

NASEF JAPAN

第3回全日本高校eスポーツ選手権

ストリートファイター6 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	5
5	ゲームのルール	8
6	選手の行為	10
7	ルール意図	13

第1版 2025年7月1日

1 序文

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「NASEF JAPAN第3回 全日本高校eスポーツ選手権」の ストリートファイター6 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国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 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： 2025年7月1日（火）～ 8月20日（水） 23:59

予選： 2025年10月18日（土）、10月19日（日）

※同じ学校から複数チーム出場される場合、

出場チーム分のPCやコンソール機器が無いなど同じ時間帯で試合が組まれた場合、

参加出来ないチームが発生しますのでご注意ください。

※全開催日、どの時間帯に試合が組まれても参加出来るようにお願いします。

※全ての対戦において、日付・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： 2025年11月29日（日）

会場： 予選・決勝ともにオンライン上での対戦となります。

2) 使用タイトル

ゲームタイトル： ストリートファイター6（以下SF6という）

プラットフォーム： PC、PlayStation4、PlayStation5、Xbox Series X/S、Nintendo Switch 2

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東日本 全日制ブロック所属高校、東日本 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 通信制ブロック所属高校の各ブロック最大64チームの合計256チームが参加可能です。

なお、同一の学校からは3チームまで出場することが可能です。

※原則チーム戦のみ

2) 大会進行形式

① 大会形式はシングルエリミネーション形式で行います。

- ・ 先鋒、中堅、大将に分かれポイント制で勝敗を決めます。
- ・ 1対戦目を「先鋒戦」、2対戦目を「中堅戦」、3対戦目を「大将戦」とします。
- ・ 各対戦の勝者は「先鋒戦」「中堅戦」で10pt、「大将戦」で20pt、「延長戦」で5pt獲得します。
- ・ 「大将戦」終了後に、両チームのポイント数が並んだ場合、チーム代表1名での試合を行います。それを4対戦目「延長戦」とします。
- ・ 各選手の対戦を「GAME(ゲーム)」とし、「先鋒戦」「中堅戦」「大将戦」「延長戦」は各GAMEを「試合先取数 1」で行います。

② ブロックの組分け方法

- ・ 選手権事務局にて参加チームをランダムに組分け、ブロックに落とし込むものとします。

③ 大会運営システム

- ・ 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)を使用します。
- ・ 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。

3) 対戦形式

① マッチ内容

予選

東日本 全日制ブロック所属高校、東日本 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 通信制ブロック所属高校の各ブロックに分けて予選を実施します。

決勝

各予選ブロックを勝ち抜いたチームが決勝に進出します。

② 対戦ロビー

ゲームモード	「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」 「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「試合先取数 1」 操作タイプ：モダンもしくはクラシック※ダイナミックの使用は不可 アドバンテージ：アドバンテージなし 離し入力：ONもしくはOFF ステージ：ランダム設定 OPTION設定は下記2設定を除き、 すべて初期設定とします。 グラフィック設定：「モーションブラー ON」、「入力遅延軽減機能ON」
ポイント	先鋒戦10pt 中堅戦10pt 大将戦20pt 延長戦5pt ※大将戦終了時に両チームが同点の場合、延長戦を行います。

禁止キャラクター：なし

新キャラクターの制限：アップデートで新規キャラクターが追加されてから14日間、
該当キャラクターはグローバルBAN(使用禁止)となります。

禁止コスチューム、カラー：なし

※ただし一部、選手権事務局の判断で使用禁止とする場合があります。

※ダブルK.O（以下DK.O）が発生した場合：

ラウンド先取数が1：0の状況でDK.Oが発生した場合

ゲームシステムに則り先に1ラウンド先取しているプレイヤーの勝利

ラウンド先取数が1：1の状況でDK.Oが発生した場合

その試合をドロー(引き分け)とし、再度対戦を行う。

上記の処理は先鋒戦、中堅戦、大将戦、延長戦全てで行われます。

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。

ただし、選手権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、正常な試合の進行が難しいと判断されるデバイスは使用を禁止する場合があります。

使用可能な機器に関しては下表を参照してください。

表に記載のない機器に関しては選手権事務局に問い合わせを行ってください。

PC、PlayStation4、PlayStation5、 Xbox Series X/S、Nintendo Switch 2	マウス、マウスパッド、キーボード、コントローラー、 アーケードコントローラー、レバーレスアーケードコントローラー
--	---

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ません。

Discord上での一切の配信・画面共有を禁じます。

チートツールは使用不可とします。

その他のソフトウェアの使用に関しては、SF6の規約に則してください。

4 決勝

1) 参加可能チーム数

各エリアで実施される予選を勝ち上がった計4チーム

2) 大会進行形式

BO3のシングルエリミネーション形式

- ・先鋒、中堅、大将に分かれポイント制で勝敗を決めます。
- ・1対戦目を「先鋒戦」、2対戦目を「中堅戦」、3対戦目を「大将戦」とします。
- ・各対戦の勝者は「先鋒戦」「中堅戦」で10pt、「大将戦」で20pt、「延長戦」で5pt獲得します。
- ・「大将戦」終了後に、両チームのポイント数が並んだ場合、チーム代表1名での試合を行います。
それを4対戦目「延長戦」とします。
- ・各選手の対戦を「GAME(ゲーム)」とし、「先鋒戦」「中堅戦」「大将戦」「延長戦」は各GAMEを「試合先取数2」で行います。

準決勝・決勝に使用するポジション・ファイターについては予選終了後に運営チームより確認いたします。

準決勝・決勝におけるポジション・ファイターは、予選終了後に運営チームに提出したものから1度だけ変更することが可能です。

※ポジションとは先鋒・中堅・大将を指します。

運営チームへの申告および運営チームからの承諾によってリザーブへの交代が認められます。

リザーブ選手が出場する場合、準決勝はチェックイン時に申告しなければなりません。

決勝においては準決勝終了後、運営チームより交代確認の連絡を行います。

確認後、5分以内に申告がなければ交代が行われないものとして大会を進行いたします。

なお、リザーブ選手は全てのポジションへの交代が可能です。

3) インターバル

各試合終了後、キャラクターセレクトを選択し準決勝・決勝では試合先取数2まで試合を行います。

先鋒戦が終了後、1分程度のインターバルの後、運営の進行指示により中堅戦の試合を行います。

中堅戦後、大将戦後(延長戦のみ)も同様の進行となります。

4) ファイター選択

事前に運営に申告したファイターのみ使用可能となります。

なお、申請したファイターの変更は原則認められません。

ただし、直前の試合にて敗北した選手のみファイターの変更が可能となります。

ファイターの変更申請は不要です。

1戦目にて事前に申告したファイター以外のピックおよび直前の試合に敗北した選手以外がファイターを変更した場合、当該試合を無効と再試合を行います。

上記を何度も繰り返す場合は遅延行為としてペナルティを付与する場合がございます。

5) 対戦形式

① マッチ内容

各予選ブロックを勝ち抜いたチームでトーナメントを組み決勝を行います。

② 対戦ロビー

ゲームモード	「FIGHTING GROUND」、「ONLINE」、「CUSTOM ROOM」 準決勝：「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「試合先取数 2」 決勝：「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「試合先取数 2」 実況設定：OFF 操作タイプ：モダンもしくはクラシック※ダイナミックの使用は不可 離し入力：ONもしくはOFF アドバンテージ：アドバンテージなし ステージ：ランダム設定 OPTION設定は下記2設定を除き、 すべて初期設定とします。 グラフィック設定：「モーションブラー ON」、「入力遅延軽減機能ON」
ポイント	先鋒戦10pt 中堅戦10pt 大将戦20pt 延長戦5pt

※大将戦終了時に両チームが同点の場合、延長戦を行います。

禁止キャラクター：なし

新キャラクターの制限：アップデートで新規キャラクターが追加されてから14日間、
該当キャラクターはグローバルBAN(使用禁止)となります。

禁止コスチューム、カラー：なし

※ただし一部、選手権事務局の判断で使用禁止とする場合があります。

※ダブルK.O（以下DK.O）が発生した場合：

ラウンド先取数が1：0の状況でDK.Oが発生した場合

ゲームシステムに則り、先に1ラウンド先取しているプレイヤーの勝利。

ラウンド先取数が1：1の状況でDK.Oが発生した場合

その試合をドロー(引き分け)とし、再度対戦を行う。

上記の処理は先鋒戦、中堅戦、大将戦、延長戦全てで行われます。

6) 使用機材

決勝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。

選手権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、正常な試合の進行が難しいと判断される機器の使用を禁止する場合があります。

使用可能な機器に関しては下表を参照してください。

表に記載のない機器に関しては選手権事務局に問い合わせを行ってください。

PC、PlayStation4、PlayStation5、 Xbox Series X/S、Nintendo Switch 2	マウス、マウスパッド、キーボード、コントローラー、 アーケードコントローラー、レバーレスアーケードコントローラー
--	---

7) 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ません。

Discord上での一切の配信・画面共有を禁じます。

チートツールは使用不可とします。

その他のソフトウェアの使用に関しては、SF6の規約に則してください。

8) インタビューについて

決勝の最終試合対戦後に、配信演出上、全チームのリーダー及びフェアプレイ賞を受賞された選手にDiscordを使用したインタビューを行う予定です。このインタビューは、カメラ及びマイクをONにした状態で参加をしてください。また、参加拒否は原則認められません。

使用するカメラ及びマイクに指定はありませんが、一般的に問題なくコミュニケーションを行うことが可能な機材を使用してください。

※スマートフォンにてDiscordに参加する方法でのインタビューも可能です。

リーダーに該当する選手は決勝大会当日においてカメラ・マイクを用いたインタビューへの参加、インタビューリハーサルへの参加を義務とします。

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。

- K.O.
- 選手権事務局の判定による勝敗の決定

② 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を指します。

③ 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を指します。

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。

④ 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を指します。

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、アクセスする為のカスタムマッチキーを試合開始までにDiscordにて配布します。

また各チームは事前に選手権事務局に提出したSF6アカウントでロビー入室を行ってください。

提出したアカウント以外でロビー入室した場合失格となる場合があります。

3) 新規キャラクター、新規ステージの制限

新規キャラクター追加されてから14日間、新規ステージが追加されてから4週間はそれぞれのキャラクターとステージは使用禁止とします。

4) 対戦の開始

カスタムルームに入室後、試合開始まで待機してください。

※カスタムルーム入室に関して、本番前に配布予定の別紙「ガイダンス」を参照してください。

※集合時間までにカスタムルームの入室が行われなかったチームには、ペナルティを付与する場合があります。

※規定の時間になった際に、選手権事務局主導のもとで試合を開始します。

5) 選手の切断

オンライン対戦中に対戦が中断された場合、

「CUSTOM ROOM」を退室している選手が対戦途中だった 1BATTLE を失います。

オンライン対戦中に運営チームのアカウントのみ接続が切断され、

選手同士の BATTLE がそのまま続行された場合、その BATTLE の結果は有効とし

その BATTLE のリプレイを再生した後に GAME を続行します。

運営チーム側の機材の不具合等で、BATTLE の継続が不可能になった場合は

両選手は直前の対戦と同じキャラクター、操作タイプを選択し、その ROUND から再対戦を行います。

GAME中、選手同士の接続が不可能な場合は次のルールを適用します。

1. 両選手共に「CUSTOM ROOM」に入室出来ない場合

勝利 BATTLE 数の多い選手を勝者とします。

2. 両選手共に「CUSTOM ROOM」に入室出来ない場合

且つ勝利 BATTLE 数が同数の場合は再試合とします。

再対戦が行えない場合は、無効試合としポイントも加算されない

3. 本大会進行中に、なんらかのトラブルが発生した場合、

運営チームに直接申告を行ってください。

その際、ゲーム内容に関するトラブルの場合、

選手は審判にスクリーンショットを提出するか動画の共有を行うものとします。

6) 対戦後の処理

全てのチームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、Discord内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、またチェックイン時刻に代表者がチェックインをしていない場合、そのチームは各ゲーム5分経過時点で当該ゲームを敗北とします。

8) 選手の交代

ゲーム中の選手の交代は認められません。

また同じ選手が同じ対戦内にて2度出場することはできません。

ただし、対戦ごとに控えの選手と交代することは可能とします。

※予選においてエントリー時にて申請したポジションの変更は不可です。

※決勝においては予選終了後に運営に申告したポジションの変更からの不可です。

ただし、選手交代は前試合対戦終了5分後までに選手権事務局に報告してください。

9) インターネット接続

ストリートファイター6にエントリーし、予選、決勝に参加する場合は、使用する端末と、インターネット回線を「有線接続」（LANケーブルでの接続）することとする。

※Wi-Fi環境での接続による大会参加は禁止。

6 選手の行為

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ってください。

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します。

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 シグナリング行為

相手に何らかの手段で合図や信号を送り合い意思疎通を取る行為

例として、以下があります。

ア. 過度な屈伸行為

イ. 挑発エモート

④ 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SF6に対する一切の改造を指します。

⑤ 意図的なバグの利用

⑥ 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

⑦ 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

⑧ 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

⑨ マクロ機能の使用

マクロ機能とは操作手順をセットし、任意に呼び出す機能を指します。

⑩ SF6の規約を遵守せずプレイすること

⑪ 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行為

⑫ 選手権事務局、主催者、協賛社、(C)CAPCOM CO., LTD.、SF6に関する発言

選手権事務局、(C)CAPCOM CO., LTD.またはその関係会社、あるいはSF6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

⑬ 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

⑭ 侮辱的な言動、行為

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

⑮ 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

⑯ 秘密保持

選手権事務局、または(C)CAPCOM CO., LTD.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

⑰ 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eメールやチャット、SNSの使用

⑱ 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

⑲ 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

⑳ 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ります。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ます。
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ることができます。

- 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ます。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、(C)CAPCOM CO., LTD.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します。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。

4) 大会における臨時の裁定・大会進行の施行

本大会における予選及び決勝大会において、大会の進行を円滑に進めることができない事象またアクシデントが確認された場合、選手権事務局及び大会運営は、試合の無効等を含む大会の公平性及び完全性を考慮した臨時の裁定・大会進行を施行します。全ての参加選手は上記の裁定・大会進行の施行に従う義務を有します。