

# 東京eスポーツフェスタ2021「モンスターストライク」

## 大会規約

### 1. レギュレーションについて

東京eスポーツフェスタ2021「モンスターストライク」：レギュレーション（以下、「当レギュレーション」）は、2021年1月31日（日）から開催される東京eスポーツフェスタ2021「モンスターストライク」（以下、「当大会」）に参加するすべての選手（以下、「参加者」）に適用されます。

当レギュレーションは、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2021運営事務局（以下、「運営者」）および、その業務委託先（以下、総称して「運営組織」）によって制定されています。

#### 1.1. 当レギュレーションへの同意と当レギュレーションの変更

##### 1.1.1. 当レギュレーションへの同意

すべての参加者は、当レギュレーション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。運営組織は、18歳未満の参加者が当大会に登録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. 当レギュレーションの変更について

当レギュレーション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されます。

#### 1.2. 当大会についての説明

##### 1.2.1. 試合構造・実施期間

当大会は、すべてオンラインにて実施します。

2021年1月31日（日）に予選大会が実施され、予選通過者を対象として、2021年2月14日（日）に決勝大会が行われます。

#### 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

日本在住であり、日本語でのコミュニケーションが取れる参加者が、ご参加いただけます。

##### 2.1.2. 大会日程について

以下の大会日程すべてに出場可能である必要があります。

- ・2021年1月31日（日）開催の予選大会
- ・2021年2月14日（日）開催の決勝大会

##### 2.1.3. 連絡について

ボイスチャットアプリDiscordが利用でき、Discord上で運営からの連絡に応答できる必要があります。（各チーム代表1名）

#### 2.2. 年齢について

2020年4月2日時点で満6歳以上の参加を推奨します。

##### 2.2.1. 本人確認について

決勝大会出場時に、年齢の確認できる書類を運営組織に提示する必要があります。参加者の本人確認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

#### 2.2.2. 保護者が署名した同意書の提出について

決勝大会に出場する際、18歳未満の参加者は、保護者が署名した同意書の提出が必要になります。

#### 2.3. 個人情報の取り扱いについて

必ず「個人情報の取り扱いについて」をご確認の上、お申し込みください。

<https://tokyoesportsfesta.jp/privacy.html>

#### 2.4. 運営組織でないこと

当大会は、主に株式会社ミクシィや運営組織の従業員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。

##### 3.1.1. チーム名および参加者名について

チーム名とプレイヤーネームでのエントリーとなります。

チーム名およびプレイヤーネームは、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、その他不適切なチーム名、プレイヤーネームを使用することは禁止します。

なお、大会運営組織がチーム名またはプレイヤーネームが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する。

##### 3.2. スポンサーシップ

運営組織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、当レギュレーションに準拠していない契約は固く禁じます。

##### 3.2.1. 参加者は以下のスポンサーシップが禁止されます

運営者、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、ポルノまたは運営組織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組織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。

##### 3.2.2. 追加合意

運営組織は大会の企画・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、運営者は特定のスポンサーまたは製品分類を“専用”として指定することが可能です。参加者は、運営者から運営者専用と指定されたスポンサーまたは製品分類についてスポンサー契約を締結することは禁止されています。

## 4. 大会ルール

当大会は、App Store/Google Playより配信されている『モンスターストライク スタジアム』を使用して行います。

### 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。

### 4.2. 予選大会

(1) 2021年1月31日（日）12:00～19:00に開催されます。

※詳細な時間につきましては、参加者決定後に改めてご連絡します。

(2) 本大会は、2名1チーム制で、試合はすべてチーム戦となります。

(3) 本大会は、最大128チーム（256名）が参加可能です。

※定員を上回った場合は、抽選により参加者を決定します。

※抽選結果は2021年1月15日（金）までに当選者に連絡をします。

(4) スイスドロー方式5回戦

運営の監視の元試合を行うために、128チームを2グループ（1グループあたり最大64チーム、Aグループ、Bグループに分け）に分け、それぞれのグループでスイスドロー方式5回戦を実施します。

予選大会の結果から、決勝大会には8チームが進出します。

※スイスドロー5回戦終了時に、Aグループ、Bグループの5勝0敗の各2チーム、計4チームは決勝大会に進出します。

※スイスドロー5回戦終了時に、Aグループ、Bグループの4勝1敗チームによるタイムアタックを実施し、各グループのクリアタイム上位2チーム、計4チームが決勝大会へ進出します。

※参加チーム数により回戦数、グループ数は変動します。

(5) プレイ環境は参加者それぞれが用意することとします。

※試合で使用する機材、通信機器、通信環境に関する一切の責任は参加者が負います。詳細は「規約 9 免責事項」にて記載しているため、参加者は必ず一読してください。

(6) 本大会では、大会用に指定されるステージで対戦を行います。

#### 【予選大会 競技ステージ】

- ・スイスドロー1回戦：八岐ノ森の贄比女
- ・スイスドロー2回戦：光鉄の重機少女
- ・スイスドロー3回戦：天海の双竜
- ・スイスドロー4回戦：八岐ノ森の贄比女
- ・スイスドロー5回戦：光鉄の重機少女
- ・タイムアタック：天海の双竜

#### 4.2.1. レギュレーション

- ・2名1チームにて参加し、必ず2名で協力してステージクリアすること。
- ・選択した4体のキャラクターを2名で交互に操作すること。
- ・試合ごとにポジション（手番）は変更可能。必ず試合開始前に大会運営組織にDiscordにて報告すること。

例) Aさんが1番目と3番目、Bさんが2番目と4番目をプレイなど

- ・キャラクター選択は自由。
- ・本大会はキャラクターピックを行いません。
- ・勝敗決定は、ステージクリアタイムが早いチームを勝利とする。
- ・本大会の予選大会は、スイスドロー5回戦で実施。

Aグループ、Bグループそれぞれでスイスドロー5回戦終了時、各グループ5勝0敗の2チーム、計4チームは決勝大会に進出決定。

・Aグループ、Bグループの予選大会終了時、4勝1敗のチームが参加するタイムアタックを実施。グループごとにクリアタイム上位2チーム、計4チームが決勝大会に進出。

・決勝大会は、予選大会を勝ち上がった8チームにてシングルエリミネーショントーナメントを実施。

【補足：キャラクター使用について】

## 使用できるキャラクター

### 獣神化・獣神化改



### 進化・神化



### 獣神化のない



### 進化のない



・チーム内で同一キャラクターを重複して使用することはできません。

※同一キャラクターの「進化」・「神化」、「獣神化」・「獣神化改」は別キャラクターとして扱います。

例)「獣神 ゴッドストライク」「獣神 ゴッドストライク・烈」は別キャラクターとして扱います。・試合で使用できるキャラクターは、「モンスターストライク スタジアム」の最新バージョンで使用可能となっているキャラクターのみとなります。

・2021年1月31日（日）までに「モンスターストライク スタジアム」がアップデートされた場合も含め、今後使用可能なキャラクターの追加はございません。

・キャラクターは全てLV「極」となります。

・HP/攻撃力/スピードの「+値」はそれぞれMAX値となります。

※「獣神化・改」はLv120、それ以外の★6はLv99、★5はLv70となります。

・キャラクターのラックはすべて「1」となります。

・キャラクターについて、各大会指定ステージにおいて、著しくゲームバランスを損なうと運営が判断した場合は、当該キャラクターが使用不可となることがございます。

使用不可キャラクターが決定された場合、本公式サイト上で発表します。

#### 4.2.2. 決勝大会参加者の繰り上がり出場について

やむを得ない事情で、決勝大会へ進出された参加者が決勝大会への出場を辞退した場合には、辞退したチームが所属したグループのチームを対象に、タイムアタックのクリアタイムに基づいて、参加者に順次連絡し、決勝大会の参加者を決定します。

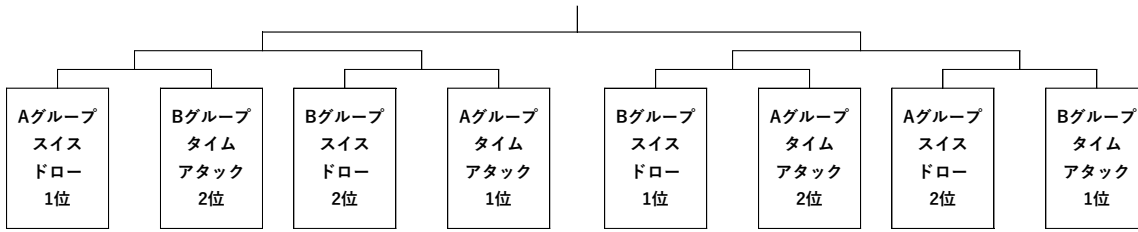
#### 4.5. 決勝大会

##### 4.5.1. 決勝大会の大会形式

(1) 2021年2月14日（日）に開催されます。

※決勝大会の参加者に改めて詳細はご連絡します。

- (2) 予選大会の上位8チームが出場します。
- (3) シングルエリミネーショントーナメント方式で行われます。
- (4) 決勝大会の組み合わせは以下の通りです。



※各グループでスイスドロー5回戦終了時の成績を元に、オポネントウィンマッチパーセンテージ方式（5勝0敗チームが対戦してきたチームの勝率の平均値）による1位、2位の順位付けを行います。

※タイムアタックに参加したチームについては、クリアタイム順に順位付けを行います。

- (5) プレイ環境は参加者それぞれが用意することとします。

※試合で使用する機材、通信機器、通信環境に関する一切の責任は参加者が負います。詳細は「規約 9 免責事項」にて記載しているため、参加者は必ず一読してください。

#### 【決勝大会 競技ステージ】

使用ステージは1月31日（日）に発表します。

#### 4.6. 運営監視用端末について

決勝大会では、ZOOMによる運営監視のもと、大会に参加します。決勝大会に使用する運営監視用端末は、端末と三脚を事前に運営から参加者に郵送にてお貸し出します。

なお使用法など決勝大会に進出する参加者に個別にご説明します。

#### 4.7. 優勝賞品、副賞に関して

- ・東京都知事杯
- ・副賞

#### 5. 大会の判定について

##### 5.1. 運営の役割について

試合中の判断はすべて運営にゆだねられます。

##### 5.1.1. 試合の中断

試合は運営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、即時運営の指示に従うものとします。

##### 5.1.2. 再試合について

- ・運営の試合開始の合図を待たずに対戦を始めてしまった場合、その対戦を無効とし、再試合を行います。
- ・通信のラグによる再試合は行いません。各参加者は必ず通信環境を事前に確認したうえで、参加することを推奨します。ただし、試合の状況を総合的に判断し、運営の判断で再試合を行う場合があります。

##### 5.1.3. 再試合を希望する場合、申し立てについて

試合に関する意義申し立てを行う場合は、即時その旨を大会運営組織に連絡を行うこと。異議申し立てをしたチームおよび対戦チームから状況確認し、大会運営組織で収録している映像と合わせて検証し、裁定を行う場合があります。

なお、異議申し立てを即時行わなかった場合、異議申し立てを受け付けません。

#### 5.1.4. 大会実施日の変更が発生する場合について

ネットワークのトラブルなどで、大会当日中に試合を実施することが困難であると、大会運営組織が判断した場合、試合を別の日程に振替えて実施する場合があります。

#### 5.1.5 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。

- ・「モンスターストライク スタジアム」の改ざんや不正な操作を行った場合。
  - ・試合中に故意に「モンスターストライク スタジアム」を切断したり、回線を切断した場合。例) ホームボタン、電源ボタンなどの操作、ケーブルの切断など。
  - ・故意にナビゲーションキーを操作した場合。例) ホームボタンの押下、戻るボタンの押下、アプリ使用履歴の押下など。
  - ・決勝大会に進出した参加者に貸し出した機材（端末、三脚など）を故意に端末を破損、または破損する恐れのある行為を行った場合。
- ※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ございます。
- ・複数チームへの所属や、1人で複数アカウントによるエントリーを行った場合。
  - ・試合ごと出場メンバーがエントリーした参加者と異なる場合。
  - ・予選大会と決勝大会で出場メンバーがエントリーした参加者と異なる場合。
  - ・試合中、1人が2つ以上の端末を操作した場合。
  - ・チーム内で同一のキャラクターが2体以上重複した状態でバトルに出撃した場合。
  - ・登録したポジションと異なる手番で出撃した場合。
  - ・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組織、関係者、報道者、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、運営組織、関係者、報道者、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

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、全ての参加者は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は禁じられています。

##### 6.1.1. チートの例:

- ・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アクション、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

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、直ちに運営組織へ報告するものとします。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。

- ・ソフトプレイ、つまり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
- ・当レギュレーションおよび運営組織が指定する規則以外の規則への合意すること
- ・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、運営組織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。当レギュレーションは、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。

## 6.3. 違法・非道徳的な行為

参加者は、当大会（ゲーム、メディアイベント、サイン会、写真会、スポンサーイベント、その他当大会関連、または当大会の一部として行われるイベント全てを含む）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、コミュニティにショックを与えたり不愉快にさせる行為、運営者の製品やサービス、スポンサーの不利益となるような行為をすること、またはその様な状況に関与することを強く禁じています。

## 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ギフトや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

運営組織は、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従事する参加者は人種、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、スポーツマンシップに則ったマナーで自身の意見を表現する権利を常に有します。争いや参加者による違反は、情報が公に開示される前に必ず運営組織による調査が行われなければいけません。

参加者はいかなる場合でも、運営組織、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。

法律が要求する範囲を超えない限り、本セクションはいかなる場合でも、関連する法律や管轄裁判所、または公認の政府機関の有効な命令を参加者が遵守することを制限・妨げるものではありません。

## 6.9. スポーツマンシップ

参加者は試合、当大会（試合、メディアイベント、サイン会、写真会、スポンサーイベント、その他当大会関連、または当大会の一部として行われるイベント全てを含む。本項において以下同じ。）に参加している全ての個人と運営組織に対し、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、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コミュニケーションを投稿、送信、発信、その他いかなる手段でも公に表現するために、運営組織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（以下「機密情報」といいます）を機密として保持するものとし、運営組織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当レギュレーション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当レギュレーション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。

## 7. 違反行為

### 7.1. 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、運営組織は当レギュレーションが遵守されていることをモニターし、当レギュレーション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において、参加者は運営組織に最大限協力するものとします。

### 7.2. 報告義務

参加者が、当大会において、規約 6 行動規範に反する事実を認識した場合には、直ちに運営組織へ報告するものとします。

### 7.3. 違反行為に対する警告・罰則

参加者が当レギュレーションに違反していると運営組織が判断した場合、運営組織は独自の裁量で参加者に対し警告を行い、出場を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、運営組織は、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、運営者は参加者に対し、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者が作成した素材等（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）は運営者に帰属するものとします。従って、コンテンツ素材につき、運営者は、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、運営者の判断により無償かつ自由に、運営組織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。運営組織は、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

運営組織は、当大会関連、運営者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（芸名）、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、運営組織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は、他の参加者のゲームIDなどを SNSや配信などで公開することを禁止します。運営組織が公開した写真や映像（規約 9.1 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ものを除き、運営者の許可なく使用することを禁止します。

## 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、自らの責任において当大会に参加するものとします。運営組織は、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、運営組織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、本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、運営組織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。

公開コンテンツに関して参加者が何らかの損害を被った場合であっても、運営組織は運営組織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。

運営組織は、当イベント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。

運営組織は、当大会への参加または参加できなかったことに関して、参加者がいかなる損害について、運営組織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、運営組織は運営組織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

当レギュレーションのいずれかの条項が無効とされた場合であっても、当レギュレーションの他の条項は、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当レギュレーション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当レギュレーション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2021運営事務局

TEL : 03-5657-0741

Email : [tokyoefes-jimukyoku@jtbc.com.co.jp](mailto:tokyoefes-jimukyoku@jtbc.com.co.jp)

対応時間 : 平日10:00-18:00 (土日祝日・年末年始除く)

※受付時間外、土日祝日でのお問い合わせの場合は、翌営業日での受付となります。

#### 11. 同意

私は、当レギュレーションを全て読み内容を理解し、当レギュレーションに従うことに同意します。私が参加者の保護者である場合、参加者が当レギュレーションに従うことを保証するものとします。