

# 「eSPORTS High-school BATTLE in AICHI」

## 規約・ルール

2020年12月11日現在

### 1. はじめに

「eSPORTS High-school BATTLE in AICHI」(予選大会及び決勝大会を含めて以下、「本大会」)の本規約・ルールは、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用される。本規約・ルールは、本大会における競技の公平性及び健全な大会運営を担保するため、主催の CTG GAMING 事務局(以下、「事務局」)によって制定されている。

### 2. 大会概要

#### 2-1. スケジュール

[エントリー受付]

日程／2020年12月11日(金)～2021年1月18日(月) 23:59まで

※エントリーが予定数を超えた場合、予選大会前にオンラインでの予選大会を検討しています

[予選大会]

日程／2021年1月30日(土)・31日(日) ※予定

会場／コミュファ eSports Stadium NAGOYA

[決勝大会]

日程／2021年2月28日(日) 午前

会場／AICHI IMPACT! 2021

#### 2-2. 使用タイトル

[ゲームタイトル]

リーグ・オブ・レジェンド(以下、「LoL」)

[プラットフォーム]

PC

### 3. 参加資格

本大会は、以下の参加条件をすべて満たしていることが必要となります(以下、参加する選手を個別に「選手」、また、同一チームの参加者を「チームメンバー」)。

①本規約・ルール及び新型コロナウイルス感染防止対策に同意いただけること(本大会にエントリーした時点で、本規約・ルール及び新型コロナウイルス感染防止対策に同意したものとみなす)。

②本大会の参加につき保護者(以下、顧問含めて「保護者」といいます)の同意を得ること。

- ③愛知県内の学校に通う高校生(定時制高校・高等専門学校・通信高校・多部制高校・単位制高校・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を含む)であること。
- ④生年月日が2001年4月2日～2005年4月1日であること(満15歳～19歳)。
- ⑤チームメンバー全員が同じ学校に在籍していること。
- ※通信高校に関して、同一キャンパス内でチームを作成しなければならない
- ⑥1つの高校につき、エントリーは1チームまでとする。
- ⑦エントリー開始から2021年3月31日(水)まで、事務局からの連絡を受け取れること。
- ⑧事務局が指定した日時の予選大会、また勝ち残った場合の決勝大会、その他事前リハーサルがある場合に参加できること。
- ⑨本大会への参加について、チームメンバー全員が保護者の同意を得ること。
- ⑩チームメンバー全員が事務局の連絡を受け取れること。
- ⑪予選大会及び決勝大会の受付時間内に、チームメンバー全員が揃った状態で集合し、学生証又は在学証明書(生年月日が記載されているもの、有効期限内のもの、原本のみ有効、コピー不可)を提示できること。
- ⑫チーム代表者及びスターティングメンバーのうち1名は、日本語で大会運営スタッフや他の参加者とコミュニケーションが取れること。
- ⑬事務局からの要望に応じて、別途メディア収録に参加できること。
- ⑭本規約・ルールを理解し遵守すること。
- ⑮本大会において氏名、年齢、住所などの個人情報を事務局に提供し、運営チームやメディア各社による写真及び映像撮影や取材を承諾すること。
- ⑯自己の肖像、氏名、年齢、学校名、チーム名、コメント、プレイ動画が含まれる本大会の様子、競技の内容(ゲームプレイ内容を含む)が、事務局または事務局が認める第三者によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、放送(ストリーミング放送を含む)、報道または利用(商業的利用を含む一切の利用)されることを承諾すること(肖像権、パブリシティ権を行使しないこと)。
- ⑰チーム名に不適切な単語が含まれず、また第三者の権利を侵害していないこと。
- ⑱大会中、参加者の体調不良等の事情により試合続行が不可能または困難であると事務局が判断した場合、当該参加者のチームが棄権となることを了承すること。
- ⑲参加者とその親族を含め、反社会的勢力(暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう)または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。

#### 4.エントリー

本大会にエントリーする際は、事前に必ず「3.参加資格」を満たしていることを確認してください。

##### 4-1.エントリー方法

チーム代表者が公式サイトから、所定事項を記入しエントリーしてください。エントリーの際、参加者は以下の個人情報を記載する必要があります。保護者に関する個人情報については、必ず保護者の承諾を得て、保護者の確認のもと記載してください。

- ①学校名(正式名称)
- ②チーム名
- ③チームメンバー全員の氏名

- ④チームメンバー全員の生年月日
- ⑤チームメンバー全員のプレイヤーネーム
- ⑥チームメンバー全員のメールアドレス
- ⑦チームメンバー全員の電話番号
- ⑧保護者の氏名
- ⑨保護者の生年月日
- ⑩保護者のメールアドレス
- ⑪保護者の電話番号
- ⑫保護者とチームメンバーとの関係
- ⑬チーム全員の学生証又は在学証明書の画像データ(生年月日、有効期間が記載されている部分。内容が確認できるよう、はっきりと撮影すること。)

※事務局は、チーム代表者に出場確認の連絡を行う。確認が取れない場合は、保護者に出場確認の連絡を行う場合がある

#### 4-2. エントリー内容の変更

エントリー後、登録内容に変更がある場合は事務局まで速やかに連絡してください。但し、変更の受付は、原則エントリー締切時までとします。また、締切後、事務局からの要望がない場合は登録内容の変更はできません。なお、急病等の事情により、エントリー締切後に参加者が出場できなくなった場合、速やかに事務局に連絡してください。

#### 4-3. エントリーの取り消し

以下の場合、エントリーが取り消されることがあります。

- ①エントリー情報に虚偽の申告がある場合。

※入力間違いにご注意ください

- ②登録情報に不適切な単語が含まれている、または第三者の権利を侵害していると事務局が判断し、修正依頼に応じない場合。
- ③本規約・ルールに違反した場合。
- ④チーム代表者、保護者が音信不通等、事務局からの連絡に対して応答がない場合。またチーム代表者が、チームメンバーと意思疎通ができていないと事務局が判断した場合。
- ⑤予選大会、決勝大会には、エントリーの際に提出した学生証または在学証明書を常に携帯すること。学生証又は在学証明書が確認できない場合、出場できない場合がある。

#### 4-4. エントリーの注意事項

本大会の参加に必要な一切の費用は、参加者負担です。

※参加費は無料

### 5. チーム、メンバー登録

#### 5-1. 登録メンバー

本大会では、各チーム、スターティングメンバー5名と、控え選手1名(以下「リザーバー」)を登録することができます。但し、控え選手1名の登録は必須ではありません。なお、エントリー締切後の登録内容の変更は原則禁止です。

## 5-2.キャプテン設定

各チームは、登録メンバーの中から1名キャプテンを設けてください。キャプテンは事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

## 6.予選大会におけるルール

### 6-1.参加可能チーム

受付期間内にエントリーをした全チーム。

※エントリーが予定数を越えた場合、予選大会前にオンラインでの予選大会を検討しています

### 6-2.大会進行形式

#### ①トーナメント形式

シングルイリミネーション形式を採用する。

#### ②トーナメントの組み合わせ方法

事務局にて参加チームをランダムに組み合わせる。

### 6-3.対戦形式

#### ①マッチ内容

Bo1(Best of 1、1戦中1勝する)にて対戦を行う。

#### ②対戦ロビー

マップ/サモナーズリフト

チーム人数/5 vs 5

ゲームタイプ/トーナメントドラフトピック

※サイドは、トーナメント表で上側が青、下側が赤

※ドラフトピックに参加するには、フリーチャンピオン含む所持チャンピオン数が20体を超えている必要がある

### 6-4.使用機材

事務局が用意した、「コミュファ eSports Stadium NAGOYA」のPC、デバイスを使用します。デバイスは、各チーム・個人にて用意したものを使用できます。

## 7.決勝大会におけるルール

### 7-1.参加可能チーム

予選大会を勝ち残った2チーム。

※辞退・棄権したチームがある場合は、そのチームに最後に負けたチームが繰り上げとなる

### 7-2.対戦形式

#### ①マッチ内容

Bo1(Best of 1、1戦中1勝する)にて対戦を行う。

## ②対戦ロビー

マップ／サモナーズリフト

チーム人数／5vs5

ゲームタイプ／ノーマルドラフトピック

※サイドは、事務局が決定する

※ドラフトピックに参加するには、フリーチャンピオン含む所持チャンピオン数が20体を超えている必要がある

## 8.LoL アカウント

選手は、自身の LoL アカウントを用意する必要があります。また、プレイヤーネームは、公序良俗に反しないものとします。

## 9.禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- ①別プレイヤーのアカウント使用及び使用の誘導、奨励、または指示する行為。
- ②不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの行為。または事務局がチートと判断する行為。
- ③適切かつ明示された理由によらず故意に切断する行為。
- ④談合など他チーム、プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為。事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為。
- ⑤事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為。
- ⑥複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- ⑦同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為。
- ⑧ゲームの不具合やバグなどを利用した行為。
- ⑨本規約・ルールに記載してあることに反する行為。
- ⑩その他、事務局の裁量によって、事務局が定めた本ルール及びフェアプレイの基準に違反すると判断されたその他の行為。

## 10.本ルールについて

### 10-1.ルールの最終決定

本ルールの解釈、チームの参加資格、プレイヤーの出場資格、本大会の日程、試合の判定及び不正に対するペナルティに関する判断の権限はすべて事務局にあり、事務局の裁量により決定されるものとし、その決定は最終的なものとします。本規約・ルールに関する事務局の判断には、異議を述べることができず、金銭賠償請求など、一切の法的補償の対象とはならないものとします。

### 10-2.ルール変更

事務局は、本大会におけるゲームのフェアプレイと公正性を担保するため、本規約・ルールを適宜、改正または追記することができるものとします。

## 11.新型コロナウイルス感染防止対策

### 11-1.来場時の注意事項

- ①マスク着用
- ②積極的な手指消毒液の利用
- ③新型コロナウイルス接触確認アプリ「COCOA」の事前ダウンロード

※その他、会場内ではスタッフの指示に従い、新型コロナウイルス感染防止へのご協力をお願いします

### 11-2.入場時の体調確認

予選大会・決勝大会の当日、以下に該当する選手が所属するチームは、出場をお控えいただきます。

- ①過去 14 日間以内に、政府から入国制限されている国・地域などへの渡航ならびに、その方との濃厚接触がある選手がいる場合。
- ②会場入口にて検温を行い、体温が 37.5℃以上の選手がいる場合。
- ③会場入口にて問診票へご回答いただき、その結果、新型コロナウイルス感染が疑わしい場合。

### 11-3.決勝大会出場チームについて

決勝大会(2/28)の 14 日前(2/14)から毎日、検温結果を事務局へ報告していただきます。

※詳しくは、決勝大会出場チームが決定次第、ご案内します

※上記は、新型コロナウイルスの感染状況により内容が変更となる場合があります

## お問い合わせ

CTG GAMING 事務局

TEL／(052)740-8925

Mail／contact@ctg-gaming.jp