

東京 e スポーツフェスタ 2021

「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」

大会規約

1. 大会規約について

東京 e スポーツフェスタ 2021 「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」：大会規約（以下、「当大会規約」）は、2021 年 1 月 25 日（月）から開催される東京 e スポーツフェスタ 2021 「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」（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。

当大会規約は、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 2021 運営事務局および、その業務委託先（以下、総称して「運営者」）によって制定されています。

1.1. 当大会規約への同意と当大会規約の変更

1.1.1. 当大会規約への同意

すべての参加者は、当大会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。運営者は、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。

※保護者同意書については、当大会公式サイト (<https://tokyoesportsfesta.jp/>) に公開されております。対象となる参加者は必ずダウンロードをしてください。

1.1.2. 当大会規約の変更について

当大会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されます。

1.2. 当大会についての説明

当大会は、すべてオンラインにて実施します。

当大会では下記 2 部門にて大会を実施します。

- ・「高校生以下の部」
- ・「一般の部」

1.2.1. 試合構造・実施期間

当大会は、2021 年 1 月 25 日（月）からゲームを利用したオンライン予選が実施されます。オンライン予選通過者を対象として 2021 年 2 月 14 日（日）に、オンライン決勝が行われます。

2. 参加者の資格について

2.1 参加資格

■高校生以下の部

- ・ 2002 年 4 月 2 日以降に生まれた者であること。
- ・ eBASEBALL プロリーグ 2020 シーズンに出場していたプレイヤーは本大会にエントリーすることはできない。

■一般の部

- ・ 2002年4月1日以前に生まれた者であること。
- ・ eBASEBALL プロリーグ 2020 シーズンに出場していたプレイヤーは本大会にエントリーすることはできない。

2.1.1. 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25日（月）15:00～2021年1月31日（日）23:59まで開催されるeBASEBALL パワフルプロ野球2020の「チャンピオンシップ」モード内で開催されるイベント「東京eスポーツフェスタ2021 開幕記念大会」への出場
- ・ 2021年2月14日（日）開催のオンライン決勝

2.1.3. 年齢証明について

オンライン決勝出場時に、年齢の確認できる書類を運営者に提示する必要があります。参加者の本人確認は以下の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

2.1.4. 保護者が署名した同意書の提出について

当大会に出場する際、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。

学生の部に出場する参加者は、保護者同意書の提出は必須事項となります。

※保護者同意書については、当大会公式サイト（<https://tokyoesportsfesta.jp/esports.html#pawapuro>）に公開されております。対象となる参加者は必ずダウンロードをしてください。

※オンライン決勝進出時にご提出いただきます。

2.2 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>

2.2.1. オンライン予選上位者の個人情報の取り扱いについて

オンライン予選上位者の「氏名、住所、連絡先(電話番号、メールアドレス)」は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントより、オンライン決勝大会の運営における連絡の為、運営者へ提供されます。

2.3. 運営者でないこと

当大会は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの従業員、運営者の参加は認められません。

2.4. 『Nintendo Switch Online (有料)』への加入について

当大会へ出場するにあたって、『Nintendo Switch Online』への加入が必要となります。
なお、『Nintendo Switch Online』加入にあたっての費用は参加者の負担となります。

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. スポンサーシップ

運営者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、当大会規約に準拠していない契約は固く禁じます。

3.1.1. 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、ポルノまたは運営者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者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

3.1.2. 追加合意

運営者は大会の企画・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有します。

そのため、運営者は特定のスポンサーまたは製品を“大会専用”として指定することが可能です。

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いたします。

4.2. オンライン予選・エントリー期間

(1) エントリーはオンライン予選開始と同時に行為れ、オンライン予選期間は、2021年1月25日(月)15:00~2021年1月31日(日)23:59になります。

(2) 大会名称は「東京eスポーツフェスタ2021 開幕記念大会」となります。

(3) オンライン予選期間中、マッチング可能な時間は平日15:00~23:59、土日9:00~23:59に限定させていただきます。ご了承ください。

(4) オンライン予選通過の連絡は、KONAMI ID によりご登録いただいた連絡先に運営者よりご連絡させていただきます。

※2021年2月5日(金)頃までにご連絡します。

※オンライン決勝へのスムーズな参加意思確認をさせていただくために、必ずKONAMI IDに電話番号、メールアドレスの登録をお願いします。

4.2.1. オンライン予選エントリー方法

(1) まずは大会の公式サイトのエントリーフォームに必要事項を記入してください。

(2) ゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加し、自身が出場する部門でオンライン予選にエントリーしてください。オンライン予選に参加するには、KONAMI IDの登録と、KONAMI IDの連携が必要です。

4.2.2. オンライン予選 大会ルール

(1) 「チャンピオンシップ」モード内で開催されるイベント「東京eスポーツフェスタ2021 開幕記念大会」内で行われた試合の勝敗、試合中の各種成績によって獲得した、セレクションポイント(SP)によって順位を決定いたします。

(2) 本ランキングのSPは5試合有効ポイント制とし、期間内に行われた試合のうち、獲得ポイントが高かった上位5試合の合計得点を計算いたします。

(3) 使用できるチームは「公式の12球団のチーム、およびチームカテゴリー【プロ野球12球団】のチーム」となります。

(4) オンラインマッチにおいては、試合設定、球場、先攻・後攻はゲーム内ルールに準じていただきます。

(5) オンライン予選でのマッチングは各部門混合となります。

(5) 同一の相手との意図的なマッチングなど、運営者が不正行為、迷惑行為と判断した場合は失格とします。

(6) オンラインマッチング時に切断を繰り返すプレイヤーについては、運営者の判断により失格等のペナルティを科す場合があります

4.2.3. オンライン予選の設定

対戦ルール

試合設定		オプション設定	
規定イニング	5回	カーソル移動	任意
延長	なし	デジタルスピード	任意
タイブレーク制	なし	振動機能	任意
コールド	5点	選手調子	おまかせ
DH制	あり	打球レベル	ふつう
スタジアム	クラウンスタジアム	球速レベル	ふつう
天気	晴れ	カメラ視点(打撃)	任意
時間	ナイトゲーム	カメラ視点(投球)	任意
投球数制限	なし	打撃システム	ミートカーソル
時間制限	なし	操作ガイド	任意
強制投球	あり	走塁ガイド	任意
エラー	あり	操作ボタン配置	任意
ケガ	なし	投球システム	任意
投球間隔	スキップ禁止	投球カーソル	任意

		球種ガイド	任意
		ストライクゾーン	任意
		送球操作タイプ	任意
		守備シフト選択	シンプル
		フォーメーション	任意
		落下点	任意
		打撃操作	マニュアル
		走塁操作	マニュアル
		投球操作	マニュアル
		守備操作	マニュアル
		選手交代	マニュアル

4.2.4. 予選通過者の選出

エントリー時に選択いただいた「決勝大会使用チーム」毎に、各部から1名ずつ選出いたします。

・攻めのレッドチーム

「高校生以下の部」*1名、「一般の部」*1名

・守りのブルーチーム

「高校生以下の部」*1名、「一般の部」*1名

4.3. オンライン決勝

(1) 2021年2月14日(日) 12:15~14:00に開催されます。(予定)

(2) エントリー時に選択いただいた「決勝大会使用チーム」毎に、各部から1名ずつ選出しチーム分けを行います。更にそれぞれのチームにeBASEBALL プロプレイヤーを1名ずつ加えた3名 vs 3名の団体戦にて試合を行います。

・攻めのレッドチーム

「高校生以下の部」*1名

「一般の部」*1名

eBASEBALL プロプレイヤー：柳 虎士郎

・守りのブルーチーム

「高校生以下の部」*1名

「一般の部」*1名

eBASEBALL プロプレイヤー：新井 宇輝

(3) 各部毎に対戦を行い、「高校生以下の部」、「一般の部」で勝利数の多いチームの勝利となります。勝利数が同数の場合はプロプレイヤーの勝敗によって勝利陣営を決定します。

(4) なんらかのトラブルにより、対戦・配信が行えない場合は無効試合とし、次の部の対戦を行います。

(5) 運営者から参加者へ、事前にYoutubeによる配信が行える機材を郵送にて貸し出します。参加者は機材を使用し、プレイ状況をYoutubeに限定配信する必要があります。

4.3.1. オンライン決勝 の設定

対戦ルール

大会設定	オプション設定
------	---------

規定イニング	3回	カーソル移動	任意
延長	5回まで	デジタルスピード	任意
タイブレーク制	あり	振動機能	任意
コールド	なし	選手調子	おまかせ
DH制	あり	打球レベル	ふつう
スタジアム	クラウンスタジアム	球速レベル	ふつう
天気	晴れ	カメラ視点(打撃)	ノーマル
時間	ナイトゲーム	カメラ視点(投球)	ノーマル
投球数制限	なし	打撃システム	ミートカーソル
時間制限	なし	操作ガイド	なし
強制投球	あり	走塁ガイド	なし
エラー	あり	操作ボタン配置	任意
ケガ	なし	投球システム	任意
投球間隔	スキップ禁止	投球カーソル	任意
		球種ガイド	任意
		ストライクゾーン	任意
		送球操作タイプ	任意
		守備シフト選択	シンプル
		フォーメーション	任意
		落下点	任意
		打撃操作	マニュアル
		走塁操作	マニュアル
		投球操作	マニュアル
		守備操作	マニュアル
		選手交代	マニュアル

4.3.2. チーム選択

使用チームは最初に所属した陣営のオリジナルチームを使用します。

4.3.3. オンライン決勝参加者の繰り上がり出場について

やむを得ない事情で、オンライン決勝へ進出された参加者が出場を辞退した場合には、大会結果に基づいて、参加者に順次連絡し、オンライン決勝進出者を決定します。

4.3.4. 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. 運営者の役割について

試合中の判断はすべて運営者にゆだねられます。

5.1.1. 試合の中断と打ち切り何らかの意図しない理由によってゲームが中断し、審判もしくは大会事務局がゲーム再開を不可能と判断した場合、ゲームの打ち切りを宣言することができます。

5.1.2. 再試合

試合は運営者の判断で再試合を行う場合があります。

5.1.3. 引分けの場合

勝利陣営を決定するためのプロプレイヤーの試合が延長5回を終了して勝敗が付かない場合、勝利チームは抽選で決定いたします。

5.1.4. 機材

(1) 全ての試合は、最新のアップデートが適用された「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」にて行われます。

(2) 試合に使用する機材（ゲーム機本体、モニター、ヘッドセット等）は全てご自身で用意した物を使用してください。

(3) 2/14のオンライン決勝にて行われる各試合は、事前に運営者からお送りする機材によって全試合録画・配信をしていただきます。

5.1.5 ペナルティについて

下記の行為を例に、運営者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。プレイヤーの欠場や罰則の適用によりプレイヤーにゲームの敗北が言い渡された場合、それまでのゲームの内容に関わらず、その試合は0-5で敗北したものとします。その他、不測の事態が発生した際の最終的な判断の権利は運営者が有するものとします。

- ・「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」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。
- ・オンライン決勝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。

- ・1人で複数アカウントによるエントリーを行った場合。
- ・試合ごとにエントリーした参加者と異なる場合。
- ・オンライン予選、オンライン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者、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、運営者、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。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にのみ基づいて決定されるよう、全ての参加者は「6.1.1. チートの例」のような行為を一切禁じます。

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、直ちに運営者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。

- ・ 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
- ・ 当大会規約および運営者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、運営者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。当大会規約は、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。

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堅く禁じています。

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堅く禁じられています。

6.5. アンチハラスメント

運営者は、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堅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者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、運営者、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者に対し、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、運営者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、運営者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大会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当大会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。

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者側の評判を保つため、運営者は当大会規約が遵守されていることをモニターし、当大会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において、参加者は運営者に最大限協力するものとしします。

7.2. 報告義務

参加者が、当大会において、大会規約「6. 行動規範」に反する事実を認識した場合には、直ちに運営者へ報告するものとしします。

7.3. 違反行為に対する警告・罰則

参加者が当大会規約に違反していると運営者が判断した場合、運営者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、運営者は、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（著作権法第27条及び28条に定める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、運営者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します。運営者は、コンテンツ素材の削除依頼には対応しないものとしします。

8.2. 参加者情報

運営者は、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、運営者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。運営者が公開した写真や映像（規約 8.1 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。運営者は、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、運営者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、オンライン予選、オンライン決勝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、運営者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、運営者は運営者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。

運営者は、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。

運営者は、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、運営者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、運営者は運営者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

当大会規約のいずれかの条項が無効とされた場合であっても、当大会規約の他の条項は、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当大会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当大会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 2021 運営事務局

TEL : 03-5657-0741

Email : tokyofes-jimukyoku@jtbcom.co.jp

対応時間：平日 10:00-18:00

※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、当大会規約を全て読み内容を理解し、当大会規約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、参加者が当大会規約に従うことを保証するものとします。