

## 大会規約



※2024年02月29日更新

### [目次]

01. はじめに
02. 大会概要
03. 参加資格
04. 大会エントリー
05. 大会ルール
06. 禁止事項
07. 試合トラブル
08. 配信
09. 個人情報
10. 免責
11. 運営事務局
12. 準拠法及び管轄
13. 損害賠償の制限
14. お問い合わせ先

---

### [更新情報]

- ・2024年02月29日（木）大会エントリー期間を変更いたしました。
-

## 0 1. はじめに

本規約は、一般社団法人和歌山新城下町DMC並びにユタカ交通株式会社（以下、「主催」といいます）が主催する、「ユタカ交通presents 和歌山新城下町CUP by 和歌山新城下町DMC」（以下、「本大会」といいます）」の必要事項を定めたものです。

主催は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有します。また、本大会は、主催および制作：eスタジアム株式会社で構成された事務局（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。

全てのプレイヤーは、本大会に参加するにあたり、この大会規約を厳守することに同意しなければなりません。

また、本大会へエントリーした場合、もしくは実際に参加した場合には、この大会規約に同意したものとみなされます。

## 0 2. 大会概要

### (1) 使用タイトル

Fortnite（フォートナイト）

### (2) プラットフォーム

PC

### (3) 大会日時

2024年03月03日(日) 12:30～18:00（選手受付時間：11:00～12:00）※予定

### (4) 大会形式及びタイムスケジュール

バトルロイヤル形式による予選及び決勝

- 11:00～12:00 選手受付・機材調整
- 12:00～12:20 大会説明
- 12:30～12:50 オープニング（配信開始）
- 13:00～13:40 1st STAGE グループA（和歌山駅前MAP）
- 14:00～14:40 1st STAGE グループB（和歌山駅前MAP）
- 15:00～15:40 2nd STAGE グループX（AROCHI MAP）
- 16:00～16:40 2nd STAGE グループY（AROCHI MAP）
- 17:00～17:40 FINAL STAGE（和歌山城MAP）
- 17:50～18:00 表彰・エンディング（配信終了）

※大会形式及びスケジュールは変更となる場合があります。

### (5) 参加チーム数

8チーム（1チーム2名での応募） ※エントリーは先着順とします。

### (6) 参加費用

無料

### (7) 賞品

Amazonギフト券「60,000円分（30,000円分×2名分）」

四季の味 ちひろ「てっちりペアコース招待券」

## 3. 参加資格

本大会は、以下の参加条件を全て満たすことが必要となります。

### (1) 本規約に同意し遵守いただけること。

※本大会にエントリーをした時点で同意したものとみなします。

### (2) 参加者全員がエントリー時点で13歳以上であること。

※Fortniteは、CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）が定める年齢区分「C」に該当するため、ゲーム内にて、15歳以上を対象とする表現内容が含まれます。13歳以上でエントリーをされる方は、ご注意

ください。

- (3) エントリー開始から2024年06月30日(日)まで、運営事務局からの連絡を受け取れること。
- (4) 運営事務局が指定した日時の大に出場が可能なこと。
- (5) チームメンバー全員が運営事務局からの連絡を受け取れること。
- (6) 大会当日、会場にチームメンバーが全員揃った状態で集合し、身分証明証を提示できること。  
※健康保険証／運転免許証／パスポート／住民基本台帳カード／学生証など、ご年齢が確認できるもの。
- (7) 日本語でのコミュニケーションに問題がないこと。
- (8) エントリー規定人数に達していること。
- (9) メディア露出が可能なこと。  
※大会当日、YouTube等での配信及び後日のプロモーションとして活用する場合がございます。

#### 4.大会エントリー

##### (1) エントリー期間

2024年02月22日(木)～2024年03月01日(金)18:00まで

※エントリーチーム数が規定数に達した時点でエントリー受付を終了いたします。

##### (2) 出場選手登録

各チーム、出場メンバーを2名登録します。また、エントリー後メンバーの変更は原則行えません。

エントリーをする場合、エントリーフォームへ、下記情報をご記入ください。

- チーム名
- チーム名 (よみなが)
- 氏名
- 氏名 (よみなが)
- プレイヤー名 ※大会期間中はプレイヤーネームを変更なさないようご注意ください。
- プレイヤー名 (よみがな)
- 年齢
- 住所
- 電話番号
- メールアドレス

##### (3) 大会出場当選連絡

2024年02月29日(木) 19:00までに順次、チームの代表者の方へフォームに記載いただいたメールアドレス宛にご連絡させていただきます。

##### (4) 出場者への連絡

運営事務局は、チーム代表者のDiscordアカウントもしくはエントリーフォームに記載頂いたメールアドレス宛への通知をすれば、チームへの通知が行われたものとみなすことができ、またチーム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できるものとします。

##### (5) エントリー時の注意点

- ・以下に該当する場合、エントリーが取り消される可能性がございます。
  - 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。
  - 本規約に違反した場合。
  - 登録選手が音信不通等、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、その他の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。
  - 参加チーム数が規定数に到達していた場合。

## 5. 大会ルール

### (1) ゲームの設定

#### ①和歌山城MAP

- 形式：バトルロイヤル ゼロビルド
- 試合数：全5ラウンド
- ストーム：有
- 弾薬箱：有
- スポーン場所：空

#### ②和歌山駅前MAP

- 形式：バトルロイヤル ゼロビルド
- 試合数：全5ラウンド
- ストーム：無
- 弾薬箱：有
- スポーン場所：地上

#### ③ARACHI MAP

- 形式：バトルロイヤル ゼロビルド
- 試合数：全5ラウンド
- ストーム：なし
- 弾薬箱：有
- スポーン場所：地上

※ゲーム設定及び使用マップは変更となる場合がございます。

### (2) 対戦方法

- 大会当日12:00までに、会場受付へお越しください。
- 大会進行について、運営事務局並びに大会運営スタッフが当日指示いたします。

### (3) 各ステージ説明

#### ● 1st STAGE（予選）

4チーム×2グループ（合計8チーム）で予選を実施いたします。

（例） [1st STAGE グループA] チーム1 ～ チーム4

[1st STAGE グループB] チーム5 ～ チーム8

#### ● 2nd STAGE（本選）

1st STAGEのトータルランキングの順位により、再度グループ分けを行います。

（例） [2nd STAGE グループX] 1st STAGE 1位、2位、7位、8位

[2nd STAGE グループY] 1st STAGE 3位、4位、5位、6位

#### ● FINAL STAGE（決勝）

2nd STAGEの各グループ上位2チームにより、決勝を実施いたします。

（例） [2nd STAGE グループX] 1位、2位 + [2nd STAGE グループY] 1位、2位

### (4) 順位判定

順位判定は、全試合を通した試合ごとの順位並びにエリミネート数による獲得ポイントの多寡にて決定する。

ポイントの詳細は以下の通りです。

順位ポイント	
ビクトリーロイヤル (1位)	5ポイント
2位	3ポイント
3位	2ポイント
4位	1ポイント
エリミネートポイント	

1エリミネート毎	1ポイント
----------	-------

ただし、獲得ポイント数が同数の場合、以下の各基準を、順位が決定するまで上から適用するものとする。

- 該当試合の全ラウンドを通じたビクトリーロイヤルの獲得数の多寡により決定する。
- 該当試合の全ラウンドを通じたチーム内での合計エリミネート数の多寡により決定する。
- 該当試合の全ラウンドを通じた平均順位により決定する。平均順位は、合計順位数÷試合数にて算出する。

#### (4) 使用デバイスについて

運営事務局にて、会場へゲーミングPC、ゲーミングモニターのほか、以下デバイスを準備しております。

- ゲーミングマウス
- ゲーミングキーボード
- ゲーミングマウスパッド
- ゲーミングヘッドセット

※デバイスのメーカー、種類等は運営事務局が定めたものとし、事前のお問い合わせに対する回答は致しません。

※出場者持参のデバイス使用は可能とします。ただし、動作の保証はできかねますので、予めご了承ください。

※大会当日、運営事務局が用意しているゲーミングヘッドセットより、外部音遮断のため、ノイズ音を発生させます。ゲーム音声聞き取りづらい場合がございますので、イヤホンのご持参を推奨します。

## 6. 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。運営事務局の判断により失格になる可能性がございます。

1. 本規約に違反すること。
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される行為を行うこと。
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、ハララスメント行為を行うこと。
7. 運営事務局およびEpic Games, Inc, またはその関係会社の利益に悪影響を与える言動を行うこと。
8. Epic Games 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. 登録選手に該当しないプレイヤーが試合に出場すること。
10. 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。
11. 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。
12. 試合中、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る、試合の助言を受けたりすること。
13. 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。
14. 公序良俗に反する言動を行うこと。
15. 暴言や過激な煽り行為を行うこと。
16. 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。
17. 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。
18. 参加者・運営事務局・Epic Games, Inc, 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。
19. 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。
20. 本大会への参加権利、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。
21. 本大会での賭博、博打、ギャンブル行為を行うこと。
22. 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。

23. 反社会的勢力またはその関係者を関与させること。
24. その他運営事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い
25. 成りすまし行為：別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かに他の選手のアカウントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為
26. 不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用（チート）。又は運営事務局がチート行為と判断した場合
27. 個人視点でのストリーミング配信および第三者が配信を行うミラーリング配信
28. 適切かつ明示された理由によらない故意による切断
29. 大会運営用Discordサーバーへの招待URLを関係者以外に公開する行為
30. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
31. 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
32. ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
33. 試合に対し意図的に手を抜くこと、試合の結果やプレイの内容について、他の参加者と何らかの申し合わせを行うこと等スポーツマンシップに反する行為や態度を、運営チーム、他の参加者、視聴者に見せること。

## 7. 試合トラブル

試合トラブルに関する用語について、以下の通り定義します。

〈不具合〉

不正確な結果または予想外の結果を生み出す、または『フォートナイト』やハードウェアデバイスの意図されない動作の原因となるようなエラー、欠点、不具合、障害、または他の技術的な問題を意味します。

〈サーバークラッシュ〉

ゲームサーバーの問題を原因として、全プレイヤーが『フォートナイト』への接続を喪失することを意味します。

〈非意図的な切断〉

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、またはPCの問題を原因として、個々のプレイヤーが『フォートナイト』への接続を喪失することを意味します。

試合中にトラブルが発生した場合、以下の通り対応します。

〈不具合、サーバークラッシュ、非意図的な切断が起こった場合〉

選手全員が試合から退出し、再度試合を開始いたします。ラウンド数は持ち越しとします。

〈例〉4ラウンド目に発生した場合、3ラウンド目まで成績は引継ぎ、再試合は1、2ラウンド目まで行います。

※不具合が起こったラウンドについて、エリミネート数、順位はカウントいたしません。

〈意図的に切断または意図的に不具合を起こした場合〉※運営事務局による判断

意図的に切断または意図的に不具合を起こした選手については1マップの参加停止処分とします。

〈試合中にスタックした場合〉

試合は続行いたします。

※スタック：キャラクター操作が不能になった際など、マップのオブジェクトに重なる、本来は入れない隙間に入り込むなどして、動けなくなる状態のこと。

〈試合中にDiscordが不具合を起こした場合〉

該当試合が終了するまで試合は続行いたします。

該当試合終了後、選手全員に試合を退出していただき、不具合の解消を図ります。

〈煽り行為など、不適切な行為を行った場合〉

1度目は厳重注意、2回目からは出場停止とします。 ※場合により、1度目でも出場停止とする場合があります。

## 8. 配信

- (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) 本大会の配信映像および音声を使用した「個人視点でのストリーミング配信」「第三者が配信を行うミラーリング配信」は禁止となります。

## 9. 個人情報

- (1) 参加者は、自己の肖像、氏名、年齢、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、運営事務局やメディア各社による写真および映像撮影、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、以下の目的で使用いたします。
  - ① 本大会に関する参加者および保護者へのご連絡、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
  - ⑥ 運営事務局での情報共有のため
- (3) 上記に該当しない項目について、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。

[南海電気鉄道株式会社 個人情報保護方針]

<http://www.nankai.co.jp/policy.html>

## 10. 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「Epic Games,Inc.」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Supercell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、放送等される、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。
6. その他のトラブルが生じた場合、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。

7. 本イベントはEPIC GAMES, INC.が主催、推奨、または運営するものではなく、また同社との関連もありません。本イベントに関連してプレイヤーが提供する情報は、EPIC GAMES, INC.ではなく、イベント主催者に提供されています。
8. 本イベントに参加することにより、適用法で認められる範囲において、プレイヤーはEPIC Games, Inc.、そのライセンサー、関連会社、およびそれらの従業員、役員、取締役、エージェント、請負業者、その他の代表者を、イベントに関連する全ての請求、要求、訴訟、損失、負債、および費用から、免責、補償し、かつ無害に保つことに同意します。

#### 1 1. 運営事務局

1. 本規約の解釈、参加資格、本大会の日程や興行に関する判断の権限は、すべて運営事務局にあり、本大会における試合のフェアプレイと公正性を担保するため、本規約を適宜、運営事務局の裁量により変更・決定されるものとします。
2. 運営事務局の決定は最終的なものとし、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。
3. 本規約の変更を行う場合、当該変更の内容をeスタジアム公式ホームページ・大会Discordチャンネルに掲載します。
4. その他大会規約に記載されていない事案が発生した場合は、運営事務局協議のもと決定します。

#### 1 2. 準拠法及び管轄

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。

#### 1 3. 損害賠償の制限

運営事務局が選手に対して損害賠償責任を負う場合であっても、運営事務局が選手に対して負う責任の範囲は、通常生ずべき直接の損害（逸失利益を除く）に限られるものとする。ただし、運営事務局の故意または重大な過失により選手に損害を与えた場合は、この限りではない。

#### 1 4. お問い合わせ先

本大会に関してのご不明な点やご質問などがあれば、下記「お問い合わせ先」または「大会Discord」の質問チャンネルにて運営事務局をメンションの上、内容の記入をお願い致します。

[和歌山新城下町CUP 運営事務局]

お問い合わせ先：<https://forms.gle/qX7AzGLrC1SKhTb69>

※平日の受付時間外、土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、翌営業日の受付となります。

※ご入力いただいたメールアドレス宛に、原則3営業日以内にご返信をさせていただきます。

※お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。