

第2回 関西eスポーツ学生選手権 2022

大会規約

Ver 02 . 2022.02.25



0. 用語の定義
1. はじめに
2. 参加資格
3. 大会エントリー
4. 運営事務局
5. 配信・放送
6. 禁止事項
7. 違反時の措置
8. 個人情報
9. 免責
10. 準拠法および管轄
11. 規約の変更
12. お問い合わせ先

[更新情報]

- 2022.02.25 更新 “0.用語の定義”に「学生証」に関する定義を追記いたしました。
- 2022.02.25 更新 “2.参加資格” (3)に「参加同意」に関する定義を変更いたしました。

※新型コロナウイルスによる規約変更の可能性につきまして※

本大会規約は、上記日時公開時点のものです。参加いただく皆様の安全を第一に、新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、随時、開催時期や運営方法を検討・対応いたします。

参加いただく皆さまにおかれましても、三密(密閉空間、密集場所、密接場面)の重なりを避けた環境からのご参加をお願いします。参加環境については、保護者の方や顧問の先生ともご相談ください。

今後、当規約の内容に変更が生じる場合がありますので、ご理解のほどお願いいたします。

0.用語の定義

- 参加者
参加する個別選手をさします。
- チーム
参加する選手が所属する組織をさします。
- チームメンバー
参加者のと同一チームの参加者全員をさします。
- スターティングメンバー
試合に出場する5名をさします。
- 顧問
学校クラブ活動の一環として参加する場合は、そのクラブの顧問の先生をさします。
- LoL
「リーグ・オブ・レジェンド」の略称をさします。
- スクワリム
「スクリム」×「スクール」の造語をさします。
- Discord(ディスコード)
本大会で使用される通話及びコミュニケーションツールをさします。
 - ・Discordサーバー:大会専用のサーバーをさします。
 - ・Discordチャットチャンネル:大会専用のサーバー内のテキストチャンネルをさします。
 - ・Discordボイスチャンネル:大会専用のサーバー内のボイスチャンネルをさします。
- 試合
運営事務局の試合開始合図後からリザルト画面が表示されるまでをさします。
- ゲーム
リーグ・オブ・レジェンド(以下「LoL」と表記します。)のゲームシステムをさします。
- ミラーリング配信
本大会のストリーミング配信映像および音声を使用し、第三者が配信を行うことをさします。
- 学生証
本大会での学生証とは、顔写真付き学生証をさします。
なお、顔写真つき学生証をお持ちでない場合は、①学生証(顔写真なし) ②その他ご本人確認ができるもの(保健証・パスポート等)を合計2点ご用意ください。

1.はじめに

本規約は、南海電気鉄道株式会社(以下、「主催者」といいます)が主催する「第2回関西eスポーツ学生選手権2022」(以下「本大会」といいます)の必要事項を定めたものです。主催者は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有します。

本大会は、関西の学生の皆さまが主役となり活躍できる新たな機会をつくることで、仲間たちと一緒に夢を追いかけられる環境を提供いたします。また、eスポーツを通じて学生の皆さまが切磋琢磨し、考え、協力し合うことで得られる「人間的成長」を教育的観点から捉え、日々の練習成果を発表する場所として、本大会を運営します。

本大会は、主催者と共催者で構成された本大会の事務局(以下、「運営事務局」といいます)が運営および大会進行、管理を行います。

2.参加資格

本大会に出場する参加者・チームは、以下の参加条件を全て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した時点で、本規約に同意したものとみなします)。
- (2) 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すること。
- (3) “参加者が18歳未満”かつ“学校クラブ活動単位ではない参加者”の場合、保護者の同意を得て、「参加同意書」を作成し、提出すること。
なお、“学校クラブ活動単位での参加者”の場合、クラブの顧問の承認をもって「参加同意」とみなします。
- (4) 開催期間中全ての日程内において、関西地方2府6県(大阪府、京都府、兵庫県、奈良県、滋賀県、和歌山県、徳島県、鳥取県)の中学・高校・大学・専門学校に学籍を置く生徒であること。
- (5) 参加者は、本大会でのプレイ時点において、LoLのトーナメントドラフトピックをプレイすることが可能なLoLアカウント(ウィークリーフリーチャampionを含む20体以上のチャンピオンを所持)を個人で所有していること。
- (6) 参加者のLoLアカウントが、本大会のプレイ時点において、制限がかかっていること。なお、LoLアカウントに一時停止などの制限がかかっている場合、直ちにチームメンバーへの登録が禁止されることはありませんが、LoLアカウントに制限がかかっている期間中は、本大会の試合に出場することはできません。また、LoLアカウントが永久停止の処分を受けている場合、本大会への参加および出場は不可とします。
- (7) エントリー開始から、**2023年3月31日(木)**まで、チームメンバーが運営事務局からの連絡を受け取れること。
- (8) 運営事務局が指定した日時の「予戦トーナメント」、また勝ち残った場合の「決勝トーナメント」およびその準備・リハーサルに参加できること。日時等はルールブックを参照ください。
- (9) 各チームは、本大会のどの試合日程においても、登録した参加者のうち、少なくとも5人が大会への出場資格を有し、かつ現実に出場可能な参加者を登録していること。
- (10) チーム代表者およびスターティングメンバーのうち1名は、日本語で大会運営スタッフや他の参加者とコミュニケーションが取れること。
- (11) 大会エントリー後、参加者は学生証または在学証明書を無償で提示できること。
- (12) 運営事務局からの要望に応じて、別途メディア取材に参加できること。
- (13) 本規約とルールブックを理解し遵守すること。
- (14) 本大会において氏名、年齢、住所などの個人情報を運営事務局に提供し、運営事務局やメディア各社による写真および映像撮影や取材を承諾すること。
- (15) 自己の肖像、氏名、年齢、学校名、チーム名、コメント、プレイ動画が含まれる本大会の様子、競技の内容が、運営事務局または運営事務局が認める第三者(メディアや大会スポンサー等)によって、テレビ、新聞、SNS等の各種メディアにおいて、期間の限定なく、無償で、放送(ストリーミング放送を含む)、報道または利用(商業的利用含む一切の利用)されることを承諾すること(肖像権、パブリシティ権を行使しないこと)。
- (16) サモナーネームおよびチーム名、チームタグに下品または卑猥な用語、特定の商品やサービス名の名称など、不適切な単語が含まれず、また、第三者の権利を侵害していないこと。なお、サモナーネームは、本大会で使用する前に運営事務局の承認を受ける必要があります。各チームおよび参加者は、本大会の開催期間中、この名称をいかなる場合においても変更することはできません。運営事務局は、サモナーネームおよびチーム名、チームタグがその基準に沿わないと判断した場合には、その裁量によりこれを却下する権限を持つものとします。各チームのロースターに登録された参加者は、本大会への出場にあたってサモナーネームが却下された場合、運営事務局により変更を求める場合があります。
- (17) 大会中、参加者の遅刻等によって試合開始が不可能な場合、参加者の体調不良等の事情により試合続行が不可能または困難であると運営事務局が判断した場合、当該参加者のチームが棄権・敗退となることを了承すること。
- (18) 参加者とその親族を含め、反社会的勢力(暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関連企業、総会屋等、社会運動標榜ゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるもの指す)または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。

3.大会エントリー

本大会では、『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の競技を実施します。

- (1) 本大会に出場できるチーム数は、最大16チームとなります。
- (2) 本大会にエントリーする際は、事前に必ず「2.参加資格」を満たしていることを確認してください。
- (3) 本大会では、大会での勝敗のみではなく、参加者の皆様のスキルアップを目的としており、競技シーンに携わる方に練習試合をコーチングしていただける機会「スクーリム」を設けております。「予選トーナメント」開催前に予定しており、出場チームには原則参加いただけます。ご希望日を応募フォームよりご指定ください。
- (4) 各チームは、**2022年02月10日(木)～2022年02月23日(水)**までの間(以下「ロースター登録期間」といいます。)に、5人以上6人以下の出場メンバーを登録することにより、本大会への参加を申請することができます(出場メンバーの登録リストを「ロースター」といいます)。
- (5) ロースター登録は、チーム代表者が応募フォームから、所定の事項を記入しエントリーを行ってください。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。エントリーの際、参加者は以下の個人情報に記載する必要があります。
 - 学校名(正式名称)
 - チーム名
 - チームメンバー全員の氏名
 - チームメンバー全員のサモナーネーム
 - チームメンバー全員のメールアドレス
 - チームメンバー全員のDiscord ID
 - チーム全員の学生証または在学証明書の画像データ
(生年月日、有効期間が記載されている部分。内容が確認できるよう、はっきりと撮影してください)
- (6) エントリー後、登録内容に変更がある場合は運営事務局まで速やかに連絡してください。ただし、変更はエントリー締め切り時までです。また、締め切り後、運営事務局からの要望がない場合、登録内容の変更はできません。なお、急病等の事情により、締め切り後に参加者が出場できなくなった場合、速やかに運営事務局に連絡してください。
- (7) 各チームにおいて、エントリー時にチーム代表者として登録されている方が、運営事務局からの主な連絡先となります。運営事務局は、代表者のDiscordアカウントもしくはEメールアドレスへの通知をすれば、チームへの通知が行われたものとみなすことができ、また代表者からの意思表示をもって、チームによる意思表示とみなす事が出来るものとします。
- (8) 運営事務局は、チーム代表者に出場確認の連絡を行います。確認が取れない場合は、チームメンバーに出場確認の連絡を行う場合があります。
- (9) 各チームは、本大会の試合ごとに、その裁量によりロースターに登録されているチームメンバーの中から5人を選び、プレイさせることができます。
- (10) 以下の場合、エントリーが取り消される場合があります。
 1. エントリー情報に虚偽の申告がある場合。※入力間違いにご注意ください。
 2. 登録情報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運営事務局が判断し、修正依頼に応じない場合。なお、登録の変更にかかる費用はご自身の負担となります。
 3. 本規約およびルールブックに違反した場合。
 4. チーム代表者、チームメンバーが音信不通等、運営事務局からの連絡に対して応答がない場合。またチーム代表者が、チームメンバーと意思疎通ができていないと運営事務局が判断した場合。
- (11) 本大会は参加費が無料です。ただし、参加費以外の一切の費用は、参加者で負担してください。

4.運営事務局

- (1) 運営事務局は、各試合の前後またはその途中に発生する、大会や試合の運営に関する問題について決定する権限を有します。
- (2) 運営事務局は、主に以下の権限を有します。
 1. 試合前における各チームのスターティングメンバーのチェック
 2. 「予選トーナメント」「決勝トーナメント」のゲームロビーの作成
 3. 各試合前後または試合中におけるルール違反に対するペナルティの発動
 4. 試合終了とその結果の確認
 5. 試合結果の変更
 6. 試合のリスタート
 7. 試合中およびその前後におけるチーム失格処分の判断
- (3) 本規約の解釈、参加資格、本大会の日程や興行、試合の判定および不正に対するペナルティに関する判断の権限はすべて運営事務局にあり、運営事務局の裁量により決定されるものとし、その決定は最終的なものとします。
- (4) 本規約に関する運営事務局の判断は、異議を述べることができず、金銭賠償請求など、一切の法的補償の対象とはならないものとします。

5. 配信・放送

- (1) 運営事務局は、本大会の様子、競技の内容(プレイの内容を含む)や競技の様子を収録し、また複数のプラットフォームにおけるストリーミング・アーカイブ配信、テレビ放送等(第三者に対する許諾等を含む)することができるものとします。
- (2) 参加者は、参加者および参加者関係者が、本大会の映像の全部または一部を、運営事務局の承諾なしに利用することが著作権侵害にあたる場合があることを理解し、そのようなことを行わないことに同意するものとします。
- (3) ストリーミング配信が行われる試合は、運営事務局が用意する機材を使用して行われます。その際、ゲーム上の設定は運営事務局によって指定されます。
- (4) 本大会の配信を使用した「個人視点でのストリーミング配信」「ミラーリング配信」は禁止となります。

6. 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約、ルールブックに違反すること。
- (2) 大会受付時間に遅れること、定められた時間・場所に集合しないこと。
- (3) 本大会スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。
- (4) 本大会の進行、運営を意図的に妨害すること。
- (5) 不道徳、不名誉、社会道徳に反するとみなす行為を行うこと。
- (6) 運営事務局、本大会スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗中傷する行為および名誉を傷つける行為、暴力、ハラスメント行為を行うこと。
- (7) 運営事務局および合同会社ライアットゲームズまたはその関係会社、あるいはLoLの利益に悪影響を与える言動を行うこと。
- (8) LoLアカウントや本大会開催期間中のDiscordアカウントを第三者に共有すること。

- (9) エントリー情報に意図的に虚偽の内容を入力する行為。
- (10) ロースター登録に該当しないプレイヤーが試合に出場すること。
- (11) 大会運営や結果に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- (12) 大会開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること。
- (13) 大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (14) 試合中、自身のチームメンバー・対戦相手・対戦相手のチームメンバー・大会運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。
- (15) 試合を開発元の意図しない方法で有利に進める行為や、チーム間の談合により大会を有利に進める行為、相手を不当に挑発する行為を行うこと。
- (16) 公序良俗に反する言動をおこなうこと。
- (17) 法令で禁止され、または犯罪行為を構成する可能性のある行為を行うこと。
- (18) 運営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。
- (19) 参加者・運営事務局・合同会社ライアットゲームズ従業員・その他本大会の運営に関与する関係者に対し、謝礼・褒賞を与えること。
- (20) 贈答品、報酬、対価を受け取ること。なお、唯一の例外として、主催者や協賛企業等からの、優勝または入賞賞品等が該当します。
- (21) 本大会への参加権、賞品または商品を受ける権利を第三者へ譲渡、売買等すること。
- (22) LoLにおける賭博、博打、ギャンブル行為を行うこと。
- (23) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。
- (24) 反社会勢力またはその関係者を関与させること。
- (25) 過度にラフな格好および運営事務局が不適切と判断する格好で大会に参加すること。
- (26) その他運営事務局が不適切と判断する行為。

7.違反時の措置

- (1) 参加者が本規約に違反していると運営事務局または合同会社ライアットゲームズが判断した場合、その違反内容や程度により、タイトルの剥奪、賞品の剥奪、エントリーの無効、失格処分、出場禁止などのペナルティ措置が取られる場合があることを了承するものとします。
- (2) 運営事務局および合同会社ライアットゲームズは、失格処分となったことにより生じた損害に対して一切の責任を負わないこととします。
- (3) 運営事務局が参加者に聴き取り調査をするために連絡を取った場合、参加者は迅速に現状を報告する義務があるものとし、参加者が運営事務局へ調査を妨害するような虚偽の事実を述べた場合、当該参加者および所属チームは失格処分を受ける場合があります。
- (4) 運営事務局は、参加者やチームがペナルティを受けた旨の決定を公表することができるものとします。

8.個人情報

- (1) 参加者は、自己の肖像、氏名、年齢、学年、学校名、チーム名、コメント、プレイ動画等が、運営事務局またはメディア・協賛社などの第三者によって、YouTubeなどの動画配信プラットフォーム、テレビ、新聞、WEBサイト、SNS、パンフレット等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(販促・広告など商業的利用を含む一切の利用を含みます)されることを承諾するものとします。
- (2) エントリーの際にお預かりした参加者の個人情報は、以下の目的でも使用いたします。

- ① 本大会に関する参加者および保護者・顧問の方へのご連絡、また運営および広報のため
 - ② 本大会の協賛社の商品・サービスのご案内のため
 - ③ 今後の本大会の参考とさせていただくため
 - ④ 各種調査の実施および各種統計データ作成のため
 - ⑤ 本大会の主催者または共催者が開催する他の事業イベントのご案内のため
- (3) お預かりした参加者等の個人情報は、南海電気鉄道株式会社の定める個人情報保護方針に従い管理します。個人情報の取り扱いの方針については、<http://www.nankai.co.jp/policy.html> をご覧ください。

9. 免責

- (1) 天災等の不可抗力その他やむを得ない事由または運営事務局または合同会社ライアットゲームズの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。運営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運営事務局では一切の責任を負いません。
- (2) 参加者が本規約への違反行為や不正行為により、本大会の出場途中で失格処分となった場合、運営事務局および合同会社ライアットゲームズは、失格処分になったことにより生じた損害に対して一切の責任を負いません。なお、本規約への違反行為や不正行為に該当するかどうかの判断は、運営事務局の基準により行います。
- (3) 体調の優れない方、血圧に異常のある方、心臓に疾患をお持ちの方、過去に光刺激などによる痙攣や失神等をした経験をお持ちの方、ペースメーカーを使用されている方は、ご自身の責任においてご参加ください。
- (4) 本大会への参加または参加できなかったこと、また、本大会が配信、放送等され、またはされなかった結果、万一参加者に不利益や損害(経済的損失に限りません)が生じた場合でも、参加者ご自身の責任と負担において解決していただき、運営事務局は一切の責任を負いません。
- (5) 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または大会使用PC、PC周辺機器、コンシューマー機器、ディスプレイ、ソフトウェアおよびネットワーク設備の不具合・故障その他本大会の運営に関して参加者(関係者を含みます)に生じた損害に関して、運営事務局の指示や対応に故意または重大な過失がある場合を除き、運営事務局は一切の責任を負いません。

10. 準拠法および管轄

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

11. 規約の変更

本規約の内容は、運営事務局の判断と裁量において変更できるものとします。

本規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式Twitter・大会Discordチャットチャンネルに掲示します。

12. お問い合わせ先

南海電気鉄道株式会社 イノベーション創造室 新規事業部(担当:山崎)

eスタジアムなんば Powered by NANKAI

TEL.06-6644-7130

Mail.namba@e-stadium.jp

- 受付時間は、月曜日～金曜日の平日11:00～18:00となります。
- 平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。
- 土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付となります。
- お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。