

NASEF JAPAN

全日本高校eスポーツ選手権

大会規約

1	はじめに	2
2	本規約の効力	2
3	参加資格	2
4	競技内容	3
5	エントリー	3
6	大会共通ルール	4
7	大会の配信	5
8	禁止事項	5
9	個人情報	5
10	免責	6
11	準拠法及び管轄	6
12	規約の変更	6

第3版 2023年10月27日

- 2023/9/6 運営に関する表記内容を変更しました。
- 2023/10/6 各プレイヤーネームの文字数制限を撤廃しました。
- 2023/10/27 6.大会共通ルールにスポンサー露出に関する内容を追加しました。

新型コロナウイルスの影響により運営内容等が変更となる場合がございます。

また、選手の皆さまにおかれましては感染予防対策に取り組み大会に参加いただきませうようお願い申し上げます。

1 はじめに

本規約は、特定非営利活動法人北米教育eスポーツ連盟 日本本部が主催する「NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権」（予選及び決勝を含めて、以下「本大会」という）の参加にあたり、必要事項を定めたものです。

- (1) 本大会は、eスポーツを通じて仲間と共に成長することを目的とした大会です。仲間と共に日頃の練習の成果を発揮し優勝を目指す、高校生活の輝かしい1ページとなる大会を目指しています。
- (2) 本大会は、選手権事務局が運営、大会進行及び管理をおこないます。
- (3) 選手権事務局は、特定非営利活動法人北米教育eスポーツ連盟 日本本部、株式会社NTTe-Sports、株式会社サードウェブの三団体によって構成されます。

2 本規約の効力

- (1) 本大会の公式サイト（以下「公式サイト」）に定める本大会の参加資格、大会ルール、その他の規定は、本規約の一部を構成し、本規約と一体のものとして効力を有します。
- (2) 本規約は、本大会の参加資格を持つ選手、監督者（顧問、教職員、保護者等）、コーチ（以下、総称して「選手等」という）に適用されます。

3 参加資格

本大会は、下記の全ての参加条件を満たすことが必要となります。

- (1) 本規約に同意いただけること（本大会にエントリーをした時点で、本規約に同意したものとみなします）
- (2) 日本国内に在住する高校生・定時制高校生・高等専門学校生（3年生まで）・通信制高等学校生であること
 - ※文部科学省が定める大学入学資格の条件に該当する学校に所属していること
 - （例）全日制高校、定時制高校、多部制高校、単位制高校、通信制高校、高等専門学校、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
 - ※日本在住の外国人留学生も参加可能
- (3) チームメンバー全員が同じ学校に在籍していること。
 - ※通信制高校の生徒で所属キャンパスが決まっている場合には、同じキャンパスのメンバーのみでエントリーしてください
 - ネット学習のみのコース（キャンパスへの通学が週1回未満の方）、キャンパスが決まっていない場合については同じコースのメンバーのみでエントリーしてください。
 - ※正当かつ特別な理由があり、同じ高校からチームを組んで参加出来ない高校生については、選手権事務局判断で参加可とする場合があります
- (4) 予選から決勝大会までエントリー時の学校に在籍していること
- (5) 本大会の参加について、20歳以上の監督者の同意を得て参加できること。
- (6) タイトル毎の競技ルールで定められた人数を編成してチームで参加すること
- (7) 選手権事務局から指定された日時に予選（勝ち残った場合には決勝大会）に参加できること
- (8) 決勝大会進出チームは指定した期日までに全員が保護者（父母等）の同意書を提出すること
- (9) エントリーの際に必要なGoogleアカウントをチームのキャプテンまたは監督者が個人で所有している

こと。Googleアカウントの取得はこちらより無料で取得いただけます。

<https://accounts.google.com/signup>

- (10) 競技会場（学校や自宅など）に選手権事務局のスタッフが審判や撮影のために同席できること
 - (11) チームキャプテンとスターティングメンバーの内1名は、日本語で円滑にコミュニケーションが取れること
 - (12) 大会の進行におけるインタビューにおいて、以下条件を満たして参加すること
 - ・オンラインプラットフォーム上の名前を本名に変更すること
 - ・カメラに相当するものを使用し、素顔を映すこと
- ※ただし、選手権事務局の判断により、上記条件に当てはまらなくても特例として認める場合がございます

4 競技内容

本大会では、下記の4つのタイトルを実施します。

- ・ Rocket League（ロケットリーグ、以下RL）
- ・ League of Legends（リーグ・オブ・レジェンド、以下LoL）
- ・ Fortnite（フォートナイト、以下FN）
- ・ VALORANT（ヴァロラント、以下VL）

5 エントリー

- (1) 本規約の「3 参加資格」を満たす方であれば、どなたでも参加できます。
- (2) チームの代表者（キャプテンまたは監督者）が公式サイトから、所定の事項を記入しエントリーを行ってください。その際は必ずチームメンバー全員で本規約の内容をご確認ください。
- (3) 各タイトルのエントリーチームの全体での上限数は下記となります。
 - ・ RL 128チーム
 - ・ LoL 256チーム
 - ・ FN 500チーム
 - ・ VL 256チーム

※先着順での応募となります。
- (4) RL、LoL、VLについては同じ高校、同じキャンパスから最大3チームまでエントリーが可能です。
FNではエントリーチーム数の制限はありません。
- (5) エントリーの際、登録選手（リザーブ含む）は以下の個人情報を記載する必要があります。
 - ① 学校名（正式名称）
 - ② 学校所在地の都道府県
 - ③ チーム名 ※部で出場の場合は部の名前を入力ください。
 - ④ チーム全員の氏名
 - ⑤ チーム全員の学年
 - ⑥ チーム全員のゲーム内選手名（ロケットリーグのみ）
 - ⑦ チーム全員のEPICアカウントのディスプレイネーム（フォートナイトのみ）

- ⑧ チーム全員のサモナーネーム (リーグ・オブ・レジェンドのみ)
- ⑨ チーム全員のRiot ID (VALORANTのみ)
- ⑩ チーム全員のタグライン (VALORANTのみ)
- ⑪ チーム全員の各タイトルにおけるランク戦での最高ランク
- ⑫ チーム全員のメールアドレス
- ⑬ チーム全員のDiscord ID
- ⑭ キャプテンの電話番号
- ⑮ キャプテンの住所
- ⑯ 監督者の氏名
- ⑰ 監督者の電話番号
- ⑱ 監督者のメールアドレス
- ⑲ 監督者のDiscord ID
- ⑳ チーム全員の学生証 画像データ

(内容が確認できるように、はっきりと撮影してください)

※チーム全員が同じ高校に在籍中であることを証明できれば可、顔写真入り学生証でなくても可

※個人情報以外にも入力項目がございます。エントリーページを参照の上入力ください。

- (6) エントリー受付後、選手権事務局はエントリーの内容について、電子メール等にて確認させていただく場合があります。連絡はキャプテン及び監督者にさせていただきます。
 - a) エントリー後、登録内容に変更がある場合は、選手権事務局まで速やかにご連絡ください。但し、変更はエントリー締め切り時までです。
 - b) エントリー情報に虚偽の申告がある場合、本大会に出場することを認めないことがあります。入力間違いにご注意ください。
 - c) チーム名、ゲーム名選手等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選手権事務局が判断した場合、当該チームを選考対象から除外、変更依頼させていただく場合があります。
 - d) 参加者は同一部門の複数チームからエントリーすることはできません。
 - e) 前各号に違反した場合、また選手権事務局からの連絡に対して応答がない場合、選手権事務局は参加者に対する本大会への参加を取り消すことができます。
- (7) 予選の結果並びに決勝大会に出場していただくチームには、選手権事務局からキャプテン、監督者への電子メール等にご連絡します。キャプテン、監督者が音信不通、またチームメンバーと意思疎通をしていないとみなすべき事情が発生した場合には、当該チームは失格になる場合があります。
- (8) 選手は予選開始時において、大会に参加するタイトルのゲームアカウントを選手個人で保有している必要があります。
- (9) 選手個人のアカウントは、大会期間中、利用停止 (BAN) 等の制裁されていないことが必要となります。
- (10) 各チームは、本大会のどの試合日程においても、本大会で参加するタイトルへの出場資格を有し、かつ現実にタイトル毎に定められた出場に必要なプレイヤー数以上のプレイヤーを登録していることが求められます。

6 大会共通ルール

出場チームまたは出場選手にスポンサーをおこなう企業がいる場合には、大会参加時に必要なデバイス (キーボード、マウス、マウスパッド、コントローラーなど) 以外でのスポンサー露出は基本的には禁止といたします。

例として、ユニフォーム等で企業ロゴ等を露出することについては禁止事項に該当します。

7 大会の配信

本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含みます）は、選手権事務局によって、ライブ配信またはアーカイブ映像として公開される場合がございます。あらかじめご了承ください。

8 禁止事項

- (1) 本規約、大会ルールに違反すること
- (2) 選手権事務局スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと
- (3) 本大会の進行、運営を意図的に妨害すること
- (4) 主催者、協賛社、選手権事務局、選手権事務局スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗、中傷する行為及び名誉・信用を傷つける行為並びに暴力、ハラスメント行為を行うこと
- (5) 公序良俗に反する言動を行うこと
- (6) 選手権事務局または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること
- (7) 本大会への参加権、賞品または賞品を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買等すること
- (8) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと
- (9) その他選手権事務局が不適切と判断する行為
- (10) 反社会的勢力または反社会的勢力と関係を有する者が関与すること

9 個人情報

- (1) エントリーの際に提供された参加者の個人情報は、本大会の開催、運営及び広報等の目的で使用します。
- (2) 選手等は、参加者の肖像、氏名、年齢、高校名、チーム名、インタビューコメント、プレイ動画等について、主催者、選手権事務局または第三者によって、新聞、公式サイトやその他メディア等において、期間の限定なく、無償で編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含みます）されることを承諾します。
- (3) お預かりした参加者の個人情報は、以下の目的で、選手権事務局内で共同利用いたします。

■共同利用するデータの内訳

学校名、チームメンバーおよび監督者の氏名、生年月日、プレイヤーネーム、メールアドレス、電話番号、住所

・共同利用する目的

- ① 本大会に関する参加者および監督者の方への連絡、運営事項のご案内、および広報活動
- ② 本大会の主催者、共催者が実施する他のイベントのご案内
- ③ 今後の本大会の参考とさせていただく資料作成等
- ④ 本大会の協賛社の商品・サービスのご案内
- ⑤ 調査資料の作成や高校eスポーツに関する各種統計データ作成の為

・共同利用する者の範囲

特定非営利活動法人北米教育eスポーツ連盟 日本本部、株式会社NTTe-Sports、株式会社サードウェブ

・共同利用する情報の管理に責任を有する者

東京都千代田区外神田3丁目12-8 住友不動産秋葉原ビル 特定非営利活動法人北米教育eスポーツ連盟 日本本部

理事長 松原 昭博

特定非営利活動法人北米教育eスポーツ連盟 日本本部のプライバシーポリシーについては、

<https://nasef.jp/privacypolicy/> をご覧ください。

- (4) 主催者、選手権事務局、各種報道関係者等から選手等に対して、撮影または取材要請させていただく可能性があります。その際にはご協力をよろしくお願いいたします。

10 免責

- (1) 天災等の不可抗力その他やむを得ない事由、主催者都合により本大会の内容の変更、また本大会の延期・中止となる場合があります。主催者、選手権事務局の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して主催者、選手権事務局では一切の責任を負いません。
- (2) 本大会開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約に違反したことにより生じた損害に関して、主催者、選手権事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、主催者、選手権事務局は一切の責任を負いません。

11 準拠法及び管轄

本規約は日本法に準拠します。本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を専属的な第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

12 規約の変更

本規約の内容は、主催者、選手権事務局の判断において、いつでも変更できます。規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式サイトに掲示します。