



# ARCREVO Japan ONLINE 2020

## 大会規約

### 目次

- 1.はじめに
- 2.参加資格
- 3.大会形式
  - 3-A.大会エントリー
  - 3-B.使用モード
  - 3-C.コントローラー
  - 3-D.賞金・賞品
  - 3-E.棄権
- 4.オンライントーナメント
  - 4-A.トーナメント方式
  - 4-B.試合方式
  - 4-C.キャラクターの選択
- 5.タイトル個別のルール
  - 5-A.UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]
  - 5-B.BLAZBLUE CENTRALFICTION
  - 5-C.GUILTY GEAR Xrd REV 2
  - 5-D.グランブルーファンタジー ヴァーサス
  - 5-E.BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE
- 6.大会の進行
  - 6-A.集合、試合の進行
  - 6-B.試合結果の報告
  - 6-C.試合中のトラブル
- 7.対戦環境
  - 7-A.使用機材
  - 7-B.ネットワーク環境
  - 7-C.使用バージョン
  - 7-D.アカウント
- 8.配信
- 9.禁止事項
- 10.免責事項
- 11.肖像権、パブリシティ権および  
個人情報の取扱い等
- 12.規約の変更
- 13.お問い合わせ先
- 14.変更履歴等

## 1.はじめに

「ARCREVO Japan ONLINE 2020(以下、「本大会」といいます)」におけるオンライントーナメントは、アークシステムワークス株式会社および「ARCREVO Japan ONLINE 2020 大会運営チーム(以下、「運営チーム」といいます)」が運営および管理を行い、以下のとおり本大会のルールを定めています(以下、関連する注意事項等も含め「本規約」といいます)。

運営チームは本規約に従って、本大会を進行します。また、本規約に定められていない内容が発生した場合や本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。

本規約に記載の日時は、全て日本標準時(JST)のものになります。

## 2.参加資格

本大会に参加するためには以下の参加資格が必要となります。ご確認ください。

- (1) 本規約に同意いただけること。
- (2) 日本国内に在住しており、日本語で運営チームや他の選手と円滑にコミュニケーションが行えること。
- (3) トーナメントプラットフォーム「Tonamel」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。
- (4) 「Discord」を使用し、運営チームとコミュニケーションが行えること。
- (5) PlayStation®4 本体一式、およびエントリーするタイトルのソフトを所持し、PlayStation™Network (PlayStation®Plus)に加入していること。
- (6) 各タイトルの大会参加当日に運営が規定する、PlayStation®4 の「ホーム画面の設定」からできる「インターネットの接続診断」の結果を必ず申告すること。
- (7) 2020年10月10日時点で満13歳以上となっている選手が本大会に参加可能です。
- (8) 20歳未満の選手はすべて、大会に登録・参加するためには法定代理人(親権者)による承諾が必要となります。
- (9) 本大会にエントリーしたことを以て、法定代理人(親権者)の同意を得たものとみなします。
- (10) 本大会への参加資格を有するプレイヤーはすべて「選手」と称するものとします。
- (11) 選手が未成年である場合、「選手」という言及にはその法定代理人(親権者)も含まれるものとします。
- (12) 2020年9月30日(水)から2020年10月24日(土)の大会開催期間中、運営チームからの連絡を受け取り、応じることができること。
- (13) エントリーしたタイトルの開催日程に参加できること。
- (14) 本規約の内容を理解し遵守すること。
- (15) アークシステムワークス株式会社およびそのグループ企業の役員および従業員(業務委託、アルバイトも含みます)ではないこと。また、応募時点から直近6ヶ月以内に、雇用(アルバイトを含む)、業務委託等契約形態を問わず、アークシステムワークス株式会社グループの業務に従事していないこと。
- (16) 株式会社Cygamesの役員および従業員(業務委託、アルバイトも含みます)ではないこと。また、応募時点から直近6ヶ月以内に、雇用(アルバイトを含む)、業務委託等契約形態を問わず、株式会社Cygamesの業務に従事していないこと。
- (17) 運営チームに所属していないこと。
- (18) 転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。また、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、住所などの個人情報や運営チームに提供いただけること。また、運営チームやメディア各社による取材を許可すること。
- (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していないこと。

## 3.大会形式

本大会は、全日程オンラインにて行います。選手は自身の自宅や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きます。

- (1) 1on1 のシングルエリミネーション方式で行います。「シングルエリミネーション方式」とは、試合で1度負けたらその時点で敗退となる方式です。
- (2) 入賞者は優勝1名、準優勝1名、3位タイ2名の計4名となります。
- (3) 本規約の「試合」とはトーナメントの1つの組み合わせの勝敗を決するために行われる、複数回の対戦のことを指します。

### 3-A.大会エントリー

- (1) トーナメントプラットフォーム「Tonamel」にてエントリーを行っていただきます。
- (2) エントリーの際は事前に、「2.参加資格」を満たしているかをご確認ください。
- (3) 本大会は、本規約の「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) エントリー時には、Tonamelにて以下項目の登録が必要となります。  
エントリー名 / エントリー名のフリガナ / PlayStation™Network オンライン ID / メールアドレス / Discord ID
  - ① PlayStation™Network オンライン ID は大会に参加する際と同じものでなければなりません。
  - ② エントリー後の PlayStation™Network オンライン ID の変更は禁止となります。  
また、「グランブルーファンタジー ヴァーサス」に参加される選手は大会参加時にエントリー名とプレイヤーネームを統一してください。
  - ③ Discord より大会用サーバーに入室した際は、ニックネームをエントリー名と統一してください。
  - ④ メールアドレス等の個人情報は、ご本人様確認、Discord サーバーへのご案内や当社とお客様との連絡のために使用いたします。
  - ⑤ エントリー締め切り後の登録情報の変更につきましては、一切ご対応できません。  
入力間違いにはご注意ください。
  - ⑥ 大会エントリーに際し、ご提供いただきました個人情報は、本規約で明示する利用目的でのみ使用し、当社プライバシーポリシー (<https://www.arcsystemworks.jp/official/privacy/index.html>) に従い、適切に管理いたします。
- (5) 募集人数の定員は各タイトル以下の通りです。

UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]	128 名
BLAZBLUE CENTRALFICTION	128 名
GUILTY GEAR Xrd REV 2	128 名
グランブルーファンタジー ヴァーサス	256 名
BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE	128 名
- (6) エントリー希望選手が定員を超えた場合、運営チーム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。
- (7) 出場当選者の情報に関しては Tonamel にて各タイトルの大会ページで発表されます。

### 3-B.使用モード

本大会では各タイトル以下のモードを使用し、進行します。

UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]	プレイヤーマッチ
BLAZBLUE CENTRALFICTION	プレイヤーマッチ
GUILTY GEAR Xrd REV 2	プレイヤーマッチ
グランブルーファンタジー ヴァーサス	プレイヤーマッチ
BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE	ルームマッチ

### 3-C.コントローラー

ゲーム内のボタンセッティングは自由に変更可能です。ただし、連射機能などのコントローラー側のマクロ機能は使用禁止とします。

### 3-D.賞金・賞品

本大会における賞金及び賞品は以下になります。

○BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE

○グランブルーファンタジー ヴァーサス

優勝 賞金 10 万円、記念トロフィー、記念メダル

準優勝 賞金 5 万円、記念メダル

第三位 賞金 2 万円、記念メダル ※第三位は対象者 2 名

※褒賞を受ける権利を獲得した者(対象者)が 15 歳未満であった場合、賞金は提供出来ません。また、15 歳以上 20 歳未満の選手が対象者となった場合、褒賞の提供に際して法定代理人(親権者)の同意が必要となります。法定代理人(親権者)の同意が得られなかった場合、賞金の提供は出来ません。

○BLAZBLUE CENTRALFICTION

○GUILTY GEAR Xrd REV 2

○UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]

優勝 記念メダル

準優勝 記念メダル

第三位 記念メダル ※第三位は対象者 2 名

※入賞された方には運営チームより別途ご連絡させていただきます。

### 3-E.棄権

(1) 本大会ではタイトル毎に個別で任意のタイミングで棄権することができます。棄権を行った場合、棄権したタイトルの参加資格は失われます。

(2) 賞金や賞品は各タイトルの最終順位に応じてお渡しいたします。最終順位が確定する前に棄権を行った場合、賞金や賞品を受け取ることはできません。ただし、棄権の理由がやむを得ない事情であり、かつ事前に予測することが難しいものと運営チームが判断した場合、この限りではありません。

(3) (2)の場合において、棄権の理由がやむを得ない事情であり、かつ事前に予測することが難しいものと運

當チームが判断した場合、(2)で定めた規定に関わらず、賞金や賞品を受け取ることができる可能性があります。

## 4.オンライントーナメント

本大会は以下の日程で全てオンラインにて行われます。

10月10日(土) 10:00 ~ 18:00 UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]  
10月11日(日) 15:00 ~ 22:00 BLAZBLUE CENTRALFICTION  
10月17日(土) 10:00 ~ 18:00 GUILTY GEAR Xrd REV 2  
10月18日(日) 10:00 ~ 20:00 グランブルーファンタジー ヴァーサス  
10月24日(土) 10:00 ~ 18:00 BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE

### 4-A.トーナメント方式

- (1) 1on1 のシングルエリミネーション方式で行います。
- (2) 大会参加人数によって不戦勝が発生する場合があります。

### 4-B.試合方式

- (1) ゲーム内のボタンセッティングは自由に変更可能です。
- (2) 選手は各タイトル大会当日の集合確認の点呼を行う際、PlayStation®4 の「インターネットの接続診断」の結果をスマートフォン等の端末で撮影し、Discord にて運営チームに申告してください。なお、結果画面のうち IP アドレスに関しては任意で表示を隠していただいても問題ありません。
- (3) 選手は大会当日 1 試合目の対戦前に必ず対戦相手との環境チェックのための確認試合(1 試合)を行い、ラグチェック及びボタンチェックの環境確認を行っていただきます。  
※その他の規定に関してはタイトル個別のルールをご確認ください

### 4-C.キャラクターの選択

- (1) 1 試合目のキャラクターの選択方法は、いずれかの選手から特に言及がない場合は選手の自由に決めるようにキャラクターを選びます。
- (2) 一度キャラクターが決定されると、いずれの選手もブラインドピックを要求できません。
- (3) 一方の選手がブラインドピックを求めた場合は運営チームが適用します。
- (4) ブラインドピックはいずれの選手も、いずれかの選手がキャラクターを決定する前に運営チームに申告する必要があります。
- (5) ブラインドピックはトーナメント表の上もしくは左側の選手が、どのキャラクターを選ぶのかを運営チームに Discord にて申告します。次に運営チームがトーナメント表の下もしくは右側の選手にキャラクターを選ぶように通告し、通告を受けた選手はキャラクターを決定します。キャラクター決定後に運営チームが申告を受けたキャラクターが選択されているかを確認します。
- (6) 2 試合目以降は試合に負けた側の選手のみキャラクター変更可能とします。  
※その他の規定に関してはタイトル個別のルールをご確認ください

## 5.タイトル個別ルール

本大会は5タイトルを用いたオンライントーナメントとなり、タイトル毎に一部ルールが異なります。

### 5-A.UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]

- ・試合時間 :99 カウント
- ・試合形式 :2 ラウンド先取、2 試合先取 ※ベスト4以降は3 試合先取
- ・使用モード :プレイヤーマッチ
- ・ステージとBGM :ステージはランダム推奨、BGMはAUTO 推奨。  
両者合意の場合は変更可とします。
- ・キャラクター :制限はありません。
- ・キャラクターカラー :制限はありません。
- ・1P、2Pの指定 :指定はありません。プレイヤーマッチのルーム入室時に選択されたプレイヤー  
サイドに従ってください。
- ・その他 :ラウンドタイムは「Normal」となります。  
機材のトラブルなどにより試合の進行が不可能になった場合、  
ラウンド数のみを再現して再試合となります。

### 5-B.BLAZBLUE CENTRALFICTION

- ・試合時間 :99 カウント
- ・試合形式 :2 ラウンド先取、2 試合先取 ※ベスト4以降は3 試合先取
- ・使用モード :プレイヤーマッチ
- ・ステージとBGM :AUTO 推奨。両者合意の場合は変更可とします。
- ・キャラクター :制限はありません。
- ・キャラクターカラー :制限はありません。
- ・1P、2Pの指定 :指定はありません。プレイヤーマッチのルーム入室時に選択されたプレイヤー  
サイドに従ってください。
- ・その他 :機材のトラブルなどにより試合の進行が不可能になった場合、  
ラウンド数のみを再現して再試合となります。  
スタイリッシュ、テクニカルタイプどちらも使用可能です。  
試合中の変更も可能です。

### 5-C.GUILTY GEAR Xrd REV 2

- ・試合時間 :99 カウント
- ・試合形式 :2 ラウンド先取、2 試合先取 ※ベスト4以降は3 試合先取
- ・使用モード :プレイヤーマッチ
- ・ステージとBGM :AUTO 推奨。両者合意の場合は変更可とします。
- ・キャラクター :制限はありません。
- ・キャラクターカラー :「エクリプス」は使用禁止となります。

- ・1P、2P の指定 : トーナメント表の上もしくは左側の選手を 1P、トーナメント表の下もしくは右側の選手を 2P とします。
- ・その他 : 機材のトラブルなどにより試合の進行が不可能になった場合、ラウンド数のみを再現して再試合となります。  
スタイリッシュ、テクニカルタイプどちらも使用可能です。  
試合中の変更も可能です。

## 5-D. グランブルーファンタジー ヴァーサス

- ・試合時間 : 99 カウント
- ・試合形式 : 2 ラウンド先取制、2 試合先取 ※ベスト 4 以降は 3 試合先取
- ・使用モード : プレイヤーマッチ
- ・ステージと BGM : AUTO 推奨。両者合意の場合は変更可とします。
- ・キャラクター : 制限はありません。
- ・キャラクターカラー : 「カラー17」が使用禁止となります。両者合意の場合は選択可とします。
- ・1P、2P の指定 : トーナメント表の上もしくは左側の選手を 1P、トーナメント表の下もしくは右側の選手を 2P とします。
- ・その他 : 大会参加時のプレイヤーネームはエントリー名と統一してください。  
「オリジナルコスチューム」は使用禁止します。  
機材のトラブルなどにより試合の進行が不可能になった場合、ラウンド数のみを再現して再試合となります。

## 5-E. BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE

- ・試合時間 : 180 カウント
- ・試合形式 : 3 試合先取 ※全試合共通して 3 試合先取となります
- ・使用モード : ルームマッチ
- ・ステージと BGM : AUTO 推奨。両者合意の場合は変更可とします。
- ・キャラクター : 制限はありません
- ・キャラクターカラー : 制限はありません
- ・1P、2P の指定 : 指定はありません。プレイヤーマッチのルーム入室時に選択されたプレイヤーサイドに従ってください。
- ・その他 : 機材のトラブルなどにより試合の進行が不可能になった場合、状況再現を行わずに再試合となります。  
キャラクターの順序は全ての試合において変更可能です(再試合を含む)

## 6. 大会の進行

- (1) 大会進行中の運営チームと出場選手とのやり取りは全て Discord にて行います。Tonamel のチャット機能は使用しませんのでご注意ください。
- (2) 出場選手は Discord での運営チームからの指示に従い、対戦ルームへの入室や結果報告を行ってください。

## 6-A. 集合、試合の進行

- (1) 本大会に参加する選手は、大会当日の点呼を行う際、在籍確認とインターネット接続診断チェックを行います。
- (2) 在籍確認はインターネット接続診断チェックの画面を Discord で送付していただくことで完了します。
- (3) 運営チームが指定する在籍確認締め切り時間までに、インターネット接続診断チェックの画面を送らなかった場合、その試合を不戦敗として処理します。
- (4) 在籍確認後、Discord にて選手毎にルーム入室の指定を行いますので、5 分以内にルームに入室してください。
- (5) 指定する時間までにルームに入室しなかった場合、その試合を不戦敗として処理します。
- (6) 両選手の入室確認後、運営チームからの指示に従い、試合を進行してください。
- (7) Discord や各タイトルのゲーム、PlayStation™Network に通信トラブルなどの遅延があった場合、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。
- (8) 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。
- (9) 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-B. 試合結果の報告

- (1) 試合終了後の結果報告は選手が Discord にて行うものとします。
- (2) 選手は試合結果画面を自身のスマートフォン等の端末で記録を行ってください。
- (3) 試合終了後、勝者側の選手が試合結果を Discord にて申告してください。
- (4) 試合結果の報告に異議がある場合、Discord にて申告してください。その際、試合結果画面を送付してください。
- (5) 試合終了後、次の組み合わせの試合が終了するまでに、どちらかの選手からも異議の申告がなかった場合、報告されている内容を正として進行します。

## 6-C. 試合中のトラブル

- (1) 試合中に通信の切断や機器の動作不良などにより、試合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、判断を仰いでください。
- (2) 試合中にトラブルが発生した場合、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、判断を仰いでください。また、トラブルが発生した場合には PlayStation®4 の SHARE ボタン機能を使用し、スクリーンショットの保存やビデオクリップの保存を行ってください。
- (3) 試合終了後、遅くとも 3 分以内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があります。
- (4) 選手は、試合を行う上において自身で使用している機材・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、「再試合」などの裁定を行う場合があります。
- (5) 選手は大会当日 1 試合目の対戦前に必ず対戦相手との環境チェックのための確認試合(1 試合)を行い、ラグチェック及びボタンチェックの環境確認を行っていただきます。
- (6) インターネットのラグによりいずれかの選手が、対戦不可能と判断した場合は、Discord にて運営チームに伝えたくて必ず両選手とも PlayStation®4 の再起動を行い、もう 1 度ラグチェック及びボタンチェックを行います。
- (7) ラグチェック及びボタンチェックの再起動は 2 回までとします。2 回再起動を行った後、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続行します。

(8) 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そのままの環境で試合を続行していただきます。

(9) 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、そのまま試合は続行します。ただし、ブラインドピックが適用されている場合、選択を誤った選手がその試合を敗北した扱いとします。

(10) 選手が意図的に試合の進行を妨げる行為をしたと運営チームが判断した場合、その選手は失格となる可能性があります。

(11) ネットワークの回線速度を絞る等で、ラグや遅延を意図的に行ったことが発覚、もしくは運営が判断した場合、該当選手は失格となります。

(12) 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。

(13) 運営チームへの申告をせずに試合を開始、再開、もしくはルームを退出した場合、失格となる場合があります。

(14) 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

本大会においての対戦環境について定めています。

### 7-A. 使用機材

(1) PlayStation®4 の本体一式、ゲームソフトまたはダウンロード版のソフトをご自身でご準備ください。

(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、ボイス言語は自由に変更可能です。

(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、ゲームパッドなど)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、試合に敗北したとしても運営チームは一切の責任を負いません。

### 7-B. ネットワーク環境

(1) 必ず有線 LAN 接続で本大会に参加してください。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から失格となります。

(2) 選手は大会当日の点呼を行う際、ネットワーク環境、通信速度を確認するため、Discord のチャット上で「インターネットの接続診断」の画像を提出する必要があります。

(3) 有線 LAN の接続診断は、PlayStation®4 の PS ボタンを押し、「ホーム画面」>「設定」>「ネットワーク」>「インターネット接続を診断する」より確認してください。

(4) 通信速度(ダウンロードおよびアップロード)は最低でも 10Mbps 以上の回線速度を保てるように設定してください。

(5) NAT タイプは「タイプ 1」もしくは「タイプ 2」になるように設定してください。

(6) 「接続診断が完了しました」と同時に表示されている通信速度、NAT タイプが読んで認識できる画像を、ス

スマートフォン等の端末で撮影し、Discord のチャットで提出してください。なお、IP アドレスに関しては任意で表示を隠していただいても問題ありません。

## 7-C.使用バージョン

- (1) アークシステムワークス株式会社が公開している『BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE』、『BLAZBLUE CENTRALFICTION』、『GUILTY GEAR Xrd REV 2』、『UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]』の最新バージョンを使用して試合を行います。
- (2) 株式会社 Cygames が公開している『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-D.アカウント

- (1) 本大会に出場できるのは選手 1 人につき PlayStation™Network(PlayStation®Plus に加入している)アカウント 1 つとします。
- (2) 1 人の選手が複数の PlayStation™Network アカウントでエントリーしていることを運営チームが確認した場合、その選手は全てのアカウントの出場権を失い、失格となります。
- (3) 各選手は自身のアカウントを使用して試合を行ってください。

## 8.配信

- (1) 本大会では、全ての試合の内容が、運営チーム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、大会で行われる対戦の、全て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します。
- (3) ストリーミング放送される試合は、運営チームが用意する機材を使用して行います。その際、ゲーム上の設定やクライアントの音声設定、言語設定は運営チームによって指定させていただきます。
- (4) 参加選手は大会に参加している様子や、対戦画面を配信することを認められています。各プラットフォーム及び各タイトルのガイドラインに準じて配信することとします。
- (5) 各参加選手は運営チームによる本大会配信映像、音声の配信(ミラー配信)をすることは禁止されています。
- (6) PlayStation®4 のオンラインサービス「ブロードキャスト」での配信は、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りますので禁止とします。
- (7) 配信を行うことにより、試合内容に支障が生じた場合でも運営チーム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。ご確認ください。

- (1) 本規約に違反すること。
- (2) 大会受付時間に遅れること。または大会受付を行わないこと。
- (3) 大会入賞時に賞品が授与される場合、授与された賞品を転売サイト等で転売を行うこと。また、賞品を受け取る権利を譲渡すること。
- (4) 大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- (5) 大会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、同一タイトルの大会への応募を行うこと。
  - (7) 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、定められた場所に集合しないこと。
  - (9) 大会開始後に運営チームに無断で大会を棄権し、離脱すること。
  - (10) 運営チーム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、運営を意図的に妨害すること。
  - (11) 運営チームの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、運営チームに虚偽の申告をすること。
  - (12) ネットワークの故意による切断やクライアントの強制終了など、対戦を続行不可能にすること。
  - (13) 試合相手や他の選手へ賞金を分配する、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) ゲーム上での対戦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) のみに関わらず、試合に対し意図的に手を抜くこと、試合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、運営チーム、他の選手、観客に見せること。
  - (17) 試合中に、対戦相手や運営チーム以外の者と、運営チーム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) 試合中の選手にみだりに話しかけること。(Discord のチャットを含む)
  - (19) クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
  - (20) 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、その他不適切なゲーム内の名前を使用すること。
  - (21) Discord のチャットや SNS など、本大会や各タイトル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、他の選手を煽るなど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。
  - (23) アークシステムワークス株式会社が定める、『BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE』、『BLAZBLUE CENTRALFICTION』、『GUILTY GEAR Xrd REV 2』、『UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]』の利用規約に違反すること。
  - (24) 株式会社 Cygames 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。
  - (25) 本大会に関して賭博を行うこと。
  - (26) 反社会的勢力と関係をもつこと。
  - (27) 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。方法は限定せず、発言の他、ゲーム内の名前を利用するものや、宣伝となるような行為を行うことも対象とする。
- ※運営チームからの事前承諾がある場合は、この限りではありません。
- ①ポルノ、たばこ、アルコール、賭博、不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『BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE』、『BLAZBLUE CENTRALFICTION』、『GUILTY GEAR Xrd REV 2』、『UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]』その他のアークシステムワークス株式会社のゲームの利用規約に違反するサービス
  - ③『BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE』、『BLAZBLUE CENTRALFICTION』、『GUILTY GEAR Xrd REV 2』、『UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r]』その他のアークシステムワークス株式会社の事業と競合する物やサービス
  - ④『グランブルーファンタジー ヴァーサス』その他の株式会社 Cygames のゲームの利用規約に違反するサービス
  - ⑤『グランブルーファンタジー ヴァーサス』その他の株式会社 Cygames の事業と競合する物やサービス

## 10. 免責事項

- (1) ゲームサーバーのトラブル、天災、感染症、疫病等、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。運営チームの責任によらない不可抗力による変更があった際は、賞金の支払いを行わない場合があります。また不可抗力による変更があった際、運営チームは選手に対してその責任を負わず、大会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、運営チームは、運営チームから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. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取扱い等

- (1) エントリーに際して、提供された選手の個人情報は、本大会の運営チーム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・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、運営チームおよび大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて、今年度並びに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して運営チームおよび大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなど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の権利を行使しないものとします。
- (3) エントリー時に提供された個人情報は大会終了 2 ヶ月以内に全て削除いたします。

## 12. 規約の変更

- (1) 運営チームは、予告なく本規約を変更する権利を有します。
- (2) 本規約が変更される際は ARCREVO Japan ONLINE 2020 の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。

## 13. お問い合わせ先

<https://business.form-mailer.jp/fms/2e4b789d129311>

※上記アドレスのお問い合わせフォームよりお問い合わせ内容の送付をお願いいたします。

※お問い合わせの受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～16:00 となります。

※受付時間外のお問い合わせについては、翌平日の受付とさせていただきます。

※お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。

## 14. 変更履歴等

2020年9月11日 制定

2020年9月24日 改訂