和歌山県高校eスポーツ選手権2027
大会規約

Ver 01 . 2026.10.26



［目次］

0. 用語の定義
1. はじめに
2. 大会概要
3. 参加資格
4. 交通宿泊費の支給について
5. 大会エントリー
6. ゲームルール
7. 禁止事項
8. ペナルティについて
9. 配信・放送
10. 個人情報
11. 免責
12. 運営事務局
13. 準拠法および管轄
14. お問い合わせ先

---

0. 用語の定義

- 参加者
  ⇾参加する個別選手を指します。
- チーム
  ⇾参加者が所属する組織を指します。
- ロースター
  ⇾各チームの登録選手全員を指します。
- スターティングメンバー
  ⇾各チームの試合に出場する5名を指します。
- リザーブ
  ⇾各チームの控え選手を指します。
- チーム代表者
  ⇾各チームが、ロースターから設ける”チーム代表者”を指します。なお、各チームは、チーム代表者1名を設ける必要があります。
  チーム代表者は運営事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。
- 顧問
  ⇾クラブ活動の顧問の先生または、代表の先生を指します。
- LoL（League of Legends）
  ⇾使用タイトル「リーグ・オブ・レジェンド」の略称を指します。
- Discord（ディスコード）
  ⇾本大会運営事務局からの連絡ツール及び各学校の通話・コミュニケーションツールを指します。
  ・Discordサーバー：大会専用のサーバーを指します。
  ・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指します。
  ・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指します。
- 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指します。
- シングルラウンドロビン方式
  ⇾同じリーグに割り当てられたチームが対戦を行う総当たり戦の中でも特に**各参加チームが他の参加チームと一度ずつ対戦する**方式を指します。
- シングルエリミネーション方式
  ⇾トーナメント戦の一種で、勝ち抜いた者同士が対戦を繰り返していく勝ち抜き戦方式を指します。
- ロール
  →スターティングメンバー5名の各役割「トップ／ジャングル／ミッド／ボット／サポート」を指します。
- 本規約
  ⇾「和歌山県高校eスポーツ選手権2027大会規約」を指します。

1. はじめに

本規約は、和歌山県（以下、「主催」といいます）が主催する「和歌山県高校eスポーツ選手権2027」（以下「本大会」といいます）の必要事項を定めたものです。また、株式会社NANKAIおよびeスタジアム株式会社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。

主催および運営事務局は、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、高校生たちが主役となり活躍できる新たな機会をつくることで、仲間と一緒に目標に向かって励み、交流することができる環境を提供いたします。また、eスポーツを通じて高校生たちが切磋琢磨し、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。

2. 大会概要

(1) 使用タイトル
『リーグ・オブ・レジェンド（LoL）』
(2) 大会構成
「グループ予選」「本選出場決定戦」「本選トーナメント」の3部構成
(3) 大会日程・開催方式

2027年1月31日（日） グループ予選・本選出場決定戦（オンライン・配信なし）
2027年2月7日（日） 本選トーナメント（オフライン・ライブ配信or後日アーカイブ公開）
※「グループ予選」を勝ち抜いた場合、「本選トーナメント」に出場することができます。

(4) 対戦フォーマット
◎グループ予選【シングルラウンドロビン方式／全試合：Bo1（1本先取）】
和歌山県出場枠16チームと近出場枠16チームを分けて予選を実施します。各出場枠16チームを4チームずつ、4つのリーグに振り分け、各リーグ内でシングルラウンドロビン形式による総当たり戦を行います。
各リーグの1位チームは、本選出場決定戦に進出します。

◎本選出場決定戦【シングルエリミネーション方式／全試合：Bo1（1本先取）】
各出場枠のリーグの1位4チームがシングルエリミネーション形式のトーナメントを行い、和歌山県出場枠から2チーム、近畿出場枠から2チームの計4チームが本選トーナメントに進出します。

◎本選トーナメント【シングルエリミネーション方式／準決勝・3位決定戦：Bo1（1本先取）決勝戦：Bo3（2本先取）】
グループ予選および本選出場決定戦を勝ち抜いた計4チームがシングルエリミネーション形式のトーナメントを行います。準決勝・3位決定戦・決勝戦を含む計4試合を行います。

(5) 対象
次の事項を全て満たすものとする。
・チーム全員が同じ学校に在籍するメンバーで構成されていること。
・学校の代表として出場できること。
・本選トーナメント（オフライン）時に顧問または代表の先生が同行できること。
・近畿地方（和歌山、大阪、兵庫、京都、滋賀、奈良、三重）に所在する高等学校（全日制・定時制）または、高等専門学校（3年生まで）に在籍していること。
・大会規約において親権者の同意を得ていること。

(6) 参加チーム数
和歌山県出場枠16チーム（各校3チームまで）
近畿出場枠16チーム（各校3チームまで）
学校の所在地が和歌山県のチームは和歌山県出場枠から、和歌山県外の近畿地方のチームは近畿出場枠から出場するものとする。
※エントリー状況により変更の可能性あり

(7) 参加費用
無料

3. 参加資格

本大会にエントリーする参加者・チームは、事前に必ず以下の参加資格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した時点で、本規約に同意したものとみなします）。

(2) 参加者は、本大会規約において、事前に親権者の同意を得ていること。

(3) 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。

(4) “学校クラブ活動単位での参加者”の場合、クラブの顧問より「参加同意書（**ダウンロード**）」を作成し、提出すること。なお、参加者が”学校クラブ活動単位ではない参加者”の場合、別途代表の先生が「参加同意書」を作成し、提出すること。

(5) 開催期間中、出場選手が、エントリーする出場枠の参加資格を満たす高等学校または高等専門学校に在籍する生徒であること。
・和歌山県出場枠：和歌山県の高等学校または高等専門学校に学籍を置く生徒
・近畿出場枠：近畿地方（大阪、兵庫、京都、滋賀、奈良、三重）に所在する高等学校または高等専門学校に学籍を置く生徒

(6) 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Riotアカウント（ウィークリーフリーチャンピオンを含む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。

(7) 参加者のLoLアカウントが、本大会のプレイ時点において、制限がかかっていないこと。なお、LoLアカウントに一時停止などの制限がかかっていても、直ちにロースタ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。

(8) エントリー開始から、**2027年3月31日（水）**まで、ロースターの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。

(9) 運営事務局が指定した日時の「グループ予選」、また勝ち残った場合の「本選トーナメント」およびその準備に参加できること。

(10) 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名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。

(11) 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。

(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) 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。

(14) 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、政治運動標榜ゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものを指す）または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。

4. 交通宿泊費の支給について

(1) 支給対象
本選トーナメントに出場するチームを対象に、学校所在地の最寄り駅から和歌山駅または南海和歌山市駅までの公共交通機関を利用した往復交通費および宿泊費を支給します。
支給対象者は、当該チームの登録選手（スターティングメンバー5名およびリザーブ1名）ならびに顧問または代表の先生とし、最大7名分とします。
ただし、実際の支給対象は本選への出場に伴い移動する登録選手および顧問または代表の先生に限ります。

(2) 支給上限額
交通費および宿泊費を合わせた支給上限額は、1チームあたり100,000円とします。

(3) 支給対象となる交通費
学校所在地の最寄り駅から和歌山駅または南海和歌山市駅までの公共交通機関の往復交通費を対象とします。
自家用車、自転車等、公共交通機関以外の手段による移動費は支給対象外とします。
また、学校所在地の最寄り駅が和歌山駅または南海和歌山市駅である場合は、交通費の支給対象外とします。

(4) 交通費の算定
交通費はエントリー時に申告された利用予定ルートを基準として算定します。
本選当日に、学校所在地から会場までの公共交通機関による移動について、特急列車等を利用することで、運営事務局が指定する集合時刻までに会場へ到着できる場合は、当該交通費を支給対象とします。
また、交通ルートに変更が生じる場合は、原則として事前に運営事務局の承認を得るものとします。ただし、運行状況やその他やむを得ない事情により利用ルートや交通費に変更が生じた場合は、その理由および実際に要した費用の妥当性を確認したうえで、支給の可否および支給額を決定します。

(5) 宿泊費の支給
宿泊費は、本選前日の1泊分を対象とします。
学校所在地から会場までの公共交通機関による移動について、本選当日の始発便等を利用しても、運営事務局が指定する集合時刻までに会場へ到着することが困難な場合、宿泊費の支給対象とします。
宿泊費の支給を希望するチームは、エントリー時にその旨を申告し、運営事務局の確認を受けるものとし、学校所在地および公共交通機関の経路をもとに、運営事務局が確認・判断します。
宿泊先の予約および費用の支払いは、参加チーム側で行うものとします。宿泊費は、実際に要した費用を対象とし、交通費と合わせて前項の上限額の範囲内で支給いたします。

(6) 申請および精算方法
交通宿泊費の支給を希望するチームは、エントリー時に利用予定の交通ルート、交通費の見込額および宿泊の要否を申告してください。
支給対象となるチームは、大会終了後、**2027年2月19日（金）まで**に、運営事務局が定める方法により請求書および必要書類を運営事務局へ提出するものとします。
交通費の精算については、実際に移動した支給対象者の人数や実際に要した費用を確認できる資料（積算根拠）を提出するものとします。
申告内容から変更があった場合は、変更理由および実際に要した費用を確認できる資料（積算根拠）の提出を求めることがあります。
運営事務局は提出された請求内容を確認のうえ、支給対象となる費用を支払います。
宿泊費については、宿泊施設が発行した領収書等、実際に要した費用を確認できる資料を提出してください。
運営事務局は、提出された請求内容および資料を確認のうえ、支給対象となる費用を**2027年3月末日**に支払います。

5. 大会エントリー

(1) エントリー期間
2026年11月12日（木）09:00 から 2027年1月8日（金）23:59まで
※各チームは、5名以上6名以下（各チーム、スターティングメンバー5名とリザーブ選手1名）のロースタ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。

(2) **試合開始の30分前**までにスターティングメンバーの申請（メンバーおよびロール）が必要になります。提出方法に関しては、エントリー締め切り後に運営事務局より連絡します。提出後に申請内容の変更は原則行えません。

(3) ロースター登録は、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。必ずロースタ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、参加者は以下の情報を記載する必要があります。

- 出場枠（和歌山県出場枠/近畿出場枠）

- チーム情報（学校名）
- 顧問・代表連絡先
- ロースター全員の氏名
- ロースター全員の学年
- ロースター全員のサモナーネーム
- ロースター全員のDiscord ID
- ロースター全員のゲーム内ロール
- 顧問・代表の氏名
- 顧問・代表のDiscord ID
- 顧問・代表のメールアドレス
- 学校所在地
- 本選会場までの利用予定交通ルート
- 利用予定の交通機関および往復交通費の見込額（最大7名分）
- 前泊の希望有無

(4) 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。

(5) 運営事務局は、チーム代表者または顧問のDiscordアカウントを含めたDiscordサーバーにて通知をすれば、チームへの通知が行われたものとみなすことができ、チーム代表者または顧問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。

(6) 運営事務局は、チーム代表者または顧問に出場確認の連絡を行います。確認が取れない場合は、ロースターに出場確認の連絡を行う場合があります。

(7) 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登録の中から5名を選び、プレイさせることができます。

(8) 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、登録の変更に掛かる費用はご自身の負担となります。
3. 本規約に違反した場合。
4. ロースターが音信不通等、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、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。

6. ゲームルール

(1) ゲームの設定

- 地域/言語：日本（日本語）ライブサーバー
- マップ：サモナーズ・リフト
- チーム人数：5人
- 観戦許可：全員
- ゲームタイプ：トーナメントドラフト
  ※トーナメントドラフトに参加するにはフリーチャンピオン含む20体以上のチャンピオンを所持している必要があります。

(2) 予選対戦方法

1. **試合開始30分前**までに、運営事務局よりDiscordチャットチャンネルにて、対戦するチームへ案内メッセージが送信されます。案内されたチームのスターティングメンバーは、**試合開始20分前**までに該当するDiscordボイスチャンネルへ接続してください。
2. 対戦するチームのスターティングメンバーは運営事務局指定のDiscordチャットチャンネルに記載された対戦ゲームロビー名、パスワードを使用し、**試合開始10分前**までにゲームロビーに入室をしてください。
3. 対戦表上、左側のチームが「Blueサイド」、右側のチームが「Redサイド」となります。ゲームロビーに入室後、自チーム及び対戦チームはトーナメント表にて決定したサイドに移動してください。ゲームロビーでは、上から順にトップ、ジャングル、ミッド、ボット、サポートの順に並び替えを行ってください。
4. 各チーム準備が完了した時点で各チーム代表者がゲーム内チャットチャンネルへ報告をしてください。運営事務局からのゲーム内チャットへの開始合図後、試合を開始してください。
5. 試合終了後は勝利チーム側のチーム代表者が試合結果画面のスクリーンショットを運営事務局指定のチャットチャンネルに、10分以内に提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となります。

(3) ピック&バンフェーズ

1. ピック&バンフェーズにて誤ったチャンピオンを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度ピック&バンを行うことはできません。

2. クライアントまたは選手のPCになんらかの問題が発生し、ピック&バンが中断した場合、当該選手の所属するチームは速やかに運営事務局へ報告してください。また、再開後は切断時に確定していた順番でピック&バンを行います。なお、ピック&バンがクライアントで続行不可能な場合は、Discordチャットチャンネルもしくは別の外部ツールにて行います。

（4） 試合の進行

1. 参加者は運営事務局より指定された時刻までに指定されたDiscordサーバー（大会チャンネル）に入室して下さい。当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイト・X（旧Twitter）から問い合わせ頂いたとしても無効とします。
2. ボイスチャットツールは、運営事務局が用意をしたDiscordボイスチャンネルを使用してください。各チームのスターティングメンバーは必ず指定のDiscordボイスチャンネルに入室してください。
3. 準備完了後、試合開始まで運営事務局の許可なくゲームロビーから離脱することはできません。何らかの理由でゲームロビーから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて運営事務局に了承を取ってから離脱してください。
4. 試合開始時刻になっても運営事務局に連絡をせず指定されたDiscordサーバーに入室していない場合は、**試合開始時刻から10分**を経過した時点で当日の全試合に出場する権利を失います。また、相手チームが遅刻した場合、自チームの代表者が状況の説明と併せて運営事務局まで連絡する必要があります。
5. 他チームの不正行為を発見した時など、試合進行において異議を申し立てる場合は、当該試合終了後**72時間以内**にDiscordチャンネルにて連絡してください。その際、運営事務局より求められた情報を提供する必要があります。その後、運営事務局により対応を検討いたします。
6. 運営事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し、新たに判定を行うことができます。

（5） 本選トーナメントの出場辞退

本選出場決定戦を勝ち抜いたチームが本選トーナメントへの出場を辞退した場合、辞退したチームと同じ出場枠の中から、予選での成績等を考慮し、繰り上げ出場チームを決定することがあります。
なお、本選トーナメントの日時が近い場合は運営事務局の判断により繰上げの対応をしない場合があります。

（6） 特定チャンピオン、アイテムの使用禁止

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すチャンピオン、アイテムが存在する場合、運営事務局は独自の裁量により当該チャンピオン、アイテムを使用禁止とすることができます。

1. 使用禁止情報は事前に告知します。
2. ピック&バン中に該当チャンピオンを選択した場合は一度ピック&バンを中断しペナルティを付与します。再開後は中断時に確定していた順番で該当チャンピオンが選択される前までのピック&バンを行ってください。
3. ゲーム中該当アイテムを購入した場合はペナルティを科します。

（7） ゲームロビーでの観戦について

スターティングメンバー以外のロビーへの入室は禁止とします。

（8） 判定による試合の勝利

運営事務局が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、運営事務局は再試合を実施する代わりに判定によって一方のチームの勝利を認定することができます。また、**試合経過時間（ゲーム時計）の30分（00:30:00）**を超えた場合、運営事務局はその裁量により、一方のチームの敗北が合理的に避けられないと判断することができます。合理的な確かさは下記の通りで判断します。

1. ゴールドの差異：チーム間のゴールドの差異が8000ゴールドを超える。
2. 残りタワーの差異：チーム間の残りタワー数の差異が8つ以上
3. 残りインヒビターの差異：チーム間の現存インヒビター数の差異が3つ以上

（9） 試合中での中断（以下「ポーズ」）手続き

参加者は、サーバーへ接続できない、マウスが効かない、画面の動作不良などプレイを正常に続行できないトラブルが発生した場合に限り、ゲーム内チャットで「/pause」と入力し、試合をポーズ（中断）することができます。その場合、ポーズ（中断）したチームはDiscordチャットチャンネルでポーズ（中断）の理由と再開予定時間を明らかにしなければなりません。再開の準備ができた場合、両チームはDiscordチャットチャンネルで再開の準備ができたことを宣言し（例：“ready”）、双方の同意のもとに試合を再開することができます。

（10） ポーズできる時間の上限

試合中、各チーム**最大15分間**ポーズが可能です。制限時間内に復帰ができなかった場合は当該選手の所属するチームはいかなる理由においても敗北扱いとなります。また、意図的な遅延行為や正当な理由のないポーズをした場合、不公正なプレイとみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが課されます。

（11） チームについて

チームは、参加者5名が揃わなければ、試合を開始する準備ができているとは見なされません。参加者が1名でも試合開始前のゲームロビーに加われなければ、チームとしてプレイの準備ができていないものとして、遅刻時間のカウントが開始します。ゲーム開始後に参加者が1名でもゲームロビーから離脱した場合、離脱者のいるチームはそのまま試合を通常通りに継続するか、ポーズするかの判断をすることができます。

（12） サモナースペル、ルーンの誤選択

サモナースペル、ルーンの誤選択はいかなる理由においても再試合は行われません。

（13） クライアントのバージョンについて

使用するクライアントは最新バージョンで大会を実施します。

（14） デバイスについて

1. マクロ機能は使用できません。
2. 運営事務局の判断により、試合の公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用を禁止することがあります。

（15）サモナーネームについて

1. 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する恐れがないものを使用してください。
2. チーム内で同じサモナーネーム、または事務局が同じと判断したサモナーネームは使用できません。
3. 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。
4. 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られる場合があります。

（16）本人確認

試合開始前に運営事務局によりDiscordでサモナーネーム・名前の照合を行います。なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格処分となる可能性があります。

（17）スポンサー露出

チームまたは参加者にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード、マウス、マウスパッドなど）以外での露出は基本的には禁止します。例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当します。

（18）運営側のトラブル

本選トーナメントにおいて、試合開始から試合終了までの間に運営側でトラブル（試合および配信を円滑に行うことができない状態）が発生した場合、運営事務局より各チームのDiscordチャットチャンネルにて連絡致します。その場合、直ちに進行中の試合を中断し、運営事務局からの連絡があるまで待機してください。

7. 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。以下の行為は反則とみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

(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こと。

(10) ロースター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、許可な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、スターティングメンバー・対戦相手・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行うこと。

(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・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、賞品または賞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) 反社会的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
(27) 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
(28) チート手法：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。又は運営事務局がチート行為と判断した場合
(29) 故意の切断：適切かつ明示された理由によらない故意による切断
(30) 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
(31) ゲームロビーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
(32) 試合中のゲームで使用するPC以外の通信機器（スマートフォンなど）運営事務局の許可なく使用する行為
(33) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
(34) 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
(35) ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
(36) 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。

8. ペナルティについて

(1) チームや参加者が本規約に違反していると主催・運営事務局及び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、優勝称号の剥奪、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。また、主催・運営事務局及びライアットゲームズが与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、運営事務局が判断し、参加者はそれを覆すことはできません。

(2) 主催・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。

(5) ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。ペナルティレベルは下記とします。

＜個人ペナルティについて＞
1. Lv１：該当選手への注意、警告（個人）
2. Lv２：該当選手の出場禁止（個人）

＜チームペナルティについて＞
1. Lv１：該当チームへの注意、警告（チーム）
2. Lv２：該当チームの出場禁止（チーム）
3. Lv３：該当選手の所属するチームの出場禁止（チーム）、試合結果の無効、タイトル・賞品の剥奪など

9. 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YouTube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。

10. 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、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、運営事務局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。

11. 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。

12. 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、試合の判定及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、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、当該変更の内容を大会公式ホームページ・大会公式X（旧Twitter）・大会公式Discordチャットチャンネルに掲示します。

(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。

13. 準拠法および管轄

本規約は日本法に準拠するものとします。本規約に関して紛争が生じた場合、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。

14. お問い合わせ先

和歌山県高校eスポーツ選手権2027 運営事務局
イベント総合問い合わせフォーム
受付時間：平日10:00〜18:00（土日祝日を除く）

※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。
※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。