

小田原 e スポーツ“小田原城決戦”

## 大会レギュレーション、大会規約



新型コロナウイルスの影響を考慮し、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、感染防止策へのご理解とご協力を  
頂けますよう、何卒よろしくお願い申し上げます。

Version1.1.0

2023 年 2 月 28 日

## 改訂記録

| 改訂年月            | Version(版数) | 改訂内容                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2023 年 2 月 28 日 | 1.1.0       | 6.大会形式<br>(ウ) 本大会のエントリー受付期間は、2023 年 1 月 21 日(土)～3 月 5 日(日)である。なお、応募状況によりエントリー受付期間を延長する場合がある。                                                                                                                                    |
| 2023 年 2 月 28 日 | 1.1.0       | 7.マッチ形式<br>(ソ) 事前の準備時間として 2 分間、ボタン設定、システム設定、バトル情報設定、操作設定、変更の時間を設ける。各種設定変更においては、選手自身の責任において変更しなければならない。なお、大会運営で予め用意した設定については、①～④の設定とする。(ポケモンユナイト初期設定、以下①.ボタン設定、②.システム設定、③.バトル情報設定、④.操作設定にて詳細を明示)                                 |
| 2023 年 2 月 28 日 | 1.1.0       | 13.一般規定<br>(ア) ゲーム及びゲーム機器等のトラブルや天災等のやむを得ない事情が発生した場合、大会運営は試合及び本大会を延期・中断・中止する場合がある。大会運営の責任によらない不可抗力による本大会の延期・中断・中止によって生じた損害や不利益について、大会運営は選手に対して一切の責任を負わない。また、選手間及び観客間で生じたトラブル、選手、観客が大会ルールに違反したことにより生じた損害や不利益について、大会運営は一切の責任を負わない。 |

## 1. はじめに

(ア) 小田原 e スポーツ～小田原城決戦～（以下、本大会）は、主催：小田原市、協力：株式会社 NTT e-Sports 及び同社の委託する企業で構成される大会運営組織（以下、大会運営）が運営および管理を行います。本大会へ参加した時点で、後述の大会規約（以下、大会ルール）に同意したとみなし、大会運営は大会ルールにおいて提起されない問題、または大会ルールを適用することで著しく公平性を欠く結果となる問題に対して裁定権を有します。本規約に記載される日時は全て日本標準時間（JST）のものです。

## 2. クライアント

(ア) 本大会で使用するタイトルおよびバージョンは、Nintendo Switch 版『Pokémon UNITE』（以下、本タイトル）の最新バージョンとします。また、本大会で使用するデバイスは大会運営が用意する Nintendo Switch を使用することとする。

## 3. 参加資格

- (ア) 本大会に出場する選手（以下、選手）は、以下の参加資格を満たさなければならない。
- (イ) 大会規約に同意し、遵守すること。
- (ウ) 本大会に応募する時点で、参加するチーム（以下、チーム）に 18 歳以下の選手が含まれる場合は、その対象となる保護者より参加承諾を得ていること。
- (エ) 大会運営が提示を求めた場合に指定する書類および書類の写しを提出できること。
- (オ) 大会運営が提示を求めた場合に公的機関の発行する身分証明書を提示できること。
- (カ) 日本語での読み書きでのコミュニケーションが可能であること。
- (キ) 参加エントリー時に登録するメールアドレスを通じて、大会運営と意思疎通が取れること。
- (ク) 本大会の大会運営に所属していないこと。

## 4. 大会エントリー

- (ア) エントリーは、すべて本大会エントリーフォームにて行うこと。
- (イ) 本大会に参加する選手は「3. 参加資格」を満たさなければならない。
- (ウ) 定員を超えた場合、出場チームは抽選によって選ばれる。
- (エ) 当選チーム確定後に欠場チームが出た場合でも再抽選は行わない。
- (オ) エントリー締め切り後の登録情報の変更は「9. 選手の欠場」の対応以外認められない。
- (カ) チームは代表者を含む 5 名の選手により構成されていること。
- (キ) 代表者は大会開催日前の、運営との連絡作業を担うこと。
- (ク) 選手は同時に複数のチームに所属しないこと。

## 5. 公式配信

- (ア) 本大会では、カスタムバトルの「観戦」を使用し、配信を行う。
- (イ) 全ての選手は、大会で行われる試合の全ての内容が、ストリーミング放送及び、報道並びに情報メディアにおける商業的利用に同意したものとする。
- (ウ) 大会参加者に対してインタビューが行われる場合がある。全てのチームはこれに応じなければならない。

## 6. 大会ルール

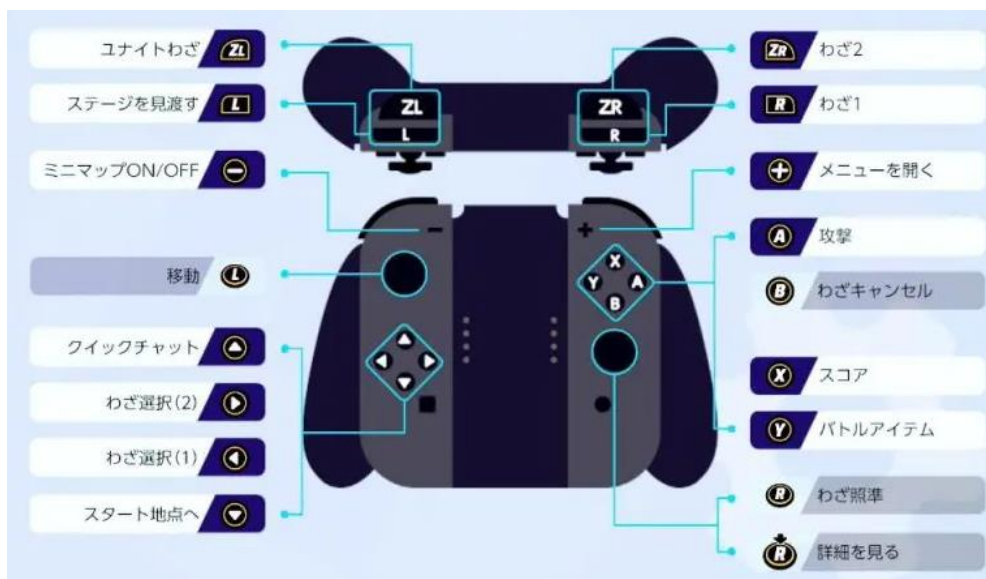
- (ア) 試合は本タイトルにおける 10 分の対戦を指し、マッチはトーナメントにおける勝利チームを決定する対戦を指す。
- (イ) 本大会は 2023 年 3 月 19 日(日)に、小田原城址公園二の丸広場にて開催される。
- (ウ) 本大会のエントリー受付期間は、2023 年 1 月 21 日(土)～3 月 5 日(日)である。なお、応募状況によりエントリー受付期間を延長する場合がある。
- (エ) 本大会の当選発表は 3 月 10 日(金)を予定。小田原市ホームページにて発表を行い、その後順次大会登録時のメールアドレスにて当選案内を行う。
- (オ) 本大会のエントリー上限は最大 16 チームとする。
- (カ) 開催当日の指定時間内に必ず受付を済ませること。指定時間内に連絡がなく受付がされない場合は失格となります。
- (キ) 大会で使用するデバイスは大会運営が用意する Nintendo Switch を使用し、出場プレイヤーによるデバイス機器の持ち込みは認められない。そのため、本大会の試合中のプレイヤーネームは大会運営側が事前に設定した表示となる。

## 7. マッチ形式

- (ア) 試合はすべて 5 対 5 の大会モード（カスタムマッチ）で行う。
- (イ) 各試合のルーム作成から試合開始までの手順は大会運営のアナウンスに従う。
- (ウ) スタジアムは「テИА蒼空遺跡」を使用
- (エ) 全ユナイトライセンス解放
- (オ) 全もちもの LvMAX で使用可能
- (カ) 全バトルアイテム使用可能
- (キ) ポケモンサポートメダル使用不可
- (ク) 同一のマッチであっても試合間のポケモン及びバトル準備（バトルアイテム、もちもの等）の変更は可能とする。
- (ケ) 出場チーム数は最大で 16 チームとする。
- (コ) トーナメント 1 回戦全 8 マッチは、すべて BO1 方式で勝利チームを決定する。
- (サ) トーナメント 2 回戦全 4 マッチは、すべて BO1 方式で勝利チームを決定する。
- (シ) トーナメント準決勝 2 マッチは、BO3 方式で勝利チームを決定する。

- (ス) トーナメント決勝戦 1 マッチは、BO3 方式で勝利チームを決定する。
- (セ) 大会運営がやむを得ないと判断した場合、これらのマッチ形式が変更となる可能性がある。
- (ソ) 事前の準備時間として 2 分間、ボタン設定、システム設定、バトル情報設定、操作設定の変更の時間を設ける。各種設定変更においては、選手自身の責任において変更しなければならない。なお、大会運営で予め用意した設定については、①～④の設定とする。(ポケモンユナイト初期設定、以下①.ボタン設定、②.システム設定、③.バトル情報設定、④.操作設定にて詳細を明示)

#### ①.ボタン設定



#### ②.システム設定

| システム設定             |         |
|--------------------|---------|
| 設定名                | デフォルト設定 |
| フレームレート            | 中       |
| 言語設定               | 日本語     |
| ファッションアイテムを動作付きで確認 | オン      |
| ポケモン選択画面の簡易表示を使用する | オフ      |
| 振動機能               | オン      |
| テキストチャット画面の表示      | オン      |
| ボイスチャット設定の表示       | オン      |
| 通信遅延情報の表示          | オン      |
| 色覚サポート             | オフ      |

### ③.バトル情報設定

| バトル情報設定                         |         |
|---------------------------------|---------|
| 設定名                             | デフォルト設定 |
| マッチング成功後、ほかのプレイヤーのトレーナー名を非表示にする | オフ      |
| HPゲージの上にトレーナー名を表示する             | オン      |
| 強化攻撃の表示                         | オフ      |
| 小数点以下の待ち時間を表示                   | オフ      |
| 画面の端にいる相手のポケモンの輪郭を強調表示          | オン      |
| 説明テキストを非表示にする                   | オフ      |

### ④.操作設定

| 操作設定                  |           |
|-----------------------|-----------|
| 設定名                   | デフォルト設定   |
| 優先的にロックオンする相手         | HPの値が最も低い |
| 攻撃操作                  | デフォルト操作   |
| 自動で通常攻撃               | オン        |
| 移動中追いかける距離            | 標準        |
| 移動中追いかけるモード           | オン        |
| ゴールの仕方                | 長押しでゴール   |
| 照準アイコン                | オフ        |
| わざに合わせてカメラをオート移動      | オフ        |
| わざ方向を移動方向に合わせる        | オフ        |
| わざ方向をターゲット候補にすばやく合わせる | オン        |
| ミニマップの配置              | 画面左上      |
| わざの覚えかた               | 1つのボタン    |
| エイムアシスト               | 感度アシスト    |
| エイムアシストの有効距離          | おすすめの位置   |
| エイムアシストの失効距離          | おすすめの位置   |
| エイムアシスト感度             | おすすめの位置   |

## 8. 注意事項

- (ア) 試合中のボイスチャットの利用は可能とする。
- (イ) 大会運営は選手用のボイスチャットツールの準備を行わないため、各チームで準備すること。
- (ウ) 試合中のボイスチャットは、試合に出場する 5 名のみ参加・通話を行うこと。
- (エ) 試合中は大会運営が用意するホワイトノイズ再生用のヘッドセットを着用すること。

## 9. 選手の欠場

- (ア) 出場予定の選手が病気もしくは不慮の事故等の理由により出場できない場合は、代表者が事務局にその旨を連絡のうえ、代替選手を起用し 5 名 1 チームで出場すること。選手の欠場、もしくは失格などにより大会進行途中に出場可能なメンバーが 5 名を割ってしまった場合は不戦敗となる可能性がある。

## 10. 再試合の判断

- (ア) 全選手が正常にロードを完了し、操作が可能となった段階で原則的に試合は有効とする。
- (イ) チーム内の選手が一人でも正常にロードを完了しなかった場合、当該チームはホーム（下記の画像に示す範囲）の外側に出てはならず、大会運営に速やかに報告を行わなければならない。この時各チームは 1 回まで再試合の申請をすることができる。



- (ウ) 試合開始後にホームの外側で対戦相手を確認できている場合には、通信の切断や端末の動作不良などの理由により試合の続行ができなくなった選手がいた場合でも、試合の停止、再試合は行わない。当該選手自身で試合への復帰を試みる。試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければならない。

(エ) 安全上許容できないリスク（天災や災害など）や致命的な不具合（ゲーム進行ができない状況など）が発生し試合の開始、続行が不可能となった選手がいる場合、当該選手またはチームは可能な限り大会運営に速やかに報告を行わなければならない。報告を受けた場合、大会運営は協議のうえで再試合についての判断を行う。

(オ) 再試合時には【出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン】の変更はできない。

## 11. 罰則

(ア) 選手が大会ルールに違反したと大会運営が判断した場合には、大会運営は選手に対して以下に定める罰則を与えることができる。

- ① レベル 1：当該選手およびチームに対する警告
- ② レベル 2：当該選手が所属するチームの試合の敗北
- ③ レベル 3：当該選手が所属するチームのマッチの敗北
- ④ レベル 4：今後の小田原市が運営する大会への出場禁止処分

(イ) 大会運営は悪質さ、影響の大きさなどを総合的に考慮し該当レベル以上、以下の罰則及び退場を決定する権利を有する。

## 12. 禁止事項

以下に該当する行為、またはそのおそれのある行為を禁止します。

大会運営は禁止事項に該当する行為に対して、大会運営単独の裁量で罰則を科します。

(ア) 大会規約

- ① 大会規約に指定された、マッチ形式に従わないこと。
  - 1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す
- ② 大会規約に指定された、再試合の判断に従わないこと。
  - 1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す

(イ) 非道徳的な振る舞い

- ① 差別的、憎悪的、わいせつ、身体的に危険、犯罪的、違法、その他好ましくない行為。（不正行為等）に関与又は奨励すること。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ② 不道徳行為、非紳士的行為。
  - 1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す

(ウ) 不正プログラム及びその疑い

- ① 不正プログラムは、容易に判断可能な場合は運営スタッフが確認次第、該当チーム/プレイヤーを大会失格とし、後述の大会ペナルティを科す。即座の断定が難しい場合、大会進行が長時間に渡

って停止する可能性があるため、大会進行を優先し大会途中での裁定は行わないものとする。大会終了後に証拠（動画等）を含めた検証を行い、状況に応じて罰則を科す。また、検証対象は大会中のプレイに限られるものとする。許諾されていない第三者のソフトウェア又はその他の技術的方法（ボット、Mod、ハッキング及びスクリプト等）を利用して、本タイトルのアプリケーション等に改ざんを加えること。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ② 本タイトルを運営するサーバーに、誤作動、バグ、その他の不具合を発生させ得る行為

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ③ 不正のプログラム、ツール、アプリ、その他名称等の如何を問わず、本タイトルの不正な利用を目的としたプログラム等を開発すること。また、そのようなプログラム等を他者に提供し、又は、利用させること。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ④ 本タイトルを運営するサーバーに、誤作動、バグ、その他の不具合を発生させ得る行為。本タイトル上のデータの改変（データの改ざんを含む）、修正、翻案、二次的著作物の作成、逆コンパイル、逆アセンブル若しくはリバースエンジニアリング、又はこれらに類する行為

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

(エ) 本タイトルを運営するサーバーに、誤作動、バグ、その他の不具合を発生させ得る行為

- ① 上述の各行為を他者に行わせる、又は、他者に行うように働きかけること。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ② 他者が上述の各行為を行う際にこれを補助し、又は、容易にするような行為。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ③ エミュレーターを使用して、大会参加を行うこと。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ④ 大会進行の妨害

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ⑤ 試合中の故意の回線切断、クライアント終了をすること。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ⑥ 大会運営の本大会運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、本大会の運営を意図的に妨害すること。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

- ⑦ 大会運営の本大会運営上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営に虚偽の申告をすること。

1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

(オ) その他

- ① 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密接な関係を有する者と関係すること。
  - 1) レベル 4 の罰則を科す
- ② 別の選手のアカウントを利用して出場すること（替え玉行為）。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ③ 手抜きプレイや意図的な敗北の働きかけなどを行うこと（八百長行為）。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ④ 対戦相手、他の選手、第三者との間で、試合内容に関して何らかの約束をすること。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ⑤ SNS において、本大会および本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ⑥ 大会運営の許可なく特定企業や商品の PR 活動を行うこと。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ⑦ あらゆる人物による大会を用いた賭博行為を行うこと。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ⑧ 第三者を利用して上記項目及びそれに準ずる行為を行うこと。
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す
- ⑨ 試合に出場していない選手が、試合に参加している選手とコミュニケーションを行い、試合内容を有利にすること。（コーチング）
  - 1) レベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す

### 13. 一般規定

#### （ア）免責事項

ゲーム及びゲーム機器等のトラブルや天災等のやむを得ない事情が発生した場合、大会運営は試合及び本大会を延期・中断・中止する場合がある。大会運営の責任によらない不可抗力による本大会の延期・中断・中止によって生じた損害や不利益について、大会運営は選手に対して一切の責任を負わない。また、選手間及び観客間で生じたトラブル、選手、観客が大会ルールに違反したことにより生じた損害や不利益について、大会運営は一切の責任を負わない。

#### （イ）個人情報の取り扱い

個人情報は、本大会の運営目的に利用され、本大会の運営委託先である株式会社 NTTe-Sports 社が規定するプライバシーポリシーに則って取り扱いを行う。選手はゲーム内ネーム及びメールアドレス、所属する教育機関名を大会運営および大会運営の委託を受けた第三者が作成する動画、ウェブサイト、本大会関連の広報物、報道ならびに情報メディア、本大会に向けた連絡において使用される可能性があることを了承するものとする。大会運営は、本大会を通じて取得した個人情報を、本大会と、これに関連するイベントの運営や連絡にのみ利用し、それ以外の目的では利用しない。

(ウ) 秘密情報の保持

選手は以下の項目の情報を除き、大会運営の許可なく大会運営を通じて知り得た秘密情報を公開してはならない。また、本契約の履行以外の目的で使用してはならない。

- ① 選手が独自に開発した情報
- ② 選手が取得した時に、既に公知となっていた情報
- ③ 選手が取得した後に、選手の責によらず公知、公用となった情報

14. 大会規約の変更

(ア) 大会運営は大会ルールを変更する権利を有する。

(イ) 大会運営は大会ルールを変更する際には各チームに通知を行い、小田原市ホームページ等の手段で告知する。変更後の大会ルールは前項の告知の時点から発効する。

15. お問い合わせ

(ア) 本大会に関するお問い合わせ：[info\\_odawaraesports@c-9.co.jp](mailto:info_odawaraesports@c-9.co.jp)

(イ) 対応時間：10:00~18:00（平日）

(ウ) ご意見・ご要望や「小田原市ホームページ・本大会」と関係のない内容などに関しては、回答を差し控えさせていただきます。