

# フォトマッチ チームチャンピオンズカップ 2026 NAGANO

## 本選レギュレーション

### 第1条 総則

本レギュレーションはフォトマッチ競技の開催に必要な事項を定めたものである。

### 第2条 理念

本レギュレーションで定める競技を「フォトマッチ」と呼ぶ。フォトマッチは以下の理念に基づき運営される。

「正しいから美しい。真剣だからより楽しい」

フォトマッチの参加者全員が **Fair Photographers** の精神に則り、イコールコンディション（撮影機会と条件の均等）における真剣な競い合いの場を通して、真の風景写真の美しさを求め、より大きな撮影の楽しさと創造の喜びを得る。

**Fair Photographers**（フェアフォトグラファー）とは、風景を撮る者が個々に考え、行動することによって自然環境や地域に優しいフェアな撮影スタイルの確立を目指すプロジェクトを称する。北海道美瑛町で長年風景写真家から愛されてきた「哲学の木」に起きた悲劇的な出来事に危機感を共有する雑誌『風景写真』代表・石川薫（当時編集長）と風景写真家・中西敏貴そしてグラフィックデザイナー・三村 漢の3人によって2016年に提唱された。その趣旨に共感した雑誌『フォトコン』編集長・藤森邦晃が、『風景写真』との合同企画の開催により写真界に広めることを提案したことによって、**Fair Photographers** の精神に基づく初のイベント「チーム チャンピオンズ カップ」が2016年に実現した。本レギュレーションで定める「フォトマッチ」は2016年に試行大会として開催した「チーム チャンピオンズ カップ 2016」を原型としている。

### 第3条 大会の名称

本大会の名称を「フォトマッチ チームチャンピオンズカップ 2026 NAGANO」(PHOTO MATCH Team Champions Cup 2026 NAGANO 略称 TCC2026 NAGANO)とする。

### 第4条 大会の構成

大会はプレーヤー5名でチームを組み、個々のプレーヤーが撮影した作品に対しジャッジの判定を受ける競技とし、対抗選会を長野県茅野市にある茅野市民館で

おこなう。

#### 第5条 大会の主催と運営

大会は月刊『フォトコン』編集部（株式会社 日本写真企画）および隔月刊『風景写真』編集部（株式会社 風景写真出版）が共同で主催し、開催にあたり一般社団法人 日本学生写真部連盟に運営を委託する。

#### 第6条 実行委員会の構成と名称

主催者は実行委員会を構成し、その名称を「フォトマッチ チームチャンピオンズカップ 2026 NAGANO 実行委員会」（以下、実行委員会）とする。

#### 第7条 実行委員会の構成員

実行委員会の構成員として次の者を定める。

1. 大会の実行委員長として次の者を定める。実行委員長は大会を統括し、代表としての責務をおこなう。  
藤森邦晃（月刊『フォトコン』編集長）
2. 大会の顧問として次の者を定める。顧問は大会全般にわたり第2条に挙げる理念に基づいた助言と提言をおこなう。  
石川 薫（隔月刊『風景写真』代表）
3. 大会の運営委員として次の者を定める。運営委員は大会の準備、渉外、営業、対抗選会の運営、競技システムの開発と稼働および結果の記録、会計等をおこなう。  
水島章広（一般社団法人 日本学生写真部連盟 代表理事）
4. 大会の司会者として次の者を定める。司会者は第13条に挙げる対抗選会の構成と内容にしたがって対抗選会の円滑な進行をおこなう。  
永原耕治（隔月刊『風景写真』編集長）
5. ジャッジとして次の4名を定める(50音順)。ジャッジは対抗選会において作品の評定と講評にあたる。  
小松ひとみ（写真家）  
佐藤 尚（写真家）  
辰野 清（写真家）  
藤森邦晃（大会実行委員長兼務）
6. 構成員は状況に応じて変更することがある。

#### 第8条 競技監督

1. 実行委員会はフォトマッチの競技としての公平性および普遍性の担保のため競技監督を定める。

2. 競技監督は大会全体における競技の責任者として、大会が本レギュレーションや社会通念および第2条に挙げる理念に照らし適正かつ円滑に行われているかを判定し是正する。
3. 競技監督は個々のジャッジの評定の独立性を担保し、評定に際し予見を排除するための措置を講ずる。
4. 競技監督は第7条3項にある運営委員が兼務する。

#### 第9条 参加チームと役割

1. 公募による一次予選および二次予選を経て選出された8チームを参加チームとする。
2. チームは5名のプレーヤーにより構成し、二次予選に参加した者で構成する。
3. チームは二次予選で使用したチーム名称と略称を使用する。
4. チームのキャプテンは二次予選で任命された者が就く。
5. キャプテンはチームのリーダーとして大会参加の準備から実行委員会との合意締結、撮影時の指揮および対抗選の作戦決定をおこなうとともに、プレーヤーの安全管理などチームの運営と行動全般に責任をもってあたる。
6. チームにはマナーキーパーを1名置く。マナーキーパーは **Fair Photographers** の理念と精神に則り、実行委員会と連携しながら大会を通じチームの行動を指導および監督する責任を負う。また、本レギュレーションの遵守についてキャプテンを補佐し、かつ、中心的な役割を担う。更に、**Fair Photographers** の理念と精神に反し、または本レギュレーションに反する行動が自他のチームにみとめられた場合は、競技監督に報告の義務を負う。
7. プレーヤーは大会実行委員会が指定した方法により参加料金（プレーヤー1名あたり12,000円）の支払い手続きを2026年7月11日より2026年7月18日までにおこなう。
8. プレーヤーおよびチームの各事項に変更がある場合は実行委員会に届け出なければならない。

#### 第10条 作品

1. フォトマッチは第2条に掲げる理念に則り、各々のプレーヤーに対し、撮影機会と条件を均等化させた条件下で、風景写真表現の核となるセンスと技量を試す場とする。そのため自ずと評価の主眼は「発見の眼差し」の幅広さおよび鋭さと、それによる「出合の瞬間」をいかに作品にまで昇華させたかに置かれ、評価の対象はシャッターを切った瞬間に得られる画像に絞られる。したがって後処理の巧拙はフォトマッチの間うところではない。
2. 作品はプレーヤーひとり3～4点ずつ、チームで合計15～20点とする。

3. 撮影地域は実行委員会が別途指定する。撮影場所は同一時刻で同一地点とし、チーム内で分散させないこと。
4. 撮影に先立ち、プレーヤーは競技に使用するカメラの時刻を日本標準時に同期させる。実行委員会は不作為に選んだプレーヤーからカメラの提出を求め時刻が正しく設定されているかを確認することがある。
5. 対象とする作品は風景およびネイチャーをモチーフとした作品に限る。人物や人工物、建築物や建造物を被写体とすることは可であるが、人物の表情や動きを主体とした作品は不可とする。
6. 作品の審査基準を以下に定める。

地域の特色や季節感、自然環境などが織り成す世界＝風景を捉えた写真作品を対象とし、鑑賞者の感動を呼ぶシーンを発見する感性やその美意識に訴える表現力を評価する。なお作品の判定に当たっては以下の 3 つの観点を踏まえた上で、ジャッジの独自性を加味して決定を下す。

【発見力】被写体を見極める力、着眼点は秀逸か。

【構成力】適切な構図、フレーミングにより、撮影者がその場で抱いた感動を伝えることができているか。

【技術力】適正な知識や技量に基づいて機材を扱い、風景を捉えているか。

\* 発見力、構成力、技術力の 3 つの観点には優先順位を設けず、ジャッジ各々が判定において重要視した観点を挙げ、講評のなかで説明する。

\* 発見力、構成力、技術力の 3 つの観点は「ジャッジの独自性」に優先するものとする。
7. 提出される作品には以下の条件を課す。
  - ① デジタルカメラで撮影された作品であること。スマートフォン、携帯電話、タブレット端末に搭載された撮影機能で作られた作品でないこと。
  - ② ドローンを用いた撮影等、空撮ではないこと。
  - ③ 異なる複数の場面をひとつの画面に合成していないこと。ただし構図や撮影範囲を変えずに撮影した多重露光による作品および比較明合成・比較暗合成および被写界深度合成による作品はこの限りではない。
  - ④ 撮影者が被写体に対して行う演出行為がされていないこと。例として人や撮影者の飼育動物を配した演出、被写体の移動や加工、予め現場になかった自然物や小道具の持ち込みなどが該当する。
  - ⑤ 人工光等での演出行為がされていないこと。例として撮影者が制御できる光源や反射物を画面内に入れることが該当する。
  - ⑥ 補助光源およびレフ板はそれぞれ 1 個に限る。これらの位置はカメラ位置を起点とした撮影者の手持ちの範囲内とする。
  - ⑦ ④～⑥の制約は撮影者の意図による演出に限定するものであり、下記の光源

や反射現象について制約を課すものではない。

街灯や建築物照明等

車両、船舶、航空機などの交通機関等

撮影者以外の人物の所持品等

- ⑧ PL フィルターや ND フィルターなど各種フィルターの使用に制限はない。
- ⑨ 使用作品はノートリミング、フルフレームとする。
- ⑩ 提出されるファイル形式は JPEG に限る。
- ⑪ カメラ操作で撮影前に設定できる事項は可とする。例としてアスペクト比の設定やクロップ設定、色温度設定や色調設定や色選択設定、コントラスト設定やカメラ内蔵フィルター設定が該当する。
- ⑫ カメラ内外を問わず、撮影後の画像に加工や変更をしてはならない。例としてカメラ内 RAW 現像やカメラ内トリミング、PC でのレタッチや現像が該当する。
- ⑬ 撮影後の画像加工等が発覚した場合、授賞の取り消し等の措置をおこなう。

#### 第 1 1 条 対抗選会の進行

##### 1. 会場（対抗選会場および大会本部）

茅野市民館（長野県茅野市塚原 1 丁目 1 - 1）

本部電話番号：キャプテンに個別に通知する

##### 2. タイムテーブル（状況により変更することがある）

###### 【2026 年 10 月 17 日（土）】

9：30 対抗選会場に集合 点呼および出発前ミーティング

10：00 第 1 ヒート（＝撮影開始）

12：00 点呼受付終了 ※この時刻以降の参加は失格とする

17：09 日没（茅野市）

18：30 第 1 ヒート終了（＝撮影終了）

地域の観光振興のため車中泊は禁止とし宿泊施設等の利用とする。

###### 【2026 年 10 月 18 日（日）】

04：30 第 2 ヒート（＝宿舎出発可・撮影開始）

※プレイヤーの安全確保のため、第 2 ヒート開始時刻までは宿舎を出発してはならない。

05：56 日の出（茅野市）

10：00 第 2 ヒート終了（＝撮影終了）

10：30 作品データ受付開始（茅野市民館マルチホール内で USB メモリ提出）

提出作品の画像確認（キャプテンは確認終了まで指定の場所で待機）

- 11：30 作品データ受付終了
- 12：30 対抗選 開会式
- 13：00 トーナメント1回選
- 14：40 トーナメント1回選終了（休憩）
- 15：10 準決勝選
- 15：50 三位決定選
- 16：10 決勝選
- 16：40 閉会式・表彰式
- 17：10 対抗選 終了
- 17：30 ノーサイド交流会（茅野市民館内 ＊会費制）
- 19：30 ノーサイド交流会終了・解散

### 3. 撮影移動について

#### ① 安全の優先

チーム全員が勝利や効率、撮影の欲求やシャッターチャンスなど、いかなる感情や事情よりも安全が優先することを理解して競技に臨まなくてはならない。キャプテンは常に安全を意識してチームを率い、マナーキーパーはキャプテンが気がついていないリスクに気を配るなどして互いに協力し、チームの安全のために積極的に発言、行動しなくてはならない。

#### ② 緊急時の対応

万が一、危険な事態に直面したり、事故やトラブルに巻き込まれた場合は、まずチームメンバーやその他の当事者の安全と生命の確保を確認し、次いで警察、消防、救急など関係当局に連絡し、最後に可及的速やかに大会本部へ連絡を取らなくてはならない。

#### ③ 移動手段

移動は各チームの手配による乗用車を使用する。複数台の車両にチームのメンバーが分乗する場合は、共に移動し、目的地やルートに分けてはならない。1台の車両に複数のプレーヤーが同乗するときは、マスクの常時着用および換気に留意するなど感染症対策に配慮すること。

#### ④ 運転者

1人の運転者の運転時間が2時間以上連続してはならない。このような事態になる場合は別の運転者に交代または休憩時間を設けなければならない。運転を担当する者は飲酒運転、酒気帯び運転に問われることがないように、開催前から飲酒には十分気をつけなくてはならない。

#### ⑤ 同乗者

実行委員会が取材を委託した者を除き、チームメンバー以外の者を同乗または同行させてはならない。ただし専任運転者に運転を依頼した場合を除く。この場合は実行委員会に届け出ること。専任運転者は撮影に関して一切の関与をしてはならない。

- ⑥ 10月18日の作品データ受付時刻の遵守  
交通違反、事故、渋滞等による作品データ受付終了の超過は、ペナルティーの判断の際、遅延の理由として一切考慮しない。
- ⑦ 撮影行動中は本部からの電話連絡がとれるように留意すること。またマスク着用および相互に一定の間隔を保ち行動し、機材類の貸借は控えること。

#### 4. 作品データの提出

- ① 作品データは大会実行委員会が予め用意した USB メモリに格納して2項にあるタイムテーブルにしたがって提出する。この USB メモリは10月17日の点呼時またはその他の方法でキャプテンに貸与する。
- ② 作品データの選択  
各チームは作品選択用に PC を持参し、作品データを選択する。提出点数はプレイヤーひとりあたり3～4点とする。
- ③ 作品データの要件  
実行委員会はプレイヤーごとに4桁のプレイヤーIDを付与する。ファイル名は以下規則に沿って PC で設定すること。すべての作品データは特定のフォルダに置かないこと（プレイヤーごとにフォルダを作り、分けないこと）。  
ファイル名：[4桁のプレイヤーID] + [A～C] + .jpg  
例) プレイヤーIDが1001で4点提出の場合、以下の3ファイルを提出する。  
1001A.jpg、1001B.jpg、1001C.jpg、1001D.jpg  
\* ファイル名には必ず半角英数字のみを用い、記号や空白などは使用不可とする。  
\* 1人のプレイヤーの作品に同じアルファベットを用いてはならない。  
\* データ形式は JPEG に限定する。撮影日時の確認のため Exif 情報は付加したままにし、また画質は落とさないこと。
- ④ 作品提出時以前に相手チームの失格や棄権により不選勝が判明した場合は、各プレイヤーの作品をそれぞれ1点ずつ減らして提出しなければならない。ただし、相手チームが反則により不選敗となった場合は、敵失による勝利と見なし、作品を減らす必要はない。
- ⑤ 作品データの再提出  
定められた様式に則っていないなど作品データに不備があった場合、チーム

は直ちにデータを修正し再提出しなければならない。データ不備による提出時間超過も遅延と見なされ、競技監督によるイエローカードまたはレッドカードの対象となる場合がある。

⑥ 作品データの扱い

提出された画像は実行委員会で編集や加工を一切しない。作品の天地違い、縦横違い等があっても、キャプテンが提出作品を画像確認した状態で扱う。その結果として敗退しても判定の変更や再ゲームとはならない。

⑦ 撮影日時の確認

大会実行委員会は作品データから撮影日時を確認することがある。3項のタイムテーブルにある撮影日時外に撮影された作品は失格とする。

## 第12条 対抗選の人員と権限

### 1. 人員構成

対抗選には競技監督1名とジャッジ4名および司会者1名をおく。ジャッジに欠員が1名発生した場合はジャッジを3名とする。

### 2. 競技監督

- ① 競技監督は、競技の責任者として、対抗選が本レギュレーションや社会通念に照らし適正かつ円滑に行われるように運用する。
- ② 競技監督は本レギュレーションに反する行為や作品提出時の遅延等、および第2条に挙げる **Fair Photographers** として相応しくない態度や行為が認められたプレーヤーやチームに対し、注意またはペナルティーを与えなければならない。
- ③ 競技監督が与える注意およびペナルティーの判定はイエローおよびレッドの二種類のカードによって示される。競技監督はその裁量によりひとつの行為に対して次に定めるイエローカード1枚またはレッドカード1枚（イエローカード2枚に相当）を出すことができる。
  - i. イエローカード：注意。次にルール違反や言動が見られた場合、ペナルティーを科すという警告とする。累積2枚でレッドカード1枚の効力を発する。
  - ii. レッドカード：ペナルティーを科す宣告。このカードを出されたチームは、次のゲームで得た得点から2点を減じ、相手チームに2点が加えられる。
- ④ 競技監督が示したペナルティーへの異議は全競技終了後、キャプテンから大会実行委員会に参考意見として申し立てることができる。

### 3. ジャッジ

- ① ジャッジは第10条6項に定める作品の判定基準にしたがい両チームのプレーヤーの作品の判定をおこなう。

- ② 競技監督は個々のジャッジの判定の独立性を担保するための措置を講ずる。
- ③ 各マッチ第5ゲームに5人目のジャッジとして観客投票を加える。これは競技画面に掲示するQRコードを観客（YouTube 視聴者を含む）がスマートフォン等で読み取り、左右の作品どちらかに投票することで得票数の多い側に1点を与える。左右同数の場合は最後に投票された側に1点を与える。
- ④ 第5ゲームの観客投票の機能に不具合が発生した場合、ジャッジを3人に減じて判定をおこなう。

### 第13条 対抗選の競技構成と競技内容

- 1. 対抗選はチーム5名どうし2チームのトーナメント競技とする。
- 2. トーナメントの組み合わせは二次予選の順位を元に決定する。
- 3. キャプテンには提出された作品が一覧できる作品一覧表が対抗選の前に手渡される。
- 4. 2チームが対選する1単位を「マッチ」と称し、マッチの中でおこなわれるプレーヤー個々の対選を「ゲーム」と称する。
- 5. マッチの形式
  - ① マッチを行う2チームは会場スクリーン正面に向かい左側に位置するチームを紅とし、右側に位置するチームを白とし、これにより2チームを識別する。スクリーンに掲示される作品も、判定確定時はこの位置に確定させる。
  - ② チームの左右の位置はトーナメント表等の表示位置により決定する。
- 6. 競技の進行
  - ① キャプテンまたはプレーヤーはステージに設置されたパソコンを操作してゲームに使用する作品の選択をおこなう。
  - ② 選択された作品の差し替えは認められない。
  - ③ 2チームのプレーヤーが選択した作品は、司会者の「オープン」の掛け声に合わせて紅白2チームの2点が同時に投影される。
  - ④ ジャッジは投影された作品を評価のうえ、より高く評価した作品を提示した側に対応したボタンを押す。
  - ⑤ 司会者の「判定」の掛け声により一斉に判定結果を示す。ここでより高く評価されたチームにジャッジごと得点を1点付与する。
  - ⑥ ジャッジの判定がすべて出た瞬間をもって判定結果を確定し、以降はいかなる事由によっても判定結果を変更することはない。
  - ⑦ 判定後にジャッジは講評として評価理由を述べなければならない。
  - ⑧ 何人もジャッジの判定に異論を述べることはできない。
  - ⑨ ①～⑧を1ゲームとする。ゲームごと多くの得点をあげたチームをゲームの勝利チームとする。これを繰り返し、ジャッジから得られた得点を累計し5ゲ

ーム終了時点で多くの得点をあげたチームをマッチの勝利チームとする。

- ⑩ 準決勝選以降は、5ゲーム終了前に、どちらかのチームの得点が11点以上になった場合はコールドマッチとしてマッチを終了する。
- ⑪ 1ゲーム目は①の作品選択の時間を設けない。2ゲーム目以降は①の作品選択の時間を最大30秒とする。

#### 7. 作品使用の制約

- ① いちど使用した作品はその後のゲームに再使用することはできない。
- ② いちどのマッチの中で同じプレイヤーの異なる作品を複数回使用することはできない。したがって1人のプレイヤーが使用できる作品は1マッチで1点のみとなる。ただしチームに欠員が生じ、9項③を適用する場合は除く。

#### 8. 作品の審議

- ① ジャッジおよび競技監督は審査対象の作品が本レギュレーションに照らして失格相当の疑義を生じると判断した場合に、司会者による判定の合図があるまでに挙手等により他のジャッジおよび競技監督に対し審議を要求することができる。
- ② 競技監督は当該作品を撮影したチームのプレイヤーやキャプテンまたはマナーキーパーに対し説明を求めることがある。
- ③ 審議はジャッジ全員に競技監督を加えておこない、競技監督はジャッジの疑義に対して本レギュレーションに沿った判断を説明する。
- ④ 審議終了後、司会者は速やかにゲームを再開する。ジャッジは競技監督の説明を参考に判定をおこなう。
- ⑤ 競技監督またはジャッジは必要に応じ講評時に審議内容を説明する。

#### 9. プレーヤーの交代と欠員

原則として登録したプレイヤーやキャプテンおよびマナーキーパーの役割の交代は不可とする。やむを得ぬ事情によりプレイヤーが交代または欠員する場合、いかなる事由によってもこれによる不利益は欠場プレイヤーが所属するチームが負い、以下に従わなくてはならない。

- ① キャプテンやマナーキーパーの役割担当を交代する場合、10月17日10時の撮影開始までに実行委員会に交代を届け出ること。
- ② プレーヤーの交代は2名を限度に10月17日10時の撮影開始までに実行委員会に交代を届け出ることによって認められる。このとき残存する3名以上のプレイヤーが一次予選および二次予選のどちらにも作品提出していること。
- ③ 欠員が3名を超える場合、ならびに残存する少なくとも3名のプレイヤー全員が一次予選および二次予選のどちらか、または双方に作品提出していなかった場合、当該チームを失格とする。この場合、対選相手チームはマッチの不選勝とする。

④ ②に示す期限までに交代プレーヤーが用意できず、交代の届け出がなされなかった場合、または交代の届け出後から対抗選までにプレーヤーが離脱した場合、欠員したプレーヤーの作品は使用できない。このとき残存のプレーヤーは以下 i ~ iii に従い自己の作品から代替作品を選択し使用することができる。

i. 欠員プレーヤーが1名の場合は第5ゲームを、欠員プレーヤーが2名の場合は第4ゲームと第5ゲームに代替作品を使用することができる。

ii. 1人の残存プレーヤーが使用できる代替作品は1マッチあたり1点を限度とする。

iii. 代替作品が無い場合、ゲームを不選敗とする。

⑤ 失格や欠員となった場合、当該プレーヤーの参加料は返金しない。

#### 10. 公式記録への協力義務

すべてのプレーヤーは正確な公式記録の実現に協力する義務を負う。特にキャプテンはチームの対選記録の円滑な収集と提出に責任をもって当たらねばならない。

### 第14条 授賞と成績記録

#### 1. トーナメント賞

トーナメントで第1位、第2位、第3位になったチームの各プレーヤーに賞状等を授与する。またトーナメントで第1位になったチームに優勝カップを授与する。優勝カップは次回の大会で主催者に返却する。

#### 2. 個人賞

##### ① ジャッジ特別賞

各ジャッジが最も印象に残った作品をトーナメント1回選で使用された作品のなかから1点を選定し、賞状等を授与する。

##### ② 最優秀写真家賞

大会を通じ最も活躍したプレーヤーとして、決勝選進出チームを対象にジャッジから最も多い得点を得たプレーヤーに賞状等を授与する。同点プレーヤーが2名以上の場合はチームの上位順位、勝利マッチ数、勝利ゲーム数で判定したプレーヤーとする。

#### 3. 予選免除権

本大会で第1位になったチームは、プレーヤーが3名以上残留する場合に限り翌年の本大会の予選免除権を得る。具体的な予選免除権の内容については翌年の実行委員会に委ねる。

4. プレーヤー、キャプテン、チームの成績記録と属性データ等については実行委員会が保管する。プレーヤーとキャプテンはチームを移ってもフォトマッチ公式大会での記録として引き継ぎされてゆく。

## 第15条 作品の扱いと媒体掲載

### 1. 作品の使用権

ゲームに使用した作品は、運営委員、『風景写真』編集部、『フォトコン』編集部の三者が無断かつ無償で使用することができる。ただしその用途は『風景写真』『フォトコン』誌への掲載またはフォトマッチの報道、宣伝、広報（協賛企業の広告を含む）および学術研究に限られる\*。

### 2. 作者氏名等の表記

誌面や公式 Web サイト等への掲載等、公表する場合は大会で登録された氏名およびチーム名を使用する。

### 3. 競技光景の掲載

撮影状況や対抗選会の状況等の競技光景は『風景写真』『フォトコン』誌および公式 Web サイト等へ掲載する。

\* 『風景写真』『フォトコン』誌上に掲載されたり、宣伝、広報に使用、公開された作品は既発表作品となる。これらの作品について原稿料等の支払いはしない。それ以外のゲームにだけ使用された作品については『風景写真』『フォトコン』誌では未発表作品として扱われるが、それ以外のフォトコンテスト等においてはそれぞれの主催者の判断による。

## 第16条 大会運営の費用および参加費の扱い

1. 大会の開催に必要な費用は参加チームが支払った参加費および協賛企業から得た協賛費を充当する。

2. 主催者の抗力が及ばない事態によって大会の全部または一部が開催できなくなった場合、主催者は予選を含め支払われた参加費の返金や準備等にかかった費用の負担、予約した交通機関や宿泊費等のキャンセル料の負担、準備にかかわる一切の費用および機材等の調達費の責任を負わない。また代替の大会は開催しない。ここで主催者の抗力が及ばない事態とは天災、戦争、暴動、反乱、内乱、テロ、火災、爆発、洪水、盗難、害意による損害、ストライキ、立入制限、天候、第三者による差止行為、国防、公衆衛生に関わる緊急事態、国または地方公共団体または施設運営者の行為または規制および要請などを指す。

3. 本大会で発生した収益は主催者に属し会計報告はおこなわない。

## 第17条 免責

本レギュレーションの運用によって生じた如何なる事態や事故および損害等について実行委員会は一切の責を負わない。

#### 附則

対抗選会での競い合いを示す用語として一般には「対抗戦」「対戦」「1回戦」など「戦」を用いるが、本レギュレーションでは「対抗選」「対選」「1回選」など「選」を用いる。これは第2条に示した理念を鑑み TCC の競技は戦い合う競技ではなく選り合う競技である意図を反映した。

本レギュレーションは 2026 年 7 月 11 日より発効する。