



「GBVS Cygames Cup 2022 Autumn」 Steam 部門 大会規約

1 はじめに

2 参加資格

3 大会エントリー

4 オンライン予選

- 4.1 トーナメント形式
- 4.2 試合方式
- 4.3 コントローラー
- 4.4 キャラクター選択

5 GRAND FINALS

- 5.1 集合
- 5.2 試合中のトラブル
- 5.3 試合結果の報告

6 大会の進行

- 6.1 使用機材
- 6.2 ネットワーク回線
- 6.3 クライアント
- 6.4 アカウント

7 対戦環境

- 7.1 使用機材
- 7.2 ネットワーク回線（オンライン予選）

- 7.3 使用機材（GRAND FINALS）

- 7.4 クライアント

- 7.5 アカウント

8 配信

9 禁止事項

10 ペナルティ

11 一般

- 10.1 免責事項
- 10.2 肖像権、パブリシティ権および
個人情報の取り扱い等

11 準拠法および裁判管轄

12 規約の変更

13 お問い合わせ先

14 変更履歴

1 はじめに

「GBVS Cygames Cup 2022 Autumn」（以下、「本大会」といいます）は、株式会社 Cygames（以下、「当社」といいます）および「GBVS Cygames Cup」運営事務局（以下、「運営事務局」といいます）が運営および管理を行います。運営事務局は本大会規約に従って、本大会を進行するほか、本大会規約に定められていない内容が発生した場合や本大会規約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裁定権を有します。

2 参加資格

本大会は、以下の参加資格が必要となります。

- (1) 本大会規約に同意いただけること。
- (2) 本大会のエントリーサイト (<https://tonamel.com/competition/vuNnD>) から参加申し込み（以下、「エントリー」といいます）を行い、参加資格を得ていること。
- (3) 未成年者の場合は、参加にあたり親権者等の法定代理人の承諾を得ていること。なお、生年月日が2007年11月19日以降の場合は、本大会公式ウェブサイトにある保護者参加同意書（親権者等の法定代理人の署名捺印が必要です）を不備なく全て署名捺印がされている状態で、エントリーの際に提出できること。
※捺印に関して、手書きのサインやゴム印（シャチハタ等）のものは認められません。
- (4) Steam版「グランブルーファンタジー ヴァーサス」を所持し、プレイできる環境にあること。
- (5) プレイ環境が以下推奨スペックを満たしていること。
OS: Windows 7/8/10 (64-bit OS required)
プロセッサー: AMD Ryzen 5 1400, 3.2 GHz / Intel Core i7-3770, 3.40 GHz
メモリー: 8 GB RAM
グラフィック: Radeon HD 7870, 2 GB / GeForce GTX 660, 2 GB
DirectX: Version 11
ネットワーク: ブロードバンドインターネット接続
ストレージ: 7 GB 利用可能
サウンドカード: DirectX compatible soundcard or onboard chipset
- (6) 運営事務局から求められた際に「インターネットの接続状況」の結果を必ず申告すること。
- (7) 有線LANによりインターネット接続していること。
- (8) 大会管理ツール「Tonamel」及びボイスチャットアプリ「Discord」が利用でき、「Discord」上で運営事務局
- (9) 2022年10月27日（木）から2022年12月4日（日）の期間中、運営事務局からの連絡を受け取れること。
- (10) 以下に記載する大会すべてに出場できること。
2022年11月20日（日）オンライン予選。
2022年12月4日（日）都内スタジオで行われるGRAND FINALS（対象選手のみ）
- (11) 各大会の開催日当日、運営事務局が指定する時間内に、別途指示がある方法でチェックインを完了すること。
- (12) 日本国内に居住していること。
- (13) 日本語で大会運営スタッフや他の選手とコミュニケーションが取れること。
- (14) 本大会規約と別途指定する大会進行手順を理解し遵守すること。
- (15) 応募時点から直近6ヵ月以内に、株式会社サイバーエージェントおよびそのグループ企業の役員および従業員（継続的な業務委託、アルバイトも含みます）として業務に従事していないこと。
- (16) 運営事務局に所属していないこと。
- (17) 運営事務局より大会出場禁止処分を受けていないこと。
- (18) 転載系まとめサイトの運営に関与していないことおよびRMT関連企業に所属していないこと。
- (19) 本大会において氏名、年齢、住所等の個人情報を運営事務局に提供し、運営事務局やメディア各社による写真撮影やテレビ番組・WEB記事等の取材に協力すること。
※ゲーム内の名前、プロフィール、プレイヤー写真、プレイヤーが写り込んだ本大会画像や本大会動画等は、「グラン

ブルーファンタジー ヴァーサス」公式ウェブサイト、「グランブルーファンタジー ヴァーサス」公式 SNS (Twitter、Instagram および Facebook 等)、「GBVS Cygames Cup」公式ウェブサイト等、各種情報媒体で公開されることがあります。

(20) 選手とその親族を含め、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。

3 大会エントリー

(1) 本大会のエントリーは、エントリーサイト (<https://tonamel.com/competition/vuNnD>) にて行います。

(2) エントリーの際は事前に、「2 参加資格」を満たしているかご確認ください。

(3) 本大会は、本大会規約の「2 参加資格」を満たす方であれば、誰でも無料で参加できます

(4) 本大会エントリー時には、以下項目の内容の登録が必須となります。

【プレイヤーネーム / プレイヤーネームのフリガナ / Steam ID / GBVS オンライン ID / メールアドレス】

※本大会エントリー後は、運営事務局からの要請がある場合を除き、本大会が終了するまでプレイヤーネームを変更しないようお願いいたします。

※運営事務局はプレイヤーネームについて変更を要請することができ、選手はその要請に従う必要があります。

※エントリー締め切り後の登録情報の変更のご依頼には、一切ご対応できません。入力間違いには十分ご注意ください。

※本大会エントリーに際し、ご提供頂きました個人情報、本大会規約で明示する利用目的のみで使用し、当社プライバシーポリシー (<https://www.cygames.co.jp/policy/>) に従い、適切に管理いたします。

※メールアドレスは、ご本人様確認、運営事務局とおお客様との連絡のために使用いたします。

(5) エントリーを行った方が定員を超えた場合、運営事務局の公平な抽選によって本大会の出場選手を決定いたします。

(6) 抽選結果には「本当選」「補欠当選」「落選」があります。

(7) 「本当選」の方は、運営事務局が指定した日時・方法にてチェックインを行うことで本大会にご参加いただけます。

(8) 「補欠当選」の方は、運営事務局が指定した日時・方法でチェックインを行うことで、本当選された方のうち本大会にご参加されなかった人数分まで、本大会にご参加いただけます。ご参加いただける方は、本大会開催日当日に補欠当選の方の中から、運営事務局の抽選によって決定いたします。

(9) 「落選」された方は、本大会にご参加いただけません。

4 オンライン予選

2022年11月20日(日)に行われるオンライン予選は選手自身の自宅、またはインターネットを含む対戦環境が整った場所からオンラインで大会に参加していただく、予選大会となります。

4.1 トーナメント方式

(1) 本大会は、ダブルエリミネーション方式(1on1)で実施されます。

(2) 各選手は、選手自身の自宅、またはインターネットを含む対戦環境が整った場所からオンラインで大会に参加します。

(3) WINNERS サイドの上位4名とLOSERSサイドの上位4名は12月4日(日)に都内スタジオで実施されるGRAND FINALSにオフラインで参加します。

・「ダブルエリミネーション方式」とは、1度敗北したらその時点で敗退となる通常の「シングルエリミネーション方式」とは異なり、2敗した時点で敗退となる大会方式です。

・エントリー人数が一定数を超えた場合は、トーナメントをブロック分けいたします。

・通常のシングルエリミネーショントーナメント(WINNERS サイド)を行い、1度も敗北しなかった選手が次のRoundに進出していきます。

※WINNERSサイドのトーナメント決勝を、本大会では「WINNERS FINAL」と呼びます。

・同時に、1敗した選手同士の間でもシングルエリミネーショントーナメント(LOSERSサイド)を行い、その後1度も敗北し

なかった選手が次のRoundに進出していきます。

※LOSERSサイドのトーナメント決勝を、本大会では「LOSERS FINAL」と呼びます。

・上記トーナメント(WINNERSサイド・LOSERSサイド)を行い、最後まで残った2名の選手による優勝者決定戦「GRAND FINAL」を行います。

・すべての選手は2度敗北しないと、トーナメントから敗退にならないため、決勝戦でLOSERSサイドを勝ち上がった選手が勝利した場合、決勝の再戦リセットにより、もう1度決勝戦を行い、優勝者を決定します。

※本大会規約の「試合」はトーナメントの1つのRoundの勝敗を決するために行われる、複数のバトルの集合を指します。

4.2 試合方式

(1)試合方式は2ラウンド先取、2試合先取で勝利となります。

(2)試合時間は99カウントとなります。

(3)対戦ステージは「城砦都市アルピオン コロシアム」固定となります。

※指定ステージ以外で対戦を行った場合、ペナルティの対象となる可能性があります。

(4)ゲーム内のボタンセッティングは「4.3 コントローラー」に規定する範囲内において自由に変更可能です。

5)選手は試合直前に必ず、相手選手と環境チェックのための確認試合(1試合)を行い、ラグチェック、ボタン動作 チェックを行います。

(6)両者1ラウンドを勝利している状況で、「DOUBLE K.O」となった場合、続けて1試合(2ラウンド先取)を行い、その試合の勝利者を決定します。

※本大会規約の「試合」はトーナメントの1つのRoundの勝敗を決するために行われる、複数のバトルの集合を指します。

※各対戦は、運営事務局から各選手に出される指示に沿って、オンライン対戦「プレイヤーマッチ」を使用して行われます。

4.3 コントローラー

純正以外のコントローラーやキーボード等を使用する場合は、以下の事項に従ってください。

(1)移動以外の操作【弱攻撃、中攻撃、強攻撃、特殊技、アビリティ、投げ、ガード、オーバーヘッドアタック】を複数の入力システムに割り当てることはできません。

(2)移動を方向キー、ボタンで行う際、同じ移動操作を複数の入力システムに割り当てることはできません。

(3)左右の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、両方の入力を有効、または両方の入力を無効としなければなりません。

(4)上下の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、上の入力を有効としなければなりません。

(5)連射機能等のコントローラー側のマクロ機能、ツール等を使用したマクロ機能は使用することができません。

(6)レガシーコントローラーは、使用を禁止します。万が一使用が発覚した場合は、ペナルティの対象となります。ただし、直接プレイに影響が出ないもの(HIT BOX等)は、使用が可能です。

(7)周辺機器(変換器等)は運営事務局では用意しませんので、ご自身でご用意ください。

(8)場合により、運営事務局によるコントローラーの動作チェックを行うことがあります。

4.4 キャラクター選択

(1)使用するキャラクターについて、「ルナール」は使用することはできません。

(2)各対戦における「1P」「2P」については、運営事務局から指示があります。

(3)キャラクターの選択方法について、ブラインドピックはできません。各選手はルールの範囲内で自由にキャラクターを選びます。

(4)2試合目以降は、直前の試合に負けた選手のみキャラクター変更可能とします。

(5)すべてのキャラクターにおいて、キャラクターカラー「16」および「17」は使用禁止となります。

(6)「オリジナルコスチューム」は使用禁止となります。

※メインメニューの「バトル設定」「バトル画面設定」から「対戦相手のカラー(オンライン)」「対戦相手の武器スキン(オンライン)」の項目で、「反映しない」に設定するとデフォルトカラー、デフォルト武器スキンの相手と対戦することができます。これらは必須の設定ではありませんが、必要に応じてご利用ください。

5 GRAND FINALS

2022年12月4日(日)に行われる「GRAND FINALS」は東京都内のスタジオで実施の無観客オフライン大会となります。首都圏以外にお住まいの場合には、運営チームが交通費と宿泊費を負担いたします。

5.1 トーナメント方式

(1) 本大会は、ダブルエリミネーション方式(1on1)で実施されます。

5.2 試合形式

- (1) 試合方式は2ラウンド先取、2試合先取で勝利となります。
- (2) 試合時間は99カウントとなります
- (3) 「WINNERS FINAL」「LOSERS FINAL」「GRAND FINAL」の試合方式は、2ラウンド先取、3試合先取で勝利となります。
- (4) 1試合目のステージ選択はランダム。両者合意がある場合はステージ及びBGMを変更可とします。2試合目以降のステージ選択権は1試合目に敗北したプレイヤーが持ちます。
- (5) ゲーム内のボタンセッティングは自由に変更可能です。
- (6) 選手は試合直前に必ず、相手選手と環境チェックのための確認試合(1試合)を行い、ボタン動作チェックを行います。
- (7) 運営の機材トラブルなどにより試合の進行が不可能になった場合、中断されたラウンド数のみを再現して再試合となります。
- (8) コーチングが必要であれば選手1名につき、1名のみ可能です。ただし事前に運営チームに申請するものとし、交通費と宿泊費は負担しません。
- (9) コーチのアドバイス行為は試合の前後のみ可能で、試合中にアドバイス行為をした場合、その試合は負けとなります。

5.3 コントローラー

純正以外のコントローラーやキーボード等を使用する場合は、以下の事項に従ってください。

- (1) 移動以外の操作【弱攻撃、中攻撃、強攻撃、特殊技、アビリティ、投げ、ガード、オーバーヘッドアタック】を複数の入力系統に割り当てることはできません。
- (2) 移動を方向キー、ボタンで行う際、同じ移動操作を複数の入力系統に割り当てることはできません。
- (3) 左右の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、両方の入力を有効、または両方の入力を無効としなければなりません。
- (4) 上下の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、上の入力を有効としなければなりません。
- (5) 連射機能等のコントローラー側のマクロ機能、ツール等を使用したマクロ機能は使用することができません。
- (6) レガシーコントローラーは、使用を禁止します。万が一使用が発覚した場合は、ペナルティの対象となります。ただし、直接プレイに影響が出ないもの(HIT BOX等)は、使用が可能です。
- (7) 周辺機器(変換器等)は運営事務局では用意しませんので、ご自身でご用意ください。
- (8) 場合により、運営事務局によるコントローラーの動作チェックを行うことがあります。

5.4 キャラクター選択

- (1) 使用するキャラクターについて、「ルナール」は使用することはできません。
 - (2) 各対戦における「1P」「2P」については、運営事務局から指示があります。
 - (3) キャラクターの選択方法について、ブラインドピックはできません。各選手はルールの範囲内で自由にキャラクターを選びます。
 - (4) 2試合目以降は、直前の試合に負けた選手のみキャラクター変更可能とします。
 - (5) すべてのキャラクターにおいて、キャラクターカラー「16」および「17」は使用禁止となります。
 - (6) 「オリジナルコスチューム」は使用禁止となります。
- ※メインメニューの「バトル設定」「バトル画面設定」から「対戦相手のカラー（オンライン）」「対戦相手の武器スキン（オンライン）」の項目で、「反映しない」に設定するとデフォルトカラー、デフォルト武器スキンの相手と対戦することができます。これらは必須の設定ではありませんが、必要に応じてご利用ください。

6 大会の進行

本大会の進行について定めています。

6.1 集合（オンライン予選）

- (1) 本大会に参加する選手は、運営事務局が指定する時間までに、指定の方法でチェックインをしてください。
※チェックインの方法については、当選者に運営事務局よりご案内させていただきます。
※指定する時間までにチェックインを完了しなかった場合、本大会への参加はできません。
- (2) 本大会日程およびタイムテーブルに関しては、選手による変更は受け付けません。
- (3) 本大会運営上の理由からやむを得ない場合、運営事務局の判断で本大会日程およびタイムテーブルを変更することがあります。
- (4) Discord チャンネルでの名前は、エントリーサイト上で登録しているプレイヤーネームと同じ名前で登録してください。
- (5) 大会トーナメント表の上および対戦詳細ページ左側の選手は、各試合の開始時間にルームマッチのルームを作成し、Toname! のチャット機能から VSID を対戦相手に通達してください。
- (6) トーナメント表の下および対戦詳細ページ右側の選手は、チャットから VSID の確認が取れ次第、速やかにルームに入室し、試合を開始してください。
- (7) 試合開始時間から 5 分後までに、対戦相手がチャットで VSID を通達していない、またはルームに入室していない場合は、Discord チャンネルにて、運営事務局にその旨を報告してください。
- (8) 対戦の開始について、運営事務局からの確認連絡から 5 分後までに応答しなかった選手は、その試合を不戦敗として処理すると同時に、次の試合までに選手側から申告がない場合は本大会を棄権したものと扱います。

6.2 試合中のトラブル（オンライン予選）

- (1) 試合中に通信の切断や、使用機材の動作不良等により、バトルの続行が不可能になった場合、各選手はただちに運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ責任を負います。
- (2) 試合中にトラブルが起こった際、選手はどのような内容でも、ただちに運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。申告の際は画面キャプチャ機能等を使用し、スクリーンショットやビデオクリップを記録する義務を負います。
- (3) 遅くとも試合終了後 3 分以内に 運営事務局にその旨を申告しなかった場合、運営事務局による裁定が行われない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (4) 選手は、試合を行う上において自身で用意した機材やデバイスについての全ての責任を持つものとします。試合中の予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営事務局は調査を行い、ペナルティの発効や「再バトル」等の裁定を

行います。

(5) 選手は試合直前に必ず 1 度、相手選手と環境チェックのための確認試合（1 試合）を行い、ラグチェック、ボタン動作チェックを行います。

(6) インターネットのラグによりどちらかの選手が対戦不可能と判断した場合は、必ず両選手とも使用機材の再起動を行ったうえで、もう 1 度確認試合を行い、ラグチェック、ボタン動作チェックを行います。

(7) ラグチェック、ボタン動作チェックの再起動は、両選手合わせて 2 回までとします。2 回再起動を行った場合、対戦不可能と選手が判断してもそのままの環境で試合を開始します。ただし、運営事務局が行う確認により対戦を行う両選手の対戦環境（使用機材やネットワーク回線状況など）に問題が認められないにもかかわらず対戦不可能と運営事務局が判断した場合は、運営事務局の指定する手段によって該当するラウンドの勝利者をランダムに決定する場合があります。

(8) 確認試合が完了した後、各選手は使用するキャラクターを選択しなおして、試合を開始します。

(9) 確認試合が完了し本試合が開始した場合、いかなる不具合（使用キャラクターの選択ミスやコントローラーの具合等を含みますが、これらに限定されません）が発生しても、そのままの環境で試合を続行します。

(10) 選手が意図的に試合の進行を妨げる行為をしたと大会運営スタッフが判断した場合、その選手は失格となります。

(11) ネットワーク回線を絞る等で、ラグや遅延を意図的に行ったことが発覚、または運営事務局が判断した場合、その選手は失格となります。

(12) 選手は運営事務局の裁定について異議を述べないものとします。

(13) 運営事務局への申告をせずに試合を再開、もしくはルームを退出した場合、ペナルティが与えられる場合があります。

(14) 不具合により、試合の続行不能や、正常でないソフトの挙動等のトラブルが発生する可能性があるとき、運営事務局はキャラクターの使用禁止等、臨時のルールを制定できるものとします。

6.3 試合結果の報告 (オンライン予選)

(1) 試合終了後、試合の勝者は対戦詳細ページにて、試合結果の報告を行ってください。

(2) 運営事務局は、各選手によって行われる試合結果の報告内容をもとに本大会を進行いたします。

6.4 集合 (GRAND FINALS)

(1) 本大会に参加する選手は、運営チームが指定する時間までに、指定の場所に集合してください。

(2) 指定する時間までに、指定の場所に集合しなかった場合、大会への参加はできません。

(3) 公共交通機関に遅延があった場合、運営チームの判断により受付時間を延長する場合があります。

(4) 大会日程およびタイムテーブルに関しては、選手による変更は受け付けません。

(5) 大会運営上の理由からやむを得ない場合、運営チームの判断で大会日程およびタイムテーブルを変更することがあります。

(6) 各試合の開始時間から 5 分以内に指定された席についていなかった場合、その試合を不戦敗として処理すると同時に、次の試合までに選手側から申告がない場合は大会を棄権したものと扱います。

(7) 大会日より前に新型コロナウイルス感染症に感染、または疑いがある場合は、すみやかに運営チームに報告し、指示を仰いでください。

(8) 当日は体温検査を実施いたします。37.5℃以上の発熱や、新型コロナウイルス感染症の疑いがある、または疑いがある患者と接触があったと運営に判断された場合は失格になる可能性があります。

6.5 試合中のトラブル (GRAND FINALS)

(1) 試合中に通信の切断や端末の動作不良などにより、バトルの続行が不可能になった場合、各選手はただちに運営

チームにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。

(2) 試合中にトラブルが起こった際、選手はどのような内容でも、ただちに運営チームにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。

ただちに運営チームにその旨を申告しなかった場合、運営チームによる裁定が行われない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。

(3) 選手は、試合を行う上において自身で持ち込んだ機材・デバイスについての全ての責任を持つものとします。試合中の予期せぬ不具合やトラブルが起き

た場合、運営チームは調査を行い、ペナルティの発効や再試合などの裁定を行います。

(4) 選手は試合直前に必ず 1 度、相手選手と環境チェックのための確認試合（1 試合）を行い、ボタン動作チェックを行います。

(5) 試合開始後、ラウンドが終了するまでにゲームが中断された場合、中断した側がそのラウンドを敗北扱いとします。

(6) 確認試合後に発生したコントローラーの不具合に関しても同様となります。

(7) 試合開始後に使用キャラクター等の選択ミスが発覚した場合、試合の中断や再試合は認められません。

(8) 選手が意図的に試合の進行を妨げる行為をしたとスタッフが判断した場合、その選手は失格となる可能性があります。

(9) 選手は運営チームの裁定について異議を述べないものとします。

(10) 運営チームへの申告をせずに試合を再開、もしくはルームを解散した場合、ペナルティが与えられる場合があります。

(11) 既知の不具合により、試合の続行不能や、正常でないソフトの挙動などのトラブルが発生する可能性があるとき、運営チームはキャラクターの使用禁止など、臨時的ルールを制定できるものとします。

7 対戦環境

本大会での対戦環境について定めています。

7.1 使用機材

(1) PC やダウンロード版のソフトはご自身でご用意ください。

(2) 大会当日時点の最新バージョンに必ず更新してください。

(3) 言語設定、ボイス言語は日本語とします。

(4) 参加選手自身のデバイス（ヘッドホン、イヤホン、アーケードコントローラー、ゲームパッド）は、必要に応じて使用してください。

(5) ゲーム内のボタンセッティングは、「4.3 コントローラー」に規定する範囲内において自由に変更可能です。

(6) 参加選手自身のデバイスが原因で、不具合やトラブルが起きた場合、ラウンドを失ったとしても運営事務局は一切の責任を負いません。

7.2 ネットワーク回線（オンライン予選）

(1) 必ず有線 LAN 接続で本大会に参加するものとします。ワイヤレス接続（Wi-Fi）での大会参加は禁止とします。Wi-Fi を使用していることが判明した時点で本大会を失格となり、ペナルティが与えられます。

(2) 選手は運営事務局から指示があった際に、「インターネットの接続診断」の画像を指定する方法で提出する義務があります。

(3) 有線 LAN の接続診断は、「インターネット回線の速度テスト」サイトで確認してください。

(4) 通信速度（アップロード）は最低でも 5Mbps 以上のアップロード回線速度を保てるように設定してください。

7.3 使用機材（GRAND FINALS）

(1) 機材は運営チームが用意した PC を使用します。

- (2) 大会当日時点の最新バージョンを使用します。
- (3) 言語設定、ボイス言語は日本語とします。
- (4) 参加選手自身が持ち込んだデバイス(ヘッドホン、イヤホン、アーケードコントローラー、ゲームパッド)は使用可能です。ただし、デザインの著作権侵害などの理由により、運営が配信できないと判断した場合は、使用を制限させていただく可能性があります。
- (5) ゲーム内のボタンセッティングは自由に変更可能です。
- (6) 運営チームが用意するデバイス(ヘッドホン、アーケードコントローラー、ゲームパッド)は貸出しが可能です。貸し出しデバイスは数に限りがあるので、試合で使用した後は速やかに運営に返却するものとします。(7) 貸し出しデバイスの又貸しは禁止とさせていただきます。
- (7) 貸し出しデバイスの原因により不具合やトラブルが起きた場合など、ラウンドを失ったとしても運営チームは一切の責任を負いません。

7.4 クライアント

当社が販売している「グランブルーファンタジー ヴァーサス」の最新バージョンを使用して試合を行います。

7.5 アカウント

- (1) 本大会に出場できるのは選手 1 人につき Steam アカウント 1 つとします。
- (2) 1 人の選手が複数の Steam アカウントでエントリーしていることを運営事務局が確認した場合、その選手の全てのアカウントの出場権を失い、失格となります。
- (3) 各選手は、選手自身のアカウントを使用して試合を行います。

8 配信

- (1) 本大会では、全てのバトルの全ての内容が、運営事務局によってストリーミング放送される可能性があります。
- (2) 全ての選手は、本大会で自身が行うバトルの、全部または一部が、ストリーミング放送されることに同意したものとします。
- (3) 大会の対戦中の配信は、ネットワークに負荷がかかり対戦に影響が出る可能性があるため禁止とします。
- (4) 配信を行うことにより、試合内容に支障が生じたとしても運営事務局は一切の責任を負いません。

9 禁止事項

選手は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本大会規約に反すること。
- (2) 本大会受付時間に遅れる、または大会受付をしないこと。
- (3) 入賞賞品の副賞が授与される場合は、授与された副賞を転売サイト等で転売を行うこと。また、副賞を受け取る権利を譲渡すること。
- (4) 本大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。(SNSを含む)
- (5) 参加時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。
- (6) 同一の人物が複数回、本大会へのエントリーを行うこと。
- (7) 本大会への参加権を他者に譲渡すること。
- (8) 定められた時間に定められた場所に集合しないこと。
- (9) 本大会開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること。
- (10) 本大会運営スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。また、大会進行および運営を意図的に妨害すること。

- (11) 本大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、本大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (12) ネットワークの切断やクライアントの強制終了等、故意にバトルを続行不可能にすること。
- (13) 試合相手や他の選手へ賞品や金員等を分配する、もしくはその約束を打診すること。
- (14) 意図的に敗北するよう他の選手に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。
- (15) バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
- (16) (13)、(14)、(15)のみならず、試合に対し意図的に手を抜くこと、試合の結果やプレイの内容について、他の選手と何らかの申し合わせを行うこと等スポーツマンシップに反する行為や態度を、運営事務局、他の選手、観客に見せること。
- (17) 試合中に、対戦相手や大会運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。
- (18) クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- (19) 公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切なプレイヤーネームを使用すること。
- (20) SNS等で、本大会や、「グランブルーファンタジー ヴァーサス」の信用を失わせるような言動、他の選手に対する暴言やハラスメント行為、暴力、他の選手を煽る等の非紳士的行為を行うこと、その他各種法令に反する行為を行うこと。
- (21) 当社が定める「グランブルーファンタジー ヴァーサス」の利用規約に違反すること。
- (22) 本大会に関して賭博を行うこと。
- (23) 反社会的勢力と関係すること。
- (24) 以下の物やサービスを販売、あるいは提供している者とスポンサー契約を結ぶこと、または以下の物やサービスを宣伝すること（宣伝方法は限定せず、発言の他、ゲーム内の名前を利用することも含む）。
- ※運営事務局の事前承諾がある場合は、この限りではありません。
- ①アダルトコンテンツ、たばこ、アルコール、賭博、違法なデジタルコンテンツその他日本国内で販売が禁止されている物やサービス
 - ②「グランブルーファンタジー ヴァーサス」その他当社のゲームの利用規約に違反するサービス
 - ③「グランブルーファンタジー ヴァーサス」その他当社の事業と競合する物やサービス

10 ペナルティ

- (1) 選手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ます。
- (2) 大会受付時間内に受付を行わなかった選手は、いかなる理由があっても大会に参加することはできません。
- (3) 与えるペナルティは軽いものから順に警告、バトルの敗北、試合の敗北、大会の失格、一定期間の「GBVS Cygames Cup」出場禁止、今後当社が開催する「グランブルーファンタジー ヴァーサス」に関する一切の大会への出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさ等を考慮し、運営事務局が決定します。
- (4) 同一の人物が繰り返し本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ます。
- (5) 運営事務局は与えたペナルティを、「GBVS Cygames Cup」公式ウェブサイト上で公表できるものとします。
- (6) ペナルティによって大会失格処分が下された場合、本大会における賞品の獲得資格は剥奪されます。
- (7) 選手が本大会規約に違反したことによって、運営事務局または当社に損害を与えた場合には、当該選手に対して、損害賠償請求等の法的請求をする場合があります。

11 一般

11.1 免責事項

- (1) ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期・中断する場合があります。

運営事務局の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品の授与等を行わない場合があります。また不可抗力による変更時、運営事務局は選手に対してその責任を負わず、本大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。

(2) 選手同士のトラブルや、選手が本大会規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、運営事務局は、運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

11.2 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

(1) エントリーに際して提供された選手の個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用いたします。

(2) 選手は、参加中の肖像・プレイヤーネーム・年齢および自己紹介等の情報が、運営事務局および本大会関係者が作成するウェブサイト、本大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて今年度および来年度以降も使用される可能性があることに同意します。また、運営事務局および本大会関係者が制作する印刷物、ビデオ、情報メディア等による商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他権利を行使しないものとします。

12 準拠法および裁判管轄

(1) 本大会および本大会規約は日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとします。

(2) 本大会および本大会規約に関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

13 規約の変更

(1) 運営事務局は、予告なく本大会規約を変更する権利を有します。

(2) 本大会規約が変更される際は本大会公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

14 お問い合わせ先

contact@gbvs-cygames-cup.jp

※受付時間は、月曜日から金曜日の 10:00 ~ 18:00 です。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。

※土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付となります。

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

※ ©2022 Valve Corporation. Steam 及び Steam ロゴは、米国及びまたはその他の国の Valve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

※本大会は当社および大会運営事務局が主催し、Valve Corporation は一切関与しておりません。

15 変更履歴

2022年10月26日制定

