
HADO JAPAN LEAGUE 大会規約

2019 年 SUMMER SEASON 版

参加規約

参加資格

- HADO SPRING CUP 2019 に出場した HADO 公認チームであること
※但し、上記条件に当てはまるチームが出場できない場合、SUMMER SEASON 開幕時の HADO 日本ランキング上位から参加資格を与えることとする
- 本大会規約に同意し、運営事務局の指示に従えること
- 大会中の撮影・取材等についてご承諾いただけるチームであること
- 別途会場ごとに設ける大会参加条件を遵守したチームであること

大会形式

試合方式

【予選】 参加チームを2つのグループに分け、各グループで総当たり戦を行う

【決勝】 各グループ上位1チームにより決勝戦を行う

※予選グループのチーム振り分けは、運営による抽選にて決定する

順位決定方法

【予選】 全対戦終了後、獲得した得点が高いチーム順にグループ順位を決定する。同グループで得点と同じチームが複数ある場合、全対戦全試合の得失点差の合計で順位を決める。さらに得失点差の合計が同じだった場合、全対戦全試合の総点数が多い順、当該対戦結果、運営による抽選の順で順位を決める

【決勝】 下記「試合形式」の7試合を行い、勝ち試合数が多かったチームを優勝とする

試合ルール

フィールドのサイズ

縦 6m～10m × 横 6m～7m

試合形式

- 1対戦ごとに下記の表の7試合を記載順に行い、勝利した試合の数だけ「得点」を得る。7試合終了後、勝利した試合数が多かったチームは追加で「得点1」を得る
- 各試合間の交代・ステータス設定時間を100秒とするが、各チーム1回のみ、ステータス設定時間を200秒に延長する権利を持つ。延長する場合は前の試合終了後、30秒

以内に審判に申請する必要がある。ただし、両チームが同じタイミングで時間を延長し、ステータス設定の時間を 400 秒にすることはできない

- 各チームは各対戦の開始前に全試合の出場選手を決め、出場選手リストを提出する。運営事務局は出場選手リストを対戦直前に発表する

| 試合順 | 試合内容 |
|-----|-------------------------|
| 1 | 3vs3 通常ルール |
| 2 | 3vs3 エナジーボールのスケール 1 限定 |
| 3 | 2vs2 通常ルール |
| 4 | 3vs3 チームのシールド合計が 8 以上 |
| 5 | 1vs1 通常ルール |
| 6 | 3vs3 チームのステータス合計が 20 以下 |
| 7 | 3vs3 通常ルール |

不戦勝/不戦敗

- 試合開始までに片方のチームが間に合わず試合開始できなかった場合、試合開始に間に合っていたチームの不戦勝とする。不戦勝チームは「得点+5点」、不戦敗チームは「得点0点」とする

再試合

- 下記の事象が起きた場合、試合終了後に運営事務局の判断により再試合を実施することができる
 - 機材の充電不足により支障が出た場合
 - 機材の設定に誤りがあり正常にプレイができなかった場合
 - アプリケーションが落ちた場合（プレイヤーの責によるものを除く）
 - デバイスが破損した場合（プレイヤーの責によるものを除く）
 - 外部による妨害があった場合
- 運営事務局のみが再試合を判断でき、いかなる理由があってもプレイヤーの申告による試合の中断は認めない
- プレイヤーからの申告で試合が中断されてしまった場合、運営事務局により試合の勝敗やペナルティを判断することができる

フィールド外への退場

怪我や機材トラブルが発生した場合、プレイヤーはフィールド外に出ることができる。上記の再試合の条件に当てはまる機材トラブルが発生した場合は、フィールド外で審判に申告できるものとし、審判は自身の判断で試合中断、再試合を実施することができる。ただし、フィールド外に出たプレイヤーはその試合中にフィールドに戻ることに、技を発動させることはできない

反則行為とペナルティ

下記の項目を反則行為とし、それに対し審判は記載の通りに対応、もしくはペナルティを与えることができる

| 反則行為 | 対応・ペナルティ |
|--------------------------------------|----------------------------------------------|
| プレイヤーの足がラインの外側を越える行為 | 警告 |
| プレイヤーが AR マーカーの認識を故意に外す行為 | 警告 |
| 故意にマーカーを引っ張ったり、揺らしたりする行為 | 警告 1 試合中に故意に 2 回繰り返した場合、その試合は 0-10 で負けとする |
| 他チームへの物理接触 | 警告 1 試合中に故意に 2 回繰り返した場合、その試合は 0-10 で負けとする |
| 試合開始直前にシールドやエナジーボールを発動させ、試合に影響を及ぼす行為 | その試合は 0-10 で負けとする |
| その他、大会運営事務局が大会に不適切な行為を行ったと判断した場合 | 審判が状況に応じて判断 |

その他の禁止事項

- 八百長や買収行為、またはそれに準ずる行為
- 他の選手やチーム、協賛企業、運営等への誹謗中傷・暴力行為や公序良俗に反する行為
- 故意に施設の一部・備品等を破壊または破損する行為
- 賭博への関与を疑われる行為
- その他、運営事務局の指示に従わず、運営を妨害する行為

大会中止等の取り決め

運営事務局の“不可抗力による大会の中止” および“責による大会の中止” に対する措置は次の通り

①運営事務局の不可抗力による大会の中止

大会開始前

【理由】

1. 荒天(警報発令を伴う豪雨、積雪、雷、雷)の場合
2. 荒天が予測される場合
3. 交通障害、大規模災害、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
4. その他、これに類する事態が発生した場合

【対応・措置】

1. 運営事務局は当該大会開始予定時刻の1時間前までに中止を決定し、大会のエントリーチーム代表者に連絡をする
(但し、急激な天候の悪化などにより中止の決定が大会開始予定時刻の直前になる場合もある)
2. すでに受領した参加費及び事務手数料の全額を返金する
(返金には2週間～3週間程度を要する)
3. 大会会場への交通費、事前宿泊に伴う宿泊費、チーム内の連絡に要する費用、その他一切の請求には応じない

大会開始後

【理由】

1. 天候が急変して荒天となった場合
2. 天候が急変して荒天となることが予測される場合
3. 交通障害、大規模災害、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
4. 当該大会の参加者のケガ、急病などにより運営事務局がその対応を優先し、大会の継続またはプログラム通りの進行が困難となった場合
5. その他、これに類する事態が発生した場合

【対応・措置】

1. 運営事務局はその状況を判断し、中止・中断・プログラムの変更を決定する
2. 大会参加費の返金および別大会への振替対応は原則として行わない
3. 大会会場への交通費、事前宿泊に伴う宿泊費、チーム内の連絡に要する費用、その他一切の請求には応じない

②運営事務局の責による大会の中止

大会開始前

【理由】

1. 会場に安全上の問題が発生し、大会開始予定時刻までに、その回復が見込めない場合
2. その他、これに類する事態が発生した場合

【対応・措置】

1. 運営事務局は当該大会開催予定日時の 48 時間前までに中止を決定し、大会のエントリーチーム代表者に連絡をする
(但し、突発的な事態の発生によって中止をする場合は、中止の決定が大会開始予定時刻の直前になる場合もある)
2. すでに受領した参加費及び事務手数料の全額を返金する
(返金には 2~3 週間程度を要する)
3. 大会会場への交通費、事前宿泊に伴う宿泊費、チーム内の連絡に要する費用、その他一切の請求には応じない

大会開始後

【理由】

1. 会場に安全上の問題が発生した場合
2. 運営スタッフがケガ、急病などにより大会の継続が困難になった場合
3. その他、これに類する事態が発生した場合

【対応・措置】

1. 運営事務局はその状況を判断し、中止・中断・プログラムの変更を決定する
2. 中止した場合に限り、すでに受領した参加費及び事務手数料の全額を返金する
(返金には 2~3 週間程度を要する)

3. 大会会場への交通費、事前宿泊に伴う宿泊費、チーム内の連絡に要する費用、その他一切の請求には応じない

破壊と破損に対する対応

- 大会会場の施設の一部・備品等を破壊または破損した場合は、その修繕・購入費用を全額請求する

ペナルティ

- プレイヤーが本大会規約に違反したと運営事務局が認めた場合、違反した選手にペナルティを与える
- 与えるペナルティは軽いものから順に警告、チームスコアの減点、試合の敗北、大会の失格、一定期間の大会出場禁止、無期限の大会出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営事務局が決定する
- 同一の人物が繰り返し大会規約に違反した場合、より重いペナルティが与えられる
- 運営事務局は与えたペナルティを、大会公式ウェブサイト上などで公表できるものとする
- ペナルティによって大会失格処分が下された場合、賞金獲得資格は剥奪される

注意事項

- ※ 間違った登録をされると大会にご参加いただけない場合がございます。必ずご参加者ご自身でご登録いただきますようお願いいたします
- ※ 未成年の方は保護者の方の同意を得た上でご応募・ご参加ください。未成年の方がご応募・ご参加された場合は、保護者の方の同意を得たものとみなします。また同意を得られない場合は大会へのご参加をご遠慮いただきますようお願い致します
- ※ 会場の都合上、身に付ける物に制限がある場合がございます。予めご了承ください
- ※ 大会当日は受付時間内に必ず受付を済ませてください。受付時間に遅れて来場されたチームは参加できませんので、あらかじめご了承ください
- ※ 大会当日、参加チームは全試合が終了するまでご参加頂けるようお願い致します
- ※ タイムスケジュールは大会当日にお知らせします。大会進行上、時間厳守をお願いいたします
- ※ 車いすやご事情のあるお客様は、あらかじめスタッフにご相談ください

- ※ 会場ではスタッフの指示に従ってください。従っていただけない場合にはご退場いただく場合がございます
- ※ 会場内外で発生した事故・盗難等には運営事務局・会場は一切責任を負いません。貴重品は各自で管理してください
- ※ 会場での喫煙及び飲食につきましては、会場のルールにお従ってください
- ※ 危険物、酒類の持ち込みおよび飲酒後、酒気帯びでの大会参加は禁止です
- ※ 当日は無理をせず個人の責任において体調管理してくださいますようお願い致します
- ※ 当日の事故・混乱防止のため、大会ではさまざまな制限を設けさせていただく場合がございますので、あらかじめご了承ください
- ※ 大会の安全な運営のため、大会に参加するにふさわしくないと運営事務局が判断した場合、特定のプレイヤーのご参加をお断りする場合がございます。あらかじめご了承ください
- ※ メガネをつけたままプレイは可能ですが、破損等には十分注意して自己責任にてご使用ください。コンタクト推奨ですが、近視の方ならば裸眼でもほぼ問題なくプレイできます

個人情報の取り扱いについて

個人情報保護方針

お客様にご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扱いいたします

個人情報の利用目的

お客様にご入力いただいた個人情報は、以下のような利用目的で利用いたします

- ・大会やイベント、応募キャンペーン等の応募申込
- ・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ます

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。ただし以下の場合には御本人の同意を得ないで、提供・利用することがございます

- ・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ります。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、適切な管理を実施させます

共同利用について

当社は、下記の内容で個人情報を共同利用することがありますが、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させていただきます。また共同利用を行う場合は、あらかじめその旨を明示いたします

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、個人情報を収集する目的をご参照ください

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します

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です。但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ります

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させていただきます

問い合わせ先

HADO 運営事務局

Mail : info@meleap.com