

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



Version2.0.0

2024年3月7日

改訂記録

改訂年月	改定内容
2024年3月7日	7.マッチ形式 II. 先攻後攻は運営立会いのもと、両チーム代表者によるくじ引きで決定する。『先攻』、『後攻』の表示どおりの手番で対戦を行う。チーム間の交渉による入替は認めない。なお、BO3の初戦は同様にくじ引きで先攻後攻を決定するが、2試合目以降は前試合の敗北チームが先攻後攻の選択権を得ることとする。
	7.マッチ形式 III-② 全ユナイトライセンス開放。 但し「ザシアン」「ミュウツーX」「ミュウツーY」「ミライドン」を使用禁止とする。使用禁止ライセンスを新たに定める、変更する場合は再度アナウンスすることとする。 これらに加えて、マッチ進行を脅かす深刻なバグが報告された場合に、その原因となるライセンスの使用を禁止とすることがある。

1. はじめに

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 NTTe-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

本大会で使用するタイトルおよびバージョンは、Nintendo Switch 版又はスマートフォン版『Pokémon UNITE』(以下、本タイトル)の本大会開催時の最新バージョンとする。

3. 参加資格

- I. 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。
- II. 大会規約に同意し遵守すること。
- III. 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。
- IV. 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。
- V. 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。
- VI. 参加エントリー時に登録するメールアドレス、電話番号を通じて、大会運営と意思疎通が取れること。
- VII. 本大会の大会運営に属していないこと。

4. 大会エントリー

- I. 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。
- II. 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。
- III. 定員を超えた場合、出場チームは抽選によって選ばれる。
- IV. 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。
- V. エントリー締め切り後の登録情報の変更は「8.選手の欠場」の対応以外認められない。
- VI. チームは代表者を含む5名の選手と1名(任意)の控え選手により構成されていること。

VII. 代表者は大会開催日前の、大会運営との連絡作業を担うこと。

VIII. 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、報道及び各種メディア等

I. 本大会では、カスタムバトルの「観戦」を使用し、配信を行う。

II. 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。

III. 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。すべ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

I. 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。

II. 本大会は 2024 年 3 月 17 日（日）に、小田原城址公園二の丸広場にて開催される。

III. 本大会のエントリー受付期間は、2024 年 2 月 2 日(金)～2024 年 3 月 1 日(金)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。

IV. 本大会の当選発表は 3 月 7 日(木)を予定。大会登録時のメールアドレスにて当選案内を行う。

V. 本大会のエントリー上限は最大 16 チームとする。

VI. 本大会はシングルイリミネーショントーナメントにて開催する。

VII. 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する。

VIII. 控えメンバーは選手と交代して試合に出場する権利を有する。選手と控えメンバーの交代は、運営による承認を必要とする。選手と控えメンバーの交代は、マッチとマッチの間且つ本大会に於いて一度だけとし、対戦受付時に申し出ることとする。大会の進行状況に応じて認められない場合があることを、予め了承すること。

IX. 運営が用意するプレイ環境を以下とする。

- Nintendo Switch
- ジョイコン+ホルダー
- Nintendo Switch スタンド（非純正品）
- ホワイトノイズヘッドセット

X. 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。大会用意のデバイスのゲーム設定はデフォルトとし、後述の規定時間内に任意のものに変更することとする。また、試合中に表示される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。

- XI. 事前にエントリーフォームにて申請した場合に限り持ち込みの Nintendo Switch 又はスマートフォン、タブレットでの参加を認める。但しプレイヤーネームが不適切と大会運営が判断した場合は事前申請有無に関わらず大会運営用意のデバイスでの参加とする。万が一会場内で持ち込み端末及びセーブデータが破損した場合に運営は一切の責任を負わない。
- XII. デバイスを持ち込む場合、通信回線も自身で持ち込むこととする。
- XIII. コントローラー、Nintendo Switch スタンド、コミュニケーションツールはプレイヤーが任意の品物を持参してマッチに使用することができる。
- XIV. プレイ用デバイス以外の電子機器をプレイヤー席で使用することを禁ずる。プレイヤーには使用ポケモン選択画面が表示される時点でヘッドセットを装着している義務があり、試合終了後のリザルト画面が表示されるまで外すことができない。

7. マッチ形式

- I. 試合はすべて5対5の大会モード（カスタムマッチ、ドラフトピック）で行う。
- II. 先攻後攻は運営立会いのもと、両チーム代表者によるくじ引きで決定する。『先攻』、『後攻』の表示どおりの手番で対戦を行う。チーム間の交渉による入替は認めない。なお、BO3の初戦は同様にくじ引きで先攻後攻を決定するが、2試合目以降は前試合の敗北チームが先攻後攻の選択権を得ることとする。
- III. 試合はすべて大会運営の設定したルームで行う。ルーム設定は下記とする。
 - ① スタジアムは「テイア蒼空遺跡」（ドラフトモード）を使用。
 - ② 全ユナイテッドライセンス開放。
但し「ザシアン」「ミュウツーX」「ミュウツーY」「ミライドン」を使用禁止とする。使用禁止ライセンスを新たに定める、変更する場合は再度アナウンスすることとする。
これらに加えて、マッチ進行を脅かす深刻なバグが報告された場合に、その原因となるライセンスの使用を禁止とすることがある。
 - ③ 全もちものLvMAXで使用可能。
 - ④ ポケモンサポートメダル使用不可。
- IV. Nintendo Switch、スマートフォン、タブレット、コントローラー、コミュニケーションツールを持ち込む場合はルーム設定時間内に接続等の準備を自身で行うこととする。但し、機材の接続不良等が原因でマッチ進行に支障をきたす場合に、これらの利用が認められないことがある。
- V. すべてのマッチ参加プレイヤーがルーム設定を完了した後に、ゲーム内設定（システム、操作、バトル情報、クイックチャット、オーディオ）の変更時間を設け

る。プレイヤーは規定の時間内でこれを完了しなければならない。

VI. 出場チーム数は最大で 16 チームとする。

VII. トーナメント 1～2 回戦は BO1 方式、準決勝以降は BO3 方式で勝利チームを決定する。

VIII. 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。

8. 選手の欠場

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控え選手含め 2 名以上欠場する場合、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。

9. 再試合の判断

- I. 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。
- II. 再試合の判断は大会運営によって決定するので、プレイヤーは自身の判断で試合を放棄することができない。
- III. 試合残り時間 8:00 まで試合が経過してもロードを完了していないプレイヤーを大会運営が確認した場合は大会運営判断で再試合とする。
- IV. 試合残り時間 8:00 以降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。
- V. 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。

10. 罰則

- I. 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
- II. 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。

11. 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する。

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す。

I. 大会規約

下記条件を満たす場合はレベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す。

- ① 大会規約に指定された、マッチ形式に従わないこと。
- ② 大会規約に指定された、再試合判断に従わないこと。

II. 非道徳的な振る舞い

下記行為を行った場合はレベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す。

- 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。
- ② 不道徳行為、非紳士的行為

III. 不正プログラムおよびその疑い

下記行為を行った場合はレベル 1~4 の罰則を状況により判断し科す。

- 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/プレーヤー大会失格とし、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。
- 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
- 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。
- 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

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

下記行為を行った場合はレベル 1～4 の罰則を状況により判断し科す。

- ① 上記の各行為を他者に行わせる、または、他者に行うように働きかけること。
- ② 他者が上記の各行為を行う際にこれを補助し、容易にするような行為。
- ③ エミュレーターを使用して、大会参加を行うこと。
- ④ 大会進行の妨害
- ⑤ 試合中の故意の回線切断、クライアントを終了すること。
- 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、本大会の運営を故意に妨害すること。
- 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。

V. その他

下記行為を行った場合はレベル 1～4 の罰則を状況により判断し科す。

- 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。
- ② 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）。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 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。
- ⑥ あらゆる人物による大会を用いた賭博行為を行うこと。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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）
- ⑨ 試合中の選手が配信映像や会場のビジョンなどから対戦相手の行動を盗み見ること。（ゴースティング）
- ⑩ 故意に使用禁止ライセンスを選択することで大会進行を妨害すること、また対戦相手の情報を得ようと試みること。

12. 一般規定

I. 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。

II. 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。

III. 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

13. 大会規約の変更

- I. 大会運営は大会ルールを変更する権利を有する。
- II. 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。

14. お問い合わせ

- I. 本大会に関するお問い合わせ：info-odawara-e-sports-ml@east.ntt.co.jp
- II. 対応時間：10:00~18:00（平日）
- III. 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。