

## 1 はじめに

「プロジェクトセカイ Championship 2024 Autumn powered by ヴァイスシュヴァルツ」におけるオンライン予選および、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きめて「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を解放している方。
- (4) 生年月日が2006年10月18日以降（大会エントリー開始時の満年齢18歳未満）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。
- (5) 準決勝進出手続きの際に本人確認のため、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。）
- (6) 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。  
小学生以下については、本人の身分証明書および保護者の顔写真付きの身分証明書を提示できること。
- (7) 本大会期間中期間中、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。
- (8) 本大会に参加する選手は、以下に記載するものすべてに参加できること。

2024年10月18日（金）12:00～10月21日（月）12:00 オンライン一次予選  
2024年10月25日（金）12:00～10月28日（月）12:00 オンライン二次予選  
2024年12月7日（土）東京近郊のイベント会場で行われる本戦のリハーサル（準決勝出場選手）  
2024年12月8日（日）東京近郊のイベント会場で行われる準決勝、決勝（準決勝出場選手全員、決勝出場選手全員）  
なお18歳未満の選手は、以下の日程に保護者1名以上が同伴可能であること。

- (9) 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）本人または保護者が行い、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。
  - (10) 日本語、英語、韓国語または中国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。
  - (11) 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。
  - (12) 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。
  - (13) 運営チームに所属していないこと。
  - (14) 運営チームより大会出場禁止処分を受けていないこと。
  - (15) 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。
  - (16) 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。
  - (17) 準決勝以降の出場者で、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こと。
  - (18) 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。
  - (19) 日本国刑法その他刑事罰を定めた法規に違反したことがなく前科前歴がないこと、及び過去から現在においても違法行為、犯罪行為その他に関わったことが一切ないこと。
- ※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。

### 【海外選手の大会出場について】

日本国以外の国または地域から大会に参加する場合は、上記に記載した参加資格に加え、以下に記載する事項を同意し、厳守することで参加資格を得ることができます。

- (20) 日本国以外の国または地域から大会に参加する選手も、上記(9)記載の大会に関する全日程に参加できること。  
コロナウイルス感染症対策により、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が設定された場合は、隔離期間もきめて日本国内に滞在できることを含みます。
- (21) 本大会は賞金制大会のため、短期就労ビザの取得が必要となります。居住国内および居住地域の日本大使館にて短期就労ビザ申請を行えること。※短期就労ビザ申請に必要な書類については、大会運営チームよりお送りいたします。ただし、必要な書類の内容については運営チームに連絡し、適切な書類の提出を依頼すること。  
※申請費用については、運営チームが負担いたします。ただし、ビザ申請時に支払った領収書の提出をいただきます。提出がなかった場合は、お支払いすることができません。予めご了承ください。
- (22) 短期就労ビザが取得できなかった場合は、観光ビザにて大会出場は可能です。ただし、上位入賞した場合に贈呈される賞金および副賞を受け取ることはできません。
- (23) 短期就労ビザを取得していることを証する書面等を準決勝の出場手続きの際に提出できること。
- (24) 賞金を受領できる自己名義の金融機関の口座を保有していること。※Paypal などの個人間送金サービスは対応できません。

## 3 大会形式

本大会は、「オンライン予選」「準決勝」「決勝」の3部で構成されています。

本大会は、必ず選手個人で エントリーし、各選手が「オンライン予選」「準決勝」「決勝」に参加する必要があります。ただし、選手が未成年である場合は、保護者その他の法定代理人の許可を得たうえで、エントリーを行っていただくようお願いいたします。

オンライン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。

準決勝、決勝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、運営が続行不可能と判断した場合は運営チーム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。

オンライン予選では、全てのエントリー選手の中から19名が準決勝に進出します。

準決勝からオンライン予選を通過した19名に、「プロジェクトセカイ World Championship 2024 Spring powered by ヴァイスシュヴァルツ」の優勝者1名がシード選手として加わり、計20名にて準決勝を実施します。

なお準決勝は、5名1グループに分かれ、各グループ1位が決勝に進出します。

決勝では、1名の優勝者を決めます。

※準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。

※準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18歳未満、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決勝以降に進出した場合は、渡航費（上限10万円まで）と大会に出場するために必要と運営チームが認めた滞在日数の宿泊費を運営チームが負担いたします。

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

(2) 最終順位確定後にペナルティが発覚した場合、その選手の入賞を取り下げ、順位が直近の下位選手を繰り上げ対応する場合があります。下位選手が複数いる場合は、運営チームで対応を協議いたします。本戦以下の選手の繰り上げは行いません。

(3) 入賞は、優勝1名、準優勝1名、3位1名、4位1名とします。

(4) 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。

(5) 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 2024 Autumn power by ヴァイスシュヴァルツ」は、委託先である株式会社 JCG（東京都品川区東五反田4-7-20 相生ビル 4F）が運営するサイト（以下、エントリーサイト）にてエントリーを行います。

(2) 大会エントリーには、エントリーサイト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のみ使用し、提携先である株式会社 JCG が適切に管理いたします。

⑧ 大会エントリーは、選手本人が行う必要があります。

### 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¥700,000と入賞賞品の振り分けは以下になります。

・優勝（1名）¥500,000、ゲーム内称号

・準優勝（1名）¥100,000、ゲーム内称号

・3位（1名）¥50,000、ゲーム内称号

・4位（1名）¥50,000、ゲーム内称号

準決勝出場者 ゲーム内称号

※入賞者が18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「出場選手」とは実際に出場し、敗退した選手を指します。

※賞金は2025年2月末までに振り込み予定です。ゲーム内称号は2025年2月末までに付与予定です。

なお、海外選手が日本円以外での受領を希望する場合、運営チームが賞金を支払う日の前日終値の為替相場レートに従って支払うものとする。為替相場レートは以下のレートにて算定します。

[http://www.murc-kawasesoubu.jp/fx/past\\_3month.php](http://www.murc-kawasesoubu.jp/fx/past_3month.php)

### 3.4 棄権

(1) 本大会では原則、準決勝開催日の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

(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】

Android8.0以降、Snapdragon 845相当以上、メモリ（RAM）4GB以上の端末

【iOS】

iOS 11以上、iPhone 11以降に発売された端末

(4) 言語設定は各プレイヤーの裁量において自由に選択可能です。

(5) 音量、明るさの設定は変更可能です。

(6) スーム機能や、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（ヘビーパウダーやクリームなど）、レーンカバーなど、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) アクセスガイドの使用は可能とします。

(12) 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（準決勝、決勝）

準決勝からは、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インストールし、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3GB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、大会専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。

運営チーム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】

Android8.0以降、Snapdragon 845相当以上、メモリ（RAM）4GB以上の端末

【iOS】

iOS 11以上、iPhone 11以降に発売された端末

(3) 言語設定は各プレイヤーの裁量において自由に選択可能とします。

(4) 音量、明るさの設定は変更可能です。

(5) スーム機能や、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ます。

(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）、レーンカバーなど、タッチペン、肘の確度を固定するもの、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) アクセスガイドの使用は可能とします。

(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。

(12) 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。運営チーム側で使用が認められないと判断した場合は、運営チームが用意した端末を使用するものとします。

(13) 選手が持参した端末が故障する等、運営が続行不可能と判断した場合は運営チームが用意した端末を使用するものとします。

(14) 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。

(15) 開発環境をダウンロードするために大会運営チーム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（準決勝、決勝）

(1) 準決勝からは運営チームが用意した回線（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、運営チーム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) 準決勝からは運営チーム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

2024年10月18日（金）12:00～10月21日（月）11:59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2024年9月28日（土）～10月21日（月）11:59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、300名がオンライン二次予選に進出します（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のでご注意ください。）。一次予選期間終了後、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を確認・決定いたします。オンライン二次予選進出者の決定方法・通知方法は、以下のとおりです。

(1) 期間内に課題曲を2曲プレイし、課題曲のハイスコアの合計値（以下、「合計スコア」といいます）が高い選手がオンライン二次予選に進出できます。

(2) スコアの計算方法は以下のとおりです。※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) 合計スコアが同じ選手がオンライン二次予選の進出ライン上に複数いる場合、以下の条件を①から順に判定し、優位に立った選手からオンライン二次予選の進出が決定されます。

①累計 PERFECT 数が多い選手

②合計スコア達成までの課題曲の累計挑戦回数が少ない選手（理由を問わず、リトライした場合も 1 回のプレイとカウントされます。）

③累計最大コンボ数が多い選手

④合計スコアを達成した日時が早い選手

(4) 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 10 月 23 日 (水) 13 時頃にエントリーサイト内マイページにその旨を表示する予定です。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。

(5) 通過した選手には、オンライン二次予選のご案内を表示いたします。

(6) 通過状況の個別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を確認いたします。

【条件】

- ・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

【オンライン予選課題曲】

- 1 熱異常 (MASTER) 楽曲 Lv32
- 2 88☆彗 (APPEND) 楽曲 Lv32

(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。

# 6 オンライン二次予選

2024 年 10 月 25 日 (金) 12:00 ~ 10 月 28 日 (月) 11:59 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、上位 19 名が準決勝（本戦）に進出します。二次予選期間終了後、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、本戦進出選手を確認・決定いたします。本戦進出者の決定方法・通知方法は、以下のとおりです。

(1) 期間内に課題曲を 2 曲プレイし、課題曲のハイスコアの合計値（以下、「合計スコア」といいます）が高い選手が本戦に進出できます。

(2) スコアの計算方法は以下のとおりです。※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) 合計スコアが同じ選手が本戦進出ライン上に複数いる場合、以下の条件を①から順に判定し、優位に立った選手から本戦の進出が決定されます。

① 累計 PERFECT 数が多い選手

② 合計スコア達成までの課題曲の累計挑戦回数が少ない選手（理由を問わず、リトライした場合も 1 回のプレイとカウントされます。）

③ 累計最大コンボ数が多い選手

④ 合計スコアを達成した日時が早い選手

(4) 本戦に進出が確定した選手にのみ、運営チームから 10 月 30 日 (水) 13 時頃にエントリーサイト内マイページにその旨を表示する予定です。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。

(5) 通過した選手には、本戦のご案内を表示いたします。

(6) 通過状況の個別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、オンライン二次予選進出選手を確認いたします。

【条件】

- ・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

【オンライン予選課題曲】

3 AMARA (大未来電腦) (MASTER) 楽曲 Lv34

4 キラー (APPEND) 楽曲 Lv33

(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。

### 6.3 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。

## 7 準決勝

2024 年 12 月 8 日（日）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。

### 7.1 大会方式

準決勝は、オンライン予選を勝ち上がった選手を 5 名ごとに分け、対戦を行います。各グループでは課題曲を 2 曲プレイ。さらに新曲 1 曲をプレイし、スコア合計上位の 1 名が決勝に進出となります。決勝では、準決勝を勝ち上がった 4 名が対戦し、優勝選手を決めます。

- (1) 選手のスコア合計が同率の場合、その選手だけでもう 1 曲プレイし、そのスコアが高い選手の勝利とします。
- (2) 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。
- (5) 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。

### 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

選手のスコア合計が同率の場合の延長戦は、楽曲が重複する可能性があります  
※準決勝以降の楽曲については、後日改めてご案内します。

【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 決勝

2024 年 12 月 8 日（日）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。

### 8.1 大会方式

4 名の選手が、課題曲を 2 曲プレイ。さらに新曲 1 曲をプレイし、スコア合計が高い選手が優勝となります。

- (1) 選手のスコア合計が同率の場合、もう 1 曲プレイし、そのスコアが高い選手の勝利とします。
- (2) 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。
- (5) 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。

### 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

#### ●決勝

運営チームの抽選によりその場で 2 曲が選ばれます。一度選ばれた楽曲は除かれます。  
選手のスコア合計が同率の場合の延長戦は、楽曲が重複する可能性があります

※準決勝以降の楽曲については、後日改めてご案内します。

【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 大会の進行

本大会の進行について定めています。

### 9.1 プレイ中のトラブル（オンライン予選）

- (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、または運営チームが判断した場合、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。

### 9.2 集合（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チームに判断された場合は失格になる可能性があります。

### 9.3 プレイ中のトラブル（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。

### 9.4 プレイスコアの報告（準決勝、決勝）

- (1) 運営チーム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チームが確認いたします。
- (2) 運営チームはプレイ結果の確認をもとに大会を進行的にします。

## 10 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いきます。
- (4) 参加選手はオンライン二次予選、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) 各参加選手は運営チーム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。

## 11 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など。
- (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) プレイ中の選手の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など。
- (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い、または行おうとすること。

- (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し、またはチーム名に使用すること。
- (25) 大会会場内外や SNS など、「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。新型コロナウイルス感染症対策としてマスク着用は例外とします。
- (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 ホルム、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。

## 12 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等の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ことがあります。
- (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。

## 13 一般

### 13.1 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。

### 13.2 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。なお、賞品・賞金等の提供のために必要な情報は賞品・賞金等の提供が終了後に削除します。ただし、法令等で一定期間保存を要する場合は除きます。

## 14 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。

## 15 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。

## 16 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。

## 17 変更履歴等

2024年9月28日 5.1 大会方式 改定  
6.1 大会方式 改定

## 18 別資料 A

以下の各号に掲げる身分証のうちいずれかを、準決勝進出時に必ず提出していただきます。大会開催日に有効期間内の証明書のみが、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) 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) 銃銃・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