

# 群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ (GUNMA LEAGUE)

## 大会規約

1. はじめに	1
2. 参加資格	1
3. エントリー	2
4. 試合形式・配信・放送	3
5. ルールの変更	4
6. 禁止事項	4
7. 違反時の処置	5
8. 個人情報の取り扱い	5
9. 免責事項	5
10. 準拠法及び管轄	6
11. 規約の変更	6
12. お問い合わせ先	6

新型コロナウイルス感染拡大防止を考慮し、当規約の内容が変更になる可能性がございますので、予めご了承ください。また参加される皆様におかれましては、感染防止対策へのご理解とご協力を頂けますよう、何卒よろしくごお願い申し上げます。

## 1. はじめに

本規約は、企業等対抗社会人 e スポーツリーグ実行委員会（以下、「実行委員会」とします。）が主催する「群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ（愛称 GUNMA LEAGUE）」（プレ大会、リーグ戦（予選、決勝トーナメント）を含めて、以下「本大会」とします。）の必要事項を定めたものです。実行委員会は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有します。

本大会は、若者世代への訴求力や集客性が高い e スポーツの特性を活用し、e スポーツを通じた社員の親睦、企業 P R、ブランディング等を図ろうとする県内企業の支援と社会人 e スポーツの普及促進を目的に開催します。

本大会は、主催者で構成された本大会の事務局（以下、「事務局」とします。）が運営及び大会進行、管理を行います。

## 2. 参加資格

本大会に参加するには、以下の参加条件を全て満たすことが必要となります。（以下、参加する選手を「参加者」とします。）

### (1)参加チームが所属する団体等について

- ①本規約及び事務局の定めた大会ルールに同意いただけること。（本大会にエントリーした時点で、本規約及び大会ルールに同意したものとみなします。）
- ②群馬県内に本社・支店・営業所等を有する企業、学校、地方公共団体等であること。  
原則 1 社 1 チームとする。  
グループ企業などの合同チームによる団体出場も可とする。  
ただし、e スポーツチームの運営を主業とする法人または団体等を除く。
- ③団体として本大会に参加することを承諾していること。
- ④団体の名称・ブランドロゴマークを、本大会の配信等で露出することを承認していること。
- ⑤予選リーグを勝ち抜いた場合、決勝トーナメントに参加できること。
- ⑥次号の参加チームの参加者およびスタッフが満たす条件について承諾していること。

### (2)参加チームの参加者およびスタッフについて

- ①参加チームが所属する団体等との間で雇用契約を締結していること。
- ②2021年4月1日時点で、18歳以上であること。
- ③現役プロゲーマーでないこと。
- ④本大会の使用タイトルのアカウントを保有しており、かつ当該アカウントが利用停止措置されていないこと。

- ⑤エントリー開始から2022年3月31日（木）まで、事務局からの連絡を受け取れること。
- ⑥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。
- ⑦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。
- ⑧本規約と大会ルールを理解し、遵守すること。
- ⑨本大会において氏名、年齢、住所などの個人情報事務局に提供し、事務局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。
- ⑩本大会をプロモーションするため、参加者の肖像、氏名、年齢、コメントが含まれる本大会の様子・内容が、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）。
- ⑪本大会中、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、当該参加者が棄権となることを了承すること。
- ⑫参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。

### 3. エントリー

本大会の競技タイトルは公式サイトに掲載します。

使用タイトルの稼働状況により、使用タイトルが変更になる場合があります。

決勝トーナメントとは、予選リーグを勝ち抜いたチームが参加できる大会です。

参加チームは、本大会の公式WEBサイトから遷移するエントリーフォームに所定の事項を記入し、エントリーを行ってください。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。

- ①参加大会（プレ大会、予選リーグ）
- ②参加タイトル内ユーザー名
- ③参加タイトル内ユーザーID
- ④Discord ID
- ⑤参加者氏名
- ⑥参加者のメールアドレス
- ⑦参加者の電話番号

- ⑧本大会への抱負
- ⑨所属法人または団体の正式名称
- ⑩参加チームの正式名称
- ⑪前各号のほか、事務局が指定する事項

- (1)大会エントリー後、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。ただし、変更はエントリー締め切り時までです。また、締め切り後、事務局からの要望がない場合、登録内容の変更はできません。なお、急病等の事情により、エントリー締め切り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。
- (2)事務局が必要と判断した場合は、出場確認の連絡を行います。
- (3)以下の場合、エントリーが取り消される場合があります。
  - ①エントリー情報に虚偽の申告がある場合。
  - 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。（登録の変更に掛かる費用はご自身の負担となります。）
  - ③本規約及び大会ルールに違反した場合。
  - ④事務局からの連絡に対して応答がない場合や意思疎通ができていないと事務局が判断した場合。
- (4)決勝大会への参加者は、当日、身分証明証を本人確認のため常に携帯してください。身分証明証が確認できない場合、出場できないことがあります。

## 4. 試合形式・配信・放送

- (1)本大会の試合形式は以下の2種類で行われ、試合ルールは、使用タイトルごとに、別途事務局が公表するルールに従うものとします。
  - ①オフライン形式（プレ大会・決勝トーナメント）  
各参加チームが GUNMA eSPORTS（群馬県高崎市緑町4-10-2）に事務局が指定した日時に集合し、事務局が準備した機材等を用いて行う形式
  - ②オンライン形式（予選リーグ）  
各参加チームの事業所・所属選手の自宅等から各チームで所持する機材等とインターネット回線を通じて行う形式
- (2)事務局は、本大会の様子、競技の内容や競技の様子を収録し、また複数のプラットフォームにおけるストリーミング・アーカイブ配信、テレビ放送等（第三者に対する許諾等を含む）することができるものとします。
- (3)参加者は、参加者及び参加者関係者が、本大会の映像の全部または一部を、実行委員

会の承諾なしに利用することが著作権侵害にあたる場合があることを理解し、そのようなことを行わないことに同意するものとします。

## 5. ルールの変更

実行委員会並びに事務局は参加者の適正なプレイ環境に影響を与える場合、自らの裁量で大会ルールを参加者の同意なく修正、変更、削除または追加する権利を有します。ただし、ルール変更時は参加者への告知連絡を厳守します。

## 6. 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約、大会ルールに違反すること。
- (2) 決勝大会の受付時間に遅れること、定められた時間に集合しないこと。
- (3) 本大会スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。
- (4) 本大会の進行、運営を妨害すること。
- (5) 事務局、本大会スタッフ、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を傷つける行為、暴力、ハラスメント行為を行うこと。
- (6) エントリー情報に虚偽の内容を入力する行為。
- (7) 本大会の運営や結果に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- (8) 本大会開始後に事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること。
- (9) 本大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (10) 試合中に、試合の結果に影響する不正行為（チート、選手の替え玉など）を行うこと。
- (11) 公序良俗に反する言動を行うこと。
- (12) 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。
- (13) 本大会への参加権、賞品を受ける権利を第三者へ譲渡、売買等すること。
- (14) 事務局の許可なく、本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。
- (15) 反社会勢力またはその関係者を関与させること。
- (16) 過度にラフな格好及び事務局が不適切と判断する格好で大会に参加すること。
- (17) その他、事務局が不適切と判断する行為。

## 7. 違反時の処置

参加者は、参加者が本規約に違反していると実行委員会が判断した場合、その違反内容や程度により、タイトルの剥奪、賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止などの措置が取られる場合があることを了承するものとします。

## 8. 個人情報の取り扱い

- (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) 大会に関連する連絡事項がある場合は、エントリーの際に提供された連絡先へ、運営事務局よりお送りします。
- (3) 参加者は、自己の肖像、氏名、年齢、コメント、実況動画等について、事務局または第三者によって、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、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む）されることを承諾するものとします。
- (4) 提供された参加者等の個人情報は、個人情報の保護に関する法律（平成十五年五月三十日法律第五十七号）、群馬県個人情報保護条例（平成十二年六月十四日条例第八十五号）に従い管理します。なお、参加者等の個人情報の利用目的終了は、原則として、次回の大会のエントリー期間終了時とし、その後6ヶ月間を保存期間とします。

## 9. 免責事項

- (1) 天災等の不可抗力その他やむを得ない事由または実行委員会の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。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事務局では一切の責任を負いません。
- (2) 参加者が本規約への違反行為や不正行為により、本大会の出場途中で失格となった場合、事務局は一切の責任を負いません。なお、本規約への違反行為や不正行為に該当するかどうかの判断は、事務局の基準により行います。
- (3) 体調の優れない方、血圧に異常のある方、心臓に疾患をお持ちの方、過去に光刺激などによる痙攣や失神等をした経験をお持ちの方、ペースメーカーを使用されている方は、ご自身の責任においてご参加ください。
- (4) 本大会への参加または参加できなかったこと、また、本大会が配信、放送等され、またはされなかった結果、万一参加者に不利益や損害（経済的損失に限りません。）が生

じた場合でも、参加者ご自身の責任と負担において解決していただき、実行委員会は一切の責任を負いません。

- (5)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または大会使用 PC、PC 周辺機器、ディスプレイ、ソフトウェア及びネットワーク設備の不具合・故障、その他本大会の運営に関して参加者（関係者を含みます）に生じた損害に関して、事務局の指示や対応に故意又は重大な過失がある場合を除き、事務局は一切の責任を負いません。

## 10. 準拠法及び管轄

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

## 11. 規約の変更

本規約の内容は、事務局の判断と裁量において、変更できるものとします。本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。

## 12. お問い合わせ先

メールアドレス： [kontentsuka@pref.gunma.lg.jp](mailto:kontentsuka@pref.gunma.lg.jp)

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～17:00 となります。

※問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。