

## コール オブ デューティ 全国大学生対抗戦 規則 - 1.4

コール オブ デューティ 全国大学生対抗戦 規則 - 1.4での更新箇所 (2021/5/31)

- 11.4条「マップとゲームモードの組み合わせ」を更新しました。
- 11.7条「制限について」を更新しました。

### 1 コール オブ デューティ 全国大学生対抗戦 規則についての概略

この、コール オブ デューティ 全国大学生対抗戦 規則 (以下「本規則」という) は、2021年4月10日から実施されるコール オブ デューティ 全国大学生対抗戦 (以下「本大会」という) の参加資格を持つ、チーム、選手、その他関係するスタッフ (以下、総称して「参加者」という) すべてに適用されます。

本規則は、チーム間の競技バランスおよび本大会におけるチームの行動を規定するために、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (以下「運営者」という) によって制定されています。

#### 1.1 本規則への同意と本規則の変更

##### 1.1.1 本規則への同意

すべての参加者は、本規則に同意する必要があります。参加者が未成年の場合は、本大会への参加にあたり、事前に保護者の同意を得ていただく必要があります。運営組織は、未成年の方が本大会にエントリーしたことをもって保護者の同意を得たものとみなします。

##### 1.1.2 本規則の変更

本規則は、運営組織の独自の裁量により変更される場合があります。変更後の本規則は公式サイトに掲載または/およびチームの代表者への電子メール送信、大会進行用Discordサーバーでの連絡によって通達されます。

##### 1.1.3 本規則の違反について

本規則に違反した場合、第15条に定める罰則が科せられる可能性があります。

### 2 運営組織についての概略

本大会は、運営者および運営者の業務委託会社 (以下、総称して「運営組織」という) によって運営されます。

### 3 本大会についての説明

#### 3.1 大会構造

本大会はオンライン予選、および決勝大会の2レイヤーで構成されます。

オンライン予選上位1位のチームは後日開催される決勝大会への参加権を獲得します。  
なお、決勝大会の参加を辞退、または規定日までに参加意志が確認できなかった場合、参加権は次点のチームに委譲されます。

#### 3.2 オンライン予選について

オンライン予選に関する詳細は、運営組織からエントリー時に登録されたチームの代表者のメールアドレス宛に、エントリー締め切り後に送付されます。

##### 3.2.1 実施スケジュール

全国大学生対抗戦 オンライン予選DAY1	2021年4月10日（土） 10:00～20:00予定	エントリー期間 3月5日～4月4日
-------------------------	--------------------------------	----------------------

##### 3.2.2 参加枠について

32チーム

※エントリーチーム数が参加枠を越えた場合は、抽選で参加チームを決定します。

##### 3.2.3 オンライン予選DAY2、DAY3、DAY4について

オンライン予選DAY2、DAY3、DAY4は以下の日程で実施されます。

全国大学生対抗戦 オンライン予選DAY2	2021年4月24日（土） 10:00～20:00予定	エントリー期間 3月15日～4月18日
全国大学生対抗戦 オンライン予選DAY3	2021年5月8日（土） 10:00～20:00予定	エントリー期間 3月29日～5月2日
全国大学生対抗戦 オンライン予選DAY4	2021年5月22日（土） 10:00～20:00予定	エントリー期間 4月12日～5月16日

オンライン予選DAY2、DAY3、DAY4については、大会運営団体が異なるため、予選ごとにエントリーを行ってください。詳細は各予選の規約をご確認ください。また、参加チームは複数の予選にエントリーが可能です。決勝大会への出場権を得たチームおよび選手はそのほかの予選の参加権を失います。

##### 3.2.4 試合、大会形式について

以下の試合、大会形式に基づき、試合を実施します。

- 試合形式：1試合 2ゲーム先取制（BO3）
- 大会形式：シングルエリミネーショントーナメント

### 3.2.5 決勝大会への進出枠

上位1チーム

## 3.3 決勝大会について

### 3.3.1 試合一覧

第1試合	オンライン予選DAY1勝者 vs オンライン予選DAY2勝者
第2試合	オンライン予選DAY3勝者 vs オンライン予選DAY4勝者
第3試合	オンライン予選DAY1勝者 vs オンライン予選DAY3勝者
第4試合	オンライン予選DAY2勝者 vs オンライン予選DAY4勝者
第5試合	オンライン予選DAY1勝者 vs オンライン予選DAY4勝者
第6試合	オンライン予選DAY2勝者 vs オンライン予選DAY3勝者

※全試合で配信が行われます。

### 3.3.2 実施スケジュール

2021年6月5日（日）10:00～20:00予定

### 3.3.3 試合形式・ポイント制度について

以下の試合形式・ポイント制度に基づき、総当たり戦を実施します。

- 試合形式：1試合 2ゲーム先取制（BO3）
- ポイント制度：各試合で取得したゲーム数をポイントとする。

ポイント制度の例

3.3.4 2-1でAチームが勝利、Bチームが敗北した場合、Aチームが2ポイント獲得、Bチームが1ポイント獲得

### 3.3.5 同点での順位の決定方法について

総当たり戦が終了した時点で、1位にあたる2チーム以上のポイントが同点の場合、同点の各チームはそれぞれの直接対決の結果に基づいて順位を決定し、優勝チームを決定します。

直接対決の結果が同一（全チームとも直接対決の勝率が50%であること）だった場合、直接対決で取得したゲーム数（ポイント数）によって順位を決定します。

上記によって順位が決定できない場合は追加試合を行い、優勝チームを決定します。同点のチーム同士で、いずれかが勝者となるまで試合を行います。3チーム以上が同点の場合、1つのチームが他のチーム全てに対して勝ち越した時点で、そのチームが優勝となります。

- 3チーム同点

3チームによる1ゲーム先取制（HARDPOINTでのBO1）での総当たりの試合が行われます。1チームが他のチーム全てに対して勝ち越している場合、そのチームそのチームが優勝となります。

#### 4 選手の資格について

本大会への参加にあたり、選手は以下の条件すべてを満たしている必要があります。

##### 4.1 参加資格

本大会に参加できる選手は、大会期間中（オンライン予選実施日～決勝大会実施日の2021年6月5日時点）に日本国内の大学、短期大学、大学院、専門学校、高等専門学校に在籍していること、2021年4月2日時点で満18歳以上かつ日本に居住する者である必要があります。

- オンライン予選および決勝大会の大会期間中にPlayStation™Network（以下「PSN」といいます）のアカウントをお持ちの方
- オンライン予選および決勝大会の実施日程/時間にPlayStation®Plusに加入している方
- オンライン予選および決勝大会の大会期間中にActivisionアカウント（Activision ID）をお持ちの方
- オンライン予選および決勝大会の実施日程/時間にチーム（4人1組）で参加可能な方
- 参加者の映像を配信する場合がありますので、出演時の映像を各種インターネットの映像配信サービスにて使用することを承諾いただける方
- 決勝大会への出演に関する同意書に同意できる方。詳細はオンライン予選終了後、運営組織よりチームの代表者のメールアドレス宛に、送付されます

##### 4.2 学生証と本人確認書類の提示

###### 4.2.1 オンライン予選

オンライン予選の決勝に出場するチームの選手は、試合実施前に運営組織に学生証と以下の内容を含んだ選手の本人確認書類のコピーの提出もしくは原本の提示を行う必要があります。

- 現住所

本人確認書類の例

- 免許証 / 住民票（マイナンバー記載のないもの） / 健康保険証 / 在留カード

/ パスポートなど日本に在住していることが証明可能な書類

#### 4.2.2 決勝大会

決勝大会に出場するチームの代表者は、運営組織が指定する期日までに学生証と以下の内容を含んだ選手の本人確認書類のコピーの提出もしくは原本の提示を行う必要があります。

- 現住所

本人確認書類の例

- 免許証 / 住民票（マイナンバー記載のないもの） / 健康保険証 / 在留カード

/ パスポートなど日本に在住していることが証明可能な書類

#### 4.2.3 年齢について

本大会に参加できる選手は、2021年4月2日時点で満18歳以上である必要があります。

#### 4.2.4 居住地について

本大会に参加できる選手は、日本に居住している必要があります。日本外の国籍を保有している選手の参加可否は運営組織の判断によって決定されません。

#### 4.2.5 就労資格

本大会に参加する選手のうち日本国外の国籍を所有している選手は、日本国内の合法的な居住者であり、就労許可を持っていることが求められます。

#### 4.3 運営組織およびその関係者ではないこと

本大会は、運営組織および運営に関わる法人の従業員、その他の関係者の参加は認められません。

#### 4.4 罰則について

参加者が虚偽あるいは誤解を招く申告を行った場合、出場停止などの罰則を科す場合があります。

#### 5 個人情報の取り扱いについて

本大会への参加に際して提供いただいた個人情報は、本大会の運営（予選通過者であることを確認するため、予選の運営組織へ照会することを含む）、本大会および運営者製品/サービス等の広告宣伝、調査分析および統計資料の作成、今後の企画制作等の参考、運営組織からの連絡（運営者または本大会関係者の製品/サービス等に関する情報の提供を含む）

む)、ならびに本大会関係者がその製品/サービス等に関する情報を参加者に提供するにあたり運営組織が参加者の個人情報を本大会関係者に提供するためにのみ使用します。なお、決勝大会において本人確認のために利用する個人情報の記載された書類については、運営組織でその情報を確認後、速やかに破棄または返却します。書類を提出する場合は、原本のコピーなど、必ず破棄可能な形式で提出してください。個人情報の取り扱いに関しては、運営者の「プライバシーポリシー」(<https://www.playstation.com/ja-jp/legal/privacy-policy/>)をご確認ください。

## 6 選手の制限について

本大会に参加する選手には以下の制限があります。これらに抵触する選手は、本大会に参加することができません。

### 6.1 選手名について

選手名には以下の制限があります。

- スポンサー名（在籍する学校名を除く）を含んではいけません
- 特定の製品やサービスの名称およびその説明を含んではいけません
- 宣伝を目的とした商用の言葉を使用してはいけません
- 記号を使用してはいけません
- 第 13条に定める行動規範に従わなければいけません

運営組織が本大会の運営に支障が生じると判断する場合、運営組織は選手名を制限および変更する権利を保有します。

### 6.2 チーム所属の制限

選手のチーム所属には以下の制限があります。

- チームは同じ学校に在籍するプレイヤーのみで構成されること

## 7 選手アカウントについて

本大会に参加する選手のアカウントには以下の条件が適用されます。

### 7.1 オンライン上の試合で使用するアカウントについて

- オンライン上で試合を行う場合は選手個人のアカウントを使用いただきます。
- 選手は使用するアカウント（Activision ID）をエントリー時に登録する選手名と統一する必要があります。
- 本大会の実施期間中にアカウント名を変更することを禁止します。

## 8 チームの制限について

本大会に参加するチームには、以下の制限が課せられます。

チームは同じ学校に在籍するプレイヤーのみで構成され、4名のスターティング選手（アクティブロスター）と最大2名の代替選手（リザーバー）として定義されます。

### 8.1 チーム名とロゴ

チーム名とロゴには以下の制限があります。

- スポンサー名（在籍する学校名を除く）を含んではいけません
- 特定の製品名やサービスの名称およびその説明を含んではいけません
- 宣伝を目的とした商用の言葉を使用してはいけません
- 記号を使用してはなりません
- 第 13条に定める行動規範に従わなければいけません

運営組織が本大会の運営に支障が生じると判断する場合、運営組織はチーム名とロゴを制限および変更する権利を保有します。

## 9 スポンサーシップ

運営組織は参加者と他の個人・法人・団体との間で締結された契約を実行する責任を負いません。また、本規則に準拠していない契約は固く禁じます。

9.1 参加者は以下のスポンサーシップが禁止されます。

- 運営者、またはその関係者と直接的に競合する企業の製品やサービス
- アカウントの販売、共有等の取引を行うウェブサイト
- アルコール製品
- たばこ製品
- あらゆる種類の薬
- 銃器、拳銃、弾薬の販売業者あるいは製造業者
- ポルノまたは運営組織の独自の裁量によりポルノと同等と判断されたもの
- ギャンブル(ギャンブルを提供するウェブサイトを含む)
- 本大会もしくは運営組織とその関連会社のビジネスに有害となる、または特定の参加者が不公平なアドバンテージを得る製品やサービス(ハッキング、ゴールド販売サービス、アカウント・キーの販売者を含む)を提供する個人あるいは団体

### 9.2 追加合意

運営組織は大会の企画・運営資金を確保するために、特定のゲームタイトルまたはイベントにおいてスポンサーを獲得する権利を維持する必要があります。そのため、運

営者は特定のスポンサーまたは製品分類を"専用"として指定することが可能です。参加者は、運営者から運営者専用と指定されたスポンサーまたは製品分類についてスポンサー契約を締結することは禁止されています。

## 10 文書提出義務と罰則

参加チームは、運営組織より指定された文書を期日までに提出する義務があります。文書の提出を行わない、虚偽あるいは誤解を招く内容の文書を提出した場合、試合出場の停止などの罰則が科せられる場合があります。

## 11 ゲームプレイルール

### 11.1 ゲームプレイルールの変更可能性について

ゲームプレイルールは運営組織の独自の裁量により変更される場合があります。変更後のゲームプレイルールは公式サイトへの掲載または/およびチームの代表者への電子メール送信、大会進行用Discordサーバーでの連絡によって通達されます。

### 11.2 ゲームバージョンについて

オンライン上の試合の実施時点における最新バージョンを使用します。

### 11.3 ゲームモード

すべての試合はカスタムゲームの CDL ルールを使用して行われます。ゲームモードは HARDPOINT /SEARCH & DESTROY / CONTROL を使用します。

### 11.4 マップとゲームモードの組み合わせ

#### HARDPOINT の使用マップ

- APOCALYPSE
- CHECKMATE
- GARRISON
- MOSCOW
- RAID

#### SEARCH & DESTROY の使用マップ

- EXPRESS
- MIAMI
- MOSCOW
- RAID
- STANDOFF

#### CONTROL の使用マップ

- CHECKMATE
- GARRISON



- RAID

11.5 試合は、以下の順で行われます。

ゲーム 1 - HARDPOINT

ゲーム 2 - SEARCH & DESTROY

ゲーム 3 - CONTROL

11.6 マップとゲームモード、ホストの選択マップとゲームモード、ホストの選択

<Best of 3の場合>

トーナメント表の上位シード（トーナメント表で上に位置するチーム）を持つチームがチーム A またはチーム B として行動することを選択してください。

- フェーズ1（ホストの選択）

チーム A は、最初にどのゲームをホストするかを選択してください。

チーム B は、残りの 2 ゲームのホストを得ます。

- フェーズ2（HARDPOINT）

チーム A は、1 つの HARDPOINT のマップを拒否します。

チーム B は、1 つの HARDPOINT のマップを拒否します。

チーム A は、ゲーム 1 でプレイする HARDPOINT のマップを選択します。

チーム B は、ゲーム 1 のマップサイド（NATO・WARSAW PACTのどちらで戦うか）を選択します。

- フェーズ3（SEARCH & DESTROY）

チーム B は、1 つの SEARCH & DESTROY のマップを拒否します。

チーム A は、1 つの SEARCH & DESTROY のマップを拒否します。

チーム B は、ゲーム 2 でプレイする SEARCH & DESTROY のマップを選択します。

チーム A は、ゲーム 2 のマップサイド（NATO・WARSAW PACTのどちらで戦うか）を選択します。

- フェーズ4（CONTROL）

チーム A は、1 つの CONTROL のマップを拒否します。

チーム B は、1 つの CONTROL のマップを拒否します。

残りの CONTROL のマップはゲーム 3 で使用されます。

チーム A はゲーム 3 でマップサイド（NATO・WARSAW PACTのどちらで戦うか）を選択します。

<HARDPOINTでのBest of 1の場合>

コインフリップを実施します。コインフリップの勝者はチームAまたはチームBとして行動することを選択してください。

- フェーズ1（ホストの選択）

チーム B は、ホストを得ます。

- フェーズ2

チーム A は、1 つの HARDPOINT のマップを拒否します。

チーム B は、1 つの HARDPOINT のマップを拒否します。

チーム A は、プレイする HARDPOINT のマップを選択します。

チーム B は、NATO・WARSAW PACTのどちらで戦うかを選択します。

## 11.7 制限について

以下の項目は使用禁止とします。

- メイン武器

ライトマシンガン - (すべての武器) Stoner 63 / RPD / M60

タクティカルライフル - (すべての武器) Type 63 / M16 / AUG / DMR 14

- サブ武器

ショットガン - (すべての武器) Hauer 77 / Gallo SA12 / Streetsweeper

ランチャー - (すべての武器) Cigma 2 / RPG-7

特殊 - (すべての武器) M79

- アタッチメント

マズルフラッシュガード 9 / フラッシュガード5.56 / サウンドサプレッサー / サプレッサー /

SOCOMエリミネーター / エージェンシーサプレッサー

バレル - 7.2タスクフォース / 15 CMVミルスペック / 9.5タスクフォース

ボディ - マウントフラッシュライト / SOFターゲット照準器 / SWAT 5mwレーザーサイト /

タイガーチームスポットライト / エンバー照準ポイント

ストック - デュアル

- タクティカル

スティムショット

デコイ

- リーサル

C4

トマホーク

モロトフ

- フィールドアップグレード

センサーマイン

フィールドマイク

ガスマイン

ジャマー

- PERK

PERK 1 - パラノイア / フォワードインテル

PERK 2 - トラッカー

PERK 3 - ガンホー / ゴースト

- ワイルドカード

デンジャークロス

PERKグリード

- スコアストリーク

コンバットボウ

RC-XD

偵察機

カウンター偵察機

アーマー

セントリータレット

ケアパッケージ

デスマシーン

エアパトロール

ナパーム爆撃

エアパトロール

ウォーマシン

戦闘ヘリ

H.A.R.P.

V.T.O.L.エスコート

ヘリガンナー

ガンシップ

- オペレーター

運営組織指定のオペレーター

## 11.8 ゲームの引き分け

ゲームが同じスコアで終わってドロウとなった場合、そのゲームは同じマップとモードで再度対戦を行います。

## 12 本大会に適用される追加ルール

### 12.1 選手側が使用できる機材について

選手側が使用できる試合機材は以下の通りです。

- PlayStation®4、PlayStation®5と付属品一式
  - PlayStation®4 用コントローラー(DUALSHOCK®4 CUH-ZCT2J) 、PlayStation®5 用コントローラー(DualSense™ wireless controller) および連射機能とマクロ機能の搭載されていないパッド型コントローラーの国内オフィシャルライセンス商品 (Official Licensed Product) と付随するケーブル類一式
  - 任意のヘッドセットもしくはイヤフォンと付属品一式
  - 任意のモニターと付属品一式
- ただし、モニターのレティクル表示機能については使用を禁止します。

コントローラーのアタッチメントについては、原則として、コントローラー本体に直接装着するもの、かつソフトウェアに影響を与えないもののみ使用いただけます。ただし、運営組織の判断によりアタッチメントの使用を禁止させていただく場合がございます。

選手が使用する機材については、規定の時間内に動作可能なよう選手自らが設定を行い、運営組織は一切の介助を行わず、動作に関する責任を負いません。

## 12.2 衣服について

試合中の選手の衣服についてはすべて運営組織の指示に従うものとします。

## 12.3 審判の役割について

各試合に1名の審判が存在します。試合中の判断はすべて審判にゆだねられます。

- 試合の中断

試合は審判の判断で中断されることがあります。

試合が中断された場合、即時審判の指示に従うものとします。

- 再試合

試合は審判の判断で再試合を行う場合があります。

## 12.4 オンライン上の試合における接続切れ（回線切断）について

以下の両方、もしくは一方を満たす場合は、ゲームの再試合を行います。また、運営機材（観戦機材、配信機材）の不具合が発生した場合は、試合を一時中断する可能性があります。その場合は審判の指示に従って行動してください。

- ゲーム開始から30秒以内にプレイヤーが切断された場合
- 最初のキル発生前にプレイヤーが切断された場合

他の条件では以下の対応が審判から指示されます。

- 一方のチームの1名の回線切断

試合を続行します。選手は対戦ルームへの再入室を行ってください。一部のプレイヤーが切断されたことによりチーム全員が自主的にゲームから離れた場合は、そのチームはゲーム没収となります

- 一方のチームの2名以上の回線切断、もしくは運営機材（観戦機材、配信機材）の不具合が発生した場合

ゲームを一時停止、再度対戦を実施します。

- HARDPOINT

スコアの再現は行わず、再度対戦を実施する

- SEARCH & DESTROY

不具合前のスコアを記録したうえで、再度対戦を実施する。不具合前のスコアに再度対戦後のスコアを足し、規定の勝利スコアに達した時点でゲームを終了する

- CONTROL

不具合前のスコアを記録したうえで、再度対戦を実施する。不具合前のスコアに再度対戦後のスコアを足し、規定の勝利スコアに達した時点でゲームを終了する

## 13 行動規範

全ての参加者は運営組織、関係者、報道者、他の参加者、観客やファン等に配慮した態度で行動することが求められます。参加者はいかなる時も自己の誠実性の最高基準を保ち、スポーツマンシップに則って行動しなければなりません。また、参加者は運営組織、関係者、報道者、他の参加者、観客やファン等とのコミュニケーションにおいて、プロフェッショナルかつスポーツマンらしい礼節をわきまえて接することが求められます。

### 13.1 チート

参加者はいかなる時も全力で試合に取り組むことが求められます。いかなる参加者によるいかなるチート行為も許容されることはありません。試合の結果が選手の真価のみに基づいて決定されるよう、全ての参加者は、試合に影響を及ぼしたり試合を操作したりするような行為を禁じられています。

#### チートの例

- 共謀、八百長、またはその他意図的に試合の結果を改ざんするアクション、または改ざんしようと試みる行為
- 他の選手によるゲームへの接続を妨害する行為
- ゲーム内のバグを意図的に使用して有利な立場を得ようとする行為

- エントリープロセスまたは大会の運営に干渉する行為
- 試合中に観客モニター、参加者モニター、ライブストリーミングの閲覧を試みる行為

参加者は、本大会において、ギャンブルやゲーム結果の買収を持ちかけられた場合は、直ちに運営組織へ報告するものとします。参加者が共謀行為を実行または促進することは固く禁じられています。共謀とは、2名またはそれ以上の参加者または非参加者が敵対する参加者に不利となるよう協定を結ぶことを指します。

共謀は以下のような行為を含みますが、これに限定されません。

- ソフトプレイ、つまり2名またはそれ以上の参加者間で、試合においてお互いを攻撃、妨害、または全力を尽くさない合意をすること
- 本規則および運営組織が指定する規則以外の規則への合意
- 所属するチーム以外の参加者と、報酬の分割について、協定を事前に結んでおくこと
- 試合中に、他の共謀者や参加者へ合図を送信し、または他の共謀者や参加者から、合図を受信すること
- 報酬、またはその他の理由により意図的に試合に負ける、またはパフォーマンスを落とすこと
- 他の参加者に上記の行為を勧誘すること

### 13.2 ギャンブル

本大会の試合結果に関するギャンブルは運営組織の誠実性と社会的信頼への深刻な脅威となり得ます。参加者はいかなる試合においても、ギャンブルを行う、またはそれを試みる行為はかたく禁じられています。

本規則は、参加者が他人のギャンブルに関与すること、参加者の代理として本大会でギャンブルの勧誘をすること、またはその他の個人に対して本大会の試合においてギャンブルの勧誘をすることも禁じています。

### 13.3 違法・非道徳的な行為

参加者は、本大会（試合、メディアイベント、サイン会、写真会、スポンサーイベント、その他本大会関連、または本大会の一部として行われるイベント全てを含む）への参加に適用される全ての法律を遵守することが求められます。

大会期間中に参加者が、自身の公然での信用を失墜させる行為、スキャンダルまたは嘲笑の対象となる行為、コミュニティにショックを与えたり不愉快にさせる行為、または運営組織、運営者の製品やサービス、スポンサーの不利益となるような行為をし、またはその様な状況に関与することをかたく禁じています。

### 13.4 賄賂

参加者が、試合の結果を買収するようなサービスなど、試合の結果に関連して期待や提供された、または提供されうるサービスのためにギフトや報酬を申し出ることや受け取ることは固く禁じられています。

### 13.5 アンチハラスメント

運営組織は、いなかの嫌がらせや差別も存在しない競争環境の提供に尽力します。これを実現するため、本大会とその関連イベントに従事する参加者は人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、その他法律によって保護されるステータスや特性に基づいた嫌がらせや差別行為に関与することを固く禁じられています。

### 13.6 なりすまし

参加者は大会期間中になりすまし行為(自身以外のアカウントを使用してプレイすること)への関与、または勧誘をしてはいけません。

### 13.7 意図的な接続切断

参加者はゲームから意図的に接続を切断する行為やその勧誘をしてはなりません。

### 13.8 中傷禁止

参加者はプロフェッショナル、かつスポーツマンシップに則ったマナーで自身の意見を表現する権利を常に有します。争いや参加者の違反は情報が公に開示される前に必ず運営組織による調査が行われなければいけません。

参加者はいかなる場合でも、運営組織、関係者、またはフランチャイズを含むその製品やサービスについて虚偽、中傷的、名誉毀損、侮辱的、軽蔑的な批評、コメント、または発言を投稿、公表、他人、他企業またはソーシャルメディアに発信することは禁じられています。

法律が要求する範囲を超えない限り、本セクションはいかなる場合でも、関連する法律や管轄裁判所、または公認の政府機関の有効な命令を参加者が遵守することを制限・妨げるものではありません。

### 13.9 スポーツマンシップ

参加者は試合、本大会（試合、メディアイベント、サイン会、写真会、スポンサーイベント、その他本大会関連、または本大会の一部として行われるイベント全てを含む。本項において以下同じ。）に参加している全ての個人と運営組織に対し、敬意を払って接することが求められます。

参加者は本大会に関連して、非常識、無礼、下品、侮辱的、暴力的、脅迫、嘲笑的、破壊的、敵意が感じられる、口汚い、誹謗中傷的、またはその他不適切な行為や発言、ならびに嫌悪や差別を促進または扇動する行為や発言を固く禁じられています。参加者はこれらの禁じられたコミュニケーションを投稿、送信、発信、その他いかなる手段でも公に表現するために、運営組織やその関係者が提供する施設、サービスまたは機器を使用してはいけません。

### 13.10 反社会的勢力

参加者は暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなったときから5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動等標ぼうゴロ又は特殊知能暴力集団、その他これらに準ずる者（以下、反社会的勢力）に自身が該当することおよび以下のいずれかに該当する関係を有することは禁じられています。

- 反社会的勢力に対して資金等の提供又は便宜を供用するなどの関与をしていると認められる行為
- 自己もしくは第三者の不正の利益を図る目的又は第三者に損害を加える目的をもってする等不当に反社会的勢力を利用していると認められる行為
- その他反社会的勢力と社会的に非難されるべき関係を有していると認められる行為

### 13.11 機密情報

参加者は、本大会に関して知り得た一切の情報（以下「機密情報」といいます）を機密として保持するものとし、運営組織の事前の書面による承諾がない限り、ソーシャルメディアを含め、いかなる方法を用いても開示することおよび本規則の目的の範囲外に利用することは禁じられています。参加者が機密情報を開示または本規則の目的の範囲外に利用しようとした場合、罰則あるいは法的措置の対象になります。

## 14 違反行為

### 14.1 違反行為の調査

公正かつ自由な競争に対する本大会の完全性と運営組織の評判を保つため、運営組織は本規則が遵守されていることをモニターし、本規則違反の可能性がある場合はそれを調査し、次条の規定に従い罰則を科す権利を有します。これらの調査が行われる場合において、参加者は運営組織に最大限協力するものとします。

### 14.2 報告義務

参加者が、本大会において、第13条 行動規範に反する事実を認識した場合には、直ちに運営組織へ報告するものとします。

### 14.3 違反行為に対する警告

参加者が本規則に違反していると運営組織が判断した場合、運営組織は独自の裁量で参加者に対し警告を行い、運営組織のウェブサイトや他のメディアでその警告を公表することがあります。

### 14.4 チームの差し替え

チーム（またはチーム解散に値する数の選手）の違反行為が発覚し運営組織によって失格とされた場合、運営組織は独自の裁量で失格となったチームを差し替える権利を有します。

### 14.5 損害賠償

参加者は、参加者が本規則に違反したことにより運営組織に生じる一切の損害を賠償するものとします。



## 15 罰則

本規則の違反に対する罰則は、以下の通りとなります。

### 15.1 全力でプレイに取り組まなかった場合

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-ゲーム没収
- 通常 of 最大罰則(再犯)-試合没収

### 15.2 チートまたは八百長

- 通常 of 最小罰則-出場停止
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

### 15.3 本大会におけるギャンブル

- 通常 of 最小罰則-出場停止
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

### 15.4 違法行為への従事

- 通常 of 最小罰則-出場停止
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

### 15.5 賄賂の提供または受け取り

- 通常 of 最小罰則-出場停止
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

### 15.6 言語的な嫌がらせ

- 通常 of 最小罰則-警告またはゲーム没収、もしくはその両方
- 通常 of 最大罰則(初犯)-試合没収
- 通常 of 最大罰則(再犯)-出場停止

### 15.7 身体的な嫌がらせ

- 通常 of 最小罰則-出場停止
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

### 15.8 なりすまし、またはアカウント共有

- 通常 of 最小罰則-出場停止
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

### 15.9 意図的な試合の接続切断

- 通常 of 最小罰則-ゲーム没収
- 通常 of 最大罰則(初犯)-試合没収

- 通常の最大罰則(再犯)-出場停止

#### 15.10 その他、第 13 条に定める行動規範に反する振る舞い

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

#### 15.11 試合への遅刻、進行を妨げる行為

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-ゲーム没収
- 通常 of 最大罰則(再犯)-試合没収

#### 15.12 守秘義務違反

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

#### 15.13 ユニフォームの方針に関する違反

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

#### 15.14 第 13 条に定める行動規範に反するソーシャルメディアを含むメディア露出

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

#### 15.15 メディア活動への無断欠席または遅刻

- 通常 of 最小罰則-警告
- 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

#### 15.16 制限されたゲーム内アイテムの使用

- 通常 of 最小罰則-ゲーム没収
- 通常 of 最大罰則(初犯)-試合没収
- 通常 of 最大罰則(再犯)-出場停止

#### 15.17 参加拒否

- 通常 of 最小罰則-ゲーム没収
- 通常 of 最大罰則(初犯)-試合没収
- 通常 of 最大罰則(再犯)-出場停止

#### 15.18 無許可の機器の使用

- 通常 of 最小罰則-ゲーム没収
- 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
- 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

## 15.19 不服申立ての権利

### 15.19.1 オンライン予選の場合

罰則についての不服がある場合、勝利チームによる試合結果報告から20分以内に申し立てを行なってください。申し立ては必ず該当するシーン（試合結果画面など）がわかるスクリーンショットまたは録画映像を運営組織に提出してください。

### 15.19.2 決勝大会の場合

罰則についての不服がある場合、申立て期間を72時間設けます。申立て期間内に、不服申立てを文書で行ってください。必要に応じて該当するシーン（試合結果画面など）がわかるスクリーンショットまたは録画映像を運営組織に提出してください。

## 15.20 情報を公開する権利

運営組織は、参加者に科した罰則の情報を公開する権利を有します。対象者は、運営組織、メディアまたは他の参加者に対する法的措置の権利を放棄します。

## 16 コンテンツの作成

### 16.1 コンテンツ

本大会では、運営組織が録音、録画、写真撮影等を行います。

それらにより作成された素材等（以下「コンテンツ素材」という）に関する著作権その他一切の権利（著作権法上27条及び28条に定める翻訳権、翻訳権および二次的著作物の利用に関する権利を含み、以下「著作権等」という）は運営者に帰属するものとします。運営者は、コンテンツ素材および運営組織が参加者から提供を受けた画像等（以下、併せて「本撮影物等」という）について、秘密保持義務等の義務を負うことなく、参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営者の判断により無償かつ自由に、運営組織をして、複製、加工、削除、編集、頒布、二次著作物の作成その他の方法で利用（以下「利用等」という）することができるものとします。参加者は、運営組織が本撮影物等を利用等するにあたり、著作者人格権、実演家人格権、パブリシティ権等を一切行使しないものとします。なお、運営組織は、コンテンツ素材の削除依頼には対応しないものとします。

### 16.2 選手情報

運営組織は、『コールオブデューティブラックオプス コールドウォー』、本大会関連、運営者およびその関連会社の広告宣伝等の目的で、各メディアにおいて、選手の情報（肖像、氏名（芸名）、音声、略歴等を含む）を選手に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営組織の判断により無償かつ自由に利用することができるものとします。運営組織が本大会を配信および本撮影物等を利用等するにあたり、参加者のPSNのアカウントのオンラインIDが公開される場合があります。また、本大会においてはメディアによる放送およびメディア各社の取材が行われ、本大会の様子が各社の媒体に掲載される場合があります。

### 16.3 写真、映像の使用について

運営組織が公開した写真や映像（第 16.1 条に定めるコンテンツ素材を含み、以下「公開コンテンツ」という）を運営者の許可なく使用することを禁止します。

ただし、動画の配信プラットフォームの既存機能を使用することについての制限はありません。

例 1：Twitch のクリップ機能を使用する

運営者へ個別に許可を得る必要はありません。

例 2：YouTube の動画をダウンロードしてカット編集する

運営者へ個別に許可を得る必要があります。

なお、運営組織から提供される参加者向けのアセットについては別途運営組織が指定した範囲内で自由に利用できます。

### 16.4 商用利用の禁止について

公開コンテンツおよび本大会に関連する動画、静止画、音声、文字情報の商用利用を禁止します。

## 17 免責事項

参加者は、自らの責任において本大会に参加するものとします。運営組織は、参加者または第三者に対して、本大会の内容、および本大会への参加を通じて得られる情報の内容について、その完全性、正確性、確実性、有益性などについて、運営組織に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

参加者は、オンライン上の試合に参加するために必要なあらゆる機器および通信手段（以下「利用環境」といいます。）を自らの責任と費用において整備するものとし、運営組織は参加者の利用環境について一切関与せず、また一切の責任を負わないものとします。公開コンテンツに関して参加者が何らかの損害を被った場合であっても、法令で認められる限り、運営組織は一切の責任を負わないものとします。

運営組織は、本イベントに関し参加者間または参加者と第三者との間で生じたトラブル（違法又は公序良俗に反する行為の提案、名誉毀損、侮辱、プライバシー侵害、脅迫、誹謗中傷、いやがらせ、その他損害を与える行為などをいいますが、これらに限りません）について、一切の責任を負わないものとします。

運営組織は、本大会へ参加したことまたは参加できなかったことに関して、参加者が受けたいかなる損害について、法令で認められる限り、一切の責任を負わないものとします。

運営組織は、本大会の中止、変更等が生じたことにより参加者に損害が発生しても、法令で認められる限り、一切の責任を負わないものとします。

### 17.1 分離性

本規則のいずれかの条項が無効とされた場合であっても、本規則の他の条項は、継続して完全な効力を有するものとします。

## 17.2 準拠法および管轄裁判所

本大会への参加ならびに本規則の解釈および適用は、日本法に準拠するものとします。また、本大会への参加および本規則に関わる全ての紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とするものとします。

本大会に関するお問い合わせ（個人情報に関する問い合わせを含む）

「コール オブ デューティ 全国大学生対抗戦 大会運営事務局」[cod\\_studentsupport@groovesync.com](mailto:cod_studentsupport@groovesync.com)