

HADO LEAGUE ODAIBA規約

ver. 2025.01.01

HADO大会運営チーム

第1条〔はじめに〕

- 1.1. 「HADO LEAGUE ODAIBA」(以下「本リーグ」という)は、「株式会社meleap」(以下「当社」という)が主催するHADO公式リーグ戦である。
- 1.2. 使用されるのは当社のARスポーツ「HADO」である。
- 1.3. HLOを主催する当社による「大会運営チーム」(以下「運営」という)がHLO運営及び、HLO管理を行う。
- 1.4. 運営は、本リーグルール(以下「本ルール」という)で定める内容を遵守してHLOを進行するほか、本ルールに定めていない内容が発生した場合及び本ルール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対応の決定権を有す。

第2条〔HLOの目的〕

- 2.1. 本リーグは日本のHADOの水準の向上およびHADOの普及を図ることにより、豊かなスポーツ文化の振興および国民の心身の健全な発達に寄与するとともに、国際社会における交流および親善に貢献することを目的とする。

第3条〔遵守義務〕

- 3.1. HLOの役職員、HADO公認チームおよびその役職員、HADO公認チームに所属する選手、監督およびコーチ、運営スタッフ、HLO担当審判員その他の関係者(以下「HLO関係者」という)は、本規約ならびにこれらに付随する諸規程を遵守する義務を負う。
- 3.2. HLO関係者は、第2条のHLOの目的達成を妨げる行為およびHLOの信用を毀損する行為を行ってはならない。
- 3.3. HLO関係者は、法律、命令、条例等を遵守し、社会的規範を尊重して行動しなければならない。
- 3.4. HLO関係者は、自らが暴力団その他の反社会的勢力に属する者(以下「暴力団員等」という)であってはならない。また、HLO関係者は、暴力団員等による不当な要求および財産上の利益供与の申し入れは断固として拒絶し、かつ暴力団員等と取引をしまたは交際してはならない。
- 3.5. HLO関係者は、いかなるものであれ、人種、性、言語、宗教、政治その他の事由を理由とする国家、個人または集団に対する差別を行ってはならない。
- 3.6. HLO関係者は、その職務に関連し、またはその職務上の地位において、政治的に中立であることに疑義が生じる行為を行ってはならず、いかなる種類の政治的、宗教的または人種的なデモンストレーションも行ってはならない。
- 3.7. HLO関係者は、職務の遂行を通じて知り得た情報、本リーグ、HADO公認チームその他のHLO関係者に関連する一切の秘密または内部事情を、第三者に開示または漏えいしてはならない。

第4条〔概要〕

- 4.1. 試合会場はHADO ARENA お台場店グランドステージで行われる。
- 4.2. フィールドのサイズは縦6m~10m×横4.5m~7mとする。
- 4.3. 本リーグは、1リーグ6チームの1部リーグから3部リーグの3つのリーグで構成される。
- 4.4. 公式試合は、原則として毎年1月から6月の前半期間と7月から12月の後半期間の間で実施する。
- 4.5. 本リーグは、各スプリット(前半、後半)ごとに6チームによる総当たり戦を2周(各対戦相手チームと2回ずつ対戦)する。陣営は事前に決定されており、各チームは同一の対戦相手との対戦ではブルーサイドとレッドサイドで同じ回数プレイすることになる。
- 4.6. チームの順位は試合の勝利数(勝ち点)で決まる。

第5条〔参加要件〕

- 5.1. 本規約に同意いただけること。
- 5.2. HADO公認チームの登録をしていること。
- 5.3. 大会中の配信、撮影、取材等について承諾できること。
- 5.4. 定められた試合数をこなすことができること。
- 5.5. その他決められた条件を満たしていること。
- 5.6. 連絡手段メールやDiscord等の当社が別途指定する連絡手段を利用できる環境にあること。
- 5.7. 運営からの連絡を受け取り、応じることができること。
- 5.8. 日本語で運営スタッフ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。
- 5.9. 本規約と別途指定する進行手順を理解し遵守すること。
- 5.10. 運営より出場禁止処分を受けていないこと。
- 5.11. 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。
- 5.12. 参加者とその親族を含め、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。

第6条〔1部リーグのチーム資格要件〕

6.1. 1部リーグに所属するチーム（以下「1部チーム」という）は、下記に記載の要件を具備するものでなければならない。なお1部リーグのチーム数は6チームとする。

- ・第5条参加要項の条件を満たしていること。
- ・スプリット開始から終了するまでチームを維持できること。
- ・スプリット開始から終了するまでに平日の夜（20時、または21時）にHADO ARENA お台場店へきて、規定の試合をこなすことができること。試合数は全10試合。
- ・参加表明の登録が全て完了していること。

第7条〔2部リーグのチーム資格要件〕

7.1. 2部リーグに所属するチーム（以下「2部チーム」という）は、下記に記載の要件を具備するものでなければならない。なお2部リーグのチーム数は原則6チームとする。ただし、3部リーグが存在しない場合は3部リーグのチーム資格要件と同様のものとする。

- ・第5条参加要項の条件を満たしていること。
- ・スプリット開始から終了するまでチームを維持できること。
- ・スプリット開始から終了するまでに平日の夜（20時、または21時）にHADO ARENA お台場店へきて、規定の試合をこなすことができること。試合数は全10試合。
- ・参加表明の登録が全て完了していること。

第8条〔3部リーグのチーム資格要件〕

8.1. 3部リーグに所属するチーム（以下「3部チーム」という）は、下記に記載の要件を具備するものでなければならない。なお3部リーグのチーム数は無制限とする。

- ・第5条参加要項の条件を満たしていること。
- ・HADO ARENA お台場店へきて、規定の試合をこなすことができること。試合数は最低5試合。
- ・参加表明の①③④⑤⑥⑦⑧⑨を登録していること。

第9条〔1部チーム、2部チーム、3部チームの入れ替え〕

9.1. 1部リーグにおけるスプリット（前半、後半）の終了時の順位下位2チームと、2部リーグにおけるスプリット（前半、後半）の終了時の順位上位2チームが参加する入れ替え戦にて順位上位2チームが次のスプリットから1部リーグ、下位2チームが2部リーグとする。

9.2. 2部リーグにおけるスプリット（前半、後半）の終了時の順位下位2チームと、3部リーグにおけるスプリット（前半、後半）の終了時の順位上位2チームが参加する入れ替え戦にて順位上位2チームが次のスプリットから2部リーグ、下位2チームが3部リーグとする。

9.3. 入れ替え戦はスプリット（前半、後半）の終了時から次のスプリットが始まるまでに行われる。

第10条〔HLOへの参加表明〕

10.1. HLOへの参加を希望するチームは参加資格を満たした上で運営が指定する所定の方法にて参加表明しなければならない。

10.2. 参加表明時に下記に記載の内容を登録しなければならない。

- ①チーム名
- ②チームロゴ
- ③チームの略称（英数字2~3文字）
- ④チーム代表者の氏名(本名)
- ⑤チーム代表者の電話番号
- ⑥チーム代表者のメールアドレス
- ⑦チーム代表者のDiscord ID
- ⑧チーム代表者のDiscord名
- ⑨所属メンバーの選手名（チーム運営スタッフの場合は表示名）
- ⑩所属メンバーの写真

10.3. 運営の承認をもって参加表明を完了し、3部リーグライセンスを付与する。

10.4. 3部リーグライセンスを発行する際は①③④⑤⑥⑦⑧⑨を必須とし、②⑩は任意とする。ただし、2部リーグに昇格するには②⑩を登録する必要がある。

第11条〔チーム名、選手名、ロゴ〕

11.1. 参加者は下記に記載の禁止条件に該当しないチーム名及び選手名、ロゴを決定しなければならない。また、それに該当する場合、運営はチーム名及び選手名、ロゴを編集する権利を有する。

- ・ 第三者権利に保護されている場合、また参加者が書面上の許可を得ていない場合
- ・ 何らかのブランドと類似または一致している場合
- ・ 本人を除いて現実の人間と類似または一致している場合
- ・ 法令または公序良俗に反する場合

11.2. 商用（例：製品名）または中傷、軽蔑、攻撃性、卑猥、わいせつ、憎悪扇動、マナー違反などの要素を含むあらゆるチーム名及び参加者名、ロゴは禁止する。上記に記載の条件を回避するために代替りのスペル、無意味な文字列、間違ったスペルを使用することも違反とする。

11.3. 上記に記載の他、運営により不適切であると判断された場合、必要であれば運営は上記に記載の禁止条件を拡大、変更、取り換える権利を有する。

11.4. 参加者は運営に名前の変更を指示された場合、これに従わなければならない。また、それによる負担は自身で負担するものとする。

第12条〔チームメンバーの加入、脱退登録〕

12.1. チームメンバーの加入、脱退に関して、運営が指定する所定の方法にてメンバーの加入、脱退を申請し登録しなければならない。

12.2. チームメンバーの加入及び脱退を申請する場合、定められた期間（以下「FA期間」という）中に申請し登録したのものに関しては当該週の試合までに承認を行う。ただし、FA期間外に申請があった場合は、次の期間に承認を行うものとする。

12.3. FA期間中はいかなるチームとも自由にチームメンバーの加入、脱退を行うことができる。

12.4. FA期間はリーグの総当たり1周目が終わったタイミングから2周目の試合が始まるまでと、スプリット終了時から次のスプリットが始まるまでとする。

12.5. FA期間を超過しての追加登録はいかなる場合においても認めない。

第13条〔本リーグ共通ルール〕

13.1. 試合は最大3セットのBO3（Best of 3）で行われ、先に2セット先取したチームが試合に勝利する。

13.2. 1セットは最大3ゲームのBO3（Best of 3）で行われ、先に2ゲーム先取したチームが1セット取得する。

13.3. 各チームセット終了時には5分間のインターバルを取ることができる。インターバルを希望する場合はセット終了時に速やかに運営へ報告しなければならない。希望がない場合は、続けて次のセットを開始する。

13.4. ゲームは3人对3人で行われ、時間は80秒とする。

13.6. 勝敗はゲーム終了時点でのスコアが最も多いチームの勝利とする。

13.7. ゲーム終了時点でスコアが同じだった場合、10秒後にオーバータイムマッチ（延長戦）が開始される。オーバータイムマッチ中は先に1ポイント取ったチームの勝利とする。

13.8. 試合に勝利することで勝ち点+3を獲得する。

第14条〔順位の設定〕

14.1. スプリット（前半、後半）の終了時点で、最も勝ち点の多いチームを本リーグ優勝チームとする。

14.2. スプリット（前半、後半）の終了時に複数のチームが同位（勝ち点が同一であること）だった場合、得失点差を比較して最終的な順位を決定する。

14.3. 得失点差が同じだった場合は、各チームそれぞれの直接対決の記録に基づいて最終的な順位が決定される。もしこれらのチームが直接対決の勝率でも同一（両チームとも直接対決の勝率が50%であること）だった場合、タイブレークを行い最終的な順位を決定する。

14.3. タイブレークは、最大3ゲームのBO3（Best of 3）で行われ、先に2ゲーム先取したチームが試合に勝利する。

14.4. スプリット（前半、後半）の終了時から次のスプリットが始まるまでに行われ、同率のチーム同士で、いずれかが勝者となるまで競技を行う。

14.5. 3つ以上のチームが得失点差も同じだった場合は、全てのチームにおいて各同率のチームとの全ての直接対決の記録に基づいて最終的な順位が決定される。

14.6. 1つのチームが他の同率のチーム全てに対して勝ち越している（勝率が50%を越えている）場合、そのチームには自動的に同率のチームの中で最高の順位が与えられ、残りのチーム間で改めてタイブレークが行われる。タイブレークの各チームのいずれも他のチームに勝ち越されていない場合、下記に記載の方法が使用される。

[3チーム同率]

3チームにより、シングルラウンドロビン（総当たり）方式の対戦が行われる。順位を決定できる結果（各チームがそれぞれ2-0、1-1、0-2となる）にならなかった場合、抽選でランダムにトーナメント戦を行う。（1チームは、他の2チームの勝者と対戦する）

[4チーム同率]

各チームは抽選でランダムに対戦表に振り分けられ、トーナメントを行う。4チームが2つに分かれてそれぞれ1回戦を戦い、それぞれの勝者同士で3戦目を、敗者同士で4戦目を行う。3戦目の勝者が同率の中で最も高い順位となり、3戦目の敗者と4戦目の勝者が対戦して同率内の2位/3位を決定する。4戦目の敗者は、同率内の4位となる。

[5チーム同率]

各チームは抽選でランダムに1つのトーナメント表に組み入れられ、うち2チームは準決勝の4番目の枠をめぐる最初に対戦する。また、このトーナメントは振り分けを決定するため、3位決定戦を行う。

[6チーム同率]

各チームは抽選でランダムに1つのトーナメント表に組み入れられ、うち2チームは不戦勝で準決勝に進出できる。また、このトーナメントは振り分けを決定するため、3位決定戦と5位決定戦を行う。

第15条【試合の日程】

15.1. 対戦を表記したスケジュールはHADO公式ウェブページとDiscordに掲載される。

15.2. チームの代表は、対戦表を元に対戦相手とDiscord（当社が指定するチャンネル）にて、10日前までに試合の日程を決定し、運営に報告しなければならない。3部リーグのみどちらかのチーム代表者がレンタルコート（1時間）をしなければならない。

15.3. 試合の日程は平日の月曜日20時から（以下「①枠」という）、月曜日21時から（以下「②枠」という）、火曜日20時から（以下「③枠」という）、火曜日21時から（以下「④枠」という）、水曜日20時から（以下「⑤枠」という）、水曜日21時から（以下「⑥枠」という）、木曜日20時から（以下「⑦枠」という）、木曜日21時から（以下「⑧枠」という）、金曜日20時から（以下「⑨枠」という）、金曜日21時から（以下「⑩枠」という）の枠で決定しなければならない。

15.4. 原則試合は1週間に1回、①枠から⑩枠の間で試合を行わなければならない。ただし、3部チームは①枠から⑩枠以外の日程でも試合日を決めることが可能とする。なお、試合日程の決定は早いもの順とする。

15.5. 対戦相手とのスケジュールが合わず、試合の日程が決まらない場合は速やかに運営へ報告しなければならない。運営に報告した場合、救済処置として試合の日程を1週間前にずらす、または1週間後ろにずらし、1週間に2試合を行うことを認める。ただし、日程をずらすことができるのは1週間のみとする。3部チームのみ試合の日程を2週間前にずらす、または2週間後ろにずらすことが可能となる。

15.6. 一度決まった試合日程を変更する場合、運営へ報告し承認を得なければならない。

15.7. 試合の日程変更は、試合の3日前までに行わなければならない。試合の3日前を過ぎての変更は原則として認めない。

15.8. 試合の3日前を過ぎて急遽試合ができなくなった場合は、直ちに運営に報告し別の試合日を決定しなければならない。

15.9. 各チーム試合の3日前を過ぎてのキャンセルは警告を与える。警告を与えるのはキャンセルの原因を作ったチームのみとする。

15.10. いかなる場合においても祝日並びに他のイベント開催日がある日程は除外するものとする。

第16条〔使用する機材〕

16.1. 試合において当社が指定する機材（以下「デバイス」という）を使用しなければならない。

16.2. 使用するデバイスは下記に記載のように定める。

- ・アームデバイス：アームセンサー（軽量版）
- ・HMD用デバイス：弊社指定iPhone

16.3. HLO参加者が機材又は技術的問題に懸念を持った場合はいつでも、運営に状況確認を要請することができる。運営は問題を解析し、必要に応じて解決する。あらゆる機材の交換に関する決定は全て、運営の独自の裁量により行われる。

第17条〔試合の準備〕

17.1. 試合日程が奇数（①③⑤⑦⑨）枠のチームは19時45分までにチェックインを行わなければならない。

17.2. 試合日程が偶数（②④⑥⑧⑩）枠のチームは20時45分までにチェックインを行わなければならない。

17.3. チェックインは受付にて当日試合に出場する選手3名以上がいる状態で、ロースター表を提出して完了となる。メンバーが揃っていない場合は無効とする。

17.4. 規定時間内にチェックインを完了していない場合は不戦敗とする。

17.5. 試合日程が奇数（①③⑤⑦⑨）枠のチームは19時50分よりテストプレイを行う。

17.6. 試合日程が偶数（②④⑥⑧⑩）枠のチームは20時50分よりテストプレイを行う。ただし、前の試合が終了していない場合は、試合が終わり次第行うものとする。

17.7. 試合に出場する選手は、運営が指定する所定の方法（QRコードを読み取り）にてゲーム開始前までに登録画像、選手名を表示させなければならない。

17.8. 選手はデバイスのカメラが起動してからゲーム開始の準備（以下「エントリー」という）完了までにジャイロセンサーや音量などデバイスの動作確認、登録している画像及び選手名の確認を行わなければならない。もし、いずれかに問題があった場合は速やかに運営へ報告しなければならない。

17.9. 確認後に問題がなかった場合は速やかにエントリーを行わなければならない。エントリーに要する時間は2分以内とする。

17.10. 運営がエントリーまでの時間が著しく遅いと判断した場合、該当する選手へのファウルを付与する。

17.11. 選手6名全員がエントリーを完了している状態になった場合、運営は試合の準備が完了したと判断してゲームを開始することができる。

17.12. 選手の交代はゲーム毎に自由に行うことができる。選手の交代がある場合は速やかに運営へ報告しなければならない。ただし、再戦の場合は選手の交代はできないものとする。

第18条〔配信〕

18.1. 1部リーグは全ての試合が運営によってストリーミング放送される。

18.2. 2部リーグは運営によってピックアップされた試合がストリーミング放送される。なお、1部リーグと同じ日に試合がある場合はストリーミング放送される。

18.3. 3部リーグは基本ストリーミング放送がないものとするが、運営の判断によりストリーミング放送される場合がある。

18.4. 参加者は試合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する。

18.5. 個人またはチームで試合のストリーミング放送、録画をすることを許可する。

第19条〔試合結果の登録〕

19.1. 1部リーグと2部リーグは試合終了後、運営が各チームの代表に試合のスコアを確認し試合結果の登録を行う。

19.2. 1部リーグと2部リーグは両チームの代表者が試合結果が正しく反映されているかを確認しなければならない。

19.3. 3部リーグのみ試合終了後、Discordにて勝利チームの代表が運営に試合結果とスコア（各ゲームの得点と勝敗）を報告しなければならない。試合結果報告は当日のみ受付し、報告がない場合は両者敗北扱いとする。また、敗北チームの代表者は報告の結果を確認する必要がある。

19.4. いかなる場合も期限を過ぎての報告は無効とし、両者敗北扱いとする。

第20条〔審判〕

20.1. 審判は運営が務め、試合の開始前、開催中及び終了直後に発生する試合に関するすべての問題、質問及びあらゆる状況に対応する。監督内容は下記に記載を含み、かつそれに限定されないものとする。

- ・デバイスの確認
- ・開始前の確認
- ・試合開始アナウンス、スタート
- ・ゲーム中の中断及び再戦の指示
- ・違反の取り締まり、及びファウルの適用
- ・試合終了及び結果の確認と断定

20.2. 試合の一部始終に渡り、審判はプロ意識を以って自らを律し、公平な判断を下さなければならないものとする。任意の選手、チーム、マネージャー、コーチ、監督又はその他の個人に対し、あらゆる感情的な判断又は偏見を持つことは一切認められない。

20.3. 審判による誤審がある場合、判定結果が覆る場合がある。

20.4. 運営責任者は独自の裁量により、試合中又は試合終了後に、公正な判断が下されたかを判断する。正しい手順に基づいた判定が下されなかったと判断された場合、運営責任者は審判内容を無効とする権利を有する。運営責任者は、いかなる場合においても、あらゆる事項に最終決定を下すことができるものとする。

第21条〔ゲームの中断、再戦の判断〕

21.1. 原則的に全選手がエントリーを行い、ゲームを開始した段階でそのゲームは有効となる。いかなる理由があっても選手によるゲームの中断は認めない。

21.2. 選手によりゲームが中断されてしまった場合、審判または運営の判断によりゲームの勝敗やペナルティを判断することができる。

21.3. ゲーム中に下記に記載の事象が起きた場合、審判または運営の判断によりゲームの中断及び再戦を実施することができる。

- ・ 2名以上の選手がネットワークの中断により、正常にプレイができなかった場合
- ・ 意図せずアプリケーションが停止した、デバイスが破損した場合
- ・ 外部による妨害があった場合
- ・ 試合中に何らかの危険が発生した場合
- ・ 不測の事態が発生し、試合の続行が困難な場合

第22条〔ファウル〕

22.1. ファウルは個人へ付与するファウル（以下「パーソナルファウル」という）とチームへ付与するファウル（以下「チームファウル」という）の2種がある。

22.2. 本ルール（規約）に違反したと審判及び運営が判断した場合、悪質さ、影響の大きさなどを考慮して個人またはチームへのファウル及び退場処分、一定期間の出場禁止、無期限の出場禁止などを与える。

22.3. ファウルの付与は審判または運営の単独且つ絶対の裁量により決定されるものとする。

22.4. 警告2回でファウル1つを付与する。ファウルを与えられた場合、警告回数はリセットされる。

22.5. ファウル及び警告はスプリットごとに累積し、スプリット毎にリセットされる。

第23条〔パーソナルファウル〕

23.1. パーソナルファウルは累積ごとに下記に記載のペナルティを与える。

- ・ 累積2回：次のゲームへの出場禁止、チームファウルの付与
- ・ 累積4回：次の試合への出場禁止、チームファウルの付与
- ・ 累積6回：リーグへの出場禁止

23.2. 出場禁止処分となった選手でも、試合中に会場内へ立ち入ることができる。

第24条〔チームファウル〕

24.1. チームファウルは累積ごとに下記に記載のペナルティを与える。

- ・ 累積3回：該当するゲームを0-3の敗北とする
- ・ 累積6回：各チームの試合において、全セット1ゲーム敗北した状態から開始

- ・累積9回：全試合を0-3の敗北とし、リーグ降格、シード権の剥奪

24.2. チームファウルを1セットの間に2回連続で付与された場合、該当するゲームを0-3の敗北とする。

24.3. チームファウルの累積が9回となった場合、無条件（入れ替え戦を行わず）でリーグ降格となる。

第25条〔不戦勝と不戦敗〕

25.1. ゲーム中において不戦勝となった場合、該当するゲームを3-0の勝利とする。

25.2. ゲーム中において不戦敗となった場合、該当するゲームを0-3の敗北とする。

25.3. ゲーム中において下記に記載の場合、チームは不戦敗となり該当するゲームを0-3の敗北とする。

- ・選手がゲーム中にペナルティを付与され退場処分となった場合
- ・ゲームに出場する選手が2名以下となった場合
- ・審判または運営の判断で不戦敗とした場合

25.4. 試合において不戦勝となった場合、その試合を2-0の勝利とし勝ち点+3を獲得する。なお、全ゲーム3-0の勝利とする。

25.5. 試合において不戦敗となった場合、その試合を0-2の敗北とし勝ち点-3とする。なお、全ゲーム0-3の敗北とする。

25.6. 試合において下記に記載の場合、チームは不戦敗となりその試合を0-2の敗北とし勝ち点-3とする。なお、全ゲーム0-3の敗北とする。

- ・試合開始より運営の呼び出しに 응답せず、5分が経過しても反応がない場合
- ・試合当日にゲームへの出場選手が揃わなかった場合
- ・チームファウルの累積が6回となった場合

25.7. ゲーム中において対戦する両チームが不戦敗となった場合、該当するゲームを0-0の引き分けとし、そのセットは2ゲームで勝敗をつけなければならない。なお、1勝1敗の場合は得失点差を比較して勝敗を決定する。

25.8. 試合において対戦する両チームが不戦敗となった場合、両チームとも敗北とし勝ち点-3とする。なお、全ゲーム0-3の敗北とする。

第26条〔チャレンジ制度〕

26.1. ゲーム終了後にゲームの結果や内容、システムの不具合、相手選手へのファウル、与えられたファウルなどに異議申し立てがある場合、チャレンジ権による異議申し立てを行うことができる。

26.2. 再戦可能な事象（「第22条」参照）に当てはまり、審判または運営がプレイヤーによりチャレンジ権による異議申し立てを受理した場合にのみ再戦を行うことができる。

26.3. 再戦時には出場選手の変更はできない。

26.4. チャレンジ権は各チーム1試合につき1回のみ使うことができる。

26.5. チャレンジ権による異議申し立てが審判または運営に認められた場合、チームはチャレンジ権を失うことなく以後もチャレンジ権による異議申し立てが行えるものとする。

26.6. チャレンジ権による異議申し立てが審判または運営に認められなかった場合、チームはチャレンジ権を失い以後はチャレンジ権による異議申し立てが行えないものとする。

26.7. チャレンジ権による再戦はいかなる場合においても1セットに最大2回までとする。

26.8. 再戦の原因を作ったチームにはチームファウルを、該当する選手にはパーソナルファウルを付与する。

26.9. チャレンジ権による異議申し立ては、ゲーム終了後から2分以内に行わなければならない。ただし、審判または運営からのパーソナルファウル付与に対してのチャレンジ権による異議申し立ての場合は、審判または運営からのアナウンスより2分以内とする。

26.10. 次のゲームが既に進行している場合、ゲームを遡り勝敗の変更を行わない。

26.11. チャレンジ権による異議申し立てがあった場合、審判または運営は対象となるゲームを以下のいずれかまたは両方を用いて検証し審議する。

- ・映像による審議
- ・使用機材のチェック

26.12. チャレンジ権による異議申し立てが審判または運営に認められた場合、再戦、相手チームへのファウルを付与、チャレンジ権使用チームのファウルの取り消しを行わなければならない。

第27条【チャレンジによる異議申し立てが可能な事象】

27.1. チャレンジ権による異議申し立ては、チームを代表して1名が審判または運営に報告しなければならない。2名以上による異議申し立ては受け付けないものとする。

27.2. チームの代表は、ゲーム中に起こった異議のある事象を審判または運営に下記の通りに報告しなければならない。

- ・事象が起こった時間
例：開始●秒付近、もしくはゲーム時間●秒付近
- ・異議のある事象
例：相手のライフ位置がずれている、味方のシールドをすり抜けて失点した
- ・求める結果
例：再戦を希望する、該当する選手へのパーソナルファウルを付与

27.3. ゲーム中に複数異議のある事象がある場合でも1回で報告しなければならない。

27.4. チャレンジ権による異議申し立てはゲーム中に下記に記載の事象が起きた場合とする。

[パーソナルファウルを付与]

- ・ライフが体一つ分以上の大幅な位置ずれを起こした場合
- ・与えられたファウルに異議がある場合
- ・その他上記以外の事象がある場合

[再戦を行う]

- ・相手選手のライフ位置にずれが生じ、それが直接的な原因となり敗北した場合
- ・相手選手から撃たれたエナジーボールが正常に表示されず、そのエナジーボールが直接的な原因となり敗北した場合
- ・相手選手から撃たれたエナジーボールが味方シールドに当たり消失したのにもかかわらずその命中判定が消失せず、そのエナジーボールが直接的な原因となり敗北した場合

- ・ 機材やシステムの不具合があった場合
- ・ その他上記以外の事象で再戦を希望する場合
- ・ 外部による妨害があった場合

27.5. 再戦を行う直接的な原因となり敗北した場合は最終スコアが1点差の場合のみ適用されるものとする。ただし、複数回同等の現象が起こった場合はその分の点数差を考慮する。

27.6. 再戦を行う直接的な原因にはなり得なかった場合でも、パーソナルファウルの付与対象とする。

27.7. 機材やシステムの不具合でチャレンジ権による異議申し立てがあった場合、審判または運営がゲーム終了後に機材及びシステムの確認を行い判断する。

第28条〔選手の責任〕

28.1. 試合では下記に記載の行為や事象を選手の責任とし、該当する選手への警告またはファウル、ペナルティを付与する。

- ・ ゲーム開始後にデバイスまたはシステムによる問題があった場合でも選手の確認不足とみなし、該当する選手が所属するチームによるチャレンジ権の異議申し立ては認めない。また、該当する選手への警告を与える。

- ・ ゲーム開始後に登録画像や選手名が異なる場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ アームセンサー（軽量版）を手首以外の場所やものに装着した状態、または手に持ってゲームを開始した場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ デバイスを定められた向きと反転させて装着した状態でゲームを開始した場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ 装着したデバイスの上から何らかのものを重ねて装着し完全に覆い隠しゲームを開始した場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ ゲーム中にデバイスが落下した場合、ゲームを中断させ、該当する選手へのパーソナルファウルを与え、所属するチームは0-3の敗北とする。

- ・ ゲーム中に選手同士の接触で体一つ分以上の大幅なライフ位置のずれが起きた場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。ファウルを与えるのは原因を作った選手1名のみとする。

- ・ ゲーム中にヘッドマウントディスプレイへ強い衝撃を与え体一つ分以上の大幅なライフ位置のずれが起きた場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ ゲーム中に回転や激しい動きにより体一つ分以上の大幅なライフ位置のずれが起きた場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ ゲーム中にARマーカーより視線を外したことでARトラッキングの誤認識が起き、体一つ分以上の大幅なライフ位置のずれが起きた場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ ゲーム開始後に選手によりゲームが中断された場合、ゲームを中断させた選手にパーソナルファウルを与え、所属するチームは0-3の敗北とする。ゲーム中に怪我や体調不良、危険が発生するなどやむをえない場合は中断しても構わない。ただし、ゲームを中断させた選手が所属するチームは0-3の敗北とする。

- ・ ゲーム中に相手チームへの物理接触をした場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与える。

- ・ 試合中にHLO関係者及び観客への誹謗中傷、暴言または暴力沙汰を起こした場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与え、会場からの退出を命じる。また、該当する選手はスプリット終了まで試合への出場禁止とする。

- ・ 壁や床を殴る、蹴るなどの施設や設備への暴行、デバイスを投げる、叩きつけるなどの機材への暴行があった場合、該当する選手へのパーソナルファウルを与え、会場からの退出を命じる。また、該当する選手はスプリット終了まで試合への出場禁止とする。

・審判及び運営が試合進行の妨げと判断した、不適切な行為を行ったと判断した場合、該当する選手への警告を与える。

28.2. ゲーム中に怪我や危険が発生した場合、選手はフィールド外に出ることができる。ただし、フィールド外に出た選手はそのゲーム中にフィールドに戻ることはできない。

28.3. 審判及び運営が悪質だと判断した場合、悪質さ、影響の大きさなどを考慮して重いペナルティを与える。

第29条〔賞金〕

29.1. HLOの賞金総額は100万円。リーグの前半が40万円、リーグの後半が60万円とする。なお、賞金は1部リーグのみとなる。

29.2. スプリット（前半、後半）終了後に1部リーグと2部リーグの入れ替え戦を行い、1部リーグの順位が確定したのちチーム順位に応じて下記に記載の賞金がチームに授与される。

〔前半〕

1位：15万円

2位：9万円

3位：7万円

4位：5万円

5位：2万円

6位：2万円

〔後半〕

1位：20万円

2位：16万円

3位：10万円

4位：8万円

5位：3万円

6位：3万円

29.3. 賞金は譲渡できないものとする。また、賞金を他の商品およびサービスに交換することはできない。

29.4. 賞金はチーム代表者の銀行口座に振り込む方法により支払うものとする。なお、賞金の支払時期等については、当社より別途当該者に対して通知又は公表する。

29.5. チーム代表者は賞金を請求するために、スプリット（前半、後半）終了後90日以内に「受賞者宣言および免責事項」に記入し、署名及び銀行情報を提供する必要がある。なお、適切な時期に連絡しない場合、賞金を放棄したと判断する。

29.6. チーム代表者が「当選者宣言および免責事項」に署名及び返送しない、賞金を拒否する、賞金を受領する資格がない、または賞金の入金不能として返金された場合、チーム代表者は賞金を没収されるものとする。

29.7. 賞金を受け取るには、この公式規則を遵守することが条件となる。

29.8. この公式規則に基づいて請求された賞金はすべて授与される。

第30条〔禁止事項〕

30.1. 試合では、下記に記載の行為を禁止する。また、下記に記載のような行為を行う選手及び観客に対し警告またはファウル、ペナルティの付与、会場からの退場を命ずることができる。

- ・本ルールまたは法令に違反する行為
- ・試合中は該当する陣営チーム以外の方がパラメーターを設定するiPadに触れる行為
- ・覗き込むなど、パラメーター情報を不正に確認しようとする行為
- ・機密情報漏洩、本リーグで知り得た情報を運営の許可又は指示なく個人的な用務目的のために使用する行為
- ・施設、設備、機材等の破壊する行為
- ・共謀行為、八百長行為、大会に関し、不正な利益を供与し、申込み、要求し又は約束する行為
- ・反社会的勢力に対する利益供与その他の協力的行為
- ・賭博への関与を疑われる行為
- ・公序良俗に反する行為
- ・他の参加者や観覧者、運営スタッフに迷惑をかける行為
- ・運営の適切な指示や要請に従わない、進行や運営を意図的に妨害する行為、また混乱を招くような異議を唱える行為
- ・進行上必要な質問に適切に回答しない、また、虚偽の申告をする行為

第31条〔共謀と八百長行為に関するポリシー〕

31.1. 試合でゲーム結果を予め定める、ゲームでわざと負ける、HLOの公平性に悪影響を及ぼす、またはゲームで勝つ努力を抑える行動を取る、またはそうした合意をすることで、他の競技者を不利にすることを禁じる。

31.2. HLOのあらゆる段階において、運営により本ルールに違反したと判断された競技者は、HLOから除外される。該当競技者は、報酬や賞金を強制的に没収または返還させられる可能性がある。

31.3. 談合の例は下記に記載のとおりとする。ただし、これらに限定されないものとする。

- ・いずれかの理由により、ゲームで意図的に敗北すること
- ・他の競技者またはコーチとの八百長行為やコミュニケーションをとること
- ・ゲーム中に全力を尽くさない、または相手に対して有利となるような適切かつ公平な行動をとらないこと
- ・賞金を分配すること
- ・順位に影響を及ぼすことを目的とし、試合で得られるポイントを相手に獲得させること

第32条〔ユニフォームとその他備品〕

32.1. 着用するユニフォームに関する規定は設けないものとする。ただし、他の選手やチーム、協賛企業、運営等への誹謗中傷を示唆する意匠が入ったもの、著作権を侵害するもの、公序良俗に反するもの、その他運営事務局が不適切であると判断したものは認めない。

32.2. シューズに関する規定は設けないものとする。ただし、ヒールやサンダルなど運動に相応しくないものは認めない。

32.3. HADOゴーグル、アームバンドは運営から譲渡されたものまたは購入したもの以外の使用は認められない。ただし、ヘアゴムなどによるデバイス類の固定補助は認める。

32.3. HADOゴーグルの改造についてはペイントなどの色の変更、装飾部品などの取り付けは認める。ただし、前面の端末排熱用の穴が塞がるような状態、レンズなどの構成部品の交換、ゴーグルの切削・穿孔などの形状の変化を伴う変更を行ったものの使用を認めない。

32.4. ゴーグル接地面のクッションゴムの交換、ネックストラップの変更は認める。ただし、使用中すぐに破損するような素材や極端に形状の異なるものなどその役割を果たさないものは認めない。また、著作権を侵害するもの、公序良俗に反するもの、その他運営が不適切であると判断した場合、運営は改善を要求し参加者はそれに従わなければならない。

第33条〔試合中止〕

33.1. 試合日程の3日前を過ぎても下記に記載の条件に該当した場合、試合日程の変更を可能とする。また、当日の場合は試合中止の申請を出すことができる。

- ・ 荒天（警報発令を伴う豪雨、積雪、雷）の場合
- ・ 荒天（警報発令を伴う豪雨、積雪、雷）が予測される場合
- ・ 交通障害、大規模災害、疫病、感染症、騒じょう、紛争、戦争、原子力災害、広域停電、その他それに類する影響がある場合
- ・ 会場に安全上の問題が発生した場合
- ・ 運営がケガ、急病などにより試合の継続が困難になった場合
- ・ その他、これに類する事態が発生した場合

33.2. 試合中止の申請は運営もしくは各チームの代表がDiscord（当社が指定するチャンネル）にて当日の午後17時までに報告しなければならない。

33.3. 交通障害において電車の遅延は認めないものとする。ただし、急な交通障害（人身事故など）で電車が停止、または大幅な遅れが生じた、かつ両チームのメンバー2名以上が会場へ来ることが困難だった場合のみ試合を中止をすることができる。

33.4. 試合中に下記に記載の条件に該当した場合、試合を中止し日程の変更をする。

- ・ 会場に安全上の問題が発生した場合
- ・ 参加者のケガ、急病などにより運営がその対応を優先し、試合の継続が困難と判断した場合
- ・ 運営がケガ、急病などにより試合の継続が困難になった場合
- ・ その他これに類する事態が発生した場合

33.5. 試合が中止になった場合、改めて別の日に試合を行う。

33.6. 試合が途中で中止した場合、中止した段階で勝ち数の多いチームが「再試合」または「中断した状態の後から試合再開」のどちらかを選ぶことができるものとする。

第34条〔その他〕

34.1. 施設、設備、機材等を破壊または破損した場合、運営はその修繕や購入費用を全額請求することができる。

34.2. 規約に記載がなく運営による想定外の事象が発生した場合、運営はその都度対応を判断するものとし、参加者はその判断に従わなければならない。

34.3. 試合終了後に別の試合が入っていない場合のみ、22時までグラウンドコートを自由に使用することができる。また、試合を行った両チーム以外の選手でも、1名分の利用料金（2,000円）を支払うことで使用することができるものとする。

34.4. 運営がコートの開放を宣言した場合、22時までグラウンドコートを自由に使用することができる。

34.5. 試合当日は19時からグラウンドコートを開放しているため、該当チームは19時より練習をしても良いものとする。また、該当チーム以外の選手でも、1名分の利用料金（2,000円）を支払うことで使用することができるものとする。

第35条【免責事項】

35.1. 運営の責任によらない不可抗力による試合の延期、中断によって生じた損害や不利益について、運営は選手に対して一切の責任を負わない。また、選手間で生じたトラブル、選手が本ルールに違反したことにより生じた損害や不利益について、運営は一切の責任を負わないものとする。

35.2. 貴重品の管理は各自で行う義務があり、会場内及び会場外で発生した事故、盗難等について、運営及び会場は一切責任を負わないものとする。

第36条【個人情報の取り扱い】

〔個人情報保護方針〕

入力いただいた個人情報は「個人情報の保護に関する法律」等を遵守するとともに、一般に公正妥当と認められる個人情報の取扱いに関する慣行に準拠し個人情報を適切に取り扱う。

〔個人情報の利用目的〕

入力いただいた個人情報は、下記に記載の目的で利用する。

- ・大会やイベント、応募キャンペーン等の応募申込
- ・賞金の授与
- ・ご連絡や業務のご案内やご質問に対する回答

〔個人情報の適正管理について〕

収集した個人情報について、適切な安全対策を実施し、不正アクセス、改ざん、破壊、漏洩、紛失などを防止するために、合理的な措置を講じる。

〔第三者への開示・提供〕

当社が応募申込を通じて取得する個人情報は、第三者に開示することはありません。ただし、下記に記載の場合は本人の同意を得ないで、提供、利用することがある。

- ・法令等に基づき警察等の行政機関や司法機関からの要請により開示を求められた場合
- ・人の生命および身体または財産など重大な利益を保護するため緊急を要する場合
- ・当社の統計資料として個人を特定せず使用する場合

〔個人情報の委託〕

当社は事前に交わした業務委託先等に、業務の全部又は一部の個人情報の処理を外部に委託することがある。この場合、個人情報を適切に取り扱っていると認められる委託先を選定し、契約等にお

いて個人情報の適正管理、機密保持などにより個人情報の漏洩防止に必要な事項を取決め、適切な管理を実施する。

〔共同利用について〕

当社は、下記に記載の内容で個人情報を共同利用することがあるが、あくまでも取得時の利用目的を達成するためにのみ利用する。また、共同利用を行う場合は、あらかじめその旨を明示する。

1)共同利用する者の範囲

株式会社meleapと共同利用者

2)共同利用する項目

- ・氏名
- ・住所
- ・電話番号
- ・メールアドレス
- ・性別
- ・その他ご提供いただいた各種情報

3)共同利用の目的

上記に記載（個人情報を収集する目的をご参照）

4)共同利用の管理責任

株式会社meleapが管理責任を負うものとする

〔個人情報を与えることの任意性及び当該情報を与えなかった場合に生じる結果〕

個人情報を取得する項目は、すべて「ご本人の意思」によってご提供いただくもの。ただし、必要な項目をいただけない場合、取得目的に記載の当社内における諸手続き又は処理に支障が生じる可能性がある。

〔個人情報の開示、訂正、削除および利用の禁止〕

当社の保有している個人情報に関して、ご本人の情報について開示、訂正、削除、利用停止を希望される場合には、お申し出いただいた方がご本人（またはその代理人）であることを確認させていただいたうえで、当社の定めた手順にて合理的な期間および範囲で対応する。

第37条〔規約の変更〕

37.1. 運営は本ルールを随時変更することができるものとする。

37.2. 運営は本ルールを変更した際には公式ウェブサイト、Discord等の手段で告知する。

37.3. 本ルールの変更後、告知の時点から発効する。

第38条〔問い合わせ先〕

HADO大会運営事務局

Mail : hado_tournament@meleap.com