

DojoCon Japan 2022プログラミングコンテスト 参加規約

「DojoCon Japan 2022プログラミングコンテスト」（以下「本大会」といいます）は、DojoCon Japan実行委員会（併せて以下「主催者」といいます）が主催するプログラミングコンテストです。本大会への応募者（以下「応募者」といいます）は、本大会への応募にあたって、以下の参加規約（以下「本規約」といいます）の内容を承諾していただきます。

第1条（本大会の概要）

1. 本大会は主催者が事前に出す条件に対して、応募者が応募したプログラミング作品のアイデアや内容を競うコンテストです。
2. コンテストは主催者が指定する審査員（以下「審査員」といいます）が応募条件および主催者の裁量で設定する審査基準に基づき入賞作品を決定し表彰する選考から構成されます。
3. 本大会のテーマは公式サイト（<https://dojocon2022.coderdojo.jp/>、以下「本サイト」といいます）等でご案内します。
4. 本大会の応募資格を以下に示します
 - (1) CoderDojoに参加したことのあるニンジャ
 - (2) 2022年4月1日現在で満7歳～17歳の方
 - (3) 親権者の同意を得ていること

第2条（応募）

1. 本大会へは個人でご応募いただきます。応募するにあたり、本規約に同意した上で応募するものとします。
2. 親権者の同意（本規約の同意も含む）を得た上で応募するものとします。
3. 応募者が以下の事項に該当すると主催者が判断した場合、主催者は、応募者に予告なく当該応募を無効とし、また入賞後であっても入賞等の取消をし、且つ賞金・賞品等の返還等を求める場合があります。
 - (1) 本規約に定める応募資格を満たしていない場合
 - (2) 応募内容に不備がある場合
 - (3) 応募内容の不備についての主催者からの通知に対し、3日（通知内に期限が明記されている場合はそちらを優先）以内に返答がない場合
 - (4) 作品が第4条の遵守事項又は本規約のいずれかに違反している場合
 - (5) 本大会への参加が困難であると認められる場合
 - (6) その他主催者が応募者の本大会参加が不相当と判断する場合
4. 応募する作品は、以下の条件を満たしたものとします。

- (1) 応募者本人が作成した作品であること
- (2) 正常に動作する作品であること
- (3) 暴力的、差別的な内容を盛り込んでいない作品であること
- (4) 応募する作品は、コンテスト前に作成したもの、本大会以外で応募されたものでも応募できるものとします。

第3条 (応募情報の取り扱い)

応募情報についてはDojoCon Japan実行委員会が取り扱います。ご入力いただいた応募者の個人情報下記のとおり取り扱います。

1. 応募者の個人情報は以下の目的で利用します。
 - (1) 本大会へ参加される応募者の申し込み受付、及び出欠の確認。
 - (2) 応募者からの質問、お問い合わせへの対応。
 - (3) コンテストの審査、審査結果の連絡。
 - (4) 応募者の作品へ対する質問などの連絡。
2. 応募者の同意がある場合、または法令に基づく場合を除き、主催者以外の第三者に個人情報を提供いたしません。
3. 個人情報はGoogle社サービスを利用して管理いたします。
4. 個人情報をご提供いただけない場合は、本大会へ参加できないことをご了承願います。
5. 個人情報取り扱い責任者：DojoCon Japan 実行委員長
6. 個人情報に関するご相談、開示等に関するお問い合わせは以下にご連絡ください。

info@dojocon2022.coderdojo.jp

第4条 (遵守事項)

1. 本大会において応募者は、スタッフの注意等に従うものとし、本大会の円滑な運営に協力するものとします。
2. 応募者は、本大会において、自らが独自に作成した作品だけを応募するものとし、また、以下各号に該当するような作品を応募してはならないものとします。なお、これらの作品が応募等された場合、主催者は応募者の承諾を得ることなく、当該作品を選考から除外いたします。
 - (1) 主催者、その他第三者の肖像権、パブリシティ権、著作権、商標権、特許権等の知的財産権その他の権利を侵害する又はそのおそれのあるもの
 - (2) わいせつな表現・内容を含むもの
 - (3) 法令に違反する又はそのおそれのあるもの
 - (4) 公序良俗に反する表現・内容を含む作品又はそのおそれのあるもの
 - (5) その他主催者が不相当と判断するもの

3. 作品に関して第三者（原作者、著作者等を含み、これらに限定されません）からの権利の主張、異議、苦情、損害賠償請求等の紛争が生じた場合には、応募者の責任と費用負担（弁護士費用等を含む）においてこれを処理し、主催者に損害を与えないものとしします。

第5条（権利帰属）

1. 作品にかかる著作権その他の知的財産権の帰属は、以下の通りとします。
 - (1) 応募者が著作権保持者から作品制作のために提供を受けた商標やロゴ、画像、プログラム（Android及びiOS等を含む）、データベース、キャラクターその他素材に関する権利は、当該著作権保持者に帰属します。
 - (2) 上記(1)を除き、応募者が本大会において作成したものの知的財産権は、応募者に帰属します。
2. 前項各号にかかわらず、応募者は、主催者及び報道機関が、本大会の広報・告知、プロモーション、運営その他本大会に関連する目的のために必要な範囲で、作品を、複製、頒布、上映、公衆送信（本サイトへの掲載を含む）等して利用することを予め承諾します。
3. 作品に関し、応募者間で又は応募者と第三者との間で紛争が生じた場合、当該応募者の責任においてこれを解決するものとし、主催者は責任を負わないものとしします。

第6条（公開）

1. 応募者は、本大会の実施に関連して、主催者、報道機関によって記録された写真、画像、映像、音声、テキストデータなどについて、主催者及び報道機関が応募者の承諾を得ることなく、本大会の広報の目的で使用することを予め承諾します。

第7条（責任）

1. 本大会への参加は、応募者の自己責任での参加とさせていただきます。本大会への参加に関連して参加者が被った損害について、主催者は、当該損害が主催者の責に帰すべき事由による場合を除き、責任を負わないものとしします。
2. 参加者は、自己の責任において体調管理等を行い、本大会への参加中、体調不良等を感じた場合、直ちに参加を中止していただくものとしします。
3. 応募者は、第2条第4項記載の応募者の素材を自己の責任において用いるものとしします。応募者の素材が第三者の知的財産権を侵害した、又は第三者の秘密情報を漏洩したとして主催者がクレームを受けた場合、当該素材を持ち込んだ参加者が自己の責任でこれを解決するものとしします。

第8条（中止、および一時中断）

1. 主催者は、主催者の判断により、本大会の全部又は一部を中止することができるものとしします。
2. 主催者の判断により、本大会の全部又は一部を中止する場合、主催者が適当と判断する方法で応募者にその旨を通知します。ただし緊急の場合は応募者への通知を行わない場合があります。

3. 主催者は以下、各号の事由が生じた場合には応募者に事前に通知することなく、一時的に本大会を中断することができます。
 - (1) 天災などの不可抗力により、本大会の開催が困難な場合
 - (2) 火災、停電、その他の不慮の事故により、本大会の開催が困難な場合
 - (3) 戦争、紛争、動乱、暴動、労働争議等により、本大会の開催が困難な場合
 - (4) その他、主催者が必要と判断した場合
4. 主催者は本条に基づく本大会の中止及び一時中断によって応募者及び第三者に生じた損害につき、一切責任を負いません。

第9条 (その他)

1. 主催者は、本規約の内容のほか、本大会の実施、内容、スケジュール等を予告なく改訂、追加又は変更することができるものとします。
2. 本規約の解釈は日本法に準拠するものとします。本規約又は本大会に関して主催者と応募者との間で疑義又は争いが生じた場合には、誠意をもって協議することとしますが、それでもなお解決しない場合には富山地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

更新履歴

- ・ 2022年9月23日 DojoCon Japan 2022プログラミングコンテスト 参加規約を公開・適用