
プロジェクトセカイ Championship 2022 Spring大会規約

- 1 はじめに
- 2 参加資格
- 3 大会形式
 - 3.1 大会エントリー
 - 3.2 大会モード
 - 3.3 賞金、賞品
 - 3.4 棄権
- 4 大会環境
 - <オンライン一次予選、二次予選>
 - 4.1 使用端末
 - 4.2 ネットワーク回線について
 - <準々決勝、準決勝、決勝>
 - 4.3 使用端末
 - 4.4 ネットワーク回線について
 - 4.5 クライアント
 - 4.6 アカウント
- 5 オンライン一次予選
 - 5.1 大会方式
 - 5.2 ルール
 - 5.3 エントリー方法など注意事項
- 6 オンライン二次予選
 - 6.1 大会方式
 - 6.2 ルール
 - 6.3 エントリー方法など注意事項
- 7 準々決勝
 - 7.1 大会方式
 - 7.2 ルール
- 8 準決勝
 - 8.1 大会方式
 - 8.2 ルール
- 9 決勝
 - 9.1 大会方式
 - 9.2 ルール
- 10 大会の進行
 - <オンライン一次予選、二次予選>
 - 10.1 プレイ中のトラブル
 - <準々決勝、準決勝、決勝>
 - 10.2 集合
 - 10.3 プレイ中のトラブル
 - 10.4 プレイスコアの報告
- 11 配信
- 12 禁止事項
- 13 ペナルティ
- 14 一般
 - 14.1 免責事項
 - 14.2 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等
- 15 準拠法及び裁判管轄
- 16 規約の変更
- 17 お問い合わせ先
- 18 変更履歴等
- 19 別資料A

1はじめに

「プロジェクトセカイ Championship 2022 Spring」におけるオンライン一次予選、オンライン二次予選（オンライン予選）および、準々決勝、準決勝、決勝（本戦）は、株式会社セガ、株式会社Colorful Paletteが提供する「プロジェクトセカイカラフルステージ！feat.初音ミク」を使用し、株式会社セガ、株式会社Colorful Paletteが主催、運営（以下、「運営チーム」といいます）および管理を行い、以下のとおり本大会のルールを定めています（以下、関連する注意事項等も含めて「本規約」といいます）。

運営チームは本規約に従って、本大会を進行するほか、本規約に定められていない内容が発生した場合や本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。

本規約に記載の日時は、全て日本標準時（JST）のものです。

2参加資格

本大会（3大会形式に定める全ての部の総称をいいます）はesports大会として継続的に開催するため、以下の参加資格が必要となります。

- (1) 本規約に同意いただけること。
 - (2) 「プロジェクトセカイカラフルステージ！feat.初音ミク」のプレイヤーであり、プレイヤーランクが30 以上の方。
 - (3) オンライン予選でプレイする課題曲のMASTERを解放している方。
 - (4) 年齢に制限はありません。
 - (5) 生年月日が2004年4月1日から2006年2月9日（大会エントリー開始時の満年齢18歳～16歳）の場合は、保護者参加同意書（※1）および賞金振込口座（参加者本人名義に限ります）確認書類を不備なく全て署名捺印がされている状態で、準々決勝の出場手続きの際に提出できること。
捺印に関して、手書きのサインや、シャチハタ（ゴム印）のものは認められません。
 - (6) 生年月日が2006年2月10日以降（満年齢15歳以下）の場合は、公式サイトにある保護者参加同意書（※1）および賞金振込口座（保護者名義に限ります）確認書類を不備なく全て署名捺印がされている状態で、準々決勝の出場手続きの際に提出できること。
捺印に関して、手書きのサインや、シャチハタ（ゴム印）のものは認められません。また以下の日程に保護者1名以上が同伴可能であること。
- 2022年3月26日（土） 東京近郊で行われる撮影会
2022年4月29日（金・祝） 東京近郊のイベント会場で行われる本戦のリハーサル（準々決勝出場チーム全員）
2022年4月30日（土） 東京近郊のイベント会場で行われる準々決勝（準々決勝出場チーム全員）
2022年4月30日（土） 東京近郊のイベント会場で行われる決勝（決勝出場チーム全員）
- (7) 準々決勝進出手続きの際に公的機関の発行する身分証明書（生年月日が記載されているもの、有効期限内のもの、原本のみ有効、コピーなどは不可）を提示できること。（有効な身分証明書の種類については「19別資料A」をご確認ください。）
 - (8) 中学生、高校生については、通学する学校の発行する顔写真付きの学生証、顔写真付きの生徒手帳または在学証明書のいずれかを提示できること。
 - (9) 2022年2月9日（水）～2022年4月30日（土）の期間中、運営チームからの連絡を受け取り、応じることができること。
 - (10) 上記(1)～(9)の条件を満たした3名1チームでエントリーができること。
 - (11) 以下に記載するものにすべて参加できること。

2022年2月25日（金）12:00～2月28日（月）12:00 オンライン一次予選

2022年3月4日（土）12:00～3月7日（月）12:00 オンライン二次予選

2022年3月26日（土） 東京近郊で行われる撮影会

2022年4月29日（金・祝） 東京近郊のイベント会場で行われる本戦のリハーサル（準々決勝出場選手）

2022年4月30日（土） 東京近郊のイベント会場で行われる準々決勝（準々決勝出場チーム全員）

2022年4月30日（土） 東京近郊のイベント会場で行われる準決勝（準決勝出場チーム全員）

2022年4月30日（土） 東京近郊のイベント会場で行われる決勝（決勝出場チーム全員）

(12) 海外在住で本大会に参加する方も、上記日程に参加できること。なお渡航に際して国または自治体から規定されている隔離期間も含めて日本国内に滞在すること。

(13) 本大会における全日程において、貴重品の管理は参加選手（以下、「選手」といいます）本人が行い、運営チームは一切の責任を負わないことに同意すること。

(14) 日本語で大会運営スタッフや他の選手と円滑にコミュニケーションが取れること。

(15) 本規約と別途指定する大会進行手順を理解し遵守すること。

(16) 株式会社セガおよび株式会社Colorful Palette並びにそれらのグループ企業の役員および従業員（業務委託、アルバイトも含みます）ではないこと。また、応募時点から直近6ヶ月以内に、雇用（アルバイトを含む）、業務委託等契約形態のいかんを問わず、株式会社セガおよび株式会社Colorful Paletteのグループの業務に従事していないこと。

- (17) 運営チームに所属していないこと。
(18) 運営チームより大会出場禁止処分を受けていないこと。
(19) 転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。また、RMT関連企業に所属していないこと。
(20) 本大会において氏名、年齢、住所などの個人情報を運営チームに提供し、運営チームやメディア各社による写真撮影や取材を許可すること。
(21) 準々決勝以降の出場者は、運営チームが準備した衣装を着用すること。ただし、個人ないしチームでスポンサー企業からユニフォームの提供を受けている場合は、ユニフォームの図案を提出し運営チームから事前に承諾を得る必要がある。
(22) 選手とその親族を含め、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。
※1 保護者参加同意書には、親権者等の法定代理人の署名捺印が必須となります。

3大会形式

本大会は、「オンライン一次予選」「オンライン二次予選」「準々決勝」「準決勝」「決勝」の5部で構成されています。

本大会は、必ず3名1チームで大会にエントリーし、各選手が「オンライン一次予選」「オンライン二次予選」「準々決勝」「準決勝」「決勝」に参加する必要があります。

オンライン一次予選、オンライン二次予選では選手自身の自宅、またはインターネットを含むプレイ環境が整った場所からご自身の端末で、オンラインで参加します。

準々決勝、準決勝、決勝では東京近郊のイベント会場に集合し、オフライン大会を行います。

準々決勝、準決勝、決勝では、ご自身の端末でプレイを行っていただきますが、端末にトラブルがあった際などは運営が用意した端末でプレイしていただく可能性があります。

オンライン一次予選では、全てのエントリーチームの中から200 チームがオンライン二次予選に進出します。

オンライン二次予選では、200チームから6チームが準々決勝に進出します。

準々決勝では、オンライン予選を通過した6チームに、「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」の上位2名と追加1名が組んだチームと、「プロジェクトセカイ Championship 2021 Autumn」の上位2名と追加1名組んだチームシードがチームとして加わり、計8チームにて本戦を実施します。

なお準々決勝以降の対戦方式は、シングルエリミネーショントーナメント方式とします。

※シングルエリミネーショントーナメントとは、参加チームが1つの試合に負けた場合は、トーナメントから除外される方式です。

準決勝では、準々決勝を勝ち上がった4チームが対戦します。

決勝では、準決勝を勝ち上がった2チームが対戦し、優勝チームを決定します。

※準々決勝以降に進出した選手のうち、首都圏（茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、神奈川県、山梨県）以外にお住まいの場合には、運営チームが交通費と宿泊費を負担いたします。なお撮影会に参加に際しても、適用されます。

※準々決勝以降に進出した選手のうち、首都圏（茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、神奈川県、山梨県）にお住いの場合でも、宿泊をご希望される場合は、運営チームが交通費と宿泊費を負担いたします。なお撮影会に参加に際しても、適用されます。

※満年齢が15歳以下、居住地が首都圏以外の場合は、同伴する保護者1名の交通宿泊費も運営チームが負担いたします。

※海外在住の選手が準々決勝以降に進出した場合は、渡航費（上限10万円まで）と隔離期間分の宿泊費を運営チームが負担いたします。

(1) 本戦（準々決勝、準決勝、決勝）に進出したチームが、何らかの理由により出場できなくなった場合、原則、オンライン二次予選で敗退した上位チームが繰り上げられます。上位チームが複数いる場合は、運営が公平に選出いたします。ただし日程的な問題など、繰り上げ対象のチームが出場できない場合は、そのまま進行します。

(2) 本戦（準々決勝、準決勝、決勝）に進出したチームの選手が、何らかの理由により出場できなくなった場合、選手の入れ替えは認めません。原則、オンライン二次予選に参加した選手で組んだチームでしか本選の出場は認められません。出場選手が揃わず、チームとして出場できなかった場合は、(1)に準じて本戦出場チームを繰り上げます。

(3) 最終順位確定後に入賞チームのペナルティが発覚した場合、そのチームの入賞を取り下げ、順位が直近の下位チームを繰り上げ対応いたします。下位チームが複数いる場合は、運営チームで対応を協議いたします。本戦以下のチームの繰り上げは行いません。

(4) 入賞チームは優勝1チーム、準優勝1チーム、準決勝出場チーム2チーム、準々決勝出場4チーム、計8チームとなります。

(5) 大会の日程に関しては、選手都合による変更は受け付けません。

(6) 通信トラブルによる遅延など、大会運営上の理由からやむを得ない理由があった場合、運営チームの判断で大会日程を変更することがあります。

3.1 大会エントリー

オンライン一次予選への参加は、運営チームの指定するエントリーサイトにてエントリーすることで完了とします。

- (1)「プロジェクトセカイ Championship 2022 Spring」大会公式サイトから提携先サイト（JCG）にてエントリーを行います。
- (2)大会エントリーには、提携先サイト（JCG）への会員登録が必要となります。
- (3) 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。
- (4) 本大会は、本規約の「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。
- (5) 募集人数の定員はありません。
- (6) 本大会に出場できるのは選手1人につき1つのアカウントとします。
- (7) 選手登録時には、以下項目について登録が必要です。
 - ①氏名（本名）/ ゲーム内プレイヤーネーム/ ゲーム内プレイヤーネームのフリガナ/ メールアドレス/ 性別/ 居住地域 / 使用端末種類 / 使用回線種別 / 端末の充電ケーブル種別 / 「プロジェクトセカイカラフルステージ！feat.初音ミク」プレイヤーID / 大会出場歴
 - ②選手登録後のプレイヤーネーム等の登録情報の変更は禁止となります。
 - ③氏名、メールアドレス等の個人情報は、ご本人様確認、当社とお客様との連絡のために使用いたします。
 - ④エントリー締め切り後の登録情報の変更につきましては、一切対応できません。入力間違いには十分ご注意ください。
 - ⑤大会エントリーに際し、ご提供いただきました個人情報は、本規約で明示する利用目的でのみ使用し、提携先である株式会社JCGのプライバシーポリシー（<https://www.jcg.co.jp/privacy-policy/>）に従い、適切に管理いたします。
 - ⑧大会エントリーは、選手登録後にチームの代表者1名が行う必要があります。
 - ⑨大会エントリー時には、以下の項目について登録が必要です。
 - ①チーム名 / チーム名の読み方 / チームに参加するチームメンバーID（マイページ内に記載された選手それぞれに付与されたID）
 - ⑩(9)で必要事項を入力後、チームに参加するメンバーへ登録したメールアドレスへ、承認メールが送信されます。チームメンバー2名は、エントリーサイト内に表示されている「招待を承諾」ボタンを押してください。「招待を承諾」ボタンを押すことで、大会エントリーが完了します。「招待を承諾」ボタンおさなかつた場合は、エントリーが完了されません。必ず2名のチームメンバーは、対応をしてください。
 - (11)チームの代表者は、任意のタイミングでチームを解散することができます。
 - (12)チームメンバーは、任意のタイミングでチームを脱退することができます。
 - (13)チーム代表者がチームを解散した場合は、大会エントリーは取り消されます。引き続き参加する場合は、再度大会エントリーする必要があります。
 - (14)チームメンバーが1名でもチームを脱退すると、大会エントリーは取り消されます。引き続き参加する場合は、再度大会エントリーを行う必要があります。
 - (15)オンライン一次予選開始後（2022年2月25日12:00以降）は、チームの脱退、チームの解散はできません。

3.2 大会モード

使用モードは以下の通りです。

- ・オンライン一次予選、二次予選：「ライブ」の「ひとりでライブ」の楽曲選択画面で課題曲を選択して大会モードに切り替えてプレイ。
- ・本戦：大会専用の「みんなでライブ」※特別な大会ルールが適用されます。

3.3賞金、賞品

本大会における賞金総額¥1,300,000と入賞賞品の振り分けは以下になります。

優勝（1チーム）¥1,000,000、ゲーム内称号

準優勝（1チーム）¥300,000、ゲーム内称号

準々決勝出場者 ゲーム内称号

※入賞者が15歳未満の場合は、本人には賞金は支払われず、保護者への振り込みとなります。

※ゲーム内称号とは、「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」のゲーム内で付与される称号になります。

※上記の「出場チーム」とは実際に出場し、敗退したチームおよび選手を指します。

※賞金は2022年6月末までに振り込み予定です。ゲーム内称号は2022年5月末までに付与予定です。

3.4棄権

(1) 本大会では原則、準々決勝開催日の3日前までで、任意のタイミングで棄権することができます。棄権を行った場合、それ以降の本大会の参加資格が失われます。

(2) 賞品は最終順位に応じてお渡しいたします。最終順位が確定する前に棄権を行った場合、賞金や賞品を受け取ることはできません。ただし、棄権の理由がやむを得ない事情であり、かつ事前に予測することが難しいものと運営チームが判断した場合、この限りではありません。

(3) (2)の場合において、棄権の理由がやむを得ない事情であり、かつ事前に予測することが難しいものと運営チームが判断した場合、(2)の規定に関わらず、賞金や賞品を受け取ることができる可能性があります。

(4) いかなる理由があっても、第三者によるなりすましは認められません。

4大会環境

本大会での対戦環境について定めています。

4.1 使用端末（オンライン一次予選、二次予選）

(1) ご自身の端末（スマートフォン、タブレット）をご用意ください。

(2) アプリケーションを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) 推奨端末は以下になります。

【Android】

Android6.0以降、Snapdragon 835相当以上、OpenGL ES 3.0以上、メモリ（RAM）2GB以上の端末

【iOS】

iOS 11以上、iPhone 8以降に発売された端末

(4) 言語設定は日本語とします。

(5) 音量、明るさの設定は変更可能です。

(6) ズーム機能や、スイッチコントロール機能は使用禁止とさせていただきます。

(7) 滑り止めマット、画面保護フィルム、手袋、テーピング、指先を保護するものなどは使用可能です。

- (8) 周辺機器（変換器、ヘッドホンなど）は運営チームでは用意しません。ヘッドホン、イヤホンはご自身でご用意ください。
- (9) 上記以外のアクセサリの使用は禁止します。手に付着させる液体や粉末類（ベビーパウダーやクリームなど）、レーンカバーおよび使用する端末に外付けするカバーなど、タッチペン、肘の角度を固定するもの、スマホスタンドの使用も禁止です。
- (10) iPhoneのスイッチコントロールなど、端末設定により画面を操作する機能の使用は禁止とさせていただきます。
- (11) 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、プレイに支障があった場合、運営チームは一切の責任を負いません。

4.2 ネットワーク回線について（オンライン一次予選、二次予選）

- (1) エントリー、ゲームのプレイに際してのインターネット接続料は選手のご負担になります。
- (2) ネットワーク回線の不具合などのトラブルにより、プレイに支障があったとしても運営チームは一切の責任を負いません。

4.3 使用端末（準々決勝、準決勝、決勝）

準々決勝からは、プレイ環境の統一と不正防止のため、選手が持参した使用端末に大会専用アプリをいれ、プレイをしていただきます。

大会専用アプリインストールのため、必ず2GB以上の空き容量をご準備いただくようお願いいたします。

プレイ環境確認のため、大会開始前に必ず大会専用アプリを使用してのプレイ時間を設けます。

なお、大会用アプリのインストールは運営チームが行います。機密保持やクライアント改ざんの観点から、本戦で使用する端末は運営チームが指定する場所でのみ使用が可能となります。予めご了承ください。

運営の許可なく持参した端末を使用したり、大会専用アプリの使用、撮影、複製などをした場合、ペナルティを与える場合があります。

- (1) ご自身の端末（スマートフォン、タブレット）をご用意ください。
- (2) 推奨端末は以下になります。

【Android】

Android6.0以降、Snapdragon 835相当以上、OpenGL ES 3.0以上、メモリ（RAM）2GB以上の端末

【iOS】

iOS 11以上、iPhone 8以降に発売された端末

- (3) 言語設定は日本語とします。
- (4) 音量、明るさの設定は変更可能です。
- (5) ズーム機能や、スイッチコントロール機能は使用禁止とさせていただきます。
- (6) 滑り止めマット、画面保護フィルム、手袋、テーピング、指先を保護するものなどは使用可能です。ただし端末や別の参加者に悪影響・損傷を与えない場合に限りです。
- (7) 周辺機器（変換器、ヘッドホンなど）は運営チームでは用意しません。ヘッドホン、イヤホンはご自身でご用意ください。
- (8) 上記以外のアクセサリの持ち込み、使用は禁止します。手に付着させる液体や粉末類（ベビーパウダーやクリームなど）、レーンカバーおよび使用する端末に外付けするカバーなど、タッチペン、肘の角度を固定するもの、スマホスタンドの持ち込みも禁止です。

- (9)) iPhoneのスイッチコントロールなど、端末設定により画面を操作する機能の使用は禁止とさせていただきます。
- (10) 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、プレイに支障があった場合、運営チームは一切の責任を負いません。
- (11) 場合により運営チームによる使用端末の動作チェックを行います。運営側で使用が認められないと判断した場合は、運営が用意した端末を使用するものとします。
- (12) 選手が持参した端末が故障した場合、運営チームが用意した端末を使用するものとします。
- (13) 貸し出した端末の原因により不具合やトラブルが起きた際に敗北した場合、運営チームは一切の責任を負いません。
- (14) 開発環境をダウンロードするために大会運営側で閲覧したサイトのURL、閲覧履歴について削除依頼を行います。依頼を受けた際には速やかに対応してください。

4.4 ネットワーク回線について（準々決勝、準決勝、決勝）

- (1) 準々決勝からは運営が用意した回線（有線またはWi-Fi）のみ使用可能とします。
- (2) キャリア回線がつながる端末は、必ずキャリア回線を切ってプレイしていただきます。
- (3) ネットワーク回線の不具合などトラブルにより、運営がプレイに支障をきたすと判断した場合は、再プレイを行う場合があります。
- (4) 準々決勝からは運営が用意した回線以外を使用した場合、ペナルティが与えられる可能性があります。

4.5 クライアント

- (1) オンライン一次予選、二次予選では、株式会社セガおよび株式会社Colorful Paletteが公開している『プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク』の最新バージョンを使用してプレイを行います。
- (2) 準々決勝、準決勝、決勝では、大会専用アプリを選手の持参端末にインストールし、使用してプレイを行います。

4.6 アカウント

- (1) 本大会に出場できるのは選手1人につき1つのアカウントとします。
- (2) 各選手は自身のアカウントを使用して大会に参加します。
- (3) 1人の選手が複数のアカウントでエントリーしていることを運営チームが確認した場合、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。

5 オンライン一次予選

2022年2月25日（金）12:00～2月28日（月）12:00に行われる、「オンライン一次予選」はオンラインで参加していただく、予選大会となります。

※大会のエントリー期間は2022年2月9日（水）12:00～2月28日（月）12:00までとなります。

5.1 大会方式

オンライン一次予選の期間内に、指定された設定で課題曲をプレイした選手の成績を集計し、

全てのエントリーチームの中から200チームがオンライン二次予選に進出します。

(1) 課題曲を2曲プレイして、合計スコアの高いチームからオンライン二次予選に進出となります。

(2) スコアの計算方法は以下となります。※コンボボーナスは計算に入りません

- PERFECT 3点
- GREAT 2点
- GOOD 1点
- その他0点

(3) チームのスコアの合計が同じ場合、3人の累計PERFECT数が多いチームから順に通過となります。

(4) チームの累計PERFECT数が同じ場合、3人のハイスコア達成までの課題曲の累計挑戦回数が少ないチームから順に通過となります。※リトライも1回のプレイとカウントされます。

(5) チームの累計挑戦回数が同じ場合、3人の累計最大コンボ数が多いチームから順に通過となります。

(6) チームの累計最大コンボ数が同じ場合、3人のハイスコアを獲得した日時の早いチームから順に通過となります。

(7) オンライン予選ではユニット編成は自由です。(本大会は、キャラクターのスキルは発動しません。またキャラクターのステータスによって、スコアは変わりません)

(8) 期間内の挑戦回数に制限はありません。

(9) オンライン二次予選に進出が確定した選手にのみ、運営チームから3/2（水）13時頃にエントリーサイト内マイページに表示する予定です。

ご登録いただいたメールアドレスに予選結果をお送りすることはございません。必ずエントリーサイトのマイページから結果をご確認ください。

(10) 通過した選手およびチームにはオンライン二次予選のご案内を表示いたします。

(11) なお、オンライン予選の当落状況のお問い合わせは受け付けておりませんので、ご了承ください。

5.2 ルール

下記条件で課題曲をプレイした場合、スコア画面の下部に「大会マーク、プレイヤーID、クリアタイム」が出てきます。エントリー締め切り後、運営チームがエントリー情報を元にゲーム内の情報を照合し、オンライン二次予選進出選手およびチームを確認いたします。

【条件】

- 予選課題曲のMASTERであること
- プレイヤーランクが30以上であること
- 課題曲を選択し、大会モードをONにしてプレイすること

【オンライン一次予選課題曲】

- ① ジャックポットサッドガール (MASTER) 楽曲Lv29
- ② KING (MASTER) 楽曲Lv29

- (1) 通信状況の良い場所でのプレイ、および十分に充電が行われた状態でのプレイをお願いいたします。
- (2) ライブ設定の制限はございません。
- (3) 大会モードではプレイした際のライブボーナス消費はございません。
- (4) 大会モードでは各種EXPや達成報酬、楽曲報酬、ライブ報酬、イベントPなど獲得することができません。
- (5) リトライは可能です。
- (6) 課題曲のクリア結果は大会対象楽曲を選択し、大会モードをONにすると楽曲選択画面で確認できます。

5.3 エントリー方法など注意事項

- (1) 大会エントリーを完了していない場合は、選考の対象外となります。
- (2) 本大会に出場できるのは選手1人につき1つのアカウントとします。
- (3) 1人の選手が複数のアカウントでエントリーしていることを運営チームが確認した場合、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。
- (4) エントリーは1人につき1チームのみとなります。

6 オンライン二次予選

2022年3月4日（金）12:00～3月7日（月）12:00に行われる、「オンライン二次予選」はオンラインで参加していただく、予選大会となります。

6.1 大会方式

オンライン二次予選の期間内に、指定された設定で課題曲をプレイした選手の成績を集計し、200チームから6チームが準々決勝に進出します。

- (1) 課題曲を3曲プレイして、合計スコアの高いチームからオンライン二次予選に進出となります。
- (2) スコアの計算方法は以下となります。※コンボボーナスは計算に入りません
 - PERFECT 3点
 - GREAT 2点
 - GOOD 1点
 - その他0点
- (3) チームのスコアの合計が同じ場合、3人の累計PERFECT数が多いチームから順に通過となります。

- (4) チームの累計PERFECT数が同じ場合、3人のハイスコア達成までの課題曲の累計挑戦回数が少ないチームから順に通過となります。※リトライも1回のプレイとカウントされます。
- (5) チームの累計挑戦回数が同じ場合、3人の累計最大コンボ数が多いチームから順に通過となります。
- (6) チームの累計最大コンボ数が同じ場合、3人のハイスコアを獲得した日時の早いチームから順に通過となります。
- (7) オンライン予選ではユニット編成は自由です。(本大会は、キャラクターのスキルは発動しません。またキャラクターのステータスによって、スコアは変わりません)
- (8) 期間内の挑戦回数に制限はありません。
- (9) オンライン二次予選に進出が確定した選手にのみ、運営チームから3/9 (水) 13時頃にエントリーサイト内マイページに表示する予定です。
- ご登録いただいたメールアドレスに予選結果をお送りすることはございません。必ずエントリーサイトのマイページから結果をご確認ください。
- (10) 通過した選手およびチームには準々決勝のご案内をお送りさせていただきます。
- (11) なお、オンライン予選の当落状況のお問い合わせは受け付けておりませんので、ご了承ください。

6.2 ルール

下記条件で課題曲をプレイした場合、スコア画面の下部に「大会マーク、プレイヤーID、クリアタイム」が出てきます。エントリー締め切り後、運営チームがエントリー情報を元にゲーム内の情報を照合し、準々決勝進出選手およびチームを確認いたします。

【条件】

- 予選課題曲のMASTERであること
- プレイヤーランクが30以上であること
- 課題曲を選択し、大会モードをONにしてプレイすること

【オンライン二次予選課題曲】

- ① STAGE OF SEKAI (MASTER) 楽曲Lv30
- ② 悪魔の踊り方 (MASTER) 楽曲Lv30
- ③ 天使のクローバー (MASTER) 楽曲Lv31

- (1) 通信状況の良い場所でのプレイ、および十分に充電が行われた状態でのプレイをお願いいたします。
- (2) ライブ設定の制限はございません。
- (3) 大会モードではプレイした際のライブボーナス消費はございません。
- (4) 大会モードでは各種EXPや達成報酬、楽曲報酬、ライブ報酬、イベントPなど獲得することができません。
- (5) リトライは可能です。
- (6) 課題曲のクリア結果は大会対象楽曲を選択し、大会モードをONにすると楽曲選択画面で確認できます。

- (1) 大会エントリーを完了していない場合は、選考の対象外となります。
- (2) 本大会に出場できるのは選手1人につき1つのアカウントとします。
- (3) 1人の選手が複数のアカウントでエントリーしていることを運営チームが確認した場合、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。

7. 準々決勝

2022年4月30日（土）に行われる、「準々決勝」は東京近郊のイベント会場で行われる、オフライン大会※1となります。

首都圏（茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、神奈川県、山梨県）以外にお住まいの場合には、運営チームが交通費と宿泊費を負担いたします。

首都圏（茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、神奈川県、山梨県）にお住まいの場合でも、宿泊をご希望される場合は、運営チームが交通費と宿泊費を負担いたします。

満年齢が15歳以下、居住地が首都圏以外の場合は、同伴する保護者1名の交通宿泊費も運営チームが負担いたします。なお大会進出には、『2 参加規約』に記載している身分証明書「19 別資料A」、保護者参加同意書を必ず提出していただきます。

海外在住の選手が準々決勝以降に進出した場合は、渡航費（上限10万円まで）と隔離期間分の宿泊費を運営チームが負担いたします。

※1：準々決勝以降については、有観客で実施する場合がございます。予めご了承ください。

7.1 大会方式

「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」の上位2名と追加1名で組んだチームと、「プロジェクトセカイ Championship 2021 Autumn」の上位2名と追加1名が組んだチームがシードチームとして加わり、計8チームにて実施します。なお準々決勝以降の対戦方式は、シングルエリミネーショントーナメント方式とします。

※シングルエリミネーショントーナメントとは、参加チームが1つの試合に負けた場合は、トーナメントから除外されるトーナメント方式です。

準決勝では、準々決勝を勝ち上がった4チームが対戦します。

- (1) 各チーム1名ずつ順番に抽選で選ばれた楽曲を1曲ずつプレイし、最終的にスコア総合計が高いチームが勝ち上がります。

チームの総合スコア合計が同点の場合、代表者だけでもう1曲プレイし、そのスコアが高い選手の勝利とし、勝利した選手が所属するチームが勝ち上がります。

- (2) さらに代表者同士がプレイし、再度同点だった場合は、勝敗が決まるまでプレイを繰り返し、課題曲は運営チームによる抽選で選ばれます。

- (3) 楽曲については、すでにプレイされている曲がもう一度選ばれる可能性もあります。

- (4) プレイ環境の統一と不正防止のため、選手の使用端末に大会専用のアプリをインストールし、プレイをしていただきます。

7.2 ルール

【スコア計算方法】

スコアの計算方法は以下となります。※コンボボーナスは計算に入りません

- PERFECT 3点
- GREAT 2点
- GOOD 1点
- その他0点

●準々決勝

全9曲の中からチーム内で相談の上、2曲ずつBAN（計4曲）を行います。

対戦は残り5曲の中から各チーム1曲ずつ選曲し、残り1曲をランダムで選曲した合計3曲で行います。

全てMASTERとなり、一度選ばれた楽曲は除かれます。

対戦は、1対1の対戦で勝敗を決定します。なお1度対戦した選手は、当該対戦では再度対戦することはできません。

（延長戦は除く）

チームの総合スコア合計が同点の場合、各チームから1名の代表者を選出し、

延長戦を行います。延長戦では、対戦で使用した楽曲が重複する可能性があります。

【準々決勝指定メンバー】

ユニット編成は、以下のメンバーが自動で編成されます。

- ①★1誰もが知る歌姫初音ミク
- ②★1はじける元気！鏡音リン
- ③★1はじけるパワフル！鏡音レン
- ④★1クールビューティー巡音ルカ
- ⑤★1赤く駆ける旋律MEIKO

※初期から加入しているメンバーとなります。

【大会専用アプリによるみんなでライブの設定】

- 活躍によるスコアボーナスなし
- コンボによるスコアボーナスなし
- FEVER、およびSUPER FEVERなし
- スキル発動なし
- 他プレイヤーのプレイ状況、コンボ情報非表示
- カットイン非表示
- 軽量モードのみ使用可能

※オプション、最終確認画面で上記の変更を行っても反映されません。

8.準決勝

2022年4月30日（土）に行われる、「準決勝」は東京近郊のイベント会場で行われる、オフライン大会となります。

8.1 大会方式

準決勝は、シングルエリミネーショントーナメント方式の準々決勝を勝ち上がった4チームによる対戦を行います。

※シングルエリミネーショントーナメントとは、参加チームが1つの試合に負けた場合は、トーナメントから除外されるトーナメント方式です。

決勝では、準決勝を勝ち上がった2チームが対戦し、優勝チームを決めます。

(1) 各チーム1名ずつ順番に抽選で選ばれた楽曲を3回プレイし、最終的にスコア総合計が高いチームが勝ち上がります。

チームの総合スコア合計が同点の場合、代表者だけでもう1曲プレイし、そのスコアが高い選手の勝利とし、勝利した選手が所属するチームが勝ち上がります。

(2) さらに代表者同士がプレイし、再度同点だった場合は、勝敗が決まるまでプレイを繰り返し、課題曲は運営チームによる抽選で選ばれます。

(3) 楽曲については、すでにプレイされている曲がもう一度選ばれる可能性もあります。

(4) プレイ環境の統一と不正防止のため、選手の使用端末に大会専用のアプリをインストールし、プレイをしていただきます。

8.2 ルール

【スコア計算方法】

スコアの計算方法は以下となります。※コンボボーナスは計算に入りません

- PERFECT 3点
- GREAT 2点
- GOOD 1点
- その他0点

●準決勝

全9曲の中からチーム内で相談の上、2曲ずつBAN（計4曲）を行います。

対戦は残り5曲の中から各チーム1曲ずつ選曲し、残り1曲をランダムで選曲した合計3曲で行います。

全てMASTERとなり、一度選ばれた楽曲は除かれます。

対戦は、1対1の対戦で勝敗を決定します。なお1度対戦した選手は、当該対戦では再度対戦することはできません。

（延長戦は除く）

チームの総合スコア合計が同点の場合、各チームから1名の代表者を選出し、

延長戦を行います。延長戦では、対戦で使用した楽曲が重複する可能性があります。

【準決勝指定メンバー】

ユニット編成は、以下のメンバーが自動で編成されます。

- ①★1誰もが知る歌姫初音ミク
- ②★1はじける元気！鏡音リン
- ③★1はじけるパワフル！鏡音レン
- ④★1クールビューティー巡音ルカ
- ⑤★1赤く駆ける旋律MEIKO

※初期から加入しているメンバーとなります。

【大会専用アプリによるみんなでライブの設定】

- ・活躍によるスコアボーナスなし
- ・コンボによるスコアボーナスなし
- ・FEVER、およびSUPER FEVERなし
- ・スキル発動なし
- ・他プレイヤーのプレイ状況、コンボ情報非表示
- ・カットイン非表示
- ・軽量モードのみ使用可能

※オプション、最終確認画面で上記の変更を行っても反映されません。

9決勝

2022年4月30日（土）に行われる、「決勝」は東京近郊のイベント会場で行われる、オフライン大会となります。

9.1 大会方式

決勝は、シングルエリミネーショントーナメント方式の準決勝を勝ち上がった2チームによる対戦を行います。

※シングルエリミネーショントーナメントとは、参加チームが1つの試合に負けた場合は、トーナメントから除外されるトーナメント方式です。

決勝では、3曲をプレイし、スコア合計の高いチームが優勝となります。

(1) 各チーム1名ずつ順番に抽選で選ばれた楽曲を3回プレイし、最終的にスコア総合計が高いチームが勝ち上がりま

す。
チームの総合スコア合計が同点の場合、代表者だけでもう1曲プレイし、そのスコアが高い選手の勝利とし、勝利した選手が所属するチームが勝ち上がります。

(2) さらに代表者同士がプレイし、再度同点だった場合は、勝敗が決まるまでプレイを繰り返し、課題曲は運営チームによる抽選で選ばれます。

(3) 楽曲については、すでにプレイされている曲がもう一度選ばれる可能性もあります。

(4) プレイ環境の統一と不正防止のため、選手の使用端末に大会専用のアプリをインストールし、プレイをしていただきます。

9.2 ルール

【スコア計算方法】

スコアの計算方法は以下となります。※コンボボーナスは計算に入りません

- PERFECT 3点
- GREAT 2点
- GOOD 1点
- その他0点

●決勝

全9曲の中からチーム内で相談の上で2曲ずつBAN（計4曲）を行います。

対戦は残り5曲の中から各チーム1曲ずつ選曲、1曲をランダムで選曲し、さらに初公開の楽曲を1曲使用した合計4曲で行います。

全てMASTERとなり、一度選ばれた楽曲は除かれます。

※楽曲は当日発表いたします。

対戦は、1対1の対戦で勝敗を決定します。なお1度対戦した選手は、当該対戦では再度対戦することはできません。

（4曲目、延長戦は除く）

4曲目（初公開曲）の対戦は、チームから代表者を1名選出し、1対1の対戦で勝敗を決定します。

チームの総合スコア合計が同点の場合、各チームから1名の代表者を選出し、延長戦を行います。延長戦では、対戦で使用した楽曲が重複する可能性があります。

【決勝指定メンバー】

ユニット編成は、以下のメンバーが自動で編成されます。

- ①★1誰もが知る歌姫初音ミク
- ②★1はじける元気！鏡音リン
- ③★1はじけるパワフル！鏡音レン
- ④★1クールビューティー巡音ルカ
- ⑤★1赤く駆ける旋律MEIKO

※初期から加入しているメンバーとなります。

【大会専用アプリによるみんなでライブの設定】

- 活躍によるスコアボーナスなし
- コンボによるスコアボーナスなし
- FEVER、およびSUPER FEVERなし
- スキル発動なし
- 他プレイヤーのプレイ状況、コンボ情報非表示
- カットイン非表示
- 軽量モードのみ使用可能

※オプション、最終確認画面で上記の変更を行っても反映されません。

10大会の進行

本大会の進行について定めています。

10.1プレイ中のトラブル（オンライン一次予選、オンライン二次予選）

- (1) プレイ中に通信の切断や端末の動作不良などにより、プレイの続行が不可能になった場合、端末の再起動などを行い、課題曲の再挑戦をしてください。
- (2) ゲーム自体の不具合により、プレイができない状況の場合、予選期間を延長する可能性があります。
- (3) 不正ツールなどを使用し不正操作が発覚、または運営が判断した場合、その該当選手は失格となります。
- (4) 選手は運営チームの裁定について異議を述べないものとします。
- (5) 既知の不具合により、プレイの続行不能や、正常でないアプリの挙動などのトラブルが発生する可能性があるとき、運営チームは臨時のルールを制定できるものとします。

10.2集合（準々決勝、準決勝、決勝）

- (1) 本大会に参加する選手は、メールにて送られてくる、運営チームが指定する時間までに、指定の場所に集合してください。
- (2) 指定する時間までに、指定の場所に集合しなかった場合、大会への参加はできません。
- (3) 公共交通機関に遅延があった場合、運営チームの判断により受付時間を延長する場合があります。
- (4) 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。
- (5) 大会運営上の理由からやむを得ない場合、運営チームの判断で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。
- (6) 大会日より前に新型コロナウイルス感染症に感染、または疑いがある場合は、すみやかに運営チームに報告し、指示を仰いでください。
- (7) 当日は体温検査を実施いたします。37.5℃以上の発熱や、新型コロナウイルス感染症の疑いがある、または疑いがある患者と接触があったと運営に判断された場合は失格になる可能性があります。

10.3プレイ中のトラブル（準々決勝、準決勝、決勝）

- (1) プレイ中に通信の切断や端末の動作不良などにより、プレイの続行が不可能になった場合、各選手はただちに運営チームにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。
- (2) プレイ中にトラブルが起こった際、選手はどのような内容でも、ただちに運営チームにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。
ただちに運営チームにその旨を申告しなかった場合、運営チームによる裁定が行われられない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (3) 選手は、プレイを行う上において自身で持ち込んだ機材・デバイスについての全ての責任を持つものとします。プレイ中の予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営チームは調査を行い、ペナルティの発効や再試合などの裁定を行います。
- (4) プレイ開始後、終了するまでに画面を閉じるなどでゲームが中断された場合、中断したそのプレイは記録なしとします。
- (5) 選手が意図的に試合の進行を妨げる行為をしたとスタッフが判断した場合、その選手は失格となる可能性があります。
- (6) 選手は運営チームの裁定について異議を述べないものとします。
- (7) 既知の不具合により、プレイの続行不能や、正常でないアプリの挙動などのトラブルが発生する可能性があるとき、運営チームは臨時のルールを制定できるものとします。

10.4プレイスコアの報告（準々決勝、準決勝、決勝）

- (1) 運営は全てのプレイを常に観戦しており、プレイ終了後の結果は運営が確認いたします。
- (2) 運営チームはプレイ結果の確認をもとに大会を進行いたします。

11配信

- (1) 本大会では、全てのゲームプレイの全ての内容が、運営チーム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、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されることに同意したものとします。
- (3) ストリーミング放送される試合は、運営チームが用意する機材を使用して行います。
- (4) 参加選手はオンライン一次予選、オンライン二次予選までに限り、大会に参加している様子や、プレイ画面を配信することを認められています。配信は各プラットフォームの規約並びに株式会社セガが定める「プロジェクトセカイカラフルステージ！feat.初音ミク」の利用規約および二次創作に関するガイドラインに準じてください。
- (5) 各参加選手は運営による本大会配信映像、音声の配信（ミラー配信）することは禁止されています。
- (6) 配信を行うことにより、プレイ内容に支障などのトラブルが生じたとしても運営チームは一切の責任を負いません。

12禁止事項

選手は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約に反すること。
- (2) 大会受付時間に遅れる、または大会受付をしないこと。
- (3) 入賞賞品の副賞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) 大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- (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、大会への応募を行うこと。
- (7) 大会への参加権を他者に譲渡すること。
- (8) 定められた時間に定められた場所に集合しないこと。
- (9) 大会開始後に運営チームに無断で大会を棄権し、離脱すること。
- (10) 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、運営を意図的に妨害すること。
- (11) 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、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (12) ネットワークの切断やクライアントの強制終了など、故意にプレイを続行不可能にすること。
- (13) 試合相手や他の選手へ賞金を分配する、もしくはその約束を打診すること。
- (14) 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。
- (15) ゲームプレイ以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。

- (16) (13)、(14)、(15) のみならず、プレイに対し意図的に手を抜くこと、試合の結果やプレイの内容について、他の選手と何らかの申し合わせを行うこと等スポーツマンシップに反する行為や態度を、運営チーム、他の選手、観客に見せること。
- (17) プレイ中に、対戦相手や大会運営スタッフ以外の者と、運営チームに無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。
- (18) プレイ中の選手にみだりに話しかけること。
- (19) 大会運営スタッフの許可なくプレイ中にメモを取るなど、プレイに関する記録を取ること。
- (20) プレイ中、大会運営スタッフの許可なく席を立つこと。
- (21) プレイ中、必要な機材以外の電子機器を操作したりすること。
- (22) クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- (23) 不正ツールなどを使用し不正な操作を行ったり、行おうとすること。
- (24) 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、その他不適切なゲーム内の名前を使用すること。
- (25) 大会会場内外やSNSなどで、「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」の信用を失わせるような言動、他の選手に対する暴言やハラスメント行為、暴力、他の選手を煽るなど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。
- (26) 顔や身元を隠す服装や、公序良俗に反する格好で大会会場に入ること。コロナ対策のマスクは例外とします。
- (27) 株式会社セガが定める、「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」の利用規約に違反すること。
- (28) 本大会に関して賭博を行うこと。
- (29) 反社会的勢力と関係すること。
- (30) 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。方法は限定せず、発言の他、ゲーム内の名前を利用するものや、宣伝となるような服装を着用して出場することも対象とする。
- ※運営チームの事前承諾がある場合は、この限りではありません。
- ① ポルノ、たばこ、アルコール、賭博、不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 「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」その他の株式会社セガおよび株式会社Colorful Paletteのゲームの利用規約に違反するサービス
- ③ 「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」その他の株式会社セガおよび株式会社Colorful Paletteの事業と競合する物やサービス
- (31) 新型コロナウイルスに感染していること、疑いがある患者と接触があったことについて、虚偽の申告を行うこと。

13ペナルティ

- (1) 選手が本規約に違反したと運営チームが認めた場合、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、ライブの敗北、大会の失格、一定期間の「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」関連大会への出場禁止、無期限の「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat.初音ミク」関連大会への出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営チームが決定します。
- (4) 同一の人物が繰り返し本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) 運営チームは与えたペナルティを、公式ウェブサイト上など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、本大会の出場権や賞金獲得資格は剥奪されます。
- (7) 選手が本規約に違反したことによって、運営チーム、株式会社セガおよび株式会社Colorful Palette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。
- (8) 不正操作など、悪質な行為と判断した場合はアカウントを停止させていただく場合があります。

14 一般

14.1 免責事項

- (1) ゲームサーバーのトラブル、天災、感染症、疫病等、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。運営チームの責任によらない不可抗力による変更時は、賞金や交通費、支援の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、運営チームは選手に対してその責任を負わず、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、運営チームは、運営チーム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。

14.2 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。また、本大会の運営に必要な範囲でエントリーされた選手のゲームデータ・プレイヤーID等が株式会社セガおよび株式会社Colorful Paletteから運営委託される企業に提供される場合があります。
- (2) 本大会の運営および賞品提供に必要な範囲でエントリーされた選手のゲームデータ・プレイヤーID等が運営委託される企業から株式会社セガおよび株式会社Colorful Paletteへ提供される場合があります。
- (3) 選手は、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、運営チームおよび大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて、今年度並びに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して運営チームおよび大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなど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の権利を行使しないものとします。
- (4) 提供された個人情報は大会終了2ヶ月以内に全て削除いたします。

15 準拠法および裁判管轄

- (1) 本大会、本規約に関する一切の事項は、日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとします。
- (2) 本大会、本規約に関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

16規約の変更

- (1)運営チームは、予告なく本規約を変更する権利を有します。
- (2)本規約が変更される際は公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

17お問い合わせ先

contact@pjsekaics.com

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日10：00～18：00となります。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌平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。

18変更履歴等

2022年2月10日 改定

準々決勝進出時に必ず提出していただきます。大会開催日に有効な物のみが、身分証明書として認められます。大会当日に有効ではないものについては、いかなる理由をもっても身分証明書としては認められません。

1. 身分証明書として認められるもの

- (1) 在籍する学校の発行する学生証
- (2) 在籍する学校の発行する生徒手帳
- (3) 在籍する学校の発行する在学証明書
- (4) 自動車運転免許証
- (5) 旅券（パスポート）
- (6) 船員手帳
- (7) 海技免状
- (8) 小型船舶操縦許可証
- (9) 猟銃・空気銃所持許可証
- (10) 宅地建物取引主任者証（宅地建物取引士証）
- (11) 電気工事士免状
- (12) 無線従事者免許証
- (13) 認定電気工事従事者認定証
- (14) 特殊電気工事資格者認定証
- (15) 航空従事者技能証明書
- (16) 動力車操縦者運転免許証
- (17) 教習資格認定証
- (18) 運転経歴証明書（平成24年4月1日以後に交付されたものに限る）
- (19) 住民基本台帳カード（有効期限内のものに限る）
- (20) 在留カード
- (21) 仮滞在許可書
- (22) 特別永住者証明書
- (23) 身体障害者体障害者手帳
- (24) 療育手帳
- (25) 国もしくは地方公共団体の機関が発行した身分証明書（写真付）
- (26) 国民年金手帳
- (27) 国民年金証書
- (28) 印鑑登録証明書
- (29) 船員保険年金証明書
- (30) 児童扶養手当証書
- (31) 共済年金証書
- (32) 住民票の写しもしくは住民票記載事項証明書
- (33) 戸籍の附票の写し（謄本若しくは抄本）※マイナンバーの記載を除くもの