

## 参加規約

本規約は、ソニーグループ株式会社（以下「SONY」といいます）が主催し、SONY より委託を受けた株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ（以下「SMS」といいます）及び株式会社ディー・エヌ・エー（以下「DeNA」といいます）、SONY、SMS、DeNA を併せて「大会運営事務局」といいます）が運営する「第 2 回『Sony Creative Cup featuring Fortnite』」（以下「本大会」といいます）に参加する参加者及び関係者全てに適用されるものとします。なお、本大会は Epic Games, Inc.が主催、推奨、または運営するものではなく、また同社との関連もありません。本大会に関連して参加者が提供する情報は、いずれも、Epic Games, Inc.ではなく、本大会の主催者である SONY に提供されます。

### 第 1 条 参加条件

本大会への参加を希望する者は、以下の各号に記載の条件をすべて満たしている必要があります。

1. 大会運営事務局の発行した応募フォームに対し、期間内に参加希望の旨を記載し、必要な情報を漏れなく提出していること。
2. 大会運営事務局から指定された日時に予選（勝ち残った場合には決勝大会）に参加できること。
3. 4 名からなる 1 チームで参加すること。
4. 別途本大会の運営事務局が指定する外部ツール（Tonamel を含むがこれに限られません。）の使用のために必要な登録を行い、本大会の運営事務局の指示に従いかかる外部ツールを利用すること。
5. 複数の参加登録をしていないこと。
6. Fortnite の製品を所有し、有効な Epic Games アカウントで利用できる環境を持っていること。
7. 対象プラットフォームで Fortnite へのアクセスを保有し、自身の有効な Epic Games アカウントで接続していること。
8. Epic Games が定める諸利用規約に違反していないこと。
9. 所有しているすべての Fortnite アカウントが Epic Games から BAN 処分を受けていないこと。申請後 BAN 処分を受け、本大会出場に影響が出る場合、必ず大会運営事務局に報告できること。
10. 本大会用の連絡および通話ツールとして Discord を利用できる環境にあり、大会運営事務局と日本語でコミュニケーションが可能であること。
11. チェックインが必要な日程においては、指定された時間までに接続できること。
12. 参加者は、日本に在住し、免許証 / 住民票（マイナンバー記載のないもの）、健康保険証、在留カード、パスポートなど、適法に日本に在住していることが証明可能な書類を所有していること。
13. 参加者が 2023 年 11 月 19 日 時点で 13 歳以上であり、かつ、参加者が未成年者である場合は、本大会への参加について保護者の同意を得ていること。なお、大会運営事務局は、未成年者が本大会

に参加した場合、保護者の同意を得ているものとみなし、保護者も本規約に同意しているものとみなす。

14. 本規約の内容を理解し、同意していること。

## 第 2 条 大会フォーマット

本大会のスケジュール、形式、参加プラットフォーム等は、以下に定めるとおりとします。

### 1. 予選

1.1. 大会日程 : 2023 年 11 月 19 日 (日)

1.2. 開催形式 : オンライン

1.3. 対戦形式 : スイスドロー

1.3.1. 大会進行ツールにて参加チームを組み分け、対戦相手を決定する。

1.4. 対戦ルール

1.4.1. 試合数 : 全 5~7 試合 (参加チーム数により異なる)

1.4.2. 勝利条件 : 1 試合先取制 (BO1)

1.5. 大会運営ツール

1.5.1. 対戦相手の決定・順位決定等の大会進行は Tonamel (トナメル) を使用する。

※ Tonamel とは : 大会運営を円滑にするためのトーナメントプラットフォーム。

1.5.2. 大会運営事務局とのコミュニケーション (大会進行及び諸事項の連絡) は Discord (ディスコード) を使用する。

※ Discord とは : ボイス、ビデオ、テキストのコミュニケーションサービス。

1.6. 参加チーム : 最大で 128 チームが参加できる。

1.6.1. 参加申し込み受付は先着順とする。定員 (128 チーム) を超えた場合は先着順でのキャンセル待ちとなる。

1.6.2. 予選には、大会運営事務局が指定するゲストチームが参加する。

### 2. 決勝大会

2.1. 大会日程 : 2023 年 11 月 23 日 (木)

2.2. 開催形式 : オンライン

2.3. 対戦形式 : ダブルエリミネーショントーナメント

2.4. 対戦ルール

2.4.1. 試合数 : 2~6 試合

2.4.2. 勝利条件

2.4.2.1. GrandFinal : 2 試合先取制 (BO3)

2.4.2.2. それ以外 : 1 試合先取制 (BO1)

2.5. 参加チーム : 予選での上位 4 チームが参加できる。

### 3. 参加プラットフォーム

3.1. 本大会は下記のプラットフォームでの参加が認められている。

- 3.1.1. PC
- 3.1.2. Nintendo Switch
- 3.1.3. Nintendo Switch Lite
- 3.1.4. PlayStation®4
- 3.1.5. PlayStation®5
- 3.1.6. Xbox One
- 3.1.7. Xbox X/S
- 3.1.8. スマートフォン (AndroidOS に限る)
- 3.1.9. タブレット (AndroidOS に限る)

## 第 3 条 設定・進行方法

本大会におけるゲームの設定及び本大会の進行方法は、以下に定めるとおりとします。

### 1. ゲームの設定

- 1.1. ゲームモード : クリエイティブ
- 1.2. チーム編成 : スクワッド
- 1.3. マッチメイキングサーバー : アジア
- 1.4. その他設定が変更される場合は、大会運営事務局から別途通達する。通達は Discord によって行う。

### 2. 予選における順位決定

- 2.1. 規定された試合数を実施した後、上位 4 チームが決勝大会への参加権を獲得する。
- 2.2. 規定された試合数を実施した後、2 チーム以上の勝利数が同数であった場合は、「オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ」や「ゲーム・ウィン・パーセンテージ」で順位を決定する
- 2.3. ゲストチームが予選での上位 4 チームに入っている場合でも決勝大会への出場権を獲得できず、5 位以降のチームの順位を繰り上げて決勝大会の出場権を付与する。

### 3. 決勝大会における順位決定

- 3.1. ダブルエリミネーション方式でのトーナメント戦を実施し大会順位を決定する。

### 4. ラウンド進行

- 4.1. チェックイン時刻は対戦開始 30 分前とする。チェックイン時刻までに、参加者が所定の Discord サーバーに接続し、Fortnite を起動して参加可能な状態なことを確認したうえで、参加者は所

定の Discord テキストチャンネルにチームが揃ったことを報告し、チェックイン完了となる。特別な事情があり、所定の時間にチェックインができない場合は、事前に必ず大会運営事務局まで連絡をすること。連絡をせずにチェックインをしなかった参加者は警告が与えられる。大会を通して警告を受け続けたチームは失格、減点などの処罰の対象となる可能性がある。

- 4.2. チェックイン終了後、対戦用の島コードが発行される。所定の Discord サーバーで案内を行うので、参加者は案内があり次第速やかに接続すること。
- 4.3. ラウンド開始前に何らかの問題が発生していた場合、大会運営事務局に状況を報告すること。
- 4.4. ラウンド開始のアナウンスが流れても接続できていない場合、参加者もしくは関係者は状況を大会運営事務局に報告すること。状況確認を行い、大会運営事務局が認めた場合のみ開始を遅らせる場合がある。

## 5. 再試合・リラウンド

- 5.1. 対戦中に接続切断された場合について、参加者は再接続し続行することができる。
- 5.2. ラウンドから切断され、復帰不可能な状態になった場合でもリラウンドは行わない。
- 5.3. 例外として、以下の場合は再試合・リラウンドを行うことがある。
  - 5.3.1. ゲームに致命的なバグやエラーが発生し、正常にプレイができないと大会運営事務局が判断した場合。
  - 5.3.2. 予選において、対戦中にゲストが接続切断されて復帰不可能な状態になった場合。

## 6. 試合結果の報告

- 6.1. 参加者は、各試合終了後、対戦結果のスクリーンショットを大会運営事務局が指定する場所に提出する必要がある。試合結果を提出できなかった場合は、獲得したポイントが認められない可能性がある。

## 7. クライアントのバージョンについて

- 7.1. 大会当日段階での最新バージョンで大会を実施する。

## 8. 本人確認

- 8.1. 大会運営事務局により Discord、もしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、参加者はその指示に従い、本人確認を行う必要がある。なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性がある。

## 第4条 配信

1. 本大会では参加者および関係者のみ配信することを許可します。なお、配信における遅延設定はしなくてもよいものとします。
2. 決勝大会については大会運営事務局が運営配信を実施します。

## 第5条 禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、大会運営事務局によるペナルティが科される場合があります。なお、反則行為への該当性及びペナルティを科すか否かに関する最終的な判断は、大会運営事務局の裁量に委ねられており、参加者及び関係者は大会運営事務局の判断に何らの異議も申し立てないものとします。

1. ラウンドに参加者以外のプレイヤーを入れて参加すること。
2. 公序良俗に反する名前で本大会に参加すること。
3. 1人のプレイヤーが複数のアカウントを用いて参加すること
4. ゲームプレイにあたって、不正行為、ハック、または他のサードパーティアプリケーションを使用すること。
5. ゴースティング行為。
6. ラウンド中に参加者自身以外の状況を知り得るスクリーンや映像を見る行為。
7. 大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為。
8. 大会内機密情報を外部に公開する行為。
9. 適切かつ明示された理由によらない故意による切断。
10. 談話などの他参加者と結託して不当に試合結果を操作する行為
11. ゲームにおける既知であった脆弱性を利用すること（現時点で違法となるゲーム内の脆弱性を把握し回避することは、プレイヤーの責任となる）。
12. オンラインでの嫌がらせ、否定的、または下品な表現を含め、侮辱的または秩序を乱す行動を取ること。
13. 大会運営事務局への業務妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
14. 大会運営事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為。
15. 大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為。
16. 犯罪行為または犯罪を誘発する行為。
17. 法令または公序良俗に反すると弊社並びに大会運営事務局が判断した行為。
18. 上記のほか、他のプレイヤーへの迷惑行為等、大会運営事務局が失格に値すると判断した場合。

## 第6条 賞品

1. 決勝大会終了後、以下に該当する参加者には、大会運営事務局から、以下の賞品が付与されます。

優勝

■ PlayStation®5（優勝チームメンバー1人1台）

2. 賞品は現状有姿の状態で参加者に付与されるものとし、参加者は、賞品を受領する権利を第三者に譲渡することはできないものとします。また、参加者は、賞品および賞品を受領する権利を現金に交換してはならないものとします。

## 第7条 個人情報の取扱い

1. 参加者及び関係者の個人情報（氏名、電話番号、Eメールアドレス、チーム名その他の個人情報）は、SONY が厳重に管理し、大会の運営（配信を含みます）及び賞品の発送のために利用します。
2. SONY は、参加者及び関係者から提供を受けた個人情報を、本人の同意なしに第三者に提供することはありません。ただし、本大会の実施に必要な範囲で、SMS、DeNA その他の外部協力会社への委託に基づき提供する場合及び法令に基づいて開示請求された場合はこの限りではありません。外部協力会社への個人情報提供にあたっては、個人情報の漏洩等がなされないよう、適切な安全対策を講じ、保管・管理を行います。
3. 本大会に関する個人情報の取扱いについてご質問等がある場合、または SONY が参加者及び関係者から提供を受けた個人情報の開示・訂正等・利用停止等についての権利を行使されたい場合には、以下の窓口にご連絡ください。

〔窓口〕

ソニーグループ株式会社 事業開発部門 Sony Esports Project お問い合わせフォーム  
(<https://sonygroup.my.salesforce-sites.com/sony/sonyesportproject1>)

4. その他 SONY の個人情報の取り扱いに関しては、SONY のプライバシーポリシー (<https://www.sony.com/ja/privacy/>) をご参照下さい。

## 第8条 免責事項

1. 大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、大会運営事務局で協議の上決定します。
2. 本大会に参加することにより、適用法で認められる範囲において、参加者は、Epic Games, Inc.、そのライセンサー、関連会社、およびそれらの従業員、役員、取締役、エージェント、請負業者、その他の代表者を、本大会に関連する全ての請求、要求、訴訟、損失、負債、および費用から、免責、補償し、かつ無害に保つことに同意します。

改定 2023/10/31