

## 1 はじめに

本規約は、主催である株式会社マイナビ及び株式会社Brave group(以下、株式会社マイナビと合わせて「マイナビeカレ事務局」といいます)が運営及び管理を行うマイナビeカレ～esports全国大学選手権～(以下、決勝大会と予選大会を合わせて「本大会」といいます)に参加する全てのチーム、選手、関係者に適用されます。

マイナビeカレ事務局は、本規約で定める内容を遵守して本大会を運営・進行いたします。また、本規約に含まれていない事項については、マイナビeカレ事務局が一切の裁定権を有します。

## 2 チーム・選手規定

### 1. 選手規定

- 1) 本大会における選手とは、日本国内の大学・大学院・短期大学(以下「大学等」といいます)に在学している者で本大会に出場するプレイヤーのことをいいます。
- 2) 本大会に参加する選手は本規約の「3 参加資格」を全て満たしている必要があります。

### 2. チーム規定

- 1) 本大会に参加するチームは、チームを構成する全ての選手が日本国内の同一の大学等に在学している必要があります。(留学生は2名までとします)
- 2) 本大会に参加するチームは、最低5名、最大7名の選手より構成されるものとします。
- 3) 本大会において1名の選手が複数のチームに所属することはできません。
- 4) 同一の大学等から出場できるチームは最大3チームとし、3チームを超える場合はマイナビeカレ事務局が別途決定する方式により出場チームを決定します。
- 5) チームは選手の中から必ず1名リーダーを設定する必要があります。

### 3. リーダー規定

- 1) リーダーとは、チームのリーダーとして本大会に参加する各チームの代表選手1名のことをいいます。
- 2) リーダーは、本大会が円滑に進行されるよう、マイナビeカレ事務局からの連絡に応じ、協力する義務があります。

- 3) やむを得ない事情もしくはマイナビeカレ事務局が変更が必要と判断した場合、リーダーの変更を行うことができます。

#### 4. エントリー

- 1) エントリーはマイナビeカレ事務局が指定するフォームから行います。
- 2) 本大会へのエントリーにおいて、各チームのリーダーは以下の情報をマイナビeカレ事務局に提出する必要があります。
  - a)選手全員分の氏名・選手名
  - b)チーム名(ふりがな含む)・チームロゴ(任意)
  - c)選手全員分のDiscordID・RiotID
  - d)所属大学名(正式名称)
  - e)所属サークル名(任意)
- 3) エントリー後、提出内容に変更がある場合はその都度エントリーフォームに入力する必要があります。
- 4) エントリー締め切り後に登録情報を変更することや、選手を除名もしくは追加することはできません。
- 5) 各チームのチーム名、チームロゴ、選手名、およびRiotIDに公序良俗に反する名称、固有名詞、図形、その他不適切な名称、図形等を使用することはできません。
- 6) マイナビeカレ事務局は、チーム名、チームロゴ、選手名、およびRiotIDについて変更を要請でき、各チームまたは選手はその要請に従う必要があります。
- 7) 各選手は試合に参加する際、RiotIDがエントリー時に登録したRiotIDと一致している必要があります。

### 3 参加資格

本大会に参加する全てのチーム及び選手は、Discordサーバーへの参加および本大会へのエントリーに関して、参加期間中、以下の参加資格を全て満たしている必要があります。

- 1) 本規約に同意し、遵守すること。
- 2) ライアットゲームズのサービス規約(<https://www.riotgames.com/ja/terms-of-service-JP>)に違反していないこと。
- 3) VALORANTコミュニティー行動規範(<https://playvalorant.com/ja-jp/news/announcements/valorant-community-code/>)を遵守できること。

- 4) VALORANTをプレイできる環境にあること。
- 5) VALORANTもしくは類似タイトルにおいて不正行為を行っていないこと。
- 6) 大会期間中(エントリー開始時～決勝大会終了時まで)に日本に在住しており、日本国内の大学等に在学中の学生であること。
- 7) マイナビeカレ事務局や他の選手と日本語でのコミュニケーションがとれること。
- 8) マイナビeカレ事務局と速やかな連絡が取れるメールアドレスおよびDiscordアカウントを所有していること。また、本大会期間中に「大学生esportsコミュニティ」(以下「Discordサーバー」といいます)に参加し、以下情報を提出済みであること。
  - a)学生証の画像
  - b)氏名
  - c)住所
  - d)生年月日
  - e)所属大学名(正式名称)
  - f)DiscordID
  - g)メールアドレス
- 9) マイナビeカレ事務局が別途定める方法で、所属する大学等が発行する身分証明書を提示できること。
- 10)以下に記載するすべてに参加できること。

2023年1月7日(土)～12日(木)、1月16日(月)～1月27日(金)、1月30日(月)～1月31日(火)にかけてオンラインで行われる予選リーグ

※運営に認められた場合は2023年2月4(土)まで予選リーグの日程を延長することができる

2023年2月4日(土)にオンラインで行われるプレーオフ

※2023年2月4(土)のプレーオフは実施しない

2023年2月11日(土)に予定している東京都内で行われる決勝大会用撮影会(撮影会に参加するのはチームに所属しているリーダー・選手のどなたか1名)

2023年3月22日(水)に東京都内で行われる決勝大会
- 11) 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、学生証または在学証明書(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。

※顔写真のない学生証の場合は、学生証に加え顔写真付きの別の身分証明書を提示
- 12)本大会における全日程において、貴重品の管理は選手本人が行い、マイナビeカレ事務局は一切の責任を負わないことに同意すること。

- 13)選手とその親族を含め、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 大会ルール

### 1. 定義

#### 1.1. ラウンド

「ラウンド」とは、VALORANTにおいて、以下のいずれかの事由が発生することにより勝者が決定するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。

- ・スパイク起爆
- ・スパイク解除
- ・スパイクの設置又は解除の前におけるチームの全滅
- ・ラウンド時間の超過
- ・チームの降参

#### 1.2. マップ

「マップ」とは、一方のチームが13ラウンド勝利するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。但し、一方のチームが13ラウンド勝利した時点で、他方チームとの勝利数の差が2ラウンド未満の場合は、2ラウンド以上の差がつくまでラウンドは継続します。

#### 1.3. 試合

「試合」とは、一方のチームの勝ち越しが決定するまで行われる対戦の一区切りのことをいいます(例えば、ベストオブ3の試合においては、一方当事者が2マップ勝利すれば「試合」は終了します。)

### 2. 大会形式

本大会は、予選リーグ、プレーオフ、決勝大会の3部で構成されています。

予選リーグの各グループ上位1チームがプレーオフの、プレーオフの上位4チームが決勝大会の出場権を得ます。

#### 2.1. 予選リーグ

予選リーグは全試合オンラインで実施されます。

全チームをランダムに最大8チームのグループに分け、各グループで総当たりのリーグ戦を行います。予選リーグは全てBO1(Best of 1)で行われ、各グループの上位1チームがプレーオフへの出場権を得ます。

ただし、予選リーグが4グループの場合は各グループ上位1チームが直接決勝大会の出場権を獲得します。

#### 2.1.1. 予選リーグのグループ数

予選リーグのグループ数は参加チーム数によって下記のように変動します。

- ・32チーム以下の場合：4グループ
- ・33～64チームの場合：8グループ
- ・65～128チームの場合：16グループ
- ・129チーム以上の場合：32グループ

#### 2.1.2. 順位決定について

各試合に勝利したチームは勝ち点「1」を獲得します。総当たりのリーグ戦が終了した後に、各グループの順位を勝ち点により決定します。勝ち点と同率だった場合は、以下の優先順位で順位を決定します。

- ・直接対決の結果
- ・獲得ラウンド数の合計
- ・獲得キル数の合計
- ・くじ引き

#### 2.1.3. 予選リーグ日程

2023年1月7日(土)～12日(木)、1月16日(月)～1月27日(金)、1月30日(月)～1月31日(火)の期間を予選リーグ日程と定めます。各チームはこの期間内に予選リーグの全試合を終えるよう各試合の日程を調整する必要があります。各試合の日程調整は、Discordサーバーの当該チャンネルにて各チームのリーダー同士が設定し、マイナビeカレ事務局に報告しなければなりません。

※3参加資格 10)の改定により運営に認められた場合のみ予選リーグ日程は2023年2月1日(木)～2月4日(土)まで延長

#### 2.1.4. 日程の変更について

やむを得ない事情があり試合の日程を変更する場合、両チームのリーダー合意の元、Discordサーバーの当該チャンネルにてマイナビeカレ事務局に報告しなければなりません。

#### 2.1.5. 集合

試合に参加する選手は、試合開始時間の10分前までにDiscordサーバーの当該ボイスチャンネルに集合しなければなりません。

#### 2.1.6. 集合時間の遅刻

試合の開始について、マイナビeカレ事務局による確認連絡から5分以内に応答しなかったチームは、その試合を不戦敗として処理します。

## 2.2. プレーオフ

プレーオフは全試合オンラインで実施されます。

トーナメントはシングルエリミネーション方式で行います。トーナメントの参加チーム及び対戦回数は予選リーグのグループ数によって変動します。

プレーオフは全てBO3(Best of 3)で行われ、トーナメントの上位4チームが決勝大会への出場権を得ます。

### 2.2.1. プレーオフ日程

2023年2月4日(土)をプレーオフ日程と定めます。

プレーオフはマイナビeカレ事務局が別途指定する方法で進行いたします。

### 2.2.2. 集合

プレーオフ参加チームのリーダーは、マイナビeカレ事務局が指定する日時にチェックインを完了する必要があります。指定する日時にチェックインを完了しなかった場合、プレーオフへの参加はできません。

チェックインの方法については、Discordサーバーの当該チャンネルにて、参加チームに対してマイナビeカレ事務局より後日連絡いたします。

### 2.2.3. 選手の変更

各チームはマップごとに選手を変更することができます。ただしエントリー時に登録した選手以外が出場することはできません。また、試合中各チームのボイスチャンネルに6名以上の選手が入室することはできません。

### 2.2.4. プレーオフの中止

予選リーグが4グループの場合は各グループの上位1チームが直接決勝大会の出場権を獲得するためプレーオフは実施しない。

## 2.3. 決勝大会

決勝大会は全試合オフラインで実施されます。

トーナメントは4チームによるシングルエリミネーション方式で行います。

準決勝はBO1(Best of 1)、決勝戦はBO3(Best of 3)で行い、優勝チームには別途既定の賞品が授与されます。

#### 2.3.1. 集合

決勝大会に出場するチームの選手は、マイナビeカレ事務局が別途指定する時間までに、指定した場所に集合してください。

集合については、決勝大会参加チームに対してマイナビeカレ事務局より後日連絡いたします。

#### 2.3.2. 日程の変更について

決勝大会の日程およびタイムテーブルに関しては、チームや選手による変更は受け付けません。

大会運営上やむを得ない事情がある場合、マイナビeカレ事務局の判断で日程およびタイムテーブルを変更することがあります。

#### 2.3.3. 服装規定

決勝大会に出場する選手は、当日マイナビeカレ事務局が用意するユニフォームを着用しなければなりません。

ユニフォーム以外の服装に関して、キャラクターやメッセージがデザインされているものなど、マイナビeカレ事務局が不適切と認めた場合、マイナビeカレ事務局は当該選手に指示や服装変更の要請ができ、当該選手はその要請に従う必要があります。

#### 2.3.4. デバイスについて

決勝大会での試合の際、PC、モニター、イヤホン及びヘッドセットはマイナビeカレ事務局で用意します。その他マウス、キーボード、マウスパッドなどに関しては選手自身が持参してください。

イヤホンに関しては選手自身が持参した物も使用できます。

試合中、選手はイヤホンを着用してPCからの音声を聞き、マイナビ運営事務局が用意したヘッドセットのマイクを使用する。また、試合中は、イヤホンとヘッドセットは正しく装着されている必要があります。選手自身が持参したデバイスに関する紛失や破損、不具合・故障または摩耗による消費について、マイナビeカレ事務局は一切の責任を負いません。

## 5 試合の進行

### 1. 使用パッチ

試合はVALORANTのライブサービスにおいて利用されている最新のパッチを使って行われます。

#### 1.1. 新しいエージェント・マップについて

新しいエージェント・マップについては、試合用にリリースされてから2週間は使用を禁止します。例えば、エージェントAが1月15日にリリースされた場合、そのエージェントAは本大会において1月29日まで使用することができません。

#### 1.2. 追加の規制

特定のアイテムやエージェント、スキン、能力についてバグが発覚したような場合は、特定の武器の使用禁止など、追加の規制が試合前または試合中にマイナビeカレ事務局によって追加されることがあります。

### 2. レフェリーに関して

レフェリーはマイナビeカレ事務局の一員で、各試合において、試合中及びその前後に発生する試合に関する問題について判断する権限と責任を有します。

#### 2.1. レフェリーの権限

レフェリーの権限には以下の内容が含まれます。

- 1) 各試合の出場選手を確認すること
- 2) ゲームロビーを作成すること
- 3) 各試合の試合中及びその前後におけるペナルティを付与すること
- 4) 各チームのボイスチャンネルに入室すること
- 5) ゲーム内外において、大会に関して選手とやりとりを行うこと
- 6) 試合中のポーズ及び再開を命じること
- 7) 試合終了とその結果の確認をすること
- 8) 必要に応じて、選手の周辺機器や試合エリアを確認し、監視すること

#### 2.2. 判断の最終性

本大会ルールの解釈、大会進行、ペナルティの付与に関する最終決定はマイナビeカレ事務局が行います。マイナビeカレ事務局の決定については異議を述べることができず、損害賠償その他の請求を行うこともできません。

### 3. 試合のセットアップ

予選大会における各試合のロビーは、各試合を担当するレフェリーによって作成されます。

作成後、レフェリーは各チームのリーダーをロビーへ招待します。招待された各チームのリーダーは試合に出場する自チームの選手を速やかにロビーへ招待しなければなりません。



### 3.1. ゲームロビーのセッティング

ゲームロビーは以下の設定で作成されます。

- ①マップ:「3.2 マップ選択について」を参照
- ②チーム人数:5vs5
- ③ゲームモード:スタンダード
- ④サーバー:Tokyo1
- ⑤カスタムゲームオプション
  - ・チートを許可:オフ
  - ・トーナメントモード:オン
  - ・オーバータイム:オン
  - ・全ラウンドをプレイ:オフ
  - ・対戦履歴の非表示:オフ

### 3.2. マップ選択について

#### 3.2.1. 使用マップ

予選リーグで使用するマップは「アセント」「フラクチャー」「ヘイブン」の3つに制限します。

#### 3.2.2. マップ選択のプロセス

予選リーグにおけるマップ選択は、Discordサーバーの当該チャンネルにて、マイナビeカレ事務局が作成したbot機能を用いて決定されます。bot機能の詳細についてはDiscordサーバーの当該チャンネルをご確認ください。

### 3.3. ボイスチャットについて

各チームは試合中、Discordサーバーの当該ボイスチャンネルを利用しなければなりません。また、各チームは試合中当該ボイスチャンネルに6名以上入室してはなりません。

### 3.4. 勝敗結果の報告

試合終了後、レフェリーは各チームリーダーに勝敗結果の確認を行います。確認を終えた勝敗結果について、後から変更の異議を唱えることはできません。

### 3.5. 試合中のトラブル

基本的に選手の試合中のトラブルについては自己責任となりますが、選手もしくはチームが試合を続行することができない問題が発生した場合、当該チームの選手はレフェリーに対してDiscordサーバーの当該チャンネルにてテクニカルポーズを要求することができます。当該チームはポーズを要求す

る前または直後にその理由をレフェリーに対して宣言し、その内容を元にテクニカルポーズを実行するかレフェリーが判断します。

テクニカルポーズは一律5分間とし、時間の計測はレフェリーが行います。

### 3.6. タイムアウトについて

予選リーグおよびプレーオフでは試合中にタイムアウト機能を使用することはできません。

## 4. 決勝大会における試合のセットアップ

決勝大会における各試合のロビーは、各試合を担当するレフェリーによって作成されます。

作成後、レフェリーは各チームのリーダーをロビーへ招待します。招待された各チームのリーダーは試合に出場する自チームの選手を速やかにロビーへ招待しなければなりません。

### 4.1. ゲームロビーのセッティング

ゲームロビーは以下の設定で作成されます。

- ①マップ:「4.2 マップ選択について」を参照
- ②チーム人数:5vs5
- ③ゲームモード:スタンダード
- ④サーバー:Tokyo1
- ⑤カスタムゲームオプション
  - ・チートを許可:オフ
  - ・トーナメントモード:オン
  - ・オーバータイム:オン
  - ・全ラウンドをプレイ:オフ
  - ・対戦履歴の非表示:オフ

### 4.2. マップ選択について

#### 4.2.1. 使用マップ

決勝大会で使用するマップは

準決勝:「アセント」「フラクチャー」「ヘイブン」

決勝:「アセント」「フラクチャー」「ヘイブン」「アイスボックス」「スプリット」

に制限します。

#### 4.2.2. マップ選択のプロセス

決勝大会におけるマップ選択は、試合前にレフェリー立会のもと両チームリーダーでBANPICKで選択します。

Aチーム及びBチームはコインフリップまたはダイスで決定します。  
準決勝は下記でマップを選択します。

- ・AチームBAN
  - ・BチームPICK
  - ・AチームがBチームのPICKしたマップの攻守を選択
- 決勝戦は(BO3)は下記でマップを選択します。

- ・AチームBAN
- ・BチームBAN
- ・AチームPICK
- ・BチームがAチームのPICKしたマップの攻守を選択
- ・BチームPICK
- ・AチームがBチームのPICKしたマップの攻守を選択
- ・残った1マップが第3マップとして決定
- ・第3マップの攻守はコインフリップまたはダイスで決定

#### 4.3. ボイスチャットについて

各チームは試合中、Discordサーバーの当該ボイスチャンネルを利用しなければなりません。また、各チームは試合中当該ボイスチャンネルに7名以上入室してはなりません。

なお、6名のうち1名はマイナビeカレ事務局が指定するコーチとします。

#### 4.4. 勝敗結果の報告

試合終了後、レフェリーは各チームリーダーに勝敗結果の確認を行います。確認を終えた勝敗結果について、後から変更の異議を唱えることはできません。

#### 4.5. 試合中のトラブル

基本的に選手の試合中のトラブルについては自己責任となりますが、選手もしくはチームが試合を続行することができない問題が発生した場合、当該チームの選手はレフェリーに対してDiscordサーバーの当該チャンネル、ゲーム内チャット、レフェリーに直接要求のいずれかの方法でテクニカルポーズを要求することができます。当該チームはポーズを要求する前または直後にその理由をレフェリーに対して宣言し、その内容を元にテクニカルポーズを実行するかレフェリーが判断します。

##### 4.5.1. 選手起因によるテクニカルポーズ

テクニカルポーズは一律5分とします。なお、レフェリーが5分以上のポーズが必要と判断した場合は5分を超えてもテクニカルポーズを続行することがあります。

- 4.5.2. マイナビeカレ運営事務局ならびに会場都合によるテクニカルポーズ原因が解消するまでテクニカルポーズが実行されます。なお、原因解消までの時間に関してマイナビeカレ運営事務局は速やかに選手、会場並びに公式配信にて発報することとします。

#### 4.6. タイムアウト

##### 4.6.1. 戦術的タイムアウト

決勝大会では、各マップにつき2回(前半1回、後半1回)、60秒のタイムアウトを取ることができます。タイムアウトの60秒は、両チームのコーチがオンラインでつながり、自チームのプレイヤーとやりとりできるようにってから計測開始します。タイムアウトはゲーム内のポーズシステムにより取ることができます。オーバータイムにおいては、各チームは追加のタイムアウトを1回与えられます。

##### 4.6.2. テクニカルタイムアウト

今大会決勝大会に限りテクニカルポーズ中も選手ならびにコーチは戦術的コミュニケーション含む全ての会話を許可します。各チームのコーチのやりとり開始はマイナビeカレ運営事務局によるコントロールとします。

#### 4.7. クラッシュ

- 4.7.1. 試合がプレイヤーのコントロールの及ばない事由により中断した場合(例:サーバーやプレイヤー側のクラッシュ)、レフェリーまたはマイナビeカレ運営事務局はゲーム内のラウンドレストア機能によりラウンドをレストアすることができます。ただし、状況によってはラウンドのリプレイや試合全体のやり直しを命じることもできます。

- 4.7.2. 購入フェーズ中にクラッシュやバグが発生した場合は即時タイマーストップし4.7.1の対応をとりますが、ラウンド開始後にクラッシュやバグが発生した場合はそのラウンドは有効ラウンドとし次の購入フェーズ時にタイマーストップとします。ただし、状況によってレフェリーまたはマイナビeカレ運営事務局の判断で該当ラウンドを無効としやり直しとすることがあります。

#### 4.8. ロスター

- 4.8.1. 各チームは試合に出場するメンバー表(ロスター)をレフェリーまたはマイナビeカレ運営事務局の指定する時間までに提出しなければなりません。
- 4.8.2. 決勝(BO3)に限りMAP間でのメンバーチェンジを認めます。該当選手は速やかにメンバーチェンジを行う必要があります。その際、PC・ゲーム・デバイス・ボイスチャットのセッティング以外の時間(休憩やエイム調整時間等)は設けません。

## 6 配信、放送

- 1) マイナビeカレ事務局は、本大会の様子、全ての試合の内容、選手の様子を収録し、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みます)をすることができるものとします。全ての選手はエントリーをもってこれらに同意したものとみなします。
- 2) 決勝大会においてストリーミング放送される試合は、マイナビeカレ事務局が用意する機材を使用して行われます。その際、ゲーム上の設定およびPCの設定はマイナビeカレ事務局によって指定されます。
- 3) 本大会において、参加選手による試合内容の配信・公開は、マイナビeカレ事務局が認めたものを除き禁止します。

## 7 禁止事項

チームおよび選手は、以下の行為を行ってはなりません。

- 1) 本規約に違反すること。
- 2) 各種法令に反する行為を行うこと。
- 3) 本大会に関する情報を許可なく外部へ公開すること。
- 4) 各試合や大会において定められた時間・場所に集合しないこと。
- 5) エントリー時の内容に虚偽または誤ったものを記載すること。
- 6) マイナビeカレ事務局および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。
- 7) マイナビeカレ事務局および大会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。マイナビeカレ事務局および大会スタッフに対して虚偽または誤った内容の申告を行うこと。
- 8) 本大会の進行および運営を妨害すること。

- 9) 試合中に、自身のチームメンバー・対戦相手・大会スタッフ・マイナビeカレ事務局以外の者と、マイナビeカレ事務局に無断でコミュニケーションを取ったり、試合の助言を受けたりすること。
- 10) 試合以外の方法で勝敗を決定しようとする事。
- 11) 試合に対し意図的に手を抜くことや、他選手やマイナビeカレ事務局に対する不適切な発言、試合の結果やプレイ内容について他チームの選手と何らかの申し合わせを行うこと等、スポーツマンシップに反する行為を行うこと。
- 12) 賞品や、賞品を受け取る権利を第三者へ譲渡、売買等すること。
- 13) 公序良俗に反する差別的、攻撃的、卑猥な言動をすることや、公序良俗に反する固有名詞、その他不適切な固有名詞をゲーム内で使用すること。
- 14) 公序良俗に反する格好もしくはマイナビeカレ事務局が不適切と判断する格好で大会に参加すること。
- 15) 本大会を利用し、賭博や営利を目的とする行為を行うこと。
- 16) 反社会的勢力またはその関係者と関係すること。
- 17) 新型コロナウイルスに感染していること、疑いがある患者と接触があったことについて、虚偽の申告を行うこと。
- 18) その他マイナビeカレ事務局が不適切と判断する行為を行うこと。

## 8 ペナルティ

- 1) チームまたは選手が本規約に違反しているとマイナビeカレ事務局が判断した場合、違反したチームまたは選手に対してペナルティを与えます。
- 2) 与えるペナルティは、警告、試合の敗北、当該選手の失格、当該チームの失格、賞品の剥奪があり、違反行為の悪質さや程度など、マイナビeカレ事務局の基準により付与するペナルティを判断いたします。
- 3) チームおよび選手が本規約に違反したことによって、マイナビeカレ事務局に損害を与えた場合、当該選手に対して損害賠償請求等の法的請求をする場合があります。

## 9 一般規定

### 1. 免責事項

- 1) ゲーム及びゲーム機器等のトラブルや、テロ、天災、感染症のまん延等のやむを得ない事情が発生した場合、マイナビeカレ事務局は試合及び本大会を延期・中断する場合があります。また、大会中止や延期により選手や

チームに生じた損害に対してその責任を負わず、本大会への参加のために要した諸経費の支払い請求の一切を受け付けません。

- 2) チームや選手間で生じたトラブル、チームまたは選手が本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、マイナビeカレ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はマイナビeカレ事務局の基準により判断いたします。
- 3) 本大会開催中の参加者の事故、事件、その他損害または大会使用PC、周辺機器、ディスプレイ、ソフトウェアおよびネットワーク機器の不具合・故障または摩耗による消費について、マイナビeカレ事務局は一切の責任を負いません。

## 2. 肖像権およびパブリシティ権

参加者は、自己の肖像(服やアクセサリなど身に着けているものを含みます)、氏名、年齢、学年、学校名、チーム名、チームロゴ、選手名、RiotID、コメント、Discordサーバー内の発言、言動、プレイ動画等が、マイナビeカレ事務局またはメディア、協賛社などの第三者によって、ウェブサイト、SNS、YouTube等の動画配信プラットフォーム、大会関連の広報物、報道等や、その他メディア等において、期間の限定なく無償で使用(商業的な使用を含む一切の使用を含みます)されることを承諾し、これについて肖像権やパブリシティ権、プライバシー権その他権利または法的利益を行使しないものとします。

## 3. 個人情報の取り扱い

- 1) マイナビeカレ事務局は、エントリーの際にお預かりした個人情報は、本大会の運営、本大会に関する広告宣伝(試合に関する配信や広報物、動画掲載などを含みます。)、本規約に明示する内容、協賛社の商品・サービスのご案内の目的で利用いたします。
- 2) マイナビeカレ事務局は、お預かりした個人情報について、以下のプライバシーポリシー(<https://bravegroup.co.jp/privacy/>)に従い、適切にお取り扱いいたします。

## 10 本規約の変更

- 1) マイナビeカレ事務局は予告なく本規約を変更する権利を有します。
- 2) 本規約が変更される際は、Discordサーバー等適宜の手段で告知され、その時点で発効するものとします。

## 11 準拠法及び裁判管轄

- 1) 本大会、本規約に関する一切の事項は、日本法に準拠し、日本法に従って解釈されるものとします。
- 2) 本大会、本規約に関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

## 12 問い合わせ先

本大会に関するお問い合わせ：[mynavi\\_e\\_colle@bravegroup.co.jp](mailto:mynavi_e_colle@bravegroup.co.jp)

受付時間：10:00～19:00(平日)

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。

※土日祝のお問い合わせは、翌営業日以降の受付となります。

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行いますが、お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ございます。また、ご意見・ご要望や、本大会に関係のない内容に関しては回答を差し控えさせていただきます。あらかじめご了承ください。

※大会期間中の本大会の進行に関するお問い合わせは、Discordサーバーにて行ってください。

## 13 個人情報管理者(代理人)

株式会社Brave group

セールスプランニング本部 本部長

[mynavi\\_e\\_colle@bravegroup.co.jp](mailto:mynavi_e_colle@bravegroup.co.jp)

## 14 変更履歴

2022年12月 1日 制定

2022年12月21日 改定

2023年 1月23日 改定

2023年 2月24日 改定