

第1条（本規約の目的）

本規約は、AFTER 6 LEAGUE実行委員会（以下「実行委員会」）が主催するeスポーツ大会である「AFTER 6 LEAGUE season 4（以下「本大会」）」における必要事項を定めたものとする。

実行委員会は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有する。

本大会は、主催者と共催者で構成された本大会の事務局（以下、「本事務局」）が運営及び大会進行、管理を行うものとする。

第2条（使用タイトル等）

本大会において使用するタイトルは、都度、本事務局の公式サイトに掲載するものとし、使用タイトルのバージョンがアップデート等された場合には、原則として、当該最新のバージョンを使用するものとする。

第3条（チームの参加条件）

1. 本大会の参加チーム（以下「参加チーム」）は、大会開催日時時点で以下の全ての条件を満たしている必要があるものとする。

（1）参加チームが所属する団体

①日本国内にて法人格を有する営利法人または公共団体であること。グループ企業との合同チームによる団体出場も可とする。

ただし、eスポーツチームの運営を主業とする法人または団体は除く。

②法人または団体の設立から6か月以上経過していること。

ただし、会社形態の変更（株式会社化、事業分社化、子会社化など）により設立から6か月に満たない場合、前身や親会社からの通算で満たす場合は可とする。

③本大会に所属団体として参加し、その所属団体の名称・ブランドロゴマーク等を本大会の配信等で使用することを、所属団体から正式に許諾を得ていること。

④参加チームの選手およびスタッフが第3条1.（2）で指定する条件を満たしていること。

⑤本規約の内容に同意していること。

（2）参加チームの選手およびスタッフ（以下総称して、「参加者」という）

①参加チームが所属する団体との間で雇用契約を締結していること。

②勤続期間が6か月以上であること。（有期雇用契約が更新されている場合に

は、更新前の期間も通算する。また、前項記載の会社形態の変更があった場合は形態変更前の期間も通算する。)

- ③現役プログラマー（プログラミングチームへの所属、大会賞金やスポンサーによる金銭面での支援）ではないこと。
- ④学校等（大学、大学院、短期大学、高等専門学校、高等学校を含むがこれに限らない）に所属する学生でないこと。
なお、学校等は前述に例示するものを意味し、学校等に該当するかどうか不明な場合は、事務局にて判断する。
- ⑤本大会の使用タイトルのアカウントを保有しており、かつ当該アカウントがBAN(利用停止措置)されていないこと。
- ⑥参加者が、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。
- ⑦その他、本規約の内容および本事務局が別途行う指示を遵守すること。
本大会において氏名、会社名、連絡先などの個人情報を本事務局に提供し、本事務局や本事務局が取材を許可したメディア各社による写真および映像撮影や取材を承諾すること。
- ⑧自己の肖像、会社名、チーム名、プレーヤー名、プレイ動画が含まれる本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含む）が、運営事務局または運営事務局が認める第三者によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、放送（ストリーミング放送を含む）、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用）されることを承諾すること（肖像権、パブリシティ権を行使しないこと）。
- ⑨チーム名、プレーヤー名に不適切な単語が含まれず、また第三者の権利を侵害していないこと。
- ⑩本大会中、参加者の体調不良等の事情により試合続行が不可能または困難であると本事務局が判断した場合、当該参加者のチームが棄権となる場合があることを了承すること。
- ⑪本規約の内容に同意していること。

2. ただし、第3条1.の参加条件を満たした場合でも、事務局判断により特定のチームあるいは特定の参加者の参加を認めない場合がある。

第4条（所属選手等の本大会登録）

1. 参加チームは、以下の各号に定める事項（以下「本届出事項」）を本事務局に登録

フォーム経由で提出するものとし、本事務局は、当該届出事項に基づき、所属選手およびチームスタッフに関する「選手等登録簿」を作成し、本大会登録を行うものとする。

なお、参加チームは、本届出事項に変更が生じた場合は、速やかに本事務局へ内容変更を届け出るものとする。

- (1) 参加タイトル
- (2) 参加タイトル内ユーザ名
- (3) 参加タイトル内ユーザID
- (4) 氏名
- (5) 連絡先（電話番号、メールアドレス）
- (6) 所属選手所属法人または団体の正式名称
- (7) 所属選手所属法人または団体のロゴデータ
- (8) 所属選手所属法人または団体への所属を証明する証憑類
- (9) 第3条1.(1)③についての許諾
- (10) 前各号のほか、本事務局が指定する事項

2. 参加チームは、事務局が指定したDiscordサーバーにも登録すること。

第5条（各部門における企業選出方法）

1. 全部門共通

- (1) 募集枠数に対し応募企業数が上回った場合には抽選とする。
- (2) 1つの企業が複数部門に応募することも可能とする。
ただし、募集枠数に対し応募企業数が上回り抽選となった場合には1企業1枠までとする。
- (3) 本大会のスポンサー企業、後援団体、第5条2.ならびに第5条3.で指定する企業には、予め「優先出場権」を付与するものとする。募集枠数に対し応募企業数が上回った場合には「優先出場権」を持つ企業を優先し、残りの枠を抽選とする。
- (4) season4 優先出場権の詳細については各タイトルの募集内容を参照すること。

2. APEX LEGENDS部門の優先出場権について

- (1) AFTER 6 LEAGUE season 3 APEX LEGENDS部門（以降、前回大会）のFINAL Tournament出場企業には「AFTER 6 LEAGUE season 4 APEX LEGENDS部門優先出場権」を付与する。募集枠数に対し応募企業数が上回った場合には「優先出場権」を持つ企業を優先し、残りの枠を抽選とする。

- (2) 前回大会FINAL Tournament出場企業のうち、エントリー期限内に本大会への応募手続きを行わなかった企業については、優先出場権を返上したとみなす。

3. PUBG MOBILE部門の優先出場権について

- (1) AFTER 6 LEAGUE season 3 PUBG MOBILE部門（以降、前回大会）Tier1の各DAY総合1位企業には「AFTER 6 LEAGUE season 4 PUBG MOBILE部門優先出場権」を付与する。募集枠数に対し応募企業数が上回った場合には「優先出場権」を持つ企業を優先し、残りの枠を抽選とする。
- (2) 前回大会のTier1各DAY総合1位企業のうち、エントリー期限内に本大会への応募手続きを行わなかった企業については、優先出場権を返上したとみなす。

第6条（試合形式およびルール）

本大会の試合形式は以下の2種類で行われる可能性があり、試合ルールは、使用タイトルごとに、別途本事務局が公表するルールに従うものとする。

1. オンライン形式－各参加チームが事業所・所属選手の自宅等から参加チームで所持するインフラとインターネット回線(有線・無線は問わない)を通じて行う形式
2. オフライン形式－各参加チームが本事務局の指定した場所・日時に集合し、本事務局が準備したインフラを用いて行う形式

第7条（個人視点の配信について）

オンライン形式で開催する試合について、5分以上のディレイをかけることを条件に個人視点の配信を行うことを認める。

なお、ディレイをかけずに配信を行った場合、ペナルティの対象とする。

第8条（禁止事項）

1. 参加チームならびに参加者は、自らあるいは第三者を通じて以下の行為を行ってはならないものとする。
 - (1) 試合の結果に影響を及ぼすおそれのある不正行為（八百長、賭博、改ざん行為、許可されていない外部ツール・機器の使用を含むが、これらに限られない）に関与すること。
 - (2) 本大会の進行、運営を妨害すること。または本大会の進行上必要な指示、要請に従わないこと。
 - (3) 試合に無断で欠席すること。

- (4) 本事務局、本大会スタッフ、参加者、その他第三者に対し、誹謗中傷もしくは名誉を毀損する言動を行うこと、プライバシーを侵害すること、または暴力もしくはハラスメントを行うこと。
 - (5) 使用タイトルの評判を毀損する言動をすること。
 - (6) 公序良俗に反する言動を行うこと。
 - (7) 本事務局または使用タイトルのパブリッシャーを含む第三者の知的財産権、肖像権等を侵害すること。
 - (8) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと。
 - (9) 上記のほか、本規約に違反する行為その他本事務局が不適切と判断する行為を行うこと。
2. 前項に関連し、参加チームならびに参加者は、本大会に参加するに当たり、使用機器構成の開示および使用端末の提示を本事務局から求められた場合、これに応じなければならないものとする。
 3. 本事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることができるものとする。

第9条（誠実義務）

参加チームは、参加者をして、自己の能力を最大限に発揮するため、常に最善の健康状態の保持および運動能力の維持・向上に努めさせるとともに、所属法人または団体における業務の履行の全うに努めさせなければならない。

第10条（参加者の個人情報・肖像等の使用）

1. 参加チームは、本届出事項に関連し、参加者の個人情報を本事務局に届け出る場合には、当該個人情報の届出について、所属選手またはチームスタッフから適切な同意を得るものとする。
なお、本事務局は、提供された個人情報を、本事務局の定める個人情報保護方針に従い管理するものとする。
2. 参加チームは、所属選手またはチームスタッフの氏名、所属団体名、所属団体ロゴ、本大会におけるプレイ動画、コメント、肖像等（以下「所属選手等の肖像等」）が、本事務局または第三者によって、テレビ、新聞、公式サイト、SNS等やその他メディア等において、期間の限定なく、無償で、編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含む）されることを承諾し、また、参加者をして承諾させるものとする。
3. 頂戴した個人情報については、「運営する各企業からの内容の確認および対応・連

絡」「各種情報の提供（E-mail、電話等による）」「お問い合わせに基づく利用者さまへの提案に向けた活動（ニーズの分析、サービスの開発など）」などに使用することがある。

第11条（変更・中止等）

本事務局は、本大会の運営上必要と判断した場合は、参加チームに対して事前に通知することにより、自らの裁量で、本大会の内容の変更、中断、中止、延期、試合ルールの変更等を決定することができるものとする。

第12条（免責等）

1. 本事務局が別途定める場合を除き、参加チームは、本大会への参加を、自身の費用および責任にて行うものとし、参加チームならびに参加者は、本大会への参加を通じてなされた自らの行為に関連して、第三者より何等かのクレーム、問い合わせ、苦情、要求、経費、費用（合理的な弁護士報酬を含む）、損害賠償、損失補償の請求を受けた場合には、自身の責任と費用において、これらを処理解決し、他の参加チームならびに他参加者、本事務局、その他の第三者に何等の迷惑や損害を及ぼさないものとする。
2. 前項に加え、本事務局は、本大会への参加に伴い参加チームまたは参加者に発生した一切の損害（以下各号に定める事項に基づく損害を含むがこれらに限らない）につき、本事務局の故意または重大な過失による場合を除き、一切その責任を負わないものとする。
 - （1）本大会の内容の変更、中断、中止、延期、試合ルールの変更等
 - （2）第3条または第8条3.に基づく、参加チームまたは参加者の参加禁止等の措置
 - （3）本大会の配信、放送等
 - （4）参加者等の肖像等の利用
 - （5）本大会開催中の参加チームまたは参加者の事故、事件、その他のトラブル等
 - （6）本大会使用のPC、スマートフォン、タブレット端末、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設備等の不具合・故障

第13条（準拠法および管轄）

本規約は日本国法に準拠するものとする。本規約に関する一切の紛争は、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とするものとする。

第14条（規約の変更）

本規約の内容は、本事務局の判断において、いつでも変更できるものとする。本規約の変更を行う場合、当該変更の内容を本事務局の公式サイトに掲載するものとし、当該掲載により変更が適用されるものとする。

◆お問い合わせ先

a6l@toppan.co.jp

受付時間は、月曜日～金曜日の平日10:00～17:00です。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

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します。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

以上。