



B2eLEAGUE 参加規約

第1条 本規約の目的

本規約は、e スポーツイベント「B2eLEAGUE(ビーツーイーリーグ)」(以下、本大会)の必要事項を定めたものとする。本規約は株式会社 NTTe-Sports が所管、管理するものとし、本大会の進行、運営、運営に関する一切の裁定権を有し、運営事務局が本大会の進行、運営、管理を行うものとする。

第2条 参加資格

本大会に参加いただく方(以下、参加者)は、下記の「参加規約」(以下「本規約」)のすべての内容をすべて確認すること。そして参加者は、本大会に応募した段階で、本規約に同意したものとみなす。

- (1) 本大会の開催日時時点で社会人(※1)であること。
 - i) また、所属する企業は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。
ただし、プロ e スポーツのチーム運営を主とする法人、または団体は除く。
 - ii) 法人、団体の設立から 6 ヶ月以上が経過していること。ただし、会社形態の変更により設立から 6 ヶ月に満たない場合、前身となる法人、団体からの通算で満たすことは可とする。
 - iii) 申込み時点で未成年の場合、保護者同意書を提出すること。
- (2) 参加者が所属する法人、団体との間で雇用契約を締結し、勤続期間が 6 ヶ月以上であること。
また、自営業の場合は、会社設立から 6 ヶ月以上が経過していること。
- (3) プロチーム(※2)の所属、および JeSU 公認プロライセンスを所持していないこと。
- (4) 本大会にオンラインで参加でき、使用するアカウントや機材等、必要なものをすべて保有していること。
- (5) WEB 会議システムに接続できる PC、またはスマートフォンを用意できること。
- (6) 日本国内に在住し、日本語で運営や他の参加者と円滑にコミュニケーションが取れること。
- (7) 自己の肖像、チーム名、選手名、試合中のプレイを含む本大会の様子が、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、動画配信サービス等やその他メディアにおいて、期間の限定なく、無償ないし商業的利用を含む一切で利用されることについて、

放送、報道、利用されることに対し、肖像権やパブリシティ権を行使せず、すべてを承認すること。

(8) 本大会の上位入賞者は、2022 年 12 月に実施予定の GRAND FINALS に必ず参加すること。

ただし、やむを得ない事情が発生した場合、事前に運営と協議の上、参加可否を決定すること。

(9) 参加者は親族を含め、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又はこれらに準ずるものを言う)、または反社会的勢力と関係を有するものではないこと。

※1：社会人とは「プロ」ではない、「学生」ではない、の 2 点を満たす方を指しています。

(1) 職に就いている者(給料、賃金、報酬、その他経常的な収入を目的とする仕事に就く者)。

ただし、以下の者を除く。

i) 経常的な収入を得る仕事から既に退職した者。

ii) 主婦、または主夫。

iii) プロチーム(※1)の所属、および、JeSU 公認プロライセンスを所持している者。

なお、プロチームから脱退した者は半年間が経過すれば参加可能とする。

iv) 主たる収入を競技活動やメディア活動から得ている者。

v) 特定のチームに所属しておらず、協賛等を得て活動している者。

vi) ゲームの攻略記事等、ゲームに関する情報を先んじて得られる可能性がある者。

vii) 競技タイトルの開発元、および、関連企業に所属しているもの。

viii) 本大会の進行、運営に直接的に関係する者。

(2) 勤労を生活の主としている者で、大学、短期大学、専修各種学校において夜間授業を行う学部、通信による教育を行う学部在籍、および、高等学校において定時制・通信制の課程を履修している者は参加可能とする。

※2：プロチームの定義は所属選手に対し、金品または物品を提供しているチームを指す。

第 3 条 所属選手の本大会登録とエントリー方法

(1)参加選手は、本大会が定める各種プラットフォームに必要な情報を必ず登録すること。

なお、登録内容に変更が生じた場合は速やかに変更を行うこと。

i)eSports PlayerPass <https://espp.sportscom.jp/> 本大会への参加受付で使用。

ii)eXeLAB <https://exelab.jp/> 「プロ野球スピリッツ A」の進行、運営で使用。

iii)Tonamel <https://tonamel.com/> 「グランツーリスモ SPORT」の進行、運営で使用。

iv)Discord <https://discord.com/> 本大会の運営事務局とのコミュニケーションに使用。

(2) エントリー手順は以下の通りとする。

①エントリーボタンを押下し、「eSports PlayerPass」の TOP ページに移動する。

②「eSports PlayerPass」に記載された手順に従い、新規登録を行う。

すでに新規登録を行っている方は参加大会から任意の大会を選択し、登録する。

③登録後、エントリー締切日以降に、Discord と eXeLAB(Tonamel)の URL が記載されたメールが到着するので、期日までに Discord と eXeLAB(Tonamel)に登録し、エントリーを完了する。

※Discord と eXeLAB(Tonamel)に登録しないとエントリー完了とにならないのでご注意ください！

第4条 試合形式

本大会は競技タイトルごとに定められた大会規約を規定する。

選手は大会規約に則り、試合を行うものとする。

第5条 開催期間

本大会の開催期間は以下の通りとする。

また、日程については予告なく変更の可能性があるものとする。

SEASON1 -round1- : 2022 年 5 月 29 日(日) オンライン大会

SEASON1 -round2- : 2022 年 7 月 23 日(土) オンライン大会

SEASON1 -round3- : 2022 年 10 月 1 日(土) オンライン大会

SEASON1 -round4- : 2022 年 11 月 19 日(土) オンライン大会

SEASON1 GRAND FINALS : 2022 年 12 月 18 日(日) オフライン大会

第6条 個人の配信について

選手個人視点の配信及び録画は、以下の通り規定しております。

(1)録画・配信について、個人の自己責任によるものとする。

(2)録画の公開については特に制限はない。

(3)運営事務局は個人視点配信を行う選手に対して、配信停止やデレイ挿入を指示することができる。

もし指示に従わない場合は、ペナルティを科すものとする。

第7条 認定大会

本大会とは別に、日本国内の各地域にて B2eLEAGUE を冠した大会やイベントを行うことができる。

大会開催の希望者は、事前に運営事務局に申告し、許諾を得た者のみが行えるものとする。

その際、運営事務局は地域での大会やイベントに対し、B2eLEAGUE のロゴ提供、および、ノウハウ等の支援を行う。

第8条 禁止事項

(1) 本規約に違反すること。

(2) 同一人物による複数回の参加登録、および、参加権利の譲渡。

(3) 大会進行、運営に関する情報を無断で漏洩すること(SNS への掲載を含む)。

(4) 大会への遅刻、受付を行わず大会に参加すること。

- (5) 運営事務局に許可なく棄権、離脱すること。
- (6) 大会進行上、必要な指示や要請に従わないこと。また、質問に適切に回答しなかったり、故意に妨害したり、虚偽の申告を行うこと(ネットワークの切断や強制終了、ゲームの不具合の利用、ゲーム以外の方法で勝敗を決することを含む)。
- (7) 賞品や出場権利を譲渡、転売等を行うこと。
- (8) 本大会やゲームの信用を貶める言動、他の選手への暴言やハラスメント行為や非紳士行為、その他各種法令に反する行為を行うこと。
- (9) 本大会に関する賭博行為や八百長行為を行うこと。
- (10) 本大会で得た情報や運営事務局とのやり取りを無断で漏洩(SNS への掲載等を含む)すること。
- (11) 参加者は親族を含め、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又はこれらに準ずるものを言う)、または反社会的勢力と関係を有するものではないこと。

第 9 条 免責事項、個人情報の取り扱い等

- (1) ゲームのトラブルや天災、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、中止する場合があること。また、運営事務局の責任によらない不可抗力による変更等について、運営事務局は一切の責任を負わないこととする。
- (2) 本大会への参加に伴い、参加者に発生した一切の損害について、運営事務局の重大な過失である場合を除き、一切その責任を負わないものとする。
- (3) 運営事務局は、運営上必要と判断した場合、参加者に事前通達することで、本大会のルール等の内容の変更、中断、中止、延期等を決定できる。
- (4) エントリーに際して提供された情報は、本大会の運営や関連する広報等の範囲で利用する。
- (5) 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、その他個人に関する情報が、運営チームおよび大会関係者が作成するウェブサイトや広報（報道、メディア）、また上位入賞時の連絡等において、本大会以降も使用の可能性があるとを了解すること。また、運営チームおよび大会関係者の制作物（印刷物、映像、情報メディア等）での商業的利用を承諾するとともに、肖像権、パブリシティ権その他権利を行使しないものとする。

第 10 条 フェアプレイ精神について

- (1) ルールを順守し、それを守る努力を怠らないこと。
- (2) 自他ともに健全かつ安全にプレイに挑めること。また、公平かつ楽しくプレイできること。
- (3) 相手選手とともに競い合う「仲間」と捉え、悪意あるプレイは行わないこと。
- (4) 運営はルールに則って公平な競技を行う。判断が生じた場合にはその判断を尊重すること。

第 11 条 準拠法および管轄

本規約は日本国憲法に準拠するものである。本規約に関する一切の紛争は、東京都地方裁判所を第

一審の専属的合意管轄裁判所とする。

第 12 条 規約の変更

本規約の変更は、運営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、変更内容を公式サイトに掲載し、この掲載により変更が適用されるものとする。

【規約変更履歴】

2022 年 5 月 9 日 策定

2022 年 5 月 27 日 改定