

# YOKOSUKA e-Sports CUP

## 大会規約

1. はじめに.....	2
2. 本大会の目的.....	2
3. 参加資格.....	2
4. 競技内容.....	2
5. エントリー.....	2
6. 禁止事項.....	4
7. 個人情報.....	4
8. 免責.....	4
9. 準拠法及び管轄.....	4

初版2021年2月15日

新型コロナウイルスの影響により変更となる可能性がございます。予めご承知おきください。

なお選手の皆さまにおかれましては新型コロナウイルスの感染予防対策に取り組み大会に参加されますようお願い申し上げます。

## 1. はじめに

本規約は、横須賀集客促進・魅力発信実行委員会が主催する「YOKOSUKA e-Sports CUP」（予選及び決勝を含めて、以下「本大会」という）に関する必要事項を定める。

本大会は、主催者および運営事業者で構成する競技運営事務局（以下、「事務局」という）が運営及び大会進行管理を行う。

## 2. 本大会の目的

本大会は、横須賀市にeスポーツを根付かせ、新しい文化として定着させていくことを目的に開催する。

## 3. 参加資格

- (1)本規約に同意すること（応募を行った時点で、本規約に同意したものとみなす）
- (2) チームの全員が中学生・高校生であり、チームの代表者（1名以上）が神奈川県内に在住または在学の中学生・高校生であること  
（予選から決勝までの期間、定時制や通信制も含む、国籍は問わない）
- (3)予選および決勝トーナメントの予定された日に参加できること
- (4)全員が保護者の同意書を得ること
- (5)競技ルールに定められた人数で参加すること
- (6)選手は予選開始時において、PC版（SteamまたはEpic）Rocket League（ロケットリーグ、以下「RL」という）アカウントを選手個人で保有していること（選手個人のRLアカウントは、大会期間中、VAC BAN等制裁されていないことが必要）
- (7)決勝トーナメント進出チームはその決定日から決勝トーナメント前日の間で行われる調査、撮影に協力できること。決勝トーナメント前日から当日にかけて撮影、リハーサルに協力できること

## 4. 競技内容

- (1)予選及び決勝トーナメントでは、RLを実施する。
- (2)試合は3人对3人のチーム戦のトーナメント戦とする。
- (3)予選から準決勝までは、1ゲームは5分とし、2ゲーム先取したチームを勝者とする
- (4)決勝戦は、1ゲーム5分とし、3ゲーム先取したチームを優勝とする
- (5)コントローラーの使用は可能とする
- (6)その他の事項は、「YOKOSUKA e-Sports CUP RL部門 ルールブック」に規定する  
(エントリー完了後、チーム代表者に送信します)

## 5. エントリー

- (1)チームの代表者が公式サイトから、所定の事項を記入しエントリーを行うこと
- (2)必ずチームメンバー全員で本規約の内容を確認すること
- (3)エントリーの際、以下の個人情報を記載すること
  - ①チーム名（フリガナ）
  - ②チーム全員の氏名（フリガナ）
  - ③チーム全員のオンラインニックネーム（フリガナ）
  - ④チーム全員の学年
  - ⑤代表者の電話番号
  - ⑥代表者のメールアドレス
  - ⑦代表者の住所
  - ⑧チーム全員の学生証画像データ（内容が確認できるように撮影すること、顔写真入りでなくても可）
  - ⑨チーム全員の所属学校名
  - ⑩チーム全員のDiscord ID + #番号
  - ⑪チーム全員のゲーム内ランク（必須ではありません）

以下は、部等で活動している場合に記載（必須ではありません）

- ⑫顧問教員の氏名
  - ⑬顧問教員の電話番号
  - ⑭顧問教員のメールアドレス※顧問教員がない場合、⑨～⑪は不要
- (4)エントリー受付後、事務局はエントリーの内容について、代表者に対して電子メール等にて確認を行う場合がある。
  - (5)エントリー後、登録内容に変更がある場合は、締め切り日時までに事務局宛てに速やかにメールまたは電話で連絡すること。
  - (6)エントリー情報に虚偽の申告がある場合、本大会に出場することを認めないことがある。

(7)チーム名、ゲーム内選手名に特定の商品等の宣伝や第三者の権利を侵害しているなどのほか、不適切な単語が含まれていると事務局が判断した場合、事務局から名称の変更を依頼することがある。

(8)参加者は複数のチームからエントリーすることはできない。

(9)(5)～(8)に違反した場合、事務局は参加者に対する本大会への参加を取り消すことができる。

また、事務局からの連絡に対して応答がない場合も同様に取り消すことができる。

## 6. 禁止事項

(1)本規約、大会ルールに違反すること

(2)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

(3)本大会の進行、運営を意図的に妨害すること

(4)本大会主催者、協賛社、後援、事務局スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗、中傷する行為及び名誉・信用を傷つける行為並びに暴力、ハラスメント行為を行うこと

(5)公序良俗に反する言動を行うこと

(6)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

(7)本大会への参加権、賞品または賞品を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買等すること

(8)本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと

(9)その他事務局が不適切と判断する行為

(10)反社会的勢力または反社会的勢力と関係を有する者が関与すること

## 7. 個人情報

(1)エントリーの際に提供された参加者の個人情報は、本大会の開催、運営及び広報等の目的のみで使用し、ほかの目的では使用しない。

(2)選手等は、参加者の肖像、氏名、年齢、チーム名、インタビューコメント、プレイ動画等について、事務局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む）されることを承諾する。

(3)選手等は、事務局によって、本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含む）、インターバルを除く試合時のチーム内でのボイスチャットが、ストーリーミング放送等で使用されることを承諾する。

(4)提供された選手等の個人情報は、主催者である横須賀集客促進・魅力発信実行委員会の「個人情報の取り扱いに関する特記事項」に従い管理する。

## 8. 免責

(1)天災等の不可抗力その他やむを得ない事由、主催者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る。本大会主催者、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本大会主催者、事務局では一切の責任を負わない。

(2)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に関して、本大会主催者、事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、本大会主催者、事務局は一切の責任を負わない。

## 9. 準拠法及び管轄

本規約は日本法に準拠する。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、横浜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する。

本規約の内容は、本大会主催者、事務局の判断において、いつでも変更できる。規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式サイトに掲示する。