



NASEF JAPAN

北米教育eスポーツ連盟日本本部

NASEF JAPAN MAJOR

League of Legends Tournament Spring 2022

大会規約及びルールブック

2022/2/22 更新

大会規約

1.大会規約について

1. 本規約は北米教育 e スポーツ連盟 日本本部『NORTH AMERICA SCHOLASTIC ESPORTS FEDERATION JAPAN「NASEF JAPAN(ナセフ・ジャパン)」』が主催する「NASEF JAPAN MAJOR League of Legends Tournament Spring 2022 以下「本大会」という)の予選・決勝の運営にあたり、必要事項を定めたものです
2. 本大会公式サイト(以下「公式サイト」)に定める本大会の参加資格、大会ルール及びその他の規定に関しては、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
3. 本規約は、本大会の参加資格を持つ選手、コーチ、顧問(以下、総称として「選手等」)に適用されます

2.参加資格

1. 本規約にご同意いただけること(エントリーをおこなった時点で本規約に同意したとみなさせていただきます)
2. 応募フォームよりエントリーをしていること。また参加募集の上限数を設定している場合は、上限数の定員に入っていること
3. 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
4. チームメンバー全員が同じ都道府県の学校に在籍していること。
※通信制高校の生徒で所属キャンパスが決まっている場合には、
同じ学校のメンバーまたはキャンパス所在地の都道府県と同じ都道府県にある学校のメンバーとのみエントリーしてください

※ネット学習のみのコースでキャンパスが決まっていない場合には、

同じ学校のメンバーのみ（所属キャンパスがある生徒は不可）でエントリーをおこなってください。

5. 「League of Legends」をプレイ可能なプラットフォーム及びインターネット環境をお持ちである方
参加可能なプラットフォームは下記となります。
・PC
6. 競技ルールが定める人数を編成してチームで参加すること
7. 日本に在住している方で、日本語で円滑にコミュニケーションが取れること
8. 当大会において、運営が指定するチャット方法(Discord)を利用でき、
チャットで運営からの連絡を受け取れること
9. 運営チームから指定された日時に予選（勝ち残った場合には決勝含む）に参加できること

3.エントリー

1. 本規約の「2.参加資格」を満たす方であれば、どなたでもご参加いただけます。
2. エントリーは大会公式ページの指定のエントリーフォームより実施してください。
3. チームの代表者（リーダー）または顧問教員が本規約を全メンバーで確認した上で、
エントリーフォームより参加メンバー全員分の情報を登録してください。
4. エントリーの際に必要な情報は下記になります。
 - ① 学校所在地の都道府県
 - ② チーム名
 - ③ チーム名の読み方
 - ④ チーム名の略称（英数字3字以内）

<下記は各チームメンバーの情報が必要です>

 - ⑤ サモナーネーム
 - ⑥ サモナーネームの読み
 - ⑦ 氏名
 - ⑧ 居住する都道府県
 - ⑨ 学校名（正式名称）
 - ⑩ 生年月日
 - ⑪ メールアドレス
 - ⑫ Discord ID
 - ⑬ 顧問の氏名
 - ⑭ 顧問の電話番号

⑮ 顧問のメールアドレス

※顧問がない場合、⑬～⑮は不要

ただし、Beyond the Game Program に申し込まれる際は、顧問教員の登録は必須です。

5. 1チームにつき、6名(プレイ人数5名+リザーブ1名)までメンバー登録が可能です。
大会エントリー終了後のメンバー変更は不可能です。
6. エントリー受付後に内容を変更する場合は、運営まで速やかにご連絡ください。
なお、エントリー受付終了後の変更は原則認めません。
また、内容によっては変更を受付できない場合がございます。
7. エントリー受付後に大会運営チームがエントリー内容について、電子メール・Discord 等にて確認させていただく場合がございます。連絡する場合はチームメンバー1として登録されたリーダーの方または顧問教員にご連絡を申し上げます。
8. エントリー情報に虚偽の申告があった場合、大会への出場停止や失格扱いとさせていただきます。
場合がございます。
9. プレイヤー名やチーム名に不適切な単語が含まれている場合、プレイヤー名・チーム名の変更を依頼する場合がございます。また、変更を拒否された場合は、出場をご辞退いただく場合がございます。
なお変更依頼した際にかかる RP (ライアットポイント) または BE (ブルーエッセンス) の消費に関して、本大会は関与しないものとします。
10. 参加者は複数のチームでエントリーすることは出来ません。
11. 事務局からの連絡に対して応答がない場合、
事務局は参加者に対して、本大会への参加を取り消すことができます。
12. 参加選手は予選開始時において、トーナメントドラフトピックをプレイするにあたって、最低限必要なチャンピオン数である 20 体を保有している LoL アカウントを選手個人で保有している必要があります。
13. 選手の LoL アカウントは大会期間中に、制限がかかっていない必要があります。
14. 本大会のどの試合日程においても、少なくとも 5 人が本大会への出場資格を有し、かつ出場可能なプレイヤーを登録している必要があります。

4.大会の配信について

1. 予選大会の一部と決勝大会の様子、競技の内容(ゲームプレイ内容を含みます)は、大会運営チームによりストリーミング放送がおこなう予定がございます。あらかじめご了承ください。

5.大会形式・試合運行について

1. 全ての試合は、各プレイヤーが所有する League of Legends がプレイできるプラットフォーム

フォームを使用しておこないます。

2. 全ての試合はオンラインにて実施します。
3. 全ての試合は、最新のアップデートが実施された「League of Legends」にて実施します。
4. 大会のサーバーは日本サーバーを使用します。
5. 大会当日は、本大会用の Discord サーバーに集合してください。
6. なお、サーバーメンテナンス等で大会の実施・続行が不可となった場合は全試合順延とします。順延後の試合日程については後日運営より連絡をおこないます。

6.大会ルール及びゲーム設定に関して

1. 予選・全国決勝ともにトーナメント形式(シングルエリミネーション)にて実施します。
2. 全国大会の決勝戦を除き全ての試合は Bo1 (Best of 1、先に 1 勝したチームが勝ち)にて対戦を実施する。全国大会の決勝戦は Bo3 (Best of 3、先に 2 勝したチームが勝ち)にて実施します。
3. マップはサモナーズリフトを使用します。
4. チーム人数は 5vs5 とします。
5. ゲームタイプはトーナメントドラフトピックで実施します。
※サイドは、トーナメント表で上または左側のチームが青、下または右側のチームを赤とします。
6. ボイスチャットツールの使用は制限しません。
7. ブロック予選においては、通常は参加選手が各自でプライベートマッチを作成し、対戦を実施する。なお、ルーム名・参加パスワードに関しては、運営チームにて指定したものを設定することとする。
8. 全国決勝に関しては運営チームにてプライベートマッチを作成し、対戦を実施する。なお、ルーム名・参加パスワードに関しては運営チームにて指定をおこなう。
9. 対戦する両チームの 10 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または Discord 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取り合ふものとする。双方の確認が取れていない状態で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なる。
10. 選手はマッチに入る際、以下の順番でマッチに参加すること
 - ① トップ
 - ② ジャングル
 - ③ ミッド
 - ④ ボット

⑤ サポート

11. ピックミスをした場合は、相手選手がチャンピオンのロックをする前に速やかに運営に Discord にて報告すること。運営にて確認が取れ次第、直ちにマッチを再度立て直しの指示または立て直しをおこない、進行を再開するようにします。
12. ゲーム中に選手が一人でも切断してしまった場合は、そのままゲームを継続するかまたはゲームの進行の中断（ポーズ）をすることが可能です。
ただし、ポーズ中にコミュニケーションを取ることは、運営の指示がない限りは一切禁止とします。
13. ポーズをおこなった場合は、ポーズをおこなったチームは運営に対して、ポーズをおこなった理由と再開の予定時間を速やかに報告すること。
再開する際は、運営側に再開許可を得て、双方のチームが再開の準備ができたことを確認した上で再開すること。
14. ポーズの最大時間は1試合あたり15分とする。
15. 試合後、勝利チームはリザルトの画面の写真を撮影し、大会 Discord にて結果を運営に報告すること。
16. 選手の交代は通常認められませんが、全国決勝のみ試合間での選手の変更を認めます。

7.反則行為・禁止事項

1. 本規約、大会ルールに違反すること
2. 大会運営チームの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと
3. 大会の進行、運営を意図的に妨害すること
4. チャットや SNS 等で出場選手・スタッフへの暴言などの行為が確認された場合は、主催者等の判断により失格扱いとします。
5. スポーツマンシップに反する行為を禁止します。
(誹謗中傷や過度なマナー違反・挑発行為など)
6. 試合途中での試合放棄（降伏）をおこなわないこと（最後まで試合をおこなうこと）
7. 選手のなりすまし行為や年齢や身分を偽っての出場が発覚した場合は失格扱いとします。
8. チート行為（改造ツール）を使用してのプレイが発覚した場合は失格扱いとし、今後の大会への一切の参加権を剥奪します。
9. グリッチ「ゲーム内の不具合やバグを意図的に有利になる為に使用する不正行為のこと」やチーミング行為「ゲームのルール外で、不正に有利な状況を実施する行為」などをおこなっていたことが発覚した場合、失格扱いとします。
10. グリッチの使用・チートの使用などを確認した場合、または疑われる場合はスクリーンショットや動画などを運営に提示してください。

なお、アンチチートプログラムの作動などの明確な理由でない場合を除き、チート等の検証作業に必要な時間が多く発生し、大会進行が大幅に遅延する可能性があるため、大会途中での受付はおこないません。大会終了後動画の提出を含めた受付を行います。提出された動画に関して検証をおこない、失格等の判断を実施するか判断いたします。

11. ゲーム内選手名は、公序良俗、著作権、肖像権、本大会競技運営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
12. その他、以下の行為を一切禁止とします。
 - ・ 第三者又は当社及び当社関係者の著作権、財産権、プライバシー、名誉、信用もしくはその他の権利を侵害する行為や不利益となる行為
 - ・ 第三者または当社及び当社関係者を誹謗中傷する行為
 - ・ 公序良俗に反する行為
 - ・ 犯罪的行為もしくは犯罪的行為に結びつく行為
 - ・ 性風俗、宗教、政治に関する活動
 - ・ 法令に違反する若しくは違反するおそれのある行為
 - ・ 反社会的勢力及び反社会的勢力と関係を有する者が関与すること
13. その他、大会の運営に妨げるような行為や大会に不利益を与える行為などの行為を発見した場合は、失格扱いとさせていただきます場合があります。

8.大会日程及びタイムテーブルについて

1. エントリー受付： 2022年3月4日（金）～4月7日（木）
予選： 2022年4月16日（土）、17日（日）、23日（土）、24日（日）
※同じ学校から複数チーム出場いただく場合、出場チーム分のPCがないと
同じ時間帯で試合が組まれた場合に試合がおこなえないチーム場合がございますので、
ご注意ください

※参加いただく都道府県毎にブロック予選の日程が異なりますので、大会公式ページにて
日程を確認してください。
※全ての対戦に於いて、日付・時間の要望はお受けできません

決勝： 2022年5月7日（土）
2. 本大会事務局から指定された日時までに Discord サーバーに参加してください。
3. 試合開始時間の 5 分前までに大会に参加するメンバーはプライベートマッチに参加してく

ださい。

4. やむを得ない事情でチームメンバーに遅刻者が出た場合は、大会運営に連絡をおこなってください。その場合 10 分間、開始時間を延期いたします。
延期時間を過ぎてもメンバーが参加出来ない場合は、当該チームは失格とします。
5. 大会運営上でトラブル等が発生した場合に、参加チームへ試合日程、タイムテーブルの変更をお願いする場合があります。その場合は、参加者・運営双方が調整して対応するものとします。

9.その他取り決め事項に関して

1. 大会にエントリーしたにも関わらず、連絡をおこなわず無断で試合に一度も出場をしなかった場合は、次回以降の大会の参加をお断りする場合がございます。
2. 全ての試合内容が、配信者によってストリーミング放送される場合があります。大会参加者は、大会で行われる試合の全ての内容がストリーミング放送される事に同意したものとします。
なお、ストリーミング放送は原則として試合中の全ての映像及び音声に対して 5 分以上のディレイを挿入するものとします。
3. 選手は運営より本人確認の依頼があった際に、速やかに応じること。
本人確認がおこなえなかった場合には、ペナルティを課す場合があります。

10.個人情報の取り扱い等について

1. 株式会社サードウェーブ及び北米教育 e スポーツ連盟 日本本部 (NASEF JAPAN) は、提供を頂きましたお名前、ご住所、電話番号、メールアドレス、学校名等の個人情報の重要性を認識し、以下の指針に基づき、適切な保護に努めます。
2. エントリーの際に提供された個人情報は、本大会の開催・運営・広報等の目的で使用します。
3. 参加選手等は肖像、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、運営チーム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、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。
4. 参加選手等に対して、撮影または取材要請させていただく可能性があります。
5. 取得した個人情報を、株式会社サードウェーブ及び北米教育 e スポーツ連盟 日本本部 NASEF JAPAN) が主催又は協賛する e スポーツ大会（ゲームタイトルを用いての競技
6. 大会）やイベントに関する情報のお知らせ、ご案内をお届けするために利用致します。
7. 利用目的の範囲内において、個人情報の秘密保持契約を締結した業務委託先に、取得した個

人情報を委託する場合がございます。

8. 取得した個人情報は、法令の規定による場合を除いて、本人の同意を得ることなく、第三者に開示することはありません。
9. 取得した個人情報を、厳重に保管・管理し、外部への漏洩防止や不正行為による流出・破壊・改ざんなどに関して、適切なセキュリティを施し、保護します。
10. 本人が、本人の個人情報の訂正、削除を希望される場合には、下記のお問い合わせ先までご連絡いただければ、対応させていただきます。
お問い合わせ先：info@nasef.jp

11.免責事項

1. 天災等の不可抗力やその他やむを得ない事柄、当社都合による本大会の内容変更や本大会の延期および中止となる場合がございます。
本大会主催者、運営チーム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本大会主催者、運営チームでは一切の責任を負いません。
2. 本大会開催中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は、本大会主催者、運営チームの指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

12.準拠法及び本規約の変更

1. 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。
2. 本規約の内容に関して、変更を随時実施する場合がございます。
なお、規約の変更を実施する場合、変更内容を公式サイトまたは Discord にて掲示します。