

NASEF JAPAN CHALLENGE CUP in いばらき

参加規約

1.大会規約

1. 本規約は、茨城県が主催する「NASEF JAPAN CHALLENGE CUP INTERNATIONAL in IBARAKI (※)」(以下「本大会」という)の参加にあたり、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効力を有します。
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。

(※) NASEF JAPAN：特定非営利活動法人北米教育 e スポーツ連盟日本本部

2.参加資格

1. 以下の条件を満たしていればどなたでも参加資格が与えられます。
 - ①本規約にご同意いただけること(エントリーした時点で本規約に同意したとみなさせていただきます。)
 - ②茨城県内の学校に在学中、もしくはNASEF JAPANの推薦する県外、海外に在学中の高校生、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
※文部科学省が定める大学入学資格の条件に該当する学校に所属していること
(例)全日制高校、定時制高校、多部制高校、単位制高校、通信制高校、特別支援学校(高等部)、中等教育学校(後期課程)、高等専門学校、高等専修学校、専門学校 高等課程、インターナショナルスクール
※日本在住の外国人留学生も参加可能
 - ③チームメンバーが全員同一の学校に在学していること
 - ④競技ルールが定める人数を編成してチームで参加すること
 - ⑤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
 - ⑥運営チームから指定された日時に参加できること
 - ⑦オンライン参加において、大会に出場するためのオンライン環境や設備を自身で用意できること
 - ⑧オフライン参加において、試合を行うためのRiotゲームズアカウントを持参可能であること。

3. エントリー

1. エントリーは指定の大会公式ページのエントリーフォームより実施してください。
2. エントリーはチームの代表者（リーダー）がエントリーフォームより参加メンバー全員分の情報の登録を必ず本規約をチームメンバー全員で確認した上で実施してください。
- 3.1 チームにつき、6名までメンバー登録が可能です。6人の場合、1人はリザーブ（補欠）として扱います。
4. 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。
5. エントリー受付後に大会運営チームがエントリー内容について、電子メール・Discord 等にて確認させていただく場合がございます。連絡する場合は代表者の方にご連絡を差し上げます。
6. 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。
7. 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、プレイヤー名・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、出場をご辞退いただく場合がございます。
8. 参加者は複数のチームでエントリーすることは出来ません。
9. 事務局からの連絡に対して応答がない場合、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ます。

4. 大会の配信について

1. 大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含みます）は、大会運営チームによりストリーミング放送がおこなう予定がございます。あらかじめご了承ください。
2. 大会はオフラインで開催され、参加される選手の方の顔が配信上に映る場合があります。

5. 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 LEAGUE OF LEGENDS 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「LEAGUE OF LEGENDS」を使用します。
3. 大会当日は、本大会用の Discord サーバーにて運営から連絡を行います。
4. 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。

6.反則行為・禁止事項

1. 本大会を通し、以下の行為を禁止とします。

- ①本規約、大会ルールに違反する行為
- ②大会運営チームの大会進行上必要な指示、要請に従わない行為
- ③チャットや SNS 等での出場選手・スタッフへの暴言などの行為
- ④スポーツマンシップに反する行為
(誹謗中傷や過度なマナー違反・挑発行為など)
- ⑤選手のなりすまし行為や年齢や身分を偽っての出場
- ⑥チート(改造ツール)を使用してのプレイ

2. 前述の行為が発覚した場合、失格扱いとします。

3. 前述の行為を確認した場合、または疑われる場合、スクリーンショットや動画などの提示を求める場合があります。

4. 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きます場合があります。

7.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。

8.個人情報の取り扱い等について

1. 茨城県は、提供を頂きましたお名前、ご住所、電話番号、メールアドレス、学校名等の個人情報の重要性を認識し、以下の指針に基づき、適切な保護に努めます。

2. 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。

3. 参加選手等は肖像、氏名、年齢、高校名、チーム名、インタビューコメント、プレイ動画等について、運営チーム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みます）されることを承諾します。

4. 参加選手等に対して、撮影または取材要請させていただく可能性があります。
5. 取得した個人情報を、茨城県が主催又は協賛する e スポーツ大会（ゲームタイトルを用いての競技大会）やイベントに関する情報のお知らせ、ご案内をお届けするために利用致します。
6. 利用目的の範囲内において、個人情報の秘密保持契約を締結した業務委託先に、取得した個人情報を委託する場合がございます。
7. 取得した個人情報は、法令の規定による場合を除いて、本人の同意を得ることなく、第三者に開示することはありません。
8. 取得した個人情報を、厳重に保管・管理し、外部への漏洩防止や不正行為による流出・破壊・改ざんなどに関して、適切なセキュリティを施し、保護します。
9. 本人が、本人の個人情報の訂正、削除を希望される場合には、下記のお問い合わせ先までご連絡いただければ、対応させていただきます。

お問い合わせ先：esports@all-appreciate.com

9.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。

本大会主催者、運営チーム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、運営チームでは一切の責任を負いません。

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、本大会主催者、運営チームの指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

10.準拠法及び本規約の変更

1. 本規約は日本法に準拠します。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京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します。

2. 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、変更内容を公式サイトにて掲示します。