

RAGE®

RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS 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

4.3 使用端末

<準々決勝、準決勝、決勝>

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

10.2 プレイスコアの報告

<準々決勝、準決勝、決勝>

10.3 集合

10.4 プレイ中のトラブル

10.5 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

「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」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 Craft Egg/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 CyberZ、エイバックス・エンタテインメント株式会社、株式会社テレビ朝日 を含んだ RAGE 運営チーム（以下、「運営チーム」といいます）が主催、運営および管理を行い、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 15 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 2002 年 4 月 1 日から 2004 年 11 月 14 日（満年齢 18 歳～16 歳）の場合は、RAGE 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（参加者本人名義に限り）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 2004 年 11 月 15 日以降（満年齢 15 歳以下）の場合は、RAGE 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）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。

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。

2020 年 12 月 12 日（土）東京都内の撮影スタジオで行われる本戦のリハーサル（準々決勝出場選手）

2020 年 12 月 13 日（日）東京都内の撮影スタジオで行われる準々決勝（準々決勝 出場選手）

2020 年 12 月 13 日（日）東京都内の撮影スタジオで行われる準決勝（準決勝 出場選手のみ）

2020 年 12 月 13 日（日）東京都内の撮影スタジオで行われる決勝（決勝 出場選手のみ）

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。

(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、生徒手帳、在学証明書のいずれかを提示できること。

(9) 2020 年 11 月 22 日（日）から 2020 年 12 月 13 日（日）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) 以下に記載するものにすべて参加できること。

2020 年 11 月 22 日（日）12:00 ~ 11 月 24 日（火）12:00 オンライン一次予選

2020 年 11 月 22 日（日）12:00 ~ 11 月 24 日（火）12:30 オンライン一次予選エントリー期間

2020 年 11 月 28 日（土）12:00 ~ 11 月 29 日（日）23:59 オンライン二次予選

2020 年 11 月 28 日（土）12:00 ~ 11 月 30 日（月）0:30 オンライン二次予選エントリー期間

2020 年 12 月 12 日（土）東京都内の撮影スタジオで行われる本戦のリハーサル（準々決勝出場選手）

2020 年 12 月 13 日（日）東京都内の撮影スタジオで行われる準々決勝（準々決勝 出場選手）

2020 年 12 月 13 日（日）東京都内の撮影スタジオで行われる準決勝（準決勝 出場選手のみ）

2020 年 12 月 13 日（日）東京都内の撮影スタジオで行われる決勝（決勝 出場選手のみ）

(11) 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。

(12) 日本国内に居住していること。

(13) 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。

(14) 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。

(15) 株式会社サイバーエージェントおよびそ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、株式会社サイバーエージェントグループの業務に従事していないこと。

(16) 株式会社セガ及び株式会社 Craft Egg/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、株式会社セガ及び株式会社 Craft Egg/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、選手自身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。

オンライン一次予選、二次予選では**選手自身の自宅**、または**インターネットを介したプレイ環境が整った場所**からご自身の端末で、オンラインで大会に参加します。

準々決勝、準決勝、決勝では**東京都内のスタジオ**に集合し、無観客のオフライン大会を行います。

ご自身の端末でプレイを行っていただけますが、端末にトラブルがあった際に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、全てのエントリー選手の中から500名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、500名から25名が準々決勝に進出します。

準々決勝では、25名から10名が準決勝に進出します。

準決勝では、10名から2名が決勝に進出します。

決勝では、2名から1名の優勝者を決めます。

※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。

※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。

(1) 本戦（準々決勝、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、オンライン二次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、そのまま進行します。

(2) 最終順位確定後に入賞者のペナルティが発覚した場合、その選手の入賞を取り下げ、順位が直近の低位選手を繰り上げ対応いたします。低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) 入賞者は優勝者1名、準優勝者1名、準決勝出場者8名、準々決勝出場者15名となります。

(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のスコアをエントリーフォームで送ることで、エントリー完了とします。

(1) 「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」大会公式サイトにてエントリーを行います。

(2) 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。

(3) 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。

(4) 募集人数の定員はありません。

(5) 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。

(6) エントリー時には、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 / 電話番号 / 住所

「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 / プレイ結果画像 / 課題曲のPERFECT数 / 課題曲のクリアタイム

② エントリー後のプレイヤーネーム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、一切ご対応できません。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、当社プライバシーポリシー

(<https://cyber-z.co.jp/privacy>, <https://cyber-z.co.jp/en/privacy>) に従い、適切に管理いたします。

3.2 大会モード

(1) 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」

・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¥1,000,000と入賞賞品の振り分けは以下になります。

1位（1名） ¥500,000、ゲーム内称号

2位（1名） ¥150,000、ゲーム内称号

準決勝 出場者（8名） ¥25,000、ゲーム内称号

準々決勝 出場者（15名） ¥10,000、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「出場者」とは実際に出場し、敗退した選手を指します。

※賞金は2021年2月末までに振り込み予定です。ゲーム内称号は2020年12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) 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）、レーンカバー及び使用する端末に外付けするカバーなど、タッチペン、肘の確度を固定するもの、スマホスタンドの使用も禁止です。
- (10) iPhoneのアクセスガイドや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致します。
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) 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（ペーパーパウダーやクリームなど）、レーンカバー及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のアクセラガイドやスイッチコントロールなど、端末設定により画面を操作を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。

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Wi-Fi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 Craft Egg/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

2020年11月22日（日）12:00～11月24日（火）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2020年11月22日（日）12:00～11月24日（火）12:30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、選手の任意のタイミングで課題曲をプレイしてスコア画面のスクリーンショットを撮っていただき、スコア情報をご自身でエントリーフォームから送信していただけます。

オンライン一次予選では、全てのエントリー選手の中から500名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、PERFECT数の合計が高い選手からオンライン二次予選に進出となります。
- (2) 選手のPERFECT数の合計が同じ場合、課題曲のクリアタイムが早い選手から順に通過となります。
※クリア順を確認する際、2曲のうちクリアタイムが遅い曲を比較対象とします。
- (3) 選手のプレイに影響を与えないよう指定のメンバーで編成されたユニットでプレイする必要があります。
- (4) 期間内の挑戦回数に制限はありません。
- (5) 当落状況に関わらず、運営事務局から11/25(水)19時頃にエントリー時に登録されたメールアドレス宛にお送りする予定です。
- (6) 通過した選手にはオンライン二次予選のご案内をお送りさせていただきます。
- (7) 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。
※エントリーフォームのメールアドレスが正しく入力されていない場合、大会結果のメールがお手元に届きません。お間違いないか再度ご確認ください。
※迷惑メール対策などでドメイン指定を行っている場合、メールが受信できない場合がございます。メールで合否発表とさせていただきます。予め「@rage-esports.jp」を必ず受信設定していただくようお願い致します。

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。このマークが出てきた場合のみエントリーが可能となります。

ご自身の端末で、スコア画面のスクリーンショットを撮影し、エントリーフォームで送信してください。

エントリー締め切り後、運営がエントリー情報を元にゲーム内の情報を照合し、進出選手を確認いたします。画像の加工や、虚偽の結果を申請したプレイヤーに対して、ペナルティやゲーム使用の制限を行う場合がありますので、予めご了承ください。

※スコア画面のスクリーンショットの撮影ができなかった場合、運営でプレイ結果を調べるなどの対応はできません。必ずスコア画面でスクリーンショットを撮影いただくようお願い致します。



【条件】

- ・予選課題曲の MASTER であること
- ・指定メンバーで編成されたユニットであること
- ・プレイヤーランクが 15 以上であること

【オンライン一次予選 課題曲】

- ①劣等上等(MASTER) 楽曲 Lv.30
- ②ロキ(MASTER) 楽曲 Lv.28

【オンライン一次予選 指定メンバー】

以下の 6 名のうち、5 名を選んでユニットを編成してください。

- 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
- ⑥★1 涼やかな青い旋律 KAITO

※初期から加入しているメンバーとなります

- (1) 通信状況の良い場所でのプレイ、及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) プレイした際のライブボーナスなど、アイテムの補てんは受け付けません。何度も挑戦する場合はライブボーナス消費設定を 0 にすることをお勧めします。
- (4) 条件下での各種 EXP や達成報酬、楽曲報酬、ライブ報酬、イベント P などの獲得はございます。
- (5) コンティニュー、リトライは可能です。
- (6) 課題曲のプレイ結果は、達成報酬や獲得ハイスコアに影響がございます。課題曲のクリア結果を再度閲覧する機能はございません。

5.3 エントリー方法など注意事項

大会公式サイトのエントリーフォームにご自身の情報と、課題曲のスコア情報を記載して送信してください。

- (1) エントリーを行っていない場合は、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 度のみとなります。スコア情報のみ、期間内であれば 10 回まで、更新することができます。

(5) スコア情報は下記になります。

・課題曲のスコア画面を記録したスクリーンショット画像データ（課題曲は 2 曲のため、画像データも 2 つ）

・スコア画面に記載の課題曲「①劣等上等」の PERFECT 数

・スコア画面に記載の課題曲「①劣等上等」のクリアタイム

・スコア画面に記載の課題曲「②ロキ」の PERFECT 数

・スコア画面に記載の課題曲「②ロキ」のクリアタイム

(6) スコアの送信は 2020 年 11 月 22 日（日）12:00 ～ 11 月 24 日（火）12:30 までの間に行ってください。

6 オンライン二次予選

2020 年 11 月 28 日（土）12:00 ～ 11 月 29 日（日）23:59 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。

※大会のエントリー期間は 2020 年 11 月 28 日（土）12:00 ～ 11 月 30 日（月）0:30 までとなります。

6.1 大会方式

オンライン二次予選の期間内に、選手の任意のタイミングで課題曲をプレイしてスコア画面のスクリーンショットを撮っていただき、スコア情報をご自身でエントリーフォームから送信していただけます。

オンライン二次予選では、500 名から 25 名が準々決勝に進出します。

(1) 課題曲を 2 曲プレイして、PERFECT 数の合計が高い選手から準々決勝に進出となります。

(2) 選手の PERFECT 数の合計が同じ場合、課題曲のクリアタイムが早い選手から順に通過となります。

※クリア順を確認する際、2 曲のうちクリアタイムが遅い曲を比較対象とします。

(3) ユニット編成は、選手のプレイに影響を与えないよう指定のメンバーで編成されたユニットでプレイする必要があります。

(4) 期間内の挑戦回数に制限はありません。

(5) 大会結果は当落状況に関わらず、運営事務局から 12/2(水)12 時頃にエントリー時に登録されたメールアドレス宛にお送りする予定です。

(6) 通過した選手には準々決勝のご案内をお送りさせていただきます。

(7) 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。

※エントリーフォームのメールアドレスが正しく入力されていない場合、大会結果のメールがお手元に届きません。お間違いがないか再度ご確認ください。

※迷惑メール対策などでドメイン指定を行っている場合、メールが受信できない場合がございます。メールで合否発表とさせていただきます。

「@rage-esports.jp」を必ず受信設定していただくようお願い致します。

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。このマークが出てきた場合のみエントリーが可能となります。

ご自身の端末で、スコア画面のスクリーンショットを撮影し、エントリーフォームで送信してください。

エントリー締め切り後、運営がエントリー情報を元にゲーム内の情報を照らし合わせ進出選手を確認いたします。画像の加工や、虚偽の結果を申請したプレイヤーに対して、ペナルティやゲーム使用の制限を行う場合がありますので、予めご了承ください。

※スコア画面のスクリーンショットの撮影ができなかった場合、運営でプレイ結果を調べるなどの対応はできません。必ずスコア画面でスクリーンショットを撮影いただくようお願い致します。



【条件】

- ・予選課題曲の MASTER であること
- ・指定メンバーで編成されたユニットであること
- ・プレイヤーランクが 15 以上であること

【オンライン二次予選 課題曲】

- ①梅やむとかいてミライ 楽曲 Lv.30
- ②モア！ジャンプ！モア！ 楽曲 Lv.31

【オンライン二次予選 指定メンバー】

以下の 6 名のうち、5 名を選んでユニットを編成してください。

- 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
- ⑥★1 涼やかな青い旋律 KAITO

※初期から加入しているメンバーとなります

- (1) 通信状況の良い場所でのプレイ、及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) プレイした際のライブボーナスなど、アイテムの補てんは受け付けません。何度も挑戦する場合はライブボーナス消費設定を 0 にすることをお勧めします。
- (4) 条件下での各種 EXP や達成報酬、楽曲報酬、ライブ報酬、イベント P などの獲得はございます。
- (5) コンティニュー、リトライは可能です。
- (6) 課題曲のプレイ結果は、達成報酬や獲得ハイスコアには影響がございません。課題曲のクリア結果を再度閲覧する機能はございません。

6.3 エントリー方法など注意事項

大会公式サイトのエントリーフォームにご自身の情報と、課題曲のスコア情報を記載して送信してください。

- (1) エントリーを行っていない場合は、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 度のみとなります。**スコア情報のみ、期間内であれば 10 回まで、更新することができます。**
- (5) スコア情報は下記になります。
 - ・課題曲のスコア画面を記録したスクリーンショット画像データ（課題曲は 2 曲のため、画像データも 2 つです）
 - ・スコア画面に記載の課題曲「①梅やむとかいてミライ」の PERFECT 数
 - ・スコア画面に記載の課題曲「①梅やむとかいてミライ」のクリアタイム
 - ・スコア画面に記載の課題曲「②モア！ジャンプ！モア！」の PERFECT 数
 - ・スコア画面に記載の課題曲「②モア！ジャンプ！モア！」のクリアタイム
- (6) スコアの送信は 2020 年 11 月 28 日（土）12:00 ~ 11 月 30 日（月）0:30 までの間に行ってください。

7 準々決勝

2020 年 12 月 13 日（日）に行われる、「準々決勝」は東京都内の撮影スタジオで行われる、無観客のオフライン大会となります。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。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。

7.1 大会方式

全 25 名の選手が、5 名ずつ 5 つのグループに分かれ、課題曲を 2 曲プレイします。グループのスコア合計 1 位・2 位の 2 名（計 10 名）が準決勝に進出となります。

- (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

【課題曲】

●準々決勝・準決勝

全 15 曲の中から運営の抽選によりその場で 2 曲が選ばれます。全て MASTER となり、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

- ローリンガール (楽曲 Lv.31)
- テオ (楽曲 Lv.31)
- ドクターファンクビート (楽曲 Lv.32)
- ヒバナ-Reloaded- (楽曲 Lv.32)
- 脱法ロック (楽曲 Lv.31)
- ぼうけんのしょがきえました! (楽曲 Lv.31)
- セカイはまだ始まってすらいない (楽曲 Lv.29)
- 裏表ラバース (楽曲 Lv.30)
- ステラ (楽曲 Lv.30)
- ジャンキーナイトタウンオーケストラ (楽曲 Lv.30)
- 夜咄ディセイブ (楽曲 Lv.30)
- ダンスロボットダンス (楽曲 Lv.29)
- 命に嫌われている (楽曲 Lv.29)
- Gimme×Gimme (楽曲 Lv.29)
- ネクストネスト (楽曲 Lv.29)

【準々決勝 指定メンバー】

ユニット編成は、以下の 6 名のうち、5 名を選んでください。運営スタッフが事前に設定します。一度編成したユニットを変更することはできません。

- 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
- ⑥★1 涼やかな青い旋律 KAITO

※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

2020 年 12 月 13 日(日)に行われる、「準決勝」は東京都内の撮影スタジオで行われる、無観客のオフライン大会となります。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。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。

8.1 大会方式

全 10 名の選手が、5 名ずつ 2 つのグループに分かれ、課題曲を 2 曲プレイ。グループのスコア合計 1 位の 1 名(計 2 名)が決勝に進出となります。

(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

【課題曲】

●準々決勝・準決勝

全15曲の中から運営の抽選によりその場で2曲が選ばれます。全てMASTERとなり、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

- ローリングール (楽曲 Lv.31)
- テオ (楽曲 Lv.31)
- ドクターファンクビート (楽曲 Lv.32)
- ヒバナ-Reloaded- (楽曲 Lv.32)
- 脱法ロック (楽曲 Lv.31)
- ぼうけんのしょがきえました! (楽曲 Lv.31)
- セカイはまだ始まってすらいない (楽曲 Lv.29)
- 裏表ラバース (楽曲 Lv.30)
- ステラ (楽曲 Lv.30)
- ジャンキーナイトタウンオーケストラ (楽曲 Lv.30)
- 夜咄ディセイブ (楽曲 Lv.30)
- ダンスロボットダンス (楽曲 Lv.29)
- 命に嫌われている (楽曲 Lv.29)
- Gimme×Gimme (楽曲 Lv.29)
- ネクストネスト (楽曲 Lv.29)

【準決勝 指定メンバー】

ユニット編成は、以下の6名のうち、5名を選んでください。運営スタッフが事前に設定します。

一度編成したユニットを変更することはできません。

- ①★1 誰も知る歌姫 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
- ⑥★1 涼やかな青い旋律 KAITO

※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

2020年12月13日(日)に行われる、「決勝」は東京都内の撮影スタジオで行われる、無観客のオフライン大会となります。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。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。

9.1 大会方式

2名の選手が、課題曲を2曲プレイ。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。

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

【課題曲】

- ①初音ミクの消失（楽曲Lv.33）
- ②初公開の楽曲 ※当日その場で発表いたします

【決勝 指定メンバー】

ユニット編成は、以下の6名のうち、5名を選んでください。運営スタッフが事前に設定します。一度編成したユニットを変更することはできません。

- 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
- ⑥★1 涼やかな青い旋律 KAITO

※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、運営チームは臨時的ルールを制定できるものとします。

10.2 プレイスコアの報告（オンライン一次予選、オンライン二次予選）

大会公式サイトのエントリーフォームにご自身の情報と、課題曲のスコア情報を記載して送信してください。

- (1) エントリーを行っていない場合は、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 度のみとなります。スコア情報のみ、期間内であれば 10 回まで、更新することができます。**
- (5) 選手から送られたスコア情報と、運営チームによるゲームデータの確認をもとに大会を進行いたします。

10.3 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。

10.4 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、運営チームは臨時的ルールを制定できるものとします。

10.5 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事。
- (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、「RAGE」や「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の行為を行うこと、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 ボルシ、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 Craft Egg/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 Craft Egg/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 RAGE 出場禁止、無期限の RAGE 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、RAGE 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 Craft Egg/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 Craft Egg/Colorful Palette から運営チームに提供される場合があります。
- (2) 本大会の運営及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 等が運営チームから株式会社セガおよび株式会社 Craft Egg/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 RAGE 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@rage-esports.jp

※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

2020年10月23日 制定

2020年11月20日 改定

2020年11月22日 改定

2020年11月25日 改定

2020年12月2日 改定

19 別資料 A

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もののみが、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） ※日本で発行されたものに限る。
 - (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