

大会規約

1 はじめに

2 参加資格

3 大会エントリー

4 大会形式

4.1 本大会について

4.2 予選大会

4.2.1 オンライン予選大会

4.2.2 オフライン予選大会

4.3 決勝大会

4.4 コントローラー

4.5 キャラクター選択

5 大会の進行

5.1 集合

5.2 試合中のトラブル

5.3 試合結果の報告

6 対戦環境

6.1 使用機材

6.2 ネットワーク回線

6.3 アカウント

7 配信

8 禁止事項

9 ペナルティ

10 一般

10.1 免責事項

10.2 肖像権、パブリシティ権および

個人情報の取り扱い等

11 規約の変更

12 お問い合わせ先

13 変更履歴

1 はじめに

『MELTY BLOOD: TYPE LUMINA』Official Tournament（以下、「本大会」といいます）は、株式会社ラセングル（以下、「当社」といいます）および『MELTY BLOOD: TYPE LUMINA』Official Tournament運営事務局（以下、「運営事務局」といいます）が運営および管理を行います。

運営事務局は本大会規約に従って、本大会を進行するほか、本大会規約に定められていない内容が発生した場合や本大会規約を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合の裁定権を有します。

2 参加資格

本大会は、以下の参加資格が必要となります。

- (1) 本大会規約に同意いただけること。
- (2) 本大会公式ウェブサイト (<https://meltyblood.typelumina.com/officialtournament>) から参加申し込みを行い、参加資格を得ていること。
- (3) PlayStation 4、あるいは PlayStation 5、および「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」のソフトを所持し、かつ PlayStation Network (PlayStation Plus) に加入していること。
- (4) PlayStation 4、あるいは PlayStation 5 を有線 LAN によりインターネット接続していること。
- (5) ボイスチャットアプリ「Discord」が利用でき、「Discord」上で運営事務局からの連絡に応答できること。
- (6) 第 1 回予選大会の 2022 年 4 月 10 日（日）から 2023 年 1 月に予定されている決勝大会の期間中、運営事務局からの連絡を受け取れること。音信不通や連絡に返答がない場合、その裁量により、運営事務局が参加資格を取り消すことができるものとします。
- (7) 2023 年に行われる決勝大会（オフライン）に出場できること。
- (8) 日本国内に居住していること。
- (9) 日本語で大会運営スタッフや他の選手とコミュニケーションが取れること。
- (10) 運営事務局に所属していないこと。
- (11) 運営事務局より大会参加禁止処分を受けていないこと。
- (12) 本大会において氏名、年齢、住所等の個人情報を運営事務局に提供し、運営事務局やメディア各社による写真撮影やテレビ番組・WEB 記事等の取材に協力すること。
※プレイヤーネーム、自己紹介、選手の写真、選手が写り込んだ本大会の画像・動画等を本大会公式ウェブサイト、「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」の公式ウェブサイト・公式 SNS 等で使用する場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- (13) 生年月日が 2007 年 4 月 10 日以前であること（15 歳以上であること）。
- (14) 未成年者の場合は、参加にあたり親権者等の法定代理人の承諾を得ていることとし、運営事務局が別途指定する保護者参加同意書（親権者等の法定代理人の署名捺印が必要です）を不備なく全て署名捺印がされている状態で、エントリーの際に提出できること。
- (15) 選手とその親族を含め、反社会勢力（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）ではないこと。
- (16) 本大会の参加にあたって必要な通信料、交通費、その他一切の経費を負担すること。

3 大会エントリー

(1) 本大会のエントリーは、本大会公式ウェブサイト (<https://meltyblood.typelumina.com/officialtournament>) にて行います。

(2) エントリーの際は事前に、「2 参加資格」を満たしているかご確認ください。

(3) 本大会は、本大会規約の「2 参加資格」を満たす方であれば、誰でも無料で参加できます。

(4) 本大会エントリー時には、以下項目の内容の登録が必須となります。

【プレイヤーネーム/メールアドレス/Discord】

※運営事務局はプレイヤーネームについて変更を要請することができ、選手はその要請に従う必要があります。

※エントリー締め切り後の登録情報の変更のご依頼には、ご対応できません。入力間違いには十分ご注意ください。

※本大会エントリーに際し、ご提供頂きました個人情報は、本大会規約で明示する利用目的のみで使用するものとし、当社グローバルプライバシーポリシー（ムブラ：<https://meltyblood.typelumina.com/privacy/>）に従い、適切に管理いたします。

※メールアドレスは、ご本人様確認、運営事務局と選手との連絡のために使用いたします。

(5) エントリーを行った方が 128 名の定員を超えた場合、先着順で本大会の出場選手を決定いたします。

4 大会形式

4.1 本大会について

(1) 本大会は 4 回の予選大会、各予選大会の上位 2 名が進出する決勝大会にわたって開催されます。

(2) 予選大会は計 4 回行われ各予選大会の上位 2 名（計 8 名）は決勝大会の出場権を獲得します。各予選大会の 3 位及び 4 位は決勝大会への繰上がり当選権を獲得します。

(3) 本大会は第 1～3 回の予選大会はオンラインでの開催となります。第 4 回当日予選大会及び決勝大会はオフラインでの開催を予定しています。

(4) 各プレイヤーの対戦（1 名 vs 1 名）を「MATCH(マッチ)」とします。

(5) 「MATCH」の中で、BO3 の場合最大 3 回、BO5 の場合最大 5 回行われる試合を「BATTLE (バトル)」とします。

(6) 予選大会は全てシングルエリミネーション方式のトーナメントとなります。

(7) 決勝大会はダブルエリミネーション方式のトーナメントとなります。

(8) 「ダブルエリミネーション方式」とは、MATCH で 1 度敗北したらその時点で敗退となる通常の「シングルエリミネーション方式」とは異なり、2 敗した時点で敗退となる大会方式です。

※ WINNERS サイドのトーナメント決勝を、本大会では「WINNERS FINAL」と呼びます。

※ 1 敗した選手同士の間でもシングルエリミネーショントーナメント (LOSERS サイド) を行い、その後 1 度も敗北しなかった選手が次の Round に進出していきます。

※ 通常のシングルエリミネーショントーナメント (WINNERS サイド) を行い、1 度も敗北しなかった選手が次の Round に進出していきます。

※ LOSERS サイドのトーナメント決勝を、本大会では「LOSERS FINAL」と呼びます。

※上記 2 つのトーナメント (WINNERS サイド・LOSERS サイド) を行い、最後まで残った 2 名の選手による優勝者決定戦「GRAND FINAL」を行います。

※すべての選手は 2 度敗北しないと、トーナメントから敗退にならないため、決勝戦で LOSERS サイドを勝ち上がった選手が勝利した場合、決勝の再戦リセットにより、もう 1 度決勝戦を行い、優勝者を決定します。

4.2 予選大会

4.2.1 オンライン予選大会

- (1) オンライン予選大会は、2022年4月10日(日)、7月(予定)、9月(予定)計3回実施予定です。
- (2) 大会形式は、シングルエリミネーション方式のトーナメント形式で行います。
- (3) 試合形式は、1Round 99カウント、3Round 制とし、TOP16まではBO3(2試合先取)、TOP8からはBO5(3試合先取)で行います。
- (4) 対戦ステージは「ランダムセレクト」固定となります。
※対戦選手同士で合意が取れた際には任意のステージを選択することが出来ます。
- (5) トーナメントの組み合わせは、エントリーをした選手の中で運営事務局によりランダムに決定します。
- (6) 各予選大会の上位2名が決勝大会に参加できます。
※いずれかの予選大会で上位2名となった選手は以降の予選大会には出場することは出来ません。
※3位または4位となった選手は上位2名選手が辞退した際の補欠選手として扱います。
- (7) ゲーム内のボタンセッティングはゲーム内に規定する範囲内において自由に変更可能です。
- (8) 選手は試合直前に必ず、相手選手と環境チェックのための確認試合(1試合)を行い、ラグチェック、ボタン動作チェックを行います。
※対戦選手同士で合意が取れた際にはラグチェックを行わず試合を開始することが出来ます。
※ラグチェックを実施せず試合を終了後、ラグによる勝敗の異議を唱えることは出来ません。
- (9) 両者1Roundを勝利している状態で、「DRAW」となった場合、続けて1Roundを行い、その試合の勝利者を決定します。
※続けて行った1Roundも「DRAW」となった場合、更に1試合(2Round先取)を行い、その試合の勝利者を決定します。
※本大会規約の「試合」はトーナメントの1つのRoundの勝敗を決するために行われる、複数のバトルの集合を指します。
※各対戦は運営事務局から各選手に出される指示に沿って、オンライン対戦「PLAYER MATCH」を使用して行われます。

4.2.2 オフライン予選大会

- (1) オフライン予選大会は、2023年1月(予定)の計1回実施予定です。
- (2) 大会形式は、シングルエリミネーション方式のトーナメント形式で行います。
- (3) 試合形式は、1Round 99カウント、3Round 制とし、TOP16まではBO3(2試合先取)、TOP8からはBO5(3試合先取)で行います。
- (4) 対戦ステージは「ランダムセレクト」固定となります。
※対戦選手同士で合意が取れた際には任意のステージを選択することが出来ます。
- (5) トーナメントの組み合わせは、エントリーをした選手の中で運営事務局によりランダムに決定します。
- (6) 予選大会の上位2名が決勝大会に参加できます。
※いずれかの予選大会で上位2名となった選手は以降の予選大会には出場することは出来ません。
※3位または4位となった選手は上位2名選手が辞退した際の補欠選手として扱います。
- (7) ゲーム内のボタンセッティングはゲーム内に規定する範囲内において自由に変更可能です。
- (8) 選手は試合直前に必ず、相手選手と環境チェックのための確認試合(1試合)を行い、ラグチェック、ボタン動作チェックを行います。
※対戦選手同士で合意が取れた際にはラグチェックを行わず試合を開始することが出来ます。
※ラグチェックを実施せず試合を終了後、ラグによる勝敗の異議を唱えることは出来ません。
- (9) 両者1Roundを勝利している状態で、「DRAW」となった場合、続けて1Roundを行い、その試合の勝利者を決定します。
※続けて行った1Roundも「DRAW」となった場合、更に1試合(2Round先取)を行い、その試合の勝利者を決定します。
※本大会規約の「試合」はトーナメントの1つのRoundの勝敗を決するために行われる、複数のバトルの集合を指します。

4.3 決勝大会

- (1) 決勝大会の形式は、ダブルエリミネーション方式のトーナメント形式で行います。
- (2) 試合形式は、全て 1Round 99 カウント、3Round 制とし BO5（3 試合先取）で行います。
- (3) 対戦ステージは「ランダムセレクト」固定となります。
※対戦選手同士で合意が取れた際には任意のステージを選択することが出来ます。
- (4) トーナメントの組み合わせは予選大会を勝ち抜いた 8 名の順位に応じて決定します。
※全選手 Winners 側からの開始となります。
- (5) 補欠選手の決定方法は下記手順を踏んで選出します。
※ 上位 8 名の中で辞退者がいた場合、辞退該当予選大会の 3 位もしくは 4 位の選手を補欠選手として選出します。
※ 補欠選手をやむを得ない理由で選出できなかった場合、特例措置として当日予選大会の成績により運営事務局が追加選出します。
- (6) 選手は試合直前に必ず、相手選手と環境チェックのための確認試合（1 試合）を行い、ラグチェック、ボタン動作 チェックを行います。
※対戦選手同士で合意が取れた際にはラグチェックを行わず試合を開始することが出来ます。
※ラグチェックを実施せず試合を終了後、ラグによる勝敗の異議を唱えることは出来ません。

4.4 コントローラー

純正以外のコントローラーやキーボード等を使用する場合は、以下の事項に従ってください。

- (1) 移動以外の操作【各種ボタンと割り当てボタン】を複数の入力系統に割り当てることはできません。
- (2) 移動を方向キー、ボタンで行う際、同じ移動操作を複数の入力系統に割り当てることはできません。
- (3) 左右の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、両方の入力を有効、または両方の入力を無効としなければなりません。
- (4) 上下の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、上の入力を有効としなければなりません。
- (5) 連射機能等のコントローラー側のマクロ機能は使用することができません。
- (6) レガシーコントローラーは、使用を禁止します。万が一使用が発覚した場合は、ペナルティの対象となります。ただし、直接プレイに影響が出ないもの（HIT BOX 等）は、使用が可能です。
- (7) 周辺機器（変換器等）は運営事務局では用意しませんので、ご自身でご用意ください。
- (8) 場合により、運営事務局によるコントローラーの動作チェックを行うことがあります。

4.5 キャラクター選択

- (1) 使用するキャラクターに制限はありません
- (2) 各対戦における「1P」「2P」については、運営事務局から指示があります。
- (3) 1 試合目のキャラクターの選択方法について、ブラインドピックはできません。各選手は自由にキャラクターを選びます。
※選手がブラインドピックを求めた場合、対戦相手は応じなければならず、両者運営事務局にキャラクター申告を行います。
- (4) 2 試合目以降は、直前の試合に負けた選手のみキャラクター変更可能とします。
- (5) 全てのキャラクターにおいて、「CUSTOMIZE COLOR」は使用可となります。

5 大会の進行

5.1 集合

- (1) 本大会に参加する選手は、運営事務局が指定する時間までに運営ツール「Discord」にて連絡を行う必要があります。
- (2) 本大会日程およびタイムテーブルに関しては、選手による変更は受け付けません。
- (3) 本大会運営上の理由からやむを得ない場合、運営事務局の判断で本大会日程およびタイムテーブルを変更することがあります。
- (4) Discord チャンネルでの名前は、エントリーサイト上で登録しているプレイヤーネームと同じ名前で登録してください。
- (5) 大会トーナメント表の上および対戦詳細ページ左側の選手は、各試合の開始時間に PLAYER MATCH でルームを作成し、本大会特設サイトの対戦詳細ページにキーワードを登録してください。
- (6) トーナメント表の下および対戦詳細ページ右側の選手は、対戦詳細ページにキーワードが登録されたら、速やかにルームに入室し、試合を開始してください。
- (7) 試合開始時間から 5 分後までに、対戦相手に対戦詳細ページにキーワードを登録していない、またはルームに入室していない場合は、Discord チャンネルにて、運営事務局にその旨を報告してください。
- (8) 対戦の開始について、運営事務局からの確認連絡から 5 分後までに応答しなかった選手は、その試合を不戦敗として処理すると同時に、次の試合までに選手側から申告がない場合は本大会を棄権したものと扱います。

5.2 試合中のトラブル

- (1) 試合中に通信の切断や、PlayStation 4、あるいは PlayStation 5 動作不良等により、バトルの続行が不可能になった場合、各選手はただちに運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ責任を負います。
- (2) 試合中にトラブルが起こった際、選手はどのような内容でも、ただちに運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。申告の際は PlayStation 4、あるいは PlayStation 5 の SHARE ボタン機能を使用し、スクリーンショットやビデオクリップを記録する義務を負います。
- (3) 遅くとも試合終了後 3 分以内に 運営事務局にその旨を申告しなかった場合、運営事務局による裁定が行われない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (4) 選手は、試合を行う上において自身で用意した機材やデバイスについての全ての責任を持つものとします。試合中の予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営事務局は調査を行い、ペナルティの発効や「再バトル」等の裁定を行います。
- (5) 選手は試合直前に必ず 1 度、相手選手と環境チェックのための確認試合（1 試合）を行い、ラグチェック、ボタン動作チェックを行います。

※対戦選手同士で合意が取れた際にはラグチェックを行わず試合を開始することが出来ます。

- (6) インターネットのラグによりどちらかの選手が対戦不可能と判断した場合は、必ず両選手とも PlayStation 4、あるいは PlayStation 5 の再起動を行ったうえで、もう 1 度確認試合を行い、ラグチェック、ボタン動作チェックを行います。
- (7) ラグチェック、ボタン動作チェックの再起動は、両選手合わせて 2 回までとします。2 回再起動を行った場合、対戦不可能と選手が判断してもそのままの環境で試合を開始します。ただし、運営事務局が行う確認により対戦を行う両選手の対戦環境（使用機材やネットワーク回線状況など）に問題が認められないにもかかわらず対戦不可能と運営事務局が判断した場合は、運営事務局の指定する手段によって該当する Round の勝利者を決定する場合があります。

- (8) 確認試合が完了した後、各選手は使用するキャラクターを選択しなおして、試合を開始します。
- (9) 確認試合が完了し本試合が開始した場合、いかなる不具合（使用キャラクターの選択ミスやコントローラーの具合等を含みますが、これらに限定されません）が発生しても、そのままの環境で試合を続行します。
- (10) 選手が意図的に試合の進行を妨げる行為をしたと大会運営スタッフが判断した場合、その選手は失格となります。
- (11) ネットワーク回線を絞る等で、ラグや遅延を意図的に行ったことが発覚、または運営事務局が判断した場合、その選手は失格となります。
- (12) 選手は運営事務局の裁定について異議を述べないものとします。
- (13) 運営事務局への申告をせずに試合を再開、もしくはルームを退出した場合、ペナルティが与えられる場合があります。
- (14) 不具合により、試合の続行不能や、正常でないソフトの挙動等のトラブルが発生する可能性があるとき、運営事務局はキャラクターの使用禁止等、臨時的ルールを制定できるものとします。

5.3 試合結果の報告

- (1) 試合終了後、試合の勝者は Discord の結果報告チャンネルにて、試合結果の報告を行ってください。
- (2) 運営事務局は、各選手によって行われる試合結果の報告内容をもとに本大会を進行いたします。

6 対戦環境

6.1 使用機材

- (1) 機材の PlayStation 4、あるいは PlayStation 5、パッケージ版のソフトまたはダウンロード版のソフトをご自身でご用意ください。
- (2) 大会当日時点の最新バージョンに必ず更新してください。
- (3) 言語設定、ボイス言語は日本語とします。
- (4) 参加選手自身のデバイス(ヘッドホン、イヤホン、アーケードコントローラー、ゲームパッド)は、必要に応じて使用してください。
- (5) ゲーム内のボタンセッティングは、「4.4 コントローラー」に規定する範囲内において自由に変更可能です。
- (6) 参加選手自身のデバイスが原因で、不具合やトラブルが起きた場合、Round を失ったとしても運営事務局は一切の責任を負いません。

6.2 ネットワーク回線

- (1) 必ず有線 LAN 接続で本大会に参加するものとします。ワイヤレス接続（Wi-Fi）での大会参加は禁止とします。Wi-Fi を使用していることが判明した時点で本大会を失格となり、ペナルティが与えられます。
- (2) 有線 LAN の接続診断は、PlayStation 4、あるいは PlayStation 5 の PS ボタンを押し、「ホーム画面」 「設定」 「ネットワーク」 「インターネット接続を診断する」で確認してください。
- (3) NAT タイプは「タイプ 2」になるように設定してください。

※ネットワーク接続が NAT3 になっているプレイヤーは、他のプレイヤーと正しくマッチできず、相手とマッチできなかったマッチセットは没収される可能性があります。

6.3 アカウント

- (1) 本大会に出場できるのは選手 1 人につき PlayStation Network アカウント（PlayStation Plus に加入しているもの）1 つとします。
- (2) 1 人の選手が複数の PlayStation Network アカウントでエントリーしていることを運営事務局が確認した場合、その選手の全てのアカウントの出場権を失い、失格となります。
- (3) 各選手は、選手自身のアカウントを使用して試合を行います。

7 配信

- (1) 本大会では、全てのバトルの全ての内容が、運営事務局によってストリーミング放送される可能性があります。
- (2) 全ての選手は、本大会で自身が行うバトルの、全部または一部が、ストリーミング放送されることに同意したものとします。
- (3) 大会の対戦中、PlayStation 4、あるいは PlayStation 5 のオンラインサービス「ブロードキャスト」での配信は、ネットワークに負荷がかかり対戦に影響が出る可能性があるため禁止とします。
- (4) 配信を行うことにより、試合内容に支障が生じたとしても運営事務局は一切の責任を負いません。

8 禁止事項

選手は以下の行為又はそのおそれがある行為を行ってはなりません。

- (1) 本大会規約に反すること。
- (2) 本大会受付時間に遅れる、または大会受付をしないこと。
- (3) 入賞賞品が授与される場合は、授与された副賞を転売サイト等で転売を行うこと。また、副賞を受け取る権利を譲渡すること
- (4) 本大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
※SNSを含みます。
- (5) 参加時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。
- (6) 同一の人物が複数回、本大会へのエントリーを行うこと。
- (7) 本大会への参加権を他者に譲渡すること。
- (8) 本大会開始後に運営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指示、要請に従わないこと。また、大会進行および運営を意図的に妨害すること。
- (10) 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、本大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (11) ネットワークの切断や試合の強制終了等、故意にバトルを続行不可能にすること。
- (12) 試合相手や他の選手へ賞品や金員等を分配する、もしくはその約束を打診すること。
- (13) 意図的に敗北するよう他の選手に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。
- (14) バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
- (15) 試合中に、対戦相手や大会運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、オフライン対戦の際に試合の助言を受けたりすること。
- (16) ゲームの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- (17) 公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切なプレイヤーネームを使用すること。
- (18) SNS等で、本大会や、「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」の信用を失わせるような言動、本大会に関する暴言やハラスメント行為、暴力、他の選手を煽る等の非紳士的行為を行うこと、その他各種法令に反する行為を行うこと。

- (19) 当社が定める「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」の規約・ルール等に違反すること。
- (20) 本大会に関して賭博を行うこと。
- (21) 以下の物やサービスを販売、あるいは提供している者とスポンサー契約を結ぶこと、または以下の物やサービスを宣伝すること（宣伝方法は限定せず、発言の他、ゲーム内の名前を利用することも含む）。
- ※運営事務局の事前承諾がある場合は、この限りではありません。
- ①アダルトコンテンツ、たばこ、アルコール、賭博、違法なデジタルコンテンツその他日本国内で販売が禁止されている物やサービス
- ②反社会的勢力に関わる物やサービス
- ③「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」その他当社の事業と競合する物やサービス
- (22) モラル、マナーその他公序良俗に反する行為を行うこと。
- (23) 本大会を実施する施設の利用規約等に反する行為を行うこと。
- (24) 当社、当社関係者又は第三者に対して損害を与え、その他何らかの迷惑を生ぜしめる行為を行うこと。
- (25) 反社会的勢力に対する利益供与その他の協力行為を行うこと。
- (26) その他、前各号に準ずる不適切な行為を行うこと。

9 ペナルティ

- (1) 選手が本大会規約に違反したと運営事務局が認めた場合、違反した選手にペナルティを与えます。
- (2) 大会受付時間内に受付を行わなかった選手は、いかなる理由があっても大会に参加することはできません。
- (3) 与えるペナルティは軽いものから順に警告、バトルの敗北、試合の敗北、大会の失格、一定期間の『「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」Official Tournament』の出場禁止、今後当社が開催する「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」に関する一切の大会への出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさ等を考慮し、運営事務局が決定します。
- (4) 同一の人物が繰り返し本大会規約に違反した場合、より重いペナルティが与えられます。
- (5) 運営事務局は与えたペナルティを、本大会公式ウェブサイト上で公表できるものとします。
- (6) ペナルティによって大会失格処分が下された場合、本大会における賞品の獲得資格は剥奪されます。
- (7) 選手が本大会規約に違反したことによって、運営事務局または当社に損害を与えた場合には、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。

10 一般

10.1 免責事項

- (1) ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期・中断する場合があります。
- 運営事務局の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品の授与等を行わない場合があります。また不可抗力による変更時、運営事務局は選手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請求の一切を受け付けません。
- (2) 選手同士のトラブルや、選手が本大会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、運営事務局は、運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

10.2 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

- (1) エントリー又は本大会の参加に際して提供された選手の個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用いたします。

(2) 選手は、参加中の肖像・プレイヤーネーム・年齢および自己紹介等の情報が、運営事務局および本大会関係者が作成するウェブサイト、本大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて今年度および来年度以降も使用される可能性があることに同意します。また、運営事務局および本大会関係者が制作する印刷物、ビデオ、情報メディア等による商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他権利を行使しないものとします。

11 規約の変更

(1) 運営事務局は、いつでも本大会規約を変更する権利を有します。

※感染症拡大防止のため、情勢を鑑みて変更を行う可能性がございます。

(2) 本大会規約が変更される際は本大会公式ウェブサイト上で、本大会規約を変更する旨及び変更後の本大会規約の内容並びにその効力発生時期を告知するものとします。

12 お問い合わせ先

大会公式 Discord : <https://discord.gg/NKK46wtytd>

※受付時間は、月曜日から金曜日の 10 : 00 ~ 18 : 00 です。

※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。

※土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付となります。

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。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。あらかじめご了承ください。

※"PlayStation"、"PS5"、"PS4"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

※本大会は当社および運営事務局が主催し、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントは一切関与していません。

13 変更履歴

2022年03月14日制定

©TYPE-MOON / Project LUMINA