

第4回 NASEF JAPAN 全日本高校 e スポーツ選手権 大会概要

■【NASEF JAPAN 全日本高校 e スポーツ選手権とは】

e スポーツを通じて仲間と共に成長することを目的とした高校生のための e スポーツ選手権大会。仲間と共に日頃の練習の成果を発揮し優勝を目指す、高校生活の輝かしい 1 ページとなる大会です。

・主催：特定非営利活動法人国際教育 e スポーツ連盟ネットワーク 日本本部
(NASEF JAPAN)

・特別協賛：株式会社サードウェーブ

【競技タイトル】（順不同・五十音順）

■エーペックスレジェンズ部門

- ・競技人数：バトルロイヤルモードのトリオ（3人1組）
- ・エントリー人数：3から4人
- ・参加プラットフォーム：PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch2、
Xbox One、Xbox Series X/S

■ストリートファイター6 団体部門

- ・競技人数：3人1組（先鋒・中堅・大将戦 ※1vs1を複数回実施するポイント制を使用した団体戦方式）
- ・エントリー人数：3から4人
- ・参加プラットフォーム：PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch2
Xbox Series X/S

■ストリートファイター6 個人部門

- ・2部門制
- ・競技人数：1人1組（2Game先取 BO3形式）
- ・エントリー人数：1人
- ・参加プラットフォーム：PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch2
Xbox Series X/S

■フォートナイト 部門

- ・競技人数：バトルロワイヤルモード デュオ（2人1組）
- ・エントリー人数：2から3人
- ・参加プラットフォーム：PC、PlayStation4、PlayStation5、Nintendo Switch、Nintendo Switch Lite、Nintendo Switch2、Xbox One、Xbox X/S
その他のモバイルプラットフォーム

■リーグ・オブ・レジェンド部門

- ・競技人数：5対5
- ・エントリー人数：5から6人
- ・参加プラットフォーム：PC

■VALORANT 部門

- ・競技人数：5対5
- ・エントリー人数：5から6人
- ・参加プラットフォーム：PC

【開催日程】

■エントリー期間（順不同・五十音順）」

エーペックスレジェンズ部門	2026年7月1日～9月10日 18:00
ストリートファイター6 団体部門	2026年7月1日～9月10日 18:00
ストリートファイター6 個人部門	2026年7月1日～9月10日 18:00
リーグ・オブ・レジェンド部門	2026年7月1日～9月10日 18:00
フォートナイト部門	2026年7月1日～9月10日 18:00
VALORANT 部門	2026年7月1日～9月10日 18:00

※エントリー数には上限があります。先着順に受け付けし、
上限数に達次第、期間内であっても締め切ります。

■予選

※タイトル別

【リーグ・オブ・レジェンド部門】

- ・予選 DAY1 2026年9月26日(土)
- ・予選 DAY2 2026年9月27日(日)

【ストリートファイター6 団体部門】

- ・予選 DAY1 2026年10月3日(土)
- ・予選 DAY2 2026年10月4日(日)
- ・予選 DAY3 2026年10月12日(月)

上記の日程のいずれか、またはその全ての日程。

【ストリートファイター6 個人部門】

- ・予選 DAY1 2026年10月3日(土)
- ・予選 DAY2 2026年10月4日(日)
- ・予選 DAY3 2026年10月12日(月)

上記の日程のいずれか、またはその全ての日程。

【エーペックスレジェンズ部門】

- ・予選 DAY1 2026年10月10日(土)
- ・予選 DAY2 2026年10月11日(日)

【フォートナイト部門】

- ・予選 DAY1 10月17日(土)
- ・予選 DAY2 10月18日(日)

【VALORANT 部門】

- ・予選 DAY1 10月17日(土)
- ・予選 DAY2 10月18日(日)

■決勝大会

オンライン

【ストリートファイター6 個人部門 挑リーグ】全ブロックの予選終了後、
同日開催・時間未定

【フォートナイト部門】 2026年12月5日(土)

【エーペックスレジェンズ部門】 2026年12月6日(日)

オフライン

【ストリートファイター6 団体部門】 2026年12月12日(土)

【ストリートファイター6 個人部門 極リーグ】 2026年12月13日(日)

【リーグ・オブ・レジェンド部門】 2026年12月19日(土)

【VALORANT 部門】 2026年12月20日(日)

【開催形式】

予選大会

全部門 オンラインにて開催

決勝大会

フォートナイト部門・エーペックスレジェンズ部門・

ストリートファイター6 個人部門 挑リーグ

上記はオンラインにて開催

ストリートファイター6 団体部門

ストリートファイター6 個人部門 極リーグ

リーグ・オブ・レジェンド部門

VALORANT 部門

上記はオフライン会場（東京）にて開催

【参加費用】

無料

【参加資格】

●日本国内に在住する高校生・定時制高校生・高等専門学校生（3年生まで）・通信制高等学校生であること。

※文部科学省が認定する、大学入学資格の条件に該当する高校に所属していること

●チームメンバー全員が同じ学校に在籍していること

(ア) 所属キャンパスが定められている場合

同じキャンパスに所属するメンバーでチームを編成してください。

(イ) 所属キャンパスの規定により、同一キャンパス内では1チームも編成できない場合

上記の場合に限り、1チームも編成が困難なキャンパス同士で合同チームを編成することを認めます。ただし、合同編成が認められるのは、同一エリア（東日本エリア・西日本エリア）内に所在し、かつ同一の運営母体および同一の学校名を有するキャンパス間に限ります。

また、チーム名は「学校名+合同キャンパスチーム」になるものとします。

※エリア区分の詳細については、「<エリアについて>」をご確認ください。

上記の要項を満たしたチームは、大会エントリーフォームに受付（選手登録）後、下記のメールアドレスへお問い合わせください。

（大会お問い合わせメールアドレス：nhec-info@nasef.jp）

お問い合わせ頂いた後に、専用フォームからエントリーが可能です。

(ウ) 所属キャンパスが定められていない場合（ネット学習コース等）

同じコースに所属するメンバーでチームを編成してください。

(エ) 部活動地域移行チームの場合

I 部活動地域移行チームの概要

部活動地域移行チームは、二校以上の、同一の都道府県で開校している全日制・定時制・通信制学校に通学している生徒同士で構成されたチームを指します。

チームを構成するメンバーの内訳によって所属するブロックは振り分けます。

全員が全日制に通学している場合、全日制ブロック所属高校として扱います。

1名以上が通信制に通学している場合、定時制通信制高校ブロック所属高校として扱います。

II 部活動地域移行チームの施行

本部活動地域移行チームは予選エントリーにおいて、以下の事由により要項を満たすことができず、エントリーができなかった学校及び生徒に向けた措置として施行されます。

- a 本大会へエントリーを希望していたが、部活動が地域の活動へ移行済みのため、校内でエントリー規定の人数を満たすことができなかった。
- b エントリーを希望する学校から、ほかメンバーで当該タイトルにエントリーがされていない。

III 部活動地域移行チームの作成・エントリー

上記Ⅱにおける a 及び b を満たした場合に、以下条件のもと部活動地域移行チームを作成することができます。

・大会期間を通して連絡が可能な、学校教育機関に所属する責任者を 1 名以上用意すること。

※オフライン決勝大会に進出した場合、引率が可能であることが必須です。

・部活動地域移行において、連携している地域団体や自治体組織の名称と連絡先を備考に記載すること。

上記の要項を満たしたチームは、大会エントリーフォームに受付（選手登録）後、下記のメールアドレスへお問い合わせください。

（大会お問い合わせメールアドレス：nhec-info@nasef.jp）

お問い合わせ頂いた後に、専用フォームから本大会にエントリーすることが可能です。なお、エントリー後にいずれかの学校から、他生徒によるエントリーが当該タイトルにて確認された場合、運営事務局で協議の上、部活動地域移行チームのエントリーの取り消しを行う場合がございます。

（オ） 学校連合チームの場合

上記の（ア）～（エ）の施策に於いてもチームを編成できない場合、二校以上の同一の都道府県に所在している全日制ブロック所属高校・定時制通信制高校ブロック所属高校に通学している生徒同士でチームを編成し出場することを認めます。ただし、この施策で編成されたチームに属する選手の所属学校から同部門内で、上記の（ア）～（エ）の施策に於いて出場するチームが存在しない場合のみ認めます。

また、チーム名は「代表学校名＋連合チーム」になるものとします。

上記の要項を満たしたチームは、大会エントリーフォームに受付（選手登録）後、下記のメールアドレスへお問い合わせください。

（大会お問い合わせメールアドレス：nhec-info@nasef.jp）

お問い合わせ頂いた後に、専用フォームからエントリーが可能です。

エントリーを行う際は事前にチーム内で代表学校を選び、その代表校に所属している 1 名を責任者とし、その責任者がエントリーを行うこと。

※オフライン決勝大会に進出した場合、引率が可能であることが必須です。

<責任者について>

チーム内の選手が所属する学校教育機関に所属するが、学生ではない監督者。

- 申し込みから予選、決勝大会開催日まで、エントリー時の高校に在籍していること
- 20歳以上の監督者の同意を得て参加できること。
- 参加するチーム内の1名は、主催側と円滑に日本語でコミュニケーションがとれること
- ひとりの選手が複数部門へのエントリー可能
- ひとりの選手が同一タイトルの別チームへの参加不可

【NASEF JAPAN について】

特定非営利活動法人国際教育 e スポーツ連盟ネットワーク 日本本部（略称：NASEF JAPAN/ナセフ ジャパン 理事長：柿原 正郎）はアメリカ NASEF の豊富なコンテンツや研究成果の日本への導入に加え、独自コンテンツの開発や現場教員のコミュニティーを促進し、次世代を担う主に高校生に対して、e スポーツをツールとして STEAM 教育等の学習に導き、DX 人材やグローバル人材の育成をめざし日本の国力強化に資する貢献を行う 2020 年 11 月より活動を開始した NPO 団体。

NASEF JAPAN 公式 HP <https://nasef.jp>

NASEF JAPAN 公式 X(旧:Twitter) https://twitter.com/NASEF_Japan