとします。

選手権事務局はオフライン決勝の各対戦において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、選手が専用で使用できるものとして、選手に提供します。

- ① PCとモニター
- ② PCのマウス、キーボード、マウスパッド
- ③ ヘッドセット、イヤホン及びマイク等
- ④ テーブルとイス
- ⑤ ゲームパッド

なお、選手権事務局が提供する全ての機材は、選手権事務局の単独かつ絶対の裁量により選択されるものとします。

## 5) 選手もしくはチームが所有する機材

選手は、自分もしくはチームが所有する以下のカテゴリーに含まれる機材を対戦エリアに持ち込み、これらを本大会で使用することができます。

- ① PCのキーボード
- ② PCのマウス及びコードホルダー
- ③ マウスパッド
- ④ ゲームパッド

対戦エリアでは、選手権事務局が提供したものではないヘッドセット、イヤホン及びマイクを選手が持ち込み、使用、または着用することを一切禁止します。

選手権事務局は独自の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効果や効率などに関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持します。

## 6) 選手の服装

選手権事務局が指定した服装を着用すること。但し、顔が隠れるようなマスクや帽子の着用は禁止。また、ハーフパンツやかかとのない靴、かかとのつぶれた靴などは禁止です。

## 7) ソフトウェアとその使用

選手が許可なく自前のソフトウェアをインストールすることは一切禁止です。

いかなる理由であれ、選手権事務局のPCに必要なでない機材、例えば携帯電話、フラッシュドライブ、MP3プレイヤーなどを接続することを禁止します

## 8) アカウント

選手は、自前のRocket Leagueアカウントを用意する必要があります。

ゲーム内選手名は、公序良俗、著作権、肖像権、選手権事務局または第三者の知的財産権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を損害しないものである必要があります

## 9) オーディオ・コントロール

選手は選手権事務局が指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要があります。

選手権事務局は、選手の音量が低すぎると判断した場合、音量を調節するよう要請する権利を保有します。

ヘッドフォンは選手の耳に直接的に装着され、ゲームが行われている間その状態が保たれる必要があります。

いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げることや、帽子、スカーフその他の衣装を含む何らかの物体をヘッドフォンと耳の間に挟むことは禁止します。

# 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、競技の過程をいいます。

- ・最終目標の完了
- ・チームの棄権（サレンダーは不可とする 後述）
- ・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、総ゲームの過半数を勝利するまでプレイされる、一連のゲームのことを指します（例：3戦中2勝する（Bo3）、5戦中3勝する（Bo5）など）

勝利チームはトーナメント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

### 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

## 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メールまたはDiscordにて配布する。

各自で対戦ロビーを作成してプレイすることは、選手権事務局からの指示がない限り一切認められない

また各チームは3名以上の選手を対戦ロビー内に参加させてはいけません。

## 3) 対戦の開始

対戦する両チームの6人の選手全員が対戦ロビーに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は対戦ロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かどうかの確認をお互いにするものとする。

双方の確認が取れていない状態で、選手権事務局はゲームを始めてはならないものとする。

双方の確認が取れた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始時刻から5分以内に選手権事務局は対戦を開始するものとし、5分以内に相手チームが準備完了を出来なかった場合、当該チームは失格とする。

## 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。

### ① 予選、決勝大会のゲーム中

- ・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こと。切断された選手は再接続をおこなってください。

※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3名共にゲームから切断された場合

ゲームシステムに従い、当該ゲームは対戦相手チームの勝利とします。

- ・両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、0-0から新たなゲームを開始します。

## 5) 選手権事務局によるゲームの中断

### ① ゲームの中断

選手権事務局はその単独の裁量により、いつでもゲームの中断・ポーズをすることができます。

### ② ゲームの再開

中断・ポーズ後、選手権事務局から全選手が通知を受け、持ち場についた時点で、選手権事務局がゲームの再開を行います。

## 6) 対戦後の処理

勝利チームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、大会Discord内の指定チャットにて報告してください

## 7) 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分経過時点で当該マッチを敗北とする。

遅刻しなかったチームは、当該対戦ロビーのスクリーンショットを撮影し、大会Discord内にて報告してください

## 8) 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。

なお、選手交代は前対戦の試合終了5分後までに選手権事務局に報告してください。

# 6 選手の実行

## 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 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Rocket League



- に対する一切の改造を指します。
- ④ 意図的なバグの利用
  - ⑤ 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
  - ⑥ 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
  - ⑦ 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
  - ⑧ 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
  - ⑨ 選手権事務局、主催者、協賛社、Psyonix Inc、Rocket Leagueに関する発言  
選手権事務局、Psyonix Incまたはその関係会社、あるいはRocket League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
  - ⑩ 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
  - ⑪ 破壊的な言動、侮辱  
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
  - ⑫ 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
  - ⑬ 秘密保持  
選手権事務局、またはPsyonix 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
  - ⑭ イベント会場への干渉（決勝）  
照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器への接触、干渉また、椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つ行為
  - ⑮ 不正な通信  
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の音声認識及び、または通知音の鳴る電子機器の使用また対戦中の自チーム出場選手以外とのeメールやチャット、SNSの使用
  - ⑯ 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
  - ⑰ 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
  - ⑱ 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る。

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、これについて主催者、協賛社、Psyonix 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する

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。