

DUEL MASTERS PLAY'S 公式大会 BATTLE ARENA 10th 大会規約

目次

1 はじめに.....	2
2 応募要項.....	2
3 参加資格.....	3
4 大会について.....	4
4. 1 使用機材および大会用データ.....	5
5 1次予選ラウンド.....	5
5. 1 大会形式.....	5
5. 2 試合形式.....	5
6 2次予選ラウンド.....	5
6. 1 大会形式.....	5
6. 2 試合形式.....	6
7 決勝ラウンド.....	6
7. 1 大会形式.....	6
7. 2 試合形式.....	6
8 2次予選ラウンド、決勝ラウンドの大会の進行について.....	6
8. 1 集合.....	6
8. 2 大会進行のやりとり.....	7
8. 3 試合中のトラブル.....	7
8. 4 賞金.....	7
9 配信.....	7
10 禁止事項.....	8
11 ペナルティ.....	8
12 一般.....	9
12. 1 免責事項.....	9
12. 2 肖像権および個人情報の取り扱い.....	9
13 規約の変更.....	9
14 変更履歴.....	10
15 お問い合わせ先.....	10

1 はじめに

「DUEL MASTERS PLAY'S 公式大会 BATTLE ARENA 10th」（以下「本大会」といいます）は、株式会社タカラトミー（以下「当社」といいます）および当社が委託する企業で構成される事務局（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「本大会規約」といいます）。

運営チームは本大会規約で定める内容を順守し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、大会当日のみ有効な最終的な裁定権を有します。

なお応募者は、本大会への参加を応募した時点で、本大会規約に同意したものとみなされます。

※また、本大会は株式会社タカラトミーが主催し、Apple Inc.、Apple Japan および Google LLC は一切関与していません。

2 応募要項

1. 応募者は、本大会に応募するにあたって、以下の行為を行ってはならないものとします。

- (1)他人になりすまして情報を送信又は書き込む行為
- (2)当社の指定した以外の方法により応募する行為
- (3)本大会を商業目的で利用する行為
- (4)当社が運営するウェブサイトを無断で改変する行為
- (5)有害なコンピュータプログラム等を送信又は書き込む行為、スパムメール、チェーンレター、ジャンクメール等を送信する行為
- (6)当社又は第三者の著作権、商標権その他の知的財産権を侵害し又はそのおそれのある行為
- (7)当社又は第三者を誹謗、中傷し、名誉、プライバシーを傷つける行為又はそのおそれのある行為
- (8)公序良俗に反する内容の情報、文書および図形等を他人に公開する行為
- (9)自己又は他人の名称、住所、電話番号、電子メールアドレス等、意図的に虚偽の情報を登録する行為
- (10)当社又は第三者に対する迷惑行為
- (11)其他法令、公序良俗又は本応募要項に違反する又はそのおそれのある行為

2. 当社は、応募者が前項に違反した場合、その他当社が本大会の運営上不適切と判断する行為を行った場合には、当該応募者に対して、大会への参加資格の喪失、損害賠償請求等必要な措置（法的措置を含みます）を取ることができるものとします。

3. 第1項に違反する応募者の行為によって、当社又は第三者が損害を被った場合、当該応募者は、自己の責任と費用をもって、損害を賠償しなければなりません。

4. 応募者による本大会参加、本応募要項違反、応募者による第三者への権利侵害に起因又は関連して生じたすべてのクレームや請求については応募者の費用と責任で解決するものとします。

5. 本応募要項に違反しているという理由で応募資格が取り消しとなった場合、当社から応募者に通知が行われる場合がありますが、当社はその通知を必ず行う義務を負わないものとします。

6. 参加資格は他人へ譲渡することはできないものとします。

7. 応募者は、本大会への参加が決定した場合、以下の事項について同意します。
- (1)本大会の実施中および本大会の終了後、当社が、応募者の写真・動画撮影、音声録音等を行うこと。
- (2)当社が本大会および当社に対するコメントを求めた場合にはこれに応じること。
8. 審査を通過した応募者については、当社が運営する大会エントリーサイトに登録されたアカウントに発信いたします。
9. 応募者は、本応募要項にご同意いただいたうえで本大会へ応募するものとします。なお、本応募要項にご同意いただけない場合や、所定の期間内に当社の定める方法による連絡が取れない場合（本人確認ができない場合も含む）は、参加資格を放棄したものとみなします。
10. 当社による本大会の管理、安全性、公平性、整合性の維持、適切な実施を阻害し又はこれに影響を与えるコンピューターウィルスの感染、バグ、改ざん、不正な妨害、不正行為、その他当社が制御できない原因を含め、何らかの理由で、本大会が予定どおり実施できない場合、当社は当社の裁量により、適切な対策（本大会の中止、終了、変更、延期を含む）を講じる権利を有します。
11. 応募者がその方法を問わず当社が運営するウェブサイトの応募システムを改ざん又は妨害したと当社が判断した場合、応募者が本大会の公正又は適切な実施を阻害するような、又は阻害する可能性のあるような、違法又は不正な行為に関連していると当社が判断した場合、又は応募者が応募要項に適切に従っていないと当社が判断した場合には、応募者は参加資格を失います。
12. 本大会のすべての局面に関する当社の判断は最終的なものであり、各応募者に適用されますが、当社は、これに関する特別な通知は行いません。
13. 当社は、賞金の獲得および受領に関連する税金に対して、一切の責任を負いません。
14. 応募者は、本応募要項に同意する能力および本応募要項に規定された応募者としての同意を行う能力を有することが本大会参加の条件となっていることを、承認し同意します。
15. 当社が運営するウェブサイト上に掲載する本大会に係る諸注意等が存在する場合、当該諸注意等は本応募要項の一部を構成するものとします。
16. 本応募要項の準拠法は日本法とします。本応募要項に関する一切の紛争は、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。
17. 本大会への応募にかかる費用（インターネット接続料、端末代、通信費、電気代、その他一切の費用を含みます）は、応募者の負担とします。
18. 運営チームの判断により出場資格の停止・出場中の試合の敗北・大会の失格処分を行う場合があります。

3 参加資格

本大会は以下の参加資格全てを満たす方のみが参加できます。

- ・本大会規約に同意いただける方。
- ・18歳未満の方が応募される場合、保護者、親権者などの法定代理人の同意がある方。
- ・『DUEL MASTERS PLAY'S』の最新バージョンがインストールされた端末およびアカウントを持っている方。
- ・ボイスチャットアプリ『Discord』が利用でき、『Discord』上で運営チームからの連絡に応答できる方。
- ・本大会への出場にかかる費用（インターネット接続料、端末代、通信費、電気代、その他一切の費用を含み

ます) を出場者本人で負担いただける方。

- ・公的機関の発行する身分証明書（コピー不可）を運営チームに提示できる方。
- ・日本語で運営チームスタッフや他の出場者と円滑にコミュニケーションが取れる方。
- ・本大会の運営、進行に関して、運営チームスタッフの指示に従っていただける方。
- ・本大会規約と別途指定する大会進行手順を理解し順守いただける方。
- ・運営チームより大会出場禁止処分を受けていない方。
- ・転載系まとめサイトの運営に関与していない方。
- ・RMT（リアルマネートレード）関連企業に所属していない方。
- ・暴力団員、暴力団関係者又はその他反社会的勢力に該当しない方かつそれらに関与するものではない方。
- ・本大会に関して、予告なく内容の変更や中止になる場合があることに同意いただける方。

また、本大会の「決勝ラウンド」に参加するには以下の参加資格全てを満たす必要があります。

- ・2022年4月2日時点で、義務教育課程を修了した15歳以上の方。
- ・15歳以上18歳未満の方が応募される場合、保護者、親権者などの法定代理人の同意がある方。
- ・日本国内に在住している方。
- ・決勝ラウンドにて、運営チームが撮影する出場者個人が判別できる映像（マスク不可）を公式サイト等での掲載やYouTube等で配信されることに同意いただける方。
- ・決勝ラウンドにて、運営チームが手配する機材および端末（パソコンやスマートフォンなど）を用いて、出場者個人が判別できる映像（マスク不可）を運営チームへ提供し、公式サイト等での掲載やYouTube等で配信されることに同意いただき、その映像の提供にあたっての事前確認にご協力いただける方。
- ・決勝ラウンドにて、運営チームが手配する機材及び端末を用いて試合を行うこと、及び、その事前確認にご協力いただける方。
- ・2023年9月22日～24日に、決勝ラウンドへの出場および生放送出演の招待のため、東京都内にある指定のスタジオへ移動することが可能（各主要都市から東京までの特急や新幹線または飛行機の費用は本人立替のち運営チームが負担します）で、運営チームが手配するホテルへ宿泊することが可能（ホテルの費用は運営チームが負担します）な方。

4 大会について

本大会は、1次予選ラウンド、2次予選ラウンド、決勝ラウンドの3部で構成されています。

1次予選ラウンドはアプリ内で、1stステージ・2ndステージ・FINALステージに分かれた全3ステージを行います。各ステージを突破すると次のステージに参加することができ、FINALステージを突破した方は2次予選ラウンドの出場権を獲得します。

2次予選ラウンドはダブルエリミネーション+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に移行する段階で出場者を4ブロックに分割し、各ブロックから2名が決勝ラウンドへの出場権を獲得します。

決勝ラウンド（予選ラウンド突破者による最大8名）はシングルエリミネーション方式で行い、優勝者を決めます。

4. 1 使用機材および大会用データ

- ・本大会では、『DUEL MASTERS PLAY'S』の最新バージョンがインストールされた端末を用意していただき、各出場者はご自身の端末およびアカウントを使用して大会に参加していただきます。
- ・本大会では、各出場者は自身の端末および端末の通信環境や電源状況に関する責任を持ちます。
- ・本大会の 1 次予選ラウンドでは、アプリ内 1 次予選ラウンド専用のモードにて、2 次予選ラウンド及び決勝ラウンドでは「大会モード」にて対戦を行います。どちらのモードも『DUEL MASTERS PLAY'S』アプリ内の全ての通常カードが使用可能となります。
- ・決勝ラウンドでは、運営チームが手配する機材および端末を用いて、出場者個人が判別できる映像（マスク不可）を運営チームへ提供していただきます。
- ・決勝ラウンドでは、運営チームが手配する機材及び端末を用いて、試合を行っていただく場合があります。また、予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営チームの指示および裁定に従っていただきます。

5 1 次予選ラウンド

5. 1 大会形式

- ・アプリ内モード「BATTLE ARENA」にて開催。1st ステージ・2nd ステージ・FINAL ステージに分かれた全 3 ステージを行います。各ステージを突破すると次のステージに参加することができ、FINAL ステージを突破した方は 2 次予選ラウンドの出場権を獲得します。
- ・1st ステージ、2nd ステージは 1 日あたりの既定の挑戦回数があり、その範囲であれば何度でも挑戦可能です。既定の勝利数を達成することで、次のステージに進行可能です。FINAL ステージは 1 回のみ挑戦可能で、全勝もしくは 1 敗で終了の方は 2 次予選ラウンドに進出します。

5. 2 試合形式

- ・アプリ内モード「BATTLE ARENA」に参加している方同士で試合が開始され、各試合は、Best of 1（1 本先取）方式で行われます。
- ・出場者は本モード専用のデッキ登録を行い、それを用いて対戦します。フォーマットは「NEW Division」で、全カードが使用可能であり、途中でデッキ内容を変更することもできます。
- ・バトルの先攻および後攻はランダムに決定されます。

6 2 次予選ラウンド

6. 1 大会形式

- ・1 次予選ラウンドを突破した方のみが参加可能です。
- ・ダブルエリミネーション方式（全 5～7 回戦、出場者数により変動）を行った後に、1 敗もしくは 0 敗の出場者で、シングルエリミネーション方式（全 3 回戦）を行います。
- ・ダブルエリミネーション方式とは、2 敗した時点で大会から除外される方式です。
- ・シングルエリミネーション方式とは、1 敗した時点で大会から除外される方式です。

- ・上記方式により、シングルエリミネーション 3 回戦を勝利した 8 名が決勝ラウンドへの出場権を獲得します。

6. 2 試合形式

- ・予選ラウンドは、Best of 1（1 本先取）方式で行われ、先に 1 バトル勝利した出場者が試合に勝利します。
- ・本大会では、別途運営チームが定める日時までにフォーマット「NEW Division」での 1 つのデッキを登録します。本大会中は、登録したデッキ内容の変更はできません。（登録したデッキを 2 次予選ラウンドと決勝ラウンドで共通して使用します）
- ・予選ラウンドにおいて、ボイスチャットアプリ『Discord』で意思疎通が行えない、または、応答が行えない場合には、運営チームの判断によって不戦敗となります。

7 決勝ラウンド

7. 1 大会形式

- ・予選ラウンド突破者 8 名による、シングルエリミネーション方式（全 3 回戦）で行います。
- ・シングルエリミネーション方式とは、1 敗した時点で大会から除外される方式です。

7. 2 試合形式

- ・決勝ラウンドは、Best of 3（2 本先取）方式で行われ、先に 2 バトル勝利した出場者が試合に勝利します。
- ・各出場者が事前に登録を行ったデッキを用いて試合を行います。
- ・出場者には決勝ラウンドでの成績に応じて、規定の賞金が授与されます。
- ・決勝ラウンドのリザーバーは予選ラウンド各ブロックの、決勝出場者以外の成績優秀者の中から計 1 名が選出されます。決勝ラウンドで欠員が出た場合に、リザーバーは欠員補充として決勝ラウンドへの出場権を得ることになります。リザーバーの選出方法は、運営チームが定める方法でランダムに選出されます。
- ・各試合の 1 バトル目の先攻および後攻はランダムに決定され、2 バトル目以降は直前のゲームで敗北した出場者が先攻となります。

8 2 次予選ラウンド、決勝ラウンドの大会の進行について

8. 1 集合

- ・2 次予選ラウンド当日は、指定された時間になりましたら大会エントリーサイト上で「チェックイン」を行ってください。
- ・決勝ラウンド当日は、指定された時間に指定された場所へ集合してください。
- ・大会日程およびタイムテーブルに関しては、出場者の都合による変更は受け付けません。
- ・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。

8. 2 大会進行のやりとり

- ・試合進行のやりとりは全て、ボイスチャットアプリ『Discord』又は運営チームが指定するサイト上で行ってください。
- ・対戦開始時間になりましたら、指定された大会進行用チャンネルおよびチャット欄にて大会運営スタッフの指示に従って、対戦の準備を行ってください。
- ・大会運営スタッフの指示でホストとなった出場者は「大会モード」でルームを立ち上げ、指定されたチャンネルおよびチャット欄に入室し、6桁の数字の「入室コード」を対戦相手に共有してください。
- ・ゲストとなった出場者は、共有された6桁の数字の「入室コード」でルームに入室し、対戦を開始してください。
- ・運営チームが定める時間までに、対戦を行うための連絡を適正に行えない、または、対戦の開始を適正に行えないと運営チームが判断した場合、該当の出場者に対して「不戦敗」の裁定が下されます。

8. 3 試合中のトラブル

- ・試合の続行が不可能になったとき、各出場者はただちに運営チームにその旨を申告し、運営チームの判断に従うものとします。
- ・両者回線切断などによる「両者敗北」が発生した場合、運営チームの判断に従うものとします。
- ・ゲーム内の不具合やバグによって、バトルが正常に終了しない状態や続行不可能な状態になった場合、大会運営スタッフの指示に従って、運営チームの判断や裁定に従うものとします。

8. 4 賞金

・賞金総額：100万円 1位：50万円（1名）、2位：20万円（1名）、TOP4：10万円（2名）、TOP8：2.5万円（4名）

※賞金は後日銀行振込となりますので、入賞者の方々には、別途個別に銀行口座情報を確認させていただきます。なお、各情報を運営チームが別途指定する期日までにご提供いただけない場合は、賞金を受領する資格が剥奪されますので、ご注意ください。

※賞金の振込先は、日本国内に本店のある銀行に限ります。

※振込手数料は当社の負担とします。

※賞金は、国税庁の定める税率にて源泉徴収額を差し引いた金額をご入金する場合がございます。予めご了承ください。

※賞金を受領する権利は、第三者に譲渡することはできません。（ただし、賞金受領者が未成年の場合の法定代理人を除く）

9 配信

- ・決勝ラウンド当日、YouTube等の動画配信を予定しています。
- ・決勝ラウンドでは、全てのバトルの内容が、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。
- ・全ての出場者は、本大会で行われる全てのバトルの内容および出場者個人が判別できる映像を運営チームによって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。（原則マスク不可、但し配信や演出その他の都合で運営チームの判断により、マスク等の着用を認める場合があります）

10 禁止事項

出場者は以下の行為を行ってはなりません。

- ・本大会規約に反すること。
- ・大会運営に関する情報を、運営チームの許可無く外部へ公開すること。
- ・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。
- ・同一の人物が複数回、大会への応募を行うこと。
- ・本大会への参加権を他者に譲渡すること。
- ・定められた時間に定められた場所に集合しないこと。
- ・大会開始後に運営チームに無断で大会を離脱すること。
- ・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、運営を意図的に妨害すること。
- ・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、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- ・反社会的勢力と関係すること。
- ・強制終了するなど、故意にバトルを続行不可能にすること。
- ・対戦相手や他の出場者へ賞金を分配する、もしくはその約束を打診すること。
- ・故意に敗北するよう他の出場者に働きかける、もしくはその働きかけに応じて故意に敗北すること。
- ・運営チームに無断でバトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
- ・試合中に、対戦相手や大会運営スタッフ以外の者と、運営チームに無断でコミュニケーションを取ること、もしくは試合の助言を受けたりすること。
- ・試合中の出場者にみだりに話しかけること、もしくは試合に影響する行為を行うこと。
- ・公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、その他不適切と運営チームが判断するゲーム内の名前を使用すること。
- ・SNS上などで暴言やハラスメント行為、暴力など非紳士的行為、投稿を行うこと。
- ・本大会に関して賭博を行うこと。
- ・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、又は以下の物やサービスを、方法の如何を問わず宣伝すること。
 - ① 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もの
 - ② 『DUEL MASTERS PLAY'S』その他当社のゲームの利用規約に違反するサービス
- ・その他運営チームが不適切と判断する行為を行うこと。

11 ペナルティ

- ・出場者が本大会規約に違反したと運営チームが判断した場合、違反した出場者にペナルティを与えます。
- ・大会への出場が不適切だと運営チームが判断した場合、大会の失格や出場停止などのペナルティを与えること

があります。

- ・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、本大会会場からの退場、一定期間の『DUEL MASTERS PLAY'S』に関わる大会の出場禁止、無期の出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営チームが決定します。
- ・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ます。
- ・運営チームは与えたペナルティを、『DUEL MASTERS PLAY'S』公式ウェブサイト上などで公表できるものとしません。
- ・ペナルティによって大会失格処分が下された場合、本大会の参加資格や賞金獲得資格は剥奪されます。

12 一般

12.1 免責事項

- ・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。運営チームの故意や重過失に起因する事由による本大会の日程変更時を除き、運営チームは出場者に対して賞金や交通費、支援の支払いを行いません。また運営チームの故意や重過失に起因する事由による本大会の日程変更時を除き、運営チームは出場者に対してその責任を負わず、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。
- ・出場者同士のトラブルや、出場者が本大会規約に違反したことにより生じた損害について、運営チームは一切の責任を負いません。但し、運営チームの故意や重過失による場合を除きます。

12.2 肖像権および個人情報の取り扱い

- ・出場者は、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なら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・ビデオならびに情報メディアなどによる商業的利用を無償で永久に承諾します。
- ・提供頂いた個人情報は、当選に関わる連絡、大会の運営、プロモーション（ウェブサイト、SNS、動画投稿サイトへの掲載等）に必要な範囲内で使用します。個人情報の具体的な取扱規約につきましては、以下のウェブサイトをご覧ください。

<https://www.takaratomy.co.jp/privacypolicy/index.html>

13 規約の変更

- ・運営チームは、予告なく本大会規約を変更する権利を有します。
- ・本大会規約が変更される際は『DUEL MASTERS PLAY'S』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 変更履歴

2022年7月6日、初版発行

2022年12月2日、9thの内容に修正

2023年6月9日、10thの内容に修正

15 お問い合わせ先

Web でのお問い合わせ : <https://dmps-tournament.takaratomy.co.jp/contact.asp>