

東京eスポーツフェスタ2024

「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」大会規約

1. 本大会規約について

この東京eスポーツフェスタ2024「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」大会規約(以下「本規約」)は、2024年12月4日(月)から開催される、東京eスポーツフェスタ2024「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」(以下「当大会」)に参加するすべてのプレイヤー(以下「参加者」)に適用されます。本規約は、参加者の資格 および行動を規定するために、当大会を運営する東京eスポーツフェスタ2024運営事務局(以下「運営事務局」。業務委託先を含む)によって制定されています。

1.1. 本規約への同意と本規約の変更

運営事務局は、当大会へのエントリーをもって、当大会への参加希望者が本規約に同意したものとみなします。

1.1.1. 本規約への同意

すべての参加者は、本規約に同意する必要があります。参加者が18歳未満の場合は、当大会への参加にあたり、事前に保護者の同意を得ていただく必要があります。運営事務局は18歳未満の参加者が当大会にエントリーしたことをもって保護者の同意を得たものとみなします。

1.1.2. 本規約の変更について

本規約は変更される可能性があります。変更については当大会公式サイトへの掲載によって通達します。変更後の規約に同意しない場合、参加希望者または参加者は、当大会へのエントリーを取り消すことができます。通達後にエントリーを取り消さない場合は、本規約の変更内容に同意したものとみなします。

1.2. 当大会の実施概要

当大会は、一般部門と親子部門の2部門で実施します。

エントリー・オンライン一次予選: 2023年12月4日(月)～2024年1月3日(水)23:59まで

オンライン二次予選: 2024年1月8日(月)～2024年1月14日(日)23:59まで

事前リアル予選(親子部門のみ): 2024年1月7日(日)

当日会場予選 / 決勝大会: 2024年1月28日(日)東京ビッグサイト南1.2ホール

2. 参加者の資格について

2.1. コミュニケーションについて

日本在住かつ日本語でのコミュニケーションが取れる必要があります。

2.2. 大会日程について

以下の大会日程すべてに参加可能である必要があります。

決勝大会の出場時間および配信番組の出演時間は、別途対象者へご連絡します。2024年1月28日(日)東

京ビッグサイト南1.2ホールでの決勝大会

※オンライン予選を勝ち抜き決勝大会の出場が決まった参加者は一般部門:1名最大1万円、親子部門:1組(2名)あたり最大2万円の交通費を支給します

一般部門の決勝大会進出者で小学生の方は、保護者(18歳以上)同伴での来場が可能なこと(プレイヤーと保護者で合計最大1万円まで交通費を支給します。)

※ただし、会場予選からの参加者は、交通費支給対象外となります。

2.3. 連絡について

電子メール・電話で運営事務局からの連絡に応答できる必要があります。

運営事務局からの連絡は、電話もしくは大会エントリー時にご登録いただいたメールアドレス宛てに電子メールをお送りさせていただきます。

2.4. 年齢について

一般部門:2023年4月2日時点で満6歳以上

親子部門:2023年4月2日時点で満6歳以上、15歳未満の小中学生とその保護者

2.4.1. 年齢証明について

決勝大会に参加する時は、運営事務局の指示に従い、決勝大会当日に年齢の確認ができる書類を運営事務局に提示する必要があります。参加者の年齢証明は以下いずれかの書類をもって行います。

- ・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
- ・個人番号カード(マイナンバーカード)
- ・身体障がい者手帳
- ・運転経歴証明書

2.4.2. 参加同意書の提出について

決勝大会に出場する際、参加同意書の提出をお願いいたします。

なお、18歳未満の参加者は保護者の署名も必要になります。

※参加同意書は、2023年12月22日(月)よりWEBサイトからダウンロードいただけます。

※オンライン予選通過者をご案内メールに記載の決勝進出者情報登録フォームから、参加同意書をご提出ください。

※当日予選に参加を予定される方も事前に参加同意書をご準備頂き当日印刷したものを持参ください。

2.5. 運営事務局個人情報の取り扱いについて

必ず当大会の「個人情報保護方針」をご確認の上、お申し込みください。

2.6. 運営事務局及びゲームメーカーの関係者でないこと

株式会社バンダイナムコエンターテインメントや運営事務局の従業員による当大会への参加は認められません。

3. 参加者の制限について

当大会の参加者には、以下の制限があります。

3.1. 参加者名について

本名またはプレイヤーネームでのエントリーとなります。プレイヤーネームで出場する場合は、公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切なプレイヤーネームを使用することは禁止します。なお、運営事務局がプレイヤーネームを不適切と判断した場合は、変更を要請でき、参加者はその要請に従うこととします。

3.2. スポンサーシップ

運営事務局は参加者と他の個人・法人・団体との間で締結された契約を実行する責任を負いません。また、本規約に準拠していない契約は固く禁じます。

3.2.1. スポンサーシップ禁止の内容

運営事務局、またはその関係者と直接的に競合する企業の製品やサービスアカウントの販売、共有等の取引を行うウェブサイト、アルコール製品、たばこ製品、あらゆる種類の薬、銃器、拳銃、弾薬の販売業者あるいは製造業者、ポルノまたは運営事務局の裁量によりポルノと同等と判断されたもの、ギャンブル(ギャンブルを提供するウェブサイトを含む)、当大会もしくは運営事務局とその関連会社のビジネスに有害となる、または特定の参加者が不公平なアドバンテージを得る製品やサービス(ハッキング、ゴールド販売サービス、アカウント・キーの販売者を含む)を提供する個人あるいは団体によるスポンサーシップを禁じます。

3.2.2. スポンサー獲得の制限

運営事務局は当大会の企画・運営資金を確保するために、特定のゲームタイトルまたはイベントにおいてスポンサーを獲得する権利を維持する必要があります。そのため、運営事務局は特定のスポンサーまたは製品分類を"運営事務局専用"として指定する場合があります。その場合、運営事務局から"運営事務局専用"と指定されたスポンサーまたは製品分類について、参加者がスポンサー契約を締結することを禁止します。

4. 大会ルール

4.1. ゲームバージョンについて

大会当日の最新バージョンを使用します。ただし、運営事務局の判断の下、使用バージョンが変更になる場合があります。

この場合、運営事務局から参加者に通達します。

4.2. オンライン予選(一次・二次共通)

(1) プレイ環境

参加者それぞれが用意することとします。

Nintendo Switch™

太鼓とバチ for Nintendo Switch を使用します。

※Nintendo ライセンス商品に限ります。

マイバチ不可。

(2) 設定

「真打」の設定にしてください。

4.3. オンライン一次予選

(1) 2024年1月3日(水)23:59まで大会公式サイトのエントリーフォームで受け付けます。

(2) 課題曲：部門毎に課題曲のスコア・点数がわかるスコア画像をご案内メールにて記載されているGoogleフォームにアクセスし、提出してください。

※事務局にスコア画像を提出できる端末をご準備ください。

※エントリーしたメールアドレスとスコアを提出するメールアドレスは同じ物を使用してください

※Googleアカウントが無い場合のみ、メールでの提出も可能です。

①一般部門 曲名：ヴィラン(難易度：おに)

②親子部門 曲名：紅蓮華／「鬼滅の刃」より(難易度：ふつう／むずかしい)

(3) 選出方法

・部門ごとに、課題曲のスコア上位12名(親子部門は8組)がオンライン二次予選に進出します。スコアが同点だった場合は、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。

・親子部門は親と子で難易度「ふつう」「むずかしい」をそれぞれどちらが担当するか選択可能、親と子のスコアの合計スコアで順位を決定します。

・エントリーフォーム投稿後により良いスコアが出た場合は、再度エントリーフォームからエントリーしなおすことができます。オンライン二次予選参加者への参加のご案内は2024年1月5日(金)に電子メールで連絡します。

4.4. オンライン二次予選

(1) 2024年1月8日(月)～2024年1月14日(日)23:59まで開催します。

一般部門12名、親子部門8組(1組2名)で行います。

事務局にてスコアの高い順に一般部門 上位6名 / 親子部門 上位2組(4名)決勝大会に選抜します。

(2) 課題曲：

①一般部門 曲名：KING／Kanaria (難易度：おに)

②親子部門 曲名：めざせポケモンマスター -20th Anniversary-／「劇場版ポケットモンスター キミにきめた！」より(難易度：ふつう／むずかしい)

(3) 選出方法

二次予選進出者は、Googleフォームにて課題曲のスコア画面とプレイ動画を提出してください。

部門毎に課題曲のスコア・点数がわかる動画をご案内メールにて記載されているGoogleフォームにアクセスし提出してください。

※事務局にスコア動画を提出できる端末をご準備ください。

※エントリーしたメールアドレスとスコアを提出するメールアドレスは同じ物を使用してください

不正防止の観点から、提出するプレイ動画は、プレイ環境と使用機材がわかる画角で撮影されたものとし
ます。

※演奏している様子も含めて映るように、選曲からスコア画面までを撮影してください

※スコア画面の撮影時は画面に近づいてははっきりと映るように撮影してください。

その際、手元は映ってなくても構いません。

親子部門は親と子で難易度「ふつう」「むずかしい」をそれぞれどちらが担当するか選択可能です、親と子のスコアの合計スコアで順位を決定します。

募集期間終了までにスコアの更新があった場合は、再度送付用フォームにてプレイ動画・スコア画面 添付をして送信してください。

募集期間終了後、事務局にてスコアの高い順に決勝大会進出者を選抜します。

スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。

(4) 決勝大会参加者の繰り上がり参加について

やむを得ない事情で、決勝大会へ進出した予選通過者が出場を辞退した場合には、オンライン二次予選の結果に基づいて繰り上がり参加を認めます。繰り上がり出場を行う場合は該当する参加者に順次連絡し、決勝大会参加者を決定します。

4.5.事前リアル予選(親子部門)(スコアアタック)

(1)2024年1月7日(日)10:30~20:00で京王百貨店 新宿店 カフェ・コワーキングスペース[Lounge K]にて開催します。

事前エントリー:20組(40名)を先着順にて受け付けます。

また、当日会場受付:無制限(開催時間内 先着順)も受け付けます。

※事前エントリーをされた方は10:30よりチェックイン後、予選スコアアタックを行います。

※当日会場受付にて参加の方はお時間内に来場いただいた方から順番に予選への挑戦が可能です。

※また、当日会場受付にて参加される方も、大会公式サイトよりエントリーフォームのご入力をお願いします。

(2) プレイ環境

Nintendo Switch™

主催者が用意するコントローラー(バチ)をご利用いただきます

マイバチ不可。

(3) 設定

「真打」の設定にしてください。

(4) 課題曲

①親子部門 曲名:夜に駆ける(難易度:ふつう/むずかしい)

(5) 実施形態 :スコアアタック

親子部門は親と子で難易度「ふつう」「むずかしい」をそれぞれどちらが担当するか選択可能です。

親と子のスコアの合計スコアで順位を決定します。

(6) 選出方法

スコアの高い順に成績上位者(1組(2名))が当日開催の決勝戦に進出します。

親子部門は、親と子のスコアの合計点をスコアとします。

スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。

※事前エントリーを行っていない当日参加者の場合、先に出されていた記録が順位上位となります。

※事前エントリーをされた方と事前エントリーを行っていない当日参加者が同スコアだった場合、事前エントリーをされた方のスコアが優先されます。

4.6. 当日リアル予選(スコアアタック)

(1) 2024年1月28日(日)に開催します。

事前エントリーおよび当日会場受付にて受付を行います。

一般部門:64名／親子部門:64組(128名)を先着順で受け付けます。

※事前エントリーを行うことで、当日会場受付の方より優先的に予選への参加が可能です。

※また、当日会場受付にて参加される方も、大会公式サイトよりエントリーフォームのご入力をお願いします。

(2) プレイ環境

Nintendo Switch™

主催者が用意するコントローラー(パチ)をご利用いただきます

マイパチ不可。

(3) 設定

「真打」の設定にしてください。

(4) 課題曲

①一般部門 曲名:ヴィラン(難易度:おに)

②親子部門 曲名:夢をかなえてドラえもん(難易度:ふつう／むずかしい)

(5) 実施形態 :スコアアタック

親子部門は親と子で難易度「ふつう」「むずかしい」をそれぞれどちらが担当するか選択可能です。親と子のスコアの合計スコアで順位を決定します。

(6) 選出方法

スコアの高い順に成績上位者(一般部門:2名、親子部門:1組(2名))が当日開催の決勝戦に進出します。親子部門は、親と子のスコアの合計点をスコアとします。

スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。

その上でスコアが同じであった場合、決勝大会進出となる順位とスコアを決定する必要があるため、

各部門で決勝大会進出候補となる参加者は、対象の参加者同士で再度スコアアタックを用いた再試合を行い順位の設定を行います。

4.7. 決勝大会

(1) 2024年1月28日(日)に開催します。

オンライン予選にて選出された一般部門6名、親子部門2組(4名)と事前リアル会場予選にて選出された親子部門1組(2名)、当日リアル会場予選で選出された一般部門2名、親子部門1組(2名)が参加します。

詳細は、決勝大会に進出される方に連絡します。

(2) プレイ環境

Nintendo Switch™

主催者が用意するコントローラー(パチ)をご利用いただきます
マイパチ不可。

(3) 設定

「真打」の設定にしてください。

(4) 対戦ルール

シングルエリミネーショントーナメント対戦で行います。

(5) 課題曲

決勝大会は一般部門:準々決勝、準決勝、決勝で構成されています。

親子部門:準決勝、決勝で構成されています。

一般部門

準々決勝 課題曲

Habit/映画「ホリック xxxHOLIC」主題歌(おに)

準決勝・決勝 課題曲

① 曲名:限界クリエイター応援歌 / 宮城裕紀子(BNSI) feat. 涼音・川瀬清人(おに)

② 曲名: Dragoon / Massive New Krew(おに)

③ 曲名:ちゆ、多様性 / TVアニメ「チェンソーマン」エンディング・テーマ(うら)

④ 曲名:solitude star / 春先 × beet(おに)

⑤ 曲名:バクチ・ダンサー / 『劇場版 銀魂 新訳紅桜編』より(おに)

⑥ 曲名:創聖のアクエリオン(おに)

⑦ 曲名:ラ・カンパネラ / リスト(うら)

⑧ 曲名:butter-fly / 「デジモンアドベンチャー」より(おに)

⑨ 曲名:交響曲第五番「運命」 / ベートーヴェン(おに)

親子部門

① 曲名:マリーゴールド(ふつう)(むずかしい)

② 曲名:廻廻奇譚 / TVアニメ『呪術廻戦』第1クールオープニングテーマ(ふつう)(むずかしい)

③ 曲名:紅蓮の弓矢 / 「進撃の巨人」より(ふつう)(むずかしい)

④ 曲名:摩訶不思議アドベンチャー! / 「ドラゴンボール」より(ふつう)(むずかしい)

⑤ 曲名:前前前世 / 映画「君の名は。」より(ふつう)(むずかしい)

⑥ 曲名:だから僕は音楽を辞めた(ふつう)(むずかしい)

(6) 準々決勝 (一般部門)

- ・準々決勝用に出出された課題曲1曲を演奏していただき、勝者を決定し、準決勝に進出します。
- ・スコアが完全に一致していた場合、演奏した曲の「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定します。それでも決着しない場合、「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、更に違う1曲を抽選し、再試合を行います。

(7) 準決勝 (一般部門)

- ・じゃんけんで勝った方が1曲目を課題曲①～⑨の中から抽選し、演奏します。演奏された曲は抽選対象から除外します。スコアで勝敗を決定します。
- ・じゃんけんで負けたほうが2曲目を残った課題曲の中から抽選し、演奏します。演奏された曲は抽選対象から除外します。スコアで勝敗を決定します。
- ・2曲目で勝敗が決まらなかった場合、再度じゃんけんで勝った方が3曲目を残った課題曲の中から抽選し、演奏します。演奏された曲は抽選対象から除外します。スコアで勝敗を決定します。
- ・先に2勝したほうが決勝進出となります。

※各演奏後の勝敗判定において、スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、更に違う1曲を抽選し、再試合を行います。エクストラステージで選出された曲は準決勝の間のみ抽選対象から除外し、決勝では除外しません。

※準決勝で演奏された曲は決勝戦では抽選対象になりません。

(8) 準決勝 (親子部門)

- ・各親子ペアで、難易度「ふつう」・「むずかしい」の演奏担当を決めます。
- ・難易度「ふつう」の演奏担当がじゃんけんし、勝った方が曲の抽選を行います。各親子ペアで演奏を行い、合計のスコアで勝敗を決定します。演奏された曲は抽選対象から除外します。
- ・スコアの高かった親子ペアが決勝進出となります。

※スコア合計が完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定します。それでも決着しない場合、「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、更に違う1曲を抽選し、難易度「むずかしい」担当同士で再試合を行います。エクストラステージで選出された曲は準決勝の間のみ抽選対象から除外し、決勝では除外しません。

(9) 決勝 (一般部門)

- ・課題曲①～⑨の中から準決勝で使用された6曲を取り除いた状態から抽選を行います。
- ・じゃんけんで勝った方が1曲目を課題曲①～⑨の中から抽選し、演奏します。演奏された曲は抽選対象から除外します。スコアで勝敗を決定します。
- ・じゃんけんで負けたほうが2曲目を残った課題曲の中から抽選し、演奏します。演奏された曲は抽選対象から除外します。スコアで勝敗を決定します。
- ・2曲目で勝敗が決まらなかった場合、再度じゃんけんで勝った方が3曲目を残った課題曲の中から抽選し、演奏します。演奏された曲は抽選対象から除外します。スコアで勝敗を決定します。

※予選のエクストラステージで使用された曲は除外されません。

※各演奏後の勝敗判定において、スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、事前予選で使われた4曲の中から1曲を抽選し、再試合を行います。

(10) 決勝 (親子部門)

- ・ 課題曲①～⑥の中から準決勝で使用された2曲を取り除いた状態から抽選を行います。
- ・ 各親子ペアで、難易度「ふつう」・「むずかしい」の演奏担当を決めます。
- ・ 難易度「ふつう」の演奏担当がじゃんけんし、勝ったペアが1曲目の抽選を行います。各親子ペアで演奏を行い、合計のスコアで勝敗を決定します。演奏された曲は抽選対象から除外します。
- ・ じゃんけんで負けた親子ペアが2曲目の抽選を行います。各親子ペアで演奏を行い、合計のスコアで勝敗を決定します。演奏された曲は抽選対象から除外します。
- ・ 2曲目で勝敗が決まらなかった場合、じゃんけんで勝ったペアが3曲目を残った課題曲の中から抽選し、演奏します。スコアで勝敗を決定します。

※予選のエクストラステージで使用された曲は除外されません。

※各演奏後の勝敗判定において、スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定します。連打の順でも決着がつかない場合は、連打の順でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、事前予選で使われた曲の中から1曲を抽選し、難易度「むずかしい」担当同士で再試合を行います。

4.7.1 優勝賞品・副賞に関して

優勝者には「東京都知事杯」「副賞」を贈呈します。

5. 大会の判定について

運営事務局の役割について

試合中の判断はすべて運営事務局にゆだねられます。

5.1. 試合の中断

当大会および試合は運営事務局の判断で中断されることがあります。試合が中断された場合、即時運営事務局の指示に従うものとします。

5.2. 再試合

運営事務局の判断で再試合を行う場合があります。

5.3. 実施日の変更が発生する場合について

オンライン予選が、ネットワークのトラブルなどで、当日中に試合を実施することが困難であると運営事務局が判断した場合、試合を別の日程に振替えて実施する場合があります。

5.4. ペナルティについて

下記の行為を例に、運営の判断において大会運営上不適格であると認められた場合は、大会への参加を除外、もしくは取り消すことがあります。優勝した場合においても、同様のことが認められた場合、その地位及び権利を取り消すことがあります。

- ・「太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル」の改ざんや不正な操作を行った場合
- ・試合中に故意に回線を切断した場合。例)電源ボタンなどの操作、ケーブルの切断など ※端末を破損させた場合、端末の代金を請求させていただく場合があります。
- ・試合ごとにエントリーした参加者と異なる場合
- ・虚偽申請登録があった場合
- ・オンライン予選、決勝大会でエントリーした参加者が異なる場合
- ・公序良俗に反する発言や進行を妨害する行為を確認した場合
- ・運営が不正行為迷惑行為と判断した場合
- ・出場条件を満たしていない及び、当日指定時間までにお越しいただけなかった場合

6. 行動規範

全ての参加者は運営事務局、関係者、報道関係者、他の参加者、観客やファン等に配慮した態度で行動することが求められます。参加者はいかなる時も自己の誠実性の最高基準を保ち、スポーツマンシップに則って行動しなければなりません。また、参加者は、運営事務局、関係者、報道関係者、他の参加者、観客やファン等とのコミュニケーションにおいて、スポーツマンらしい礼節をわきまえて接することが求められます。

6.1. チートおよび共謀の禁止

参加者は、いかなる時も全力で取り組むことが求められます。いかなる参加者によるいかなるチート行為、共謀行為も許容されることはありません。試合の結果が参加者の真価のみに基づいて決定されるよう、全ての参加者に対し、試合に影響を及ぼしたり、試合を操作したりするような行為を禁じます。

6.1.1. チート

チートは以下のような行為を含みますが、これに限定されません。

- ・共謀、八百長、またはその他意図的に試合の結果を改ざんする行為、または改ざんしようと試みる行為
- ・他の参加者によるゲームへの接続を妨害する行為
- ・ゲームのバグを意図的に使用して有利な立場を得ようとする行為
- ・エントリープロセスまたは大会の運営事務局に干渉する行為
- ・試合中に観客モニター、参加者モニター、ライブストリーミングの閲覧を試みる行為

6.1.2. 共謀行為

参加者が共謀行為を実行または促進することは堅く禁じられています。共謀とは、2名またはそれ以上の参加者または非参加者が敵対する参加者に不利となるよう協定を結ぶことを指します。

共謀は以下のような行為を含みますが、これに限定されません。

- ・2名またはそれ以上の参加者間で、試合においてお互いを攻撃、妨害、または全力を尽くさない合意をすること

- ・ 本規約および運営事務局が指定する規則以外の規則への合意
- ・ 所属するチーム以外の参加者と、報酬の分割について、協定を事前に結んでおくこと
- ・ 試合中に、他の共謀者や参加者へ合図を送信し、または他の共謀者や参加者から、合図を受信すること
- ・ 報酬、またはその他の理由により意図的に試合に負ける、またはパフォーマンスを落とすこと・他の参加者に上記の行為を勧誘すること

6.2. ギャンブル

当大会の試合結果に関するギャンブルは、運営事務局の誠実性と社会的信頼への深刻な脅威となり得ます。参加者はいかなる試合においても、ギャンブルを行う、またはそれを試みる行為はかたく禁じられています。本規約は、参加者が他人のギャンブルに関与すること、参加者の代理として当大会でギャンブルの勧誘をすること、またはその他の個人に対して当大会の試合においてギャンブルの勧誘をすることも禁じています。

参加者は、当大会において、ギャンブルやゲーム結果の買収を持ちかけられた場合は、直ちに運営事務局へ報告するものとします。

6.3. 違法・非道徳的な行為

参加者は、当大会（運営事務局の企画）への参加に適用される全ての法律を遵守することが求められます。当大会期間中に参加者が、自身の公然での信用を失墜させる行為、スキャンダルもしくは嘲笑の対象となる行為、不愉快にさせる行為、運営事務局の製品やサービス、スポンサーの不利益となるような行為をすること、またはそのような状況に関与することを強く禁じます。

6.4. 賄賂

参加者が、試合の結果を買収するようなサービスなど、試合の結果に関連して期待や提供された、または提供されうるサービスのために報酬を申し出ることや受け取る行為は強く禁じられています。

6.5. アンチハラスメント

運営事務局は、いかなる嫌がらせや差別も存在しない競争環境の提供に尽力します。これを実現するため、当大会とその関連イベントに参加する者は人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、その他法律によって保護されるステータスや特性に基づいた嫌がらせや差別行為に関与することを強く禁じられています。

6.6. なりすまし

参加者は大会期間中になりすまし行為（自身以外のアカウントを使用してプレイすること）への関与、または勧誘をしてはいけません。

6.7. 意図的な接続切断

参加者はゲームから意図的に接続を切断する行為やその勧誘をしてはなりません。

6.8. 中傷禁止

参加者はいかなる場合でも、運営事務局、関係者、またはフランチャイズを含むその製品やサービス、他の参加者について虚偽、中傷的、名誉毀損、侮辱的、軽蔑的な批評、コメント、または発言を投稿、公表し、他人、他企業またはソーシャルメディアに発信することは禁じられています。

6.9. スポーツマンシップ

参加者は当大会及びその他の運営事務局の企画に参加している全ての個人と運営事務局に対し、敬意を払って接することが求められます。参加者は当大会に関連して、行為や発言の手段に関わらず、非常識、無礼、下品、侮辱的、暴力的、脅迫、嘲笑的、破壊的、敵意が感じられる、口汚い、誹謗中傷的、またはその他不適切な行為や発言、ならびに嫌悪や差別を促進または扇動する行為や発言を固く禁じられています。参加者はこれらの禁じられた行為を投稿、送信、発信、その他いかなる手段でも公に表現するために、運営事務局やその関係者が提供する施設、サービスまたは機器を使用してはいけません。

6.10. 反社会的勢力

参加者は暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなったときから5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動等標ぼうゴロ又は特殊知能暴力集団、その他これらに準ずる者（以下、反社会的勢力）に自身が該当することおよび以下のいずれかに該当する関係を有することは禁じられています。

- ・ 反社会的勢力に対して資金等の提供又は便宜を供用するなどの関与をしていると認められる行為
- ・ 自己もしくは第三者の不正の利益を図る目的又は第三者に損害を加える目的をもってする等不当に反社会的勢力を利用していると認められる行為
- ・ その他反社会的勢力と社会的に非難されるべき関係を有していると認められる行為

6.11. 機密情報

参加者は、当大会に関して知り得た一切の情報を機密として保持するものとし、運営事務局の事前の書面による承諾がない限り、ソーシャルメディアを含め、いかなる方法を用いても開示することおよび本規約の目的の範囲外に利用することは禁じられています。参加者が機密情報を開示または本規約の目的の範囲外に利用しようとした場合、罰則あるいは法的措置の対象になります。ただし、当大会公式サイト掲載情報をはじめとする公知の情報はこの限りではありません。

7. 違反行為

7.1. 違反行為の調査

違反行為の調査公正かつ自由な競争に対する当大会の完全性と運営側の評判を保つため、運営事務局は本規約が遵守されていることをモニターし、本規約違反の可能性がある場合はそれを調査し、次条の規定に従い罰則を科す権利を有します。これらの調査が行われる場合、参加者は運営事務局に最大限協力するものとし、

7.2. 報告義務

参加者が、当大会において、本規約「6.行動規範」の違反を認識した場合は、直ちに運営事務局へ報告する

ものとしてします。

7.3. 違反行為に対する警告・罰則

参加者が本規約に違反していると運営事務局が判断した場合、運営事務局は独自の裁量で参加者に対し警告を行い、出場の取り消しなどのペナルティを科す可能性があります。

これに加え、運営事務局は、警告およびペナルティの事実ならびに対象者を公表する権利を有します。

8. コンテンツの作成

8.1. コンテンツ

当大会では、録音、録画、インターネット配信、写真撮影等を行います。また、運営事務局は参加者に対し、参加者の写真の提供を依頼することがあります。それらを使用して運営事務局が作成した素材等（以下「コンテンツ素材」という）に関する著作権その他一切の権利（著作権法上27条及び28条に定める翻訳権、翻訳権および二次的著作物の利用に関する権利を含み、以下「著作権等」という）は運営事務局に帰属するものとします。

従って、コンテンツ素材につき、運営事務局は、秘密保持義務等の義務を負うことなく、参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営事務局の判断により無償かつ自由に、運営事務局または第三者をして、複製、加工、削除、編集、頒布、二次著作物の作成その他の方法で利用することができるものとします。運営事務局は、コンテンツ素材の削除依頼には対応しないものとします。

8.2. 参加者情報

運営事務局は、当大会関連、運営事務局およびその関連会社の広告宣伝等の目的で、各メディアにおいて、参加者の情報（肖像、氏名、プレイヤーネーム、音声、略歴等を含む）を参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営事務局の判断により無償かつ自由に利用することができるものとします。

8.3. 写真、映像の使用について

参加者および保護者等が、他の参加者のオンラインIDをSNSや配信などで公開することを禁止します。運営事務局が公開した写真や映像（本規約「8.1 コンテンツ」に定めるコンテンツ素材を含み、以下「公開コンテンツ」という）は、参加者から提供された参加者本人の写真や映像を除き、運営事務局の許可なく使用することを禁止します。ただし、動画の配信プラットフォームの既存機能を使用することについての制限はありません。例1: Twitchのクリップ機能を使用する場合、運営事務局へ個別に許可を得る必要はありません。例2: YouTubeの動画をダウンロードしてカット編集する場合、運営事務局へ個別に許可を得る必要があります。

8.4. 商用利用の禁止について

公開コンテンツおよび当大会に関連する動画、静止画、音声、文字情報の商用利用を禁止します。

9. 免責事項

参加者は、自ら（18歳未満の場合は保護者を含む）の責任において予選、決勝大会に参加するものとします。運営事務局は、参加者または第三者に対して、当大会の内容、および当大会への参加を通じて得られる

情報の内容について、その完全性、正確性、確実性、有益性などについて、運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

参加者は、当大会に参加するために必要なあらゆる機器および通信手段(以下「利用環境」といいます。)を自らの責任と費用において整備するものとし、運営事務局は参加者の利用環境について一切関与せず、また一切の責任を負わないものとします。公開コンテンツに起因して参加者が何らかの損害を被った場合であっても、運営事務局は運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切その責任を負わないものとします。運営事務局は、当大会に関し参加者間または参加者と第三者との間で生じたトラブル(違法または公序良俗に反する行為の提案、名誉毀損、侮辱、プライバシー侵害、脅迫、誹謗中傷、いやがらせなどをいいますが、これらに限りません)について、一切の責任を負わないものとします。

運営事務局は、当大会への参加または参加できなかったことに関し参加者が受けるいかなる損害についても、運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。当大会の中止、変更等が生じたことにより参加者に損害が発生しても、運営事務局は運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

9.1. 分離性

本規約のいずれかの条項が無効とされた場合であっても、本規約の他の条項は、継続して完全な効力を有するものとします。

9.2. 準拠法および管轄裁判所

当大会への参加ならびに本規約の解釈および適用は、日本法に準拠するものとします。また、当大会への参加および本規約に関わる全ての紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とするものとします。

10. 当大会に関するお問い合わせ(個人情報に関する問い合わせを含む)

東京eスポーツフェスタ 2024 運営事務局 競技大会窓口

TEL:050-8890-8902

Email: info@tokyoesportsfesta.jp

受付時間: 平日 10:00-18:00 (土日祝日・年末年始を除く)

※受付時間外のお問い合わせの回答は、翌営業日以降となりますのでご了承ください。