

東京 e スポーツフェスタ 2021「太鼓の達人」

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「太鼓の達人」：レギュレーション（以下、「当レギュレーション」）は、2021年1月23日（土）から開催される東京 e スポーツフェスタ 2021「太鼓の達人」（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。

※保護者同意書については、本大会公式サイト (<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

当大会は、すべてオンラインにて実施します。

1.2.1. 試合構造・実施期間

当大会は、2021年12月28日（月）から Twitter を利用した1次予選が実施されます。1次予選通過者を対象として2021年1月23日（土）に、2次予選が行われます。

2次予選通過者を対象として、2021年1月31日（日）に、オンライン決勝が行われます。

オンライン決勝の様子を2021年1月31日（日）に事前収録を行い、2021年2月13日（土）に配信します。なお、キッズ部門、一般部門の優勝者は、2021年2月13日（土）に配信される番組にオンラインでご出演をいただきます。

2. 参加者の資格について

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。

- ・2020年12月28日（月）14:00～2021年1月11日（月・祝）20:00まで開催の1次予選
- ・2021年1月23日（土）開催の2次予選
- ・2021年1月31日（日）開催のオンライン決勝
- ・2021年2月13日（土）の配信番組にオンラインでご出演

※上記各日程の出場時間、出演時間については、改めてご連絡します。

2.1.1. 連絡について

Twitterが利用でき、Twitter上で運営からの連絡に回答できる必要があります。（Twitterのダイレクトメッセージを使用するため、設定から「すべてのアカウントからのメッセージリクエストを許可する」にチェックしていただく必要があります。）

LINEが利用でき、LINE上でビデオ通話を使用した、運営からの連絡に回答できる必要があります。

2.1.1. 年齢について

本大会は2部門にて実施するため、それぞれの部門で年齢が設定されております。

- ・一般部門：年齢制限なし
- ・キッズ部門：現小学6年生まで（平成21年4月1日生まれまで）

2.1.2. 年齢証明について

2次予選出場時に、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

2.1.5. 保護者が署名した同意書の提出について

本大会に出場する際、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。

キッズ部門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、本大会公式サイト

(<https://tokyoesportsfesta.jp/esports.html#taiko>)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。

※2次予選進出時にご提出いただきます。

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、主にゲームメーカーや運営組織の従業員の参加は認められません。

2.5. 2次予選以降の『Nintendo Switch Online（有料）』への加入について

1次予選通過後、2次予選以降の本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。

3.1.1. 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

3.1.2. 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

4.1 対戦環境

4.1.1. 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。

4.1.2. コントローラーについて

「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

4.1.3. 配点方法

「真打」の設定にしてください。

※演奏キャラクターどんちゃんのみ（演奏スキルなし）

4.2. 1次予選

(1) 2020年12月28日（月）14:00～2021年1月11日（月・祝）20:00に開催されます。

(2) Twitterにて指定のハッシュタグ「#東京eスポーツフェスタ」「#太鼓の達人」「#一般部門」または「#キッズ部門」をつけて課題曲の成績発表画面をツイートすることで参加ができます。

顔写真などの公開は不要です。

(3) 本大会は、個人戦です。

(4) 本大会は、小学生以下のみ参加の「キッズ部門」と、誰でも参加のできる「一般部門」に分かれて開催されます。

(5) 「キッズ部門」と「一般部門」、それぞれツイートされている中で課題曲の成績上位16名が2021年1月23日（土）13:00から開催される2次予選へ進出します。

(6) 1次予選通過の連絡はTwitterのダイレクトメッセージにて行います。

※2021年1月15日（金）頃までにご連絡します。

※ダイレクトメッセージの設定を「すべてのアカウントからのメッセージリクエストを許可する」にチェックされていない場合、連絡が取れないため、ご参加できません。

4.2.1. 1次予選レギュレーション

・課題曲は以下の通りです。

キッズ部門

曲名：女々しくて（難易度：むずかしい）

一般部門

曲名：拝啓ドッペルゲンガー（難易度：むずかしい）

・ハッシュタグ

キッズ部門：#東京eスポーツフェスタ、#太鼓の達人、#キッズ部門

一般部門：#東京eスポーツフェスタ、#太鼓の達人、#一般部門

【注意事項】

・一次予選でスコアが同点だった場合は、Twitterへのスコア写真の投稿日時が早い参加者を上位とします。

・スコア投稿後により良いスコアがでた場合、再度投稿しなおすことができます。

ただし1アカウントで複数の部門にエントリーすることはできません。複数エントリーを行った場合、全てのエントリーは無効となる場合があります。

4.3. 2次予選

(1) 2021年1月23日（土）13:00～18:00に開催されます。

(2) 「キッズ部門」と「一般部門」、それぞれツイートされている中で課題曲の成績上位16名が参加します。

(3) 運営とLINEフレンド登録をし、個別のチャットでのやりとりにて進行します。

※他の参加者へLINEアカウントの共有はされません。

(4) 試合中はビデオ通話をつないで、プレイ環境・状況の確認をします。

※撮影端末は参加者自身にてご用意いただきます。

※希望者に限り固定用の三脚を運営より郵送にてお貸出しします。(送料は運営事務局にて負担)

(5) 各部門 16 名によるシングルエリミネーショントーナメントを行い、上位 4 名が確定した時点で 2 次予選は終了となります。各部門上位 4 名は 2021 年 1 月 31 日(日)に行われるオンライン決勝へ進出します。

4.3.1. 2 次予選レギュレーション

対戦ルール

<2 次予選 トーナメント 1 回戦>

- ・課題曲 2 曲を演奏し、スコア合計値で勝者を決定
- ・2 曲スコア合計が完全に一致していた場合、「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定、それでも決着しない場合は、再試合を行う。

【2 次予選 トーナメント 1 回戦 課題曲】

キッズ部門

曲名：女々しくて(難易度：むずかしい)

曲名：星のカービィメドレー(難易度：むずかしい)

一般部門

曲名：拝啓ドッペルゲンガー(難易度：むずかしい)

曲名：高嶺の花子さん(難易度：おに)

<2 次予選 トーナメント 2 回戦>

- ・課題曲 2 曲を演奏し、スコア合計値で勝者を決定
- ・2 曲スコア合計が完全に一致していた場合、「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定、それでも決着しない場合は、再試合を行う

【2 次予選 トーナメント 2 回戦 課題曲】

キッズ部門

曲名：夏祭り(難易度：むずかしい)

曲名：フリフリ♪ノリノリ♪(難易度：むずかしい)

一般部門

曲名：ともに(難易度：おに)

曲名：十面相 colorful ver.(難易度：おに)

4.4. オンライン決勝

(1) 2021 年 1 月 31 日(日)に開催されます。

※オンライン決勝に出場する参加者に改めて開始時間をご連絡します。

(2) 2 次予選を勝ち上がった各部門上位 4 名ずつが参加します。

(3) 運営と LINE フレンド登録をし、個別のチャットでのやりとりにて進行します。

※他の参加者への LINE アカウントの共有はされません。

※大会進行に関わる連絡については、LINE にて行います。

(4) オンライン決勝では、ZOOMによる運営監視のもと、大会に参加します。オンライン決勝時に使用する、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します。

4.4.1. オンライン決勝レギュレーション

対戦ルール

<オンライン決勝 トーナメント準決勝>

- ・課題曲全6曲の中から、抽選にて対戦する2曲を決定
- ・課題曲2曲を演奏し、スコア合計値で勝者を決定
- ・2曲スコア合計が完全に一致していた場合、演奏した2曲の「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定、それでも決着しない場合、エクストラステージとして更に違う1曲を抽選し、再試合を行う

【オンライン決勝 トーナメント準決勝 課題曲】

キッズ部門

- ① 曲名：前前前世（難易度：むずかしい）
- ② 曲名：Silent Jealousy（難易度：むずかしい）
- ③ 曲名：残酷な天使のテーゼ（難易度：むずかしい）
- ④ 曲名：IN THE ZONE（難易度：むずかしい）
- ⑤ 曲名：たのしい太鼓道場（難易度：むずかしい）
- ⑥ 曲名：エンジェル ドリーム（難易度：むずかしい）

※「たのしい太鼓道場」「IN THE ZONE」は、無料ダウンロード可能なため、オンライン決勝参加者は事前に必ずダウンロードしておく必要があります。

一般部門

- ① 曲名：シュガーソングとビターステップ（難易度：おに）
- ② 曲名：おにぎりはどこかしら（難易度：おに）
- ③ 曲名：PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2（難易度：おに）
- ④ 曲名：見たこともない景色（難易度：おに裏）
- ⑤ 曲名：さんぽ（難易度：おに裏）
- ⑥ 曲名：フリフリ♪ノリノリ♪（難易度：おに裏）

<オンライン決勝 トーナメント決勝>

- ・準決勝 第1試合、第2試合で使用された曲を全て取り除き、残った曲の中から抽選で対戦曲を2曲決定
- ※エクストラステージで使用された曲は除外されない。

例)

準決勝第1試合で①、②を使用し、第2試合で②、③を使用した場合、トーナメント決勝では①、②、③の曲を除き、残った④～⑥の中からくじ引きで対戦曲を決定

※対戦曲の抽選状況により、最小2曲、最大4曲が使用され、決勝戦には最小2曲、最大4曲の中から抽選で対戦曲を使用する。

※エクストラステージで使用された曲は除外されない。

- ・課題曲 2 曲を演奏し、スコア合計値で勝者を決定

- ・ 2 曲スコア合計が完全に一致していた場合、演奏した 2 曲の「良」の総数で判定、「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定、それでも決着しない場合、エクストラステージとして更に違う 1 曲を抽選し、再試合を行う（決勝使用曲以外の課題曲 4 曲から抽選）

4.4.6. 2 次予選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、オンライン決勝進出者と直前に対戦し敗退した参加者が繰り上がりとなります。なお、繰り上がり対象の参加者が辞退した場合は、大会結果に基づいて、参加者手に順次連絡し、オンライン決勝進出者を決定します。

4.4.7. 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。

4.4.8. 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

試合は運営の判断で再試合を行う場合があります。

5.1.3 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。

- ・ 規約「4.1.2. コントローラーについて」で指定しているプレイ環境で、大会に参加していない場合。
- ・ 「太鼓の達人 Nintendo Switch ば〜じょん！」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。

- ・1次予選、2次予選、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強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
- ・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、

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、

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、1次予選、2次予選、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 : tokyofes-jimukyoku@jtbcom.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。