

京都 e スポーツ振興事業

京都スプラトゥーンコミュニティ大会

大会規約

ルールブック

1. 序文

本ルールは、「京都eスポーツ振興事業 京都スプラトゥーンコミュニティ大会」(以下「本大会」)にエントリーを行った全チーム・チーム代表者・チームメンバ全員、その他、本大会に関与する関係者の全員に適用されます。

本ルールは、京都eスポーツ振興協議会および一般社団法人ジャパンeスポーツアソシエーション(以下「実行委員会」)によって制定されています。

また、本大会は、実行委員会およびイベントベンダ、インフルエンサたち(以下「運営事務局」)により運営されます。

2. 本大会の構成

①予選大会：実施しません。

②決勝大会：2023年11月4日(土曜)@京都サンガスタジアム

③エントリー締切：2023年10月27日(金曜)23時まで

先着順で20チームほどを決勝大会へのエントリーとします。

なお、9月30日24時の時点で、20チームを超えていた場合、運営事務局による抽選により決勝大会出場権を付与します。

④使用タイトル：Nintendo Switch「スプラトゥーン3」

*本大会は、任天堂株式会社の技術支援や、ソフトウェア・機材などの提供を受けた公式イベントではありません。

*「スプラトゥーン3」は、任天堂株式会社のNintendo Switch™用のゲームソフトです。

*© Nintendo：Nintendo Switchは任天堂株式会社の登録商標です

3. 参加条件

- ・参加料：無料
- ・交通費：自己負担
- ・1チーム4名でチーム編成します。
- ・全国から参加できます。
- ・親子・友達・学校/社会人のクラブ・他校との仲間・オンライン仲間など、自由なメンバ編成で参加できます。
- ・京都サンガスタジアムへ来場できること。オンライン参加はできません。

・オンライン配信 / アーカイブ動画 / ニュース写真などのために撮影・公開されることを予め承認されたこととし、その肖像権等を放棄されたこととさせていただきます。

4. 決勝大会

①日時：2023年11月4日(土曜)

- ・集合：午前9時30分から9時50分までに受付を完了してください。
なお、遠方チームについては、実行委員会との相談可能です。
- ・試合：午前10時から午後4時（予定）

②場所：京都サンガスタジアム4階 e-Sports ZONE

③参加可能チーム数：20チームほど

④試合進行形式

- ・1チーム4名が、相手チーム4名と対戦します。
- ・1回戦・2回戦：Bo3（2ゲーム先取勝ち）スイス・トーナメント方式（8チームを選出）
- ・3回戦：1ゲームノックアウト・トーナメント方式
- ・準決勝戦・決勝戦：Bo3（2ゲーム先取勝ち）ノックアウト・トーナメント方式

⑤試合準備

- ・運営事務局が用意するNintendo Switchドックに、選手各自が持参するNintendo Switch本体・コントローラを接続して対戦を行います。
- ・コントローラは、任天堂の純正のものに限り使用できます。
- ・Nintendo Switch / スプラトゥーン3のアカウント・ID等は、選手各自のものを用います。
- ・ゲーム内の選手名は、公序良俗に反しないもので、予めエントリー登録された名前とします。

⑥1回戦・2回戦スイス・トーナメント方式による上位進出チーム

- ・次の項目の順序により、3回戦進出の8チームを選出します。
勝ち試合数 / 負けゲーム数 / 勝ちゲーム数 /
2チームの争いになった場合は直接対決の結果 / 最終エントリー順に選出

⑦3位・4位順位決定

- ・1回戦・2回戦スイス・トーナメント方式による順位の上位を3位とします。

⑧運営事務局が用意する機器類

- ・Nintendo Switchドック + ディスプレイ
- ・ネットワーク環境
- ・ヘッドセット

⑨チームあるいはチームのメンバが試合に持ち込む機器

- ・Nintendo Switch本体（必須）
- ・コントローラ（任天堂の純正のものに限る）（必須）
- ・ヘッドセット・イヤホン（任意）

⑩選手の交代

本大会当日、やむを得ない事由により、実行委員会が認めた場合に限り、選手の交代ができます。その場合、事前にエントリー登録した同等の情報を提示しなければなりません。

⑪選手の服装

靴以外のサンダル等の履物、顔が完全に隠れる装飾品の着用は禁止します。
マスクは、個人の判断で着用・非着用することとする。

5. 試合のルール

①各試合開始前の集合

指定された対戦試合の直前に行われている試合を、チームメンバ全員で、所定のイスに着席して観戦することとします。

直前に行われている試合の2ゲーム目開始時点で、メンバがそろっていないチームは、不戦敗になる場合があります。

②試合席への着席

運営事務局の指示に従って、各自、試合席に着席してください。

着席後すぐ、各自、持参のNintendo Switch本体+コントローラをNintendo Switchドックに接続して、正常にプレイができることを確認してください。

イヤホン・ヘッドセットを持参した場合は、取り換え・接続可能です。

③試合の開始

運営事務局の操作に従って、設定タイムが開始されます。

設定タイムの90秒間で使用するブキ・ギア(服装)を設定してください。

設定が完了したら設定完了のチェックマークをつけて待機してください。

※プレイヤー全員のチェックマークがついたら自動的に試合が開始されるので注意して下さい。

※ブキ・ギアの設定ミスによる再戦は行いません。

④試合中のネットワークトラブルに関して

1.設定タイム～Ready GO表示前に回線落ちが発生した場合

試合開始前なので同じステージを選択して再試合を行います。

2回目の回線落ちの場合、その試合は回線落ちした側の1敗となります。

2.Ready GO表示後、30秒以内に回線落ちが発生した場合

同じステージ・同じギアで再試合を行います。

2回目の回線落ちの場合、その試合は回線落ちした側の1敗となります。

3.Ready GO表示後、31秒以降に回線落ちが発生した場合

試合は続行します。再戦は不可となります。その試合結果で勝敗が決定します。

4.両チーム合わせて2人以上回線落ちが発生した場合

人数の有利不利 関係なく再戦となります。

5.対戦部屋自体が回線落ちした場合

プライベートマッチに再度入室いただき、同じステージ・ギアで再戦を行います。

6.ラグへの対応について

回線落ち等が発生しない限り対応は出来ません。

⑤試合の勝敗：

- ・ B o 3（2ゲーム先取したチームの勝利です）
- ・ 3回戦のみ、1ゲーム勝負です。

⑥試合終了後

各自、すみやかに各自のNintendo Switch本体+コントローラをNintendo Switchドックから外して、次の試合の選手と交代してください。

⑦試合設定

- ・ ルールは「ナワバリバトル」となります。
- ・ メインギアパワーのみ使用可能です。(設定により、メインギアのみ適応されます。)
大会前日時点で使用出来るブキ・ギアから選択可。amiiboの使用は可能です。
- ・ 使用ステージは「2023秋シーズンの全ステージ(合計20ステージ)」からランダムとなり、
1試合毎にランダムステージ選択設定から使用したステージは設定OFFとなります。

6. 表彰

本大会の全試合の終了後、優勝・準優勝・3位・4位のチームをそれぞれ表彰いたします。

賞金はありません。

実行委員会による賞品を贈呈いたします。

7. 選手の行為

①大会に対する姿勢

各チーム、選手は、本大会における全てのゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければなりません。

②本大会中の禁止行為

以下の行為を反則とみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが科せられます。

- 1) チームの降参、試合放棄（サレンダー）、手抜きプレイ
- 2) 共謀、意図的に負ける行為
- 3) ハッキング（ハックギアの使用禁止）
- 4) 意図的なバグの利用（グリッチ行為を含む）
- 5) ゴースティング観戦モニタや配信映像を見る、または見ようとする行為
- 6) 別の選手のアカウントを使用してのなりすましプレイ
- 7) チートの手法を使用をすること
- 8) 故意による本体接続・通信などの切断
- 9) 本大会実行委員会、運営事務局、協賛社、機器ベンダ等に不利益を与えるような発言およびSNS等への発信
- 10) 猥褻・無礼・下品・侮辱的・脅迫的・攻撃的・誹謗的・抽象的・差別的・人権侵害・名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の発言や、他人を煽る・助長する行為
- 11) 相手チームのメンバ・ファン・運営事務局等へ向けての、侮辱的・誹謗的・破壊的あるいは敵対的な行為やジェスチャ、発言およびSNS等への発信
- 12) 攻撃的な行動・暴行
- 13) 本大会への参加権、賞金を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買などを行うこと
- 14) 本大会を利用し金銭授受など営利を目的とする行為を行うこと

③ペナルティの付与

運営事務局が、その単独かつ絶対の裁量によって、禁止行為を行った、または試みたことが判明した人物には、運営事務局の単独かつ絶対の裁量によるペナルティが科される。

⑤ペナルティ

- 1) 口頭での警告
- 2) 対戦ゲーム没収
- 3) 対戦試合の没収
- 4) 本大会への参加資格の剥奪

8. 本大会の配信および放送

本大会の様子や競技内容（ゲームプレイを含む）は、運営事務局によって、放送メディア、インターネット配信などにより公開が行われます。

全ての選手はエントリーを完了した時点で、自己の肖像・チーム名・プライヤ名・コメント・プレイ動画について、実行委員会によって、テレビ・新聞・公式サイト・SNS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・講評・公開・報道また利用（商業的利用を含む一切の利用を含む）されることを承諾いただいたこととなります。

9. 個人情報

エントリーによりで提示された個人情報は、実行委員会の各社により「eスポーツの振興」という目的に限り、期間の限定なく使用されます。

なお、個人情報は、実行委員会の各社が定める個人情報保護方針に従い適切に管理されます。

10. 免責事項

- 1) 天災や疫病等の不可抗力その他やむを得ない事柄が発生した場合、実行委員会の都合により、本大会の内容を変更、または、本大会を延期・中止とする場合があります。
- 2) 実行委員会および運営事務局の責任によらない当該事柄に起因して生じた損害に対して、実行委員会と運営事務局は、一切の責任を負いません。
- 3) 本大会開催中の参加者および、事故・事件・参加者間の名誉棄損などその他のトラブルや本規約に違反したことにより生じた損害に関しては、実行委員会と運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除いて、実行委員会と運営事務局は一切の責任を負いません。
- 4) 本大会会場への往復の移動、交通機関および宿泊場所において、万が一、天災や疫病・事故や事件等が発生したとしても、実行委員会は責任を負いかねます。

※旅行保険等は、各選手ご自身の判断でご準備ください。

- 5) 本規約は、日本法に準拠します。
- 6) 本規約の内容は、実行委員会の判断において、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。