NASEF JAPAN
第４回全日本高校eスポーツ選手権
大会規約

1　はじめに 2
2　本規約の効力 2
3　参加資格 2
4　競技内容 5
5　エントリー 5
6　大会共通ルール 8
7　大会の配信 8
8　禁止事項 8
9　個人情報 9
10　免責 9
11　準拠法及び管轄 8
12　規約の変更 10

第一版　2026年07月01日

1　はじめに

本規約は、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 日本本部が主催する「第3回 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権」（予選及び決勝を含めて、以下「本大会」という）の参加にあたり、必要事項を定めたものです。

(1) 本大会は、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大会です。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ページとなる大会を目指しています。

(2) 本大会は、選手権事務局が運営、大会進行及び管理をおこないます。

(3) 選手権事務局は、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、株式会社サードウェーブの二団体によって構成されます。

2　本規約の効力

(1) 本大会の公式サイト（以下「公式サイト」）及び大会Discordにおいて定めた内容は本大会の参加資格、大会ルール、その他の規定は、本規約の一部を構成し、本規約と一体のものとして効力を有します。

(2) 本規約は、本大会の参加資格を持つ選手、監督者(顧問、教職員)、コーチ（以下、総称して「選手等」という）に適用されます。

3　参加資格

本大会は、下記の全ての参加条件を満たすことが必要となります。

(1) 本規約に同意いただけること（本大会にエントリーをした時点で、本規約に同意したものとみなします）

(2) 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

※文部科学省が定める大学入学資格の条件に該当する学校に所属していること

（例）全日制高校、定時制高校、多部制高校、単位制高校、通信制高校、高等専門学校、高等専修学校、専門学校 高等課程、インターナショナルスクール※日本在住の外国人留学生も参加可能

(3) 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。

(4) 本大会では出場チームを「東日本全日制ブロック所属高校」、「東日本定時制通信制ブロック所属高校」、「西日本全日制ブロック所属高校」、「西日本定時制通信制ブロック所属高校」の4ブロックに東日本/西日本と全日制高校/定時制通信制高校のそれぞれの区分を組み合わせて、振り分けをおこないます。
東日本エリア/西日本エリアおよび全日制高校/定時制通信制高校の各区分に関する定義については、下記内容をご確認ください。

<エリアについて>

●東日本エリア

北海道地方: 北海道
東北地方: 青森県 | 岩手県 | 秋田県 | 宮城県 | 山形県 | 福島県
関東地方: 茨城県 | 栃木県 | 群馬県 | 埼玉県 | 千葉県 | 東京都 | 神奈川県
中部地方: 新潟県 | 富山県 | 石川県 | 福井県 | 山梨県 | 長野県 | 岐阜県 | 静岡県 | 愛知県

●西日本エリア

近畿地方: 三重県 | 滋賀県 | 京都府 | 大阪府 | 兵庫県 | 奈良県 | 和歌山県
中国地方: 鳥取県 | 島根県 | 岡山県 | 広島県 | 山口県
四国地方: 徳島県 | 香川県 | 愛媛県 | 高知県
九州地方: 福岡県 | 佐賀県 | 長崎県 | 熊本県 | 大分県 | 宮崎県 | 鹿児島県 | 沖縄県

<学校区分について>

本大会における、在籍課程の区分けは、学校法が定める、以下区分に準じます。
課程（法第５３条及び第５４条）
高等学校には全日制、定時制、通信制の課程を置くことができる。
・全日制：通常の時間帯において授業を行う課程
・定時制：夜間その他特別の時間又は時期において授業を行う課程
・通信制：通信による教育を行う課程

専修学校高等課程や、全日型通信制、通学型通信制などに所属し、週１日以上、特定キャンパスに通学している場合も、在籍課程が定時制、通信制の場合は、定時制通信制ブロックへの所属となります。（週５通学コースの場合も、全日制ブロックではなく、定時制通信制ブロックでのエントリーとなります）

●全日制ブロック所属高校

全日制課程が設置されている高等学校。
※この区分に該当する学校の生徒が、同学校内の定時制通信制課程に所属している生徒とチームを組み出場する場合は「定時制通信制高校」として出場することになります。

●定時制通信制高校ブロック所属高校

定時制課程、または通信制課程が設置されている高等学校（広域通信制高校など）。
通信制サポート校に在籍する生徒でチームを組む場合もこちらに含みます。

(5) 予選から決勝までエントリー時の学校に在籍していること
(6) 本大会の参加について、当該生徒が通学する学校教育機関に所属する20歳以上の監督者の同意を得て参加できること
(7) タイトル毎の競技ルールで定められた人数を編成してチームで参加すること
(8) 選手権事務局から指定された日時に予選（勝ち残った場合には決勝大会）に参加できること
(9) オフライン実施の決勝大会に進出するチーム（リーグ・オブ・レジェンド部門、VALORANT部門、ストリートファイター6部門）は指定した期日までに全員が保護者（父母等）の同意書を提出すること
(10) エントリーの際に必要なGoogleアカウントをチームの代表者（代表教員、もしくは代表教員から委任された者）が個人で所有していること
Googleアカウントの取得はこちらより無料で取得いただけます。
https://accounts.google.com/signup
※各サービスの利用規約に関しては、サービス提供会社の管理下にある為、各自責任を持って確認すること。
(11) 競技会場（学校や自宅など）に選手権事務局のスタッフが審判や撮影のために同席を申請する場合、それらを許諾できること
(12) チームリーダーとスターティングメンバーの内1名は、日本語で円滑にコミュニケーションが取れること
(13) 大会の進行におけるインタビューにおいて、以下条件を満たして参加すること
・カメラに相当するものを使用し素顔を映すこと
※顔が隠れるようなマスクや帽子の着用は禁止です。
※インタビュー時の本名の表示・呼びかけを、プレイヤー名に変更します。
※ただし選手権事務局の判断により、上記条件に当てはまらなくても特例として認める場合がございます。

4　競技内容

本大会では、下記の5つのタイトルを実施します。

・リーグ・オブ・レジェンド（英語表記：League of Legends　短縮表記：LoL）
・フォートナイト（英語表記：FORTNITE　短縮表記：FN）
・VALORANT（短縮表記：VL）
・エーペックスレジェンズ（英語表記：Apex Legends　短縮表記：Apex）
・ストリートファイター6（英語表記：STREET FIGHTER 6　短縮表記：SF6）

5　エントリー

(1) 本規約の「3 参加資格」を満たす方であれば、どなたでも参加できます。
(2) チームの代表者（代表教員、もしくは代表教員から委任された者）が公式サイトから、所定の事項を記入しエントリーを行ってください。その際は必ずチームメンバー全員で本規約の内容をご確認ください。
(3) 各タイトルのエントリーチームの全体での上限数は下記となります。

・LoL部門

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大128チームの合計512チーム

・FN部門

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大400チームの合計1600チーム

・VL部門

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大128チームの合計512チーム

・Apex部門

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大100チームの合計400チーム

・SF6　団体部門

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大128チームの合計512チーム

・SF6　個人部門　極リーグ

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大128人の合計512人

・SF6　個人部門　挑リーグ

東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制高校ブロック所属高校、
西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制高校ブロック所属高校の
各ブロック最大128人の合計512人

※全部門先着順での応募となります。

(4) 各タイトル別に同じ高校、同じキャンパスから決められた上限のチーム数までエントリーが可能です。

タイトル別の上限数は下記となります。

・LoL部門　　10チーム
・VL 部門　　10チーム
・SF6　団体部門　　10チーム
・SF6　個人部門　　極リーグ：30名／挑リーグ：30名
・Apex部門　　20チーム
・FN部門　　20チーム

(5) エントリーの際、登録選手（リザーブ含む）は以下の個人情報を記載・提出する必要があります。

① 学校名（正式名称）
② 学校所在地の住所
③ チーム名
④ チーム全員の氏名
⑤ チーム全員の学年
⑥ チーム全員のEPICアカウントのディスプレイネーム（フォートナイト部門のみ）
⑦ チーム全員のRiot ID (リーグ・オブ・レジェンド部門およびVALORANT部門のみ)
⑧ チーム全員のタグライン（リーグ・オブ・レジェンド部門およびVALORANT部門のみ)
⑨ チーム全員のプレイヤーネーム（ストリートファイター6部門およびエーペックスレジェンズ部門のみ）
⑩ チーム全員のユーザーコード（ストリートファイター6部門）
⑪ 大会出場に関する保護者同意書（エーペックスレジェンズ部門に16歳以下で参加する場合のみ）
⑫ チーム全員の各タイトルにおけるランク戦での最高ランク
⑬ チーム全員のメールアドレス
⑭ チーム全員のDiscord ID
⑮ チーム全員の性別
⑯ 代表教員（顧問）の氏名
⑰ 代表教員（顧問）の電話番号
⑱ 代表教員（顧問）のメールアドレス
⑲ 代表教員（顧問）のDiscord ID
⑳ チーム全員の学校名（部活動地域移行チームのみ）
㉑ 部活動地域移行チームのメンバー全員が所属している団体または自治体組織の名称（部活動地域移行チームのみ）
㉒ 部活動地域移行チームのメンバー全員が所属している団体または自治体組織の電話番号（部活動地域移行チームのみ）

※個人情報以外にも入力項目がございます。エントリーページを参照の上入力ください。
※入力情報の確認などのため、生徒手帳画像の提出を求められた場合は、速やかに応じること。

(6) エントリー受付後、選手権事務局はエントリーの内容について、電子メール等にて確認させていただく場合があります。

a) エントリー後、登録内容に変更がある場合は、選手権事務局まで速やかにご連絡ください。
但し、変更はエントリー締め切り時までです。
b) エントリー情報に虚偽の申告がある場合、本大会に出場することを認めないことがあります。入力間違いにご注意ください。
c) チーム名、ゲーム名選手等に不適切な単語が含まれているまたは第三者の権利を侵害していると選手権事務局が判断した場合、当該チームを選考対象から除外、変更依頼させていただく場合があ

ります。

d) 参加者は同一部門の複数チームからエントリーすることはできません。

e) 前各号に違反した場合、また選手権事務局からの連絡に対して応答がない場合、選手権事務局は参加者に対する本大会への参加を取り消すことができます。

(7) 予選の結果並びに決勝大会に出場していただくチームには、選手権事務局からチームの代表者（代表教員、もしくは代表教員から委任された者）へ電子メール等にご連絡します。チームの代表者が音信不通、またチームメンバーと意思疎通をしていないとみなすべき事情が発生した場合には、当該チームは失格になる場合があります。

(8) 選手は予選開始時において、大会に参加するタイトルのゲームアカウントを選手個人で保有している必要があります。ただし、ストリートファイター6部門において、無償コードの提供を受けた学校から、該当のアカウントを使用して大会に参加する場合は、本規約記載の「ゲームアカウントを選手個人で保有している」状態と同じ状況とする。

(9) 選手個人のアカウントは、大会期間中、利用停止（BAN）等の制裁されていないことが必要となります。

(10) 各チームは、本大会のどの試合日程においても、本大会で参加するタイトルへの出場資格を有し、かつ現実にタイトル毎に定められた出場に必要なプレイヤー数以上のプレイヤーを登録していることが求められます。

※部活動移行チームでのエントリーをご希望の方は、9月4日までに、個別でお問い合わせください。

6　大会共通ルール

出場チームまたは出場選手にスポンサードをおこなう企業がいる場合には、大会参加時に

必要なデバイス（キーボード、マウス、マウスパッド、コントローラーなど）以外での

スポンサー露出は基本的には禁止といたします。

例として、ユニフォーム等で企業ロゴ等を露出することについては禁止事項に該当します。

7　大会の配信

本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含みます）は、選手権事務局によって、ライブ配信またはアーカイブ映像として公開される場合がございます。あらかじめご了承ください。

8　禁止事項

(1) 本規約、大会ルールに違反すること

(2) 選手権事務局スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと

(3) 本大会の進行、運営を意図的に妨害すること

(4) 主催者、協賛社、選手権事務局、選手権事務局スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗、中傷する行為及び名誉・信用を傷つける行為並びに暴力、ハラスメント行為を行うこと

(5) 公序良俗に反する言動を行うこと

(6) 選手権事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること

(7) 本大会への参加権、賞品または賞品を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買等すること

(8) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと

(9) その他選手権事務局が不適切と判断する行為

(10) 反社会的勢力または反社会的勢力と関係を有する者が関与すること

9　個人情報

(1) エントリーの際に提供された参加者の個人情報は、本大会の開催、運営及び広報等の目的で使用します。

(2) 選手等は、参加者の肖像、氏名、年齢、高校名、チーム名、インタビューコメント、プレイ動画等について、主催者、選手権事務局または第三者によって、新聞、公式サイトやその他メディア等において、期間の限定なく、無償で編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含みます）されることを承諾します。

(3) お預かりした参加者の個人情報は、以下の目的で、選手権事務局内で共同利用いたします。

■共同利用するデータの内訳

学校名、チームメンバーおよびチームの代表者（代表教員、もしくは代表教員から委任された者）の氏名、生年月日、プレイヤーネーム、メールアドレス、電話番号、住所

・共同利用する目的

① 本大会に関する参加者およびチームの代表者の方への連絡、運営事項のご案内、および広報活動

② 本大会の主催者、共催者が実施する他のイベントのご案内

③ 今後の本大会の参考とさせていただく資料作成等

④ 本大会の協賛社の商品・サービスのご案内

⑤ 調査資料の作成や高校eスポーツに関する各種統計データ作成の為

・共同利用する者の範囲

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、株式会社サードウェーブ

・共同利用する情報の管理に責任を有する者

東京都千代田区大手町1-5-1 大手町ファーストスクエアイーストタワー４Ｆ　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

理事長　柿原 正郎

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 日本本部のプライバシーポリシーについては、 https://nasef.jp/privacypolicy/ をご覧ください。

(4) 主催者、選手権事務局、各種報道関係者等から選手等に対して、撮影または取材要請させていただく可能性があります。その際にはご協力をよろしくお願いします。

10　免責

(1) 天災等の不可抗力その他やむを得ない事由、主催者都合により本大会の内容の変更、また本大会の延期・中止となる場合があります。主催者、選手権事務局の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して主催者、選手権事務局では一切の責任を負いません。

(2) 本大会開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約に違反したことにより生じた損害に関して、主催者、選手権事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、主催者、選手権事務局は一切の責任を負いません。

(3) Discord二段階認証（2FA）の推奨

参加者は、Discordアカウントのセキュリティ保護の観点から、二段階認証（2FA）の設定を推奨します。二段階認証を設定していない場合、アカウント乗っ取り等により大会運営からの連絡確認不能、なりすまし、チーム連携への影響等が発生する可能性があります。なお、二段階認証の設定は必須ではありませんが、運営事務局は未設定に起因するトラブルについて責任を負いかねます。

11　準拠法及び管轄

本規約は日本法に準拠します。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を専属的な第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

12　規約の変更

本規約の内容は、主催者、選手権事務局の判断において、いつでも変更できます。規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式サイトに掲示します。