

## 1.大会規約

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 Fortnite Tournament Summer 2021 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扱います。
3. 本規約は、本大会の参加資格を持つ選手に適用されます。

## 2.参加資格

1. 応募フォームよりエントリーをしていること。また参加募集人数の定員に入っていること
2. 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
3. 「Fortnite」をプレイ可能なスマートフォンを除く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の一覧となります。
  - ・ PC
  - ・ Playstation 4
  - ・ Playstation 5
  - ・ Xbox One
  - ・ Xbox X/S
  - ・ Nintendo Switch
  - ・ Nintendo Switch Lite
4. 出場するメンバーのアカウントは、予選時にアカウントレベルが15以上であること
5. 出場するメンバーのアカウントは、2段階認証を済ませていること
6. 日本に在住している方で、日本語でコミュニケーションが取れること
7. 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
8. 本規約にご同意いただける方(エントリーした時点で同意したとみなさせていただきます。)
9. 大会当日に所定の時間までに対戦に参加が可能な方

## 3.エントリー

1. エントリーは指定のエントリーフォームより実施してください。
2. 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。
3. 予選は先着 120 チームまでの受付となります。120 チームを超えた場合は辞退のチームが出るまでは出場いただけません。
4. エントリーはチームリーダーがメンバー分の登録を一度に実施してください。
5. 1 チームにつき、2 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. エントリー時に Epic アカウント ID 情報の入力が必要になります。  
Epic アカウント ID とは、ゲーム内の設定画面より確認できる 32 桁で表記された ID です。  
※ご入力いただいた Epic アカウント ID に誤りがあった場合は失格となります。
7. 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。
8. エントリー受付後にエントリー内容について、電子メール等にて確認させていただく場合がございます。
9. 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。
10. 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、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、出場をご辞退頂く場合がございます。

## 4.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 Fortnite がプレイできるプラットフォームを使用しておこないます。
2. 全ての試合は、最新のアップデートが実施された「Fortnite」にて実施します。
3. 大会当日は、本大会用の Discord サーバーに集合してください。
4. 試合へのサーバー参加は、ゲームモード選択でデュオを選択後に「カスタムオプション」を選択し、大会 Discord にて発表するパスワードを入力して参加してください。
5. なんらかのトラブルが発生し、リホスト(サーバーをリスタートすること)が発生した場合は Discord 上にてアナウンスをおこないます。  
※リホストを実施した場合、その試合は無効試合となります。  
リホストは以下の内容で実施する場合があります。
  - ・試合開始前に 1 人でも接続に失敗したと申告があった場合
  - ・カスタムマッチがクラッシュした場合
  - ・その他、リホストが必要と判断した場合

6. 以下のような事態が発生した場合は、試合を無効とし再試合をおこないます。
  - ・サーバーがクラッシュした場合
  - ・試合進行をおこなうオブザーバーが試合の接続に失敗した場合
  - ・著しいラグが発生し、正常にプレイできない場合なお、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。

## 5.大会ルール及びゲーム設定に関して

1. 何らかの行為でチームが失格となった場合は、試合結果に関わらず、全試合失格扱いとします。
2. 3試合の合計ポイントが同点のチームが複数あった場合は、実施した試合中、最高順位を記録した試合を比較し、順位を決定します。また、それでも同率だった場合は、平均エリミネート数を比較し順位を決定します。

## 6.スコア集計に関して

1. 試合スコアは下記の計算表にて計算をおこないます。

<試合スコア表>

  - 順位ポイント
    - 1位(ビクトリーロイヤル):10P
    - 2位-5位:7P
    - 6-10位:5P
    - 11-15位:3P
  - エリミネートポイント
    - 1エリミネートにつき 1P
2. スコアの計算は皆様からご提出いただくスクリーンショットを元におこないます。
3. 各試合終了後の5分以内にスクリーンショットをご提出ください。
4. スクリーンショットは、「順位」、「エリミネート数」、「ディスプレイネーム」の3点がはっきりと写して撮影をしてください。

※スクリーンショットの撮影が難しい場合、スマートフォン等で撮影していただいても構いません。その際は同様に「順位」「撃破数」「ディスプレイネーム」の3点がハッキリと写して撮影をしてください。
5. 規定の提出期限までに指定されたチャンネルにスクリーンショットが提出されていない場合は成績の如何に関わらず、

その試合でのポイントは0となりますので予めご了承ください。

## 6.反則行為・禁止事項

1. 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。
2. スポーツマンシップに反する位行為を禁止します。  
(誹謗中傷や過度なマナー違反・挑発行為など)
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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
8. 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く場合があります。

## 7.大会日程及びタイムテーブルについて

1. 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。

2. 点呼の時間になりましたら、各チーム代表者が参加の意思を Discord にて表明してください。
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カスタム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、参加しているメンバーのみで試合を実施します。
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。

## 8.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。

## 9.個人情報の取り扱い等について

1. 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。
2. 提供された選手等の個人情報は、厳重に管理します。
3. 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。

## 10.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。
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一切の責任を負いません。

## 11.本規約の変更

1. 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、変更内容をサイトにて掲示します。