



# REIGN DMPS VERTEX CUP

## 大会規約

### 1 はじめに

- 1.1 大会の運営・管理
- 1.2 運営チーム

### 2 参加資格

### 3 大会形式

- 3.1 大会エントリー
- 3.2 試合フォーマット
- 3.3 トーナメント形式
- 3.4 対戦形式

### 4 賞品

- 4.1 賞品内容
- 4.2 賞品に関する注意事項

### 5 大会の進行

- 5.1 デッキの事前登録
- 5.2 集合
- 5.3 試合中のトラブル
- 5.4 試合結果の報告

### 6 対戦環境

- 6.1 端末

- 6.2 クライアント

- 6.3 アカウント

### 7 配信

### 8 禁止事項

### 9 ペナルティ

### 10 一般

- 10.1 免責事項
- 10.2 肖像権、パブリシティ権及び個人情報の取り扱い

### 11 規約の変更

### 12 お問い合わせ

### 13 変更履歴等

# 1 はじめに

---

本大会規約は「REIGN DMPS VERTEX CUP」におけるルールを定めるものです。

## 1.1 大会の運営・管理

---

- (1) 「REIGN DMPS VERTEX CUP」（以下、「本大会」といいます）は Game Tournament 「REIGN」運営チームおよび「REIGN DMPS VERTEX CUP」運営チーム（以下、「運営チーム」といいます）が企画および運営、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、「本規約」といいます）
- (2) 運営チームは本規約に従って、本大会を進行するほか、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。

## 1.2 運営チーム

---

### 1.2.1 運営チームが対応出来ること

- ・本規約に違反する参加者の行為が確認された場合における報告の受付、参加者の行為の調査、ならびに参加者への警告および各種措置の実施。
- ・その他、運営チームにより対応が必要だと判断された事項。

### 1.2.2 運営チームが対応出来ないこと

- ・参加者の ID、パスワードなどのお問い合わせに対する回答。
- ・ゲーム攻略に関する情報やゲームの仕様に関する情報の開示・提供。
- ・ゲーム内および運営に使用するサイト内で各種の不具合が確認された場合における参加者からの報告の受付、並びにその修正作業。
- ・他の参加者に関する情報の開示。
- ・参加者同士のいさかい、トラブルへの対応。
- ・その他、運営チームにより対応するべきでないと判断された事項。

### 1.2.3 サポート言語

本サービスの運営チームによるサポートは原則として日本語でのみのサポートとします。日本語以外の言語によるお問い合わせ等につきましては、返信や対応を行えない場合があります。

# 2 参加資格

---

本大会は e スポーツコミュニティ大会として継続的に開催するため、以下の参加資格が必要となります。

- (1) 本規約に同意いただけること。
- (2) 「Tonamel」の大会ページから参加申し込み（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) 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。
- (4) 日本語で運営チームと円滑にコミュニケーションが取れること。
- (5) 本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。
- (6) 本規約と別途指定する参加条件を満たしていること。
- (7) 運営チームより大会出場禁止処分を受けていないこと。
- (8) ゲーム運営会社及び運営事務局よりアカウントの停止、大会出場禁止処分を受けていないこと。
- (9) 大会中の配信を許可すること。
- (10) 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。
- (11) 参加者とその親族を含め、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、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 大会形式

---

本大会は、一つの大会で構成されています。

#### 3.1 大会エントリー

---

- (1) エントリーは「Tonamel」の大会ページにて行います。
- (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、誰でも無料で参加出来ます。
- (4) エントリー時には、以下項目について登録が必要です。
  - ① エントリー名 / ゲーム内プレイヤーID / 使用デッキ
  - ② エントリー名はご本人様確認および賞品に関する連絡のために使用致します。
  - ③ エントリー名はゲーム内の名前と統一する必要があります。
  - ④ エントリー後は、運営チームからの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更しないようお願い致します。
  - ⑤ ゲーム内プレイヤーID は賞品の受け渡しのために使用致します。
  - ⑥ 運営チームはゲーム内の名前について変更を要請でき、参加者はその要請に従う必要があります。
  - ⑦ 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、本規約と別途記載の方法でのみ可能となります。

- ⑧ 大会エントリーに際し、ご提供頂きました個人情報、本規約で明示する利用目的のみ使用致します。
- (5) エントリーを行った方が定員を超えた場合、「Toname!」の機能に則り、エントリー先着順にて参加者を決定致します。

## 3.2 試合フォーマット

---

本大会で行われる試合は、「New Division」を採用しています。詳細は大会ページをご確認ください。

## 3.3 トーナメント形式

---

- (1) トーナメント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ことがあります。

## 3.4 試合方式

---

- (1) 最大対戦数は大会ごとに異なります。
- (2) それぞれのバトルにおける「先攻」「後攻」は、ランダムに決定されます。

# 4 賞品

---

本大会の賞品については記載しています。

## 4.1 賞品内容

---

- (1) 賞品内容は大会規模に応じて変更されます。
- (2) 大会規模とそれに対する賞品内容はデュエル・マスターズ プレイス運営から公開されている情報をご確認ください。

## 4.2 賞品に関する注意事項

---

- (1) 賞品受け取りまでの期間中にゲーム内のプレイヤーネームを変更した場合、付与されない可能性があります。
- (2) 公式大会予選不戦勝権利は次回の BATTLE ARENA で使用出来る不戦勝権利 (Bye1) となります。

- (3) 公式大会予選不戦勝権利の獲得には BATTLE ARENA の参加資格を満たしている必要があります。

## 5 大会の進行

---

本大会の進行について定めています。

### 5.1 デッキの事前登録

---

- (1) 本大会に参加する参加者は、エントリー時に使用デッキのスクリーンショットを事前登録している必要があります。
- (2) デッキの登録期間はエントリー開始後から大会開始時刻までとします。

### 5.2 集合

---

- (1) 指定する時間までに、指定する場所に集合しなかった場合、大会への参加は出来ません。
- (2) 大会日程およびタイムテーブルに関しては、参加者による変更は受け付けません。
- (3) 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。
- (4) 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、対戦カードが決まり次第、ルームマッチのルームを作成し、対戦チャットに入力・送信してください。
- (5) 対戦カード確定時刻から 10 分後までに、ルームに入室していない場合はその選手をその試合の不戦敗として処理します。

### 5.3 試合中のトラブル

---

- (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、各参加者は直ちにトラブル発生時のスクリーンショットを撮影したうえで、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、参加者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) 運営チームは、試合の続行が不可能になった旨の申告を受けた場合、参加者に対する聞き取り、スクリーンショットの確認などを行い、バトルの続行が不可能になった原因となる端末を使用していたと運営チームが認める参加者に対し、バトルの敗北の裁定を下す場合があります。

- (4) 参加者は、試合を行う上において使用する機材・通信環境についての全ての責任を持つものとし、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。
- (5) 参加者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。
- (6) 運営チームへの申告をせずに試合を再開した場合、ペナルティが与えられる場合があります。
- (7) 既知の不具合により、試合の続行不能や、正常でないアプリケーションの挙動などのトラブルが発生する可能性があるとき、運営チームは臨時的ルールを制定できるものとします。

## 5.4 試合結果の報告

---

- (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う義務があります。
- (2) 運営チームは試合結果の報告内容をもとに大会を進行致します。

## 6 対戦環境

---

本大会での対戦環境について定めています。

### 6.1 端末

---

- (1) 本大会は、株式会社タカラトミーが公開している「デュエル・マスターズ プレイス」の最新バージョンがインストールされた端末（スマートフォンやノートパソコンなど）を各参加者にご持参いただき、各参加者をご自身の端末で試合を行います。
- (2) 各参加者は、自身が使用する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。

### 6.2 クライアント

---

株式会社タカラトミーが公開している「デュエル・マスターズ プレイス」の最新バージョンを使用して試合を行います。

### 6.3 アカウント

---

- (1) 各参加者は、エントリーページにて登録したご自身のアカウントを使用して試合を行います。
- (2) 大会参加者 1 名につき、1 つのアカウントを使用して試合を行います。複数アカウントの使用は認められておりません。

## 7 配信

---

- (1) 本大会では、全てのバトルの全ての内容が、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) 全ての参加者は、大会で行われるバトルの全ての内容がストリーミング放送されること、大会後アーカイブにその内容を残すこと、並びに運営チームによるアーカイブ動画の使用に同意したものとします。
- (3) 選手個人による配信は、5分以上のディレイを挿入する必要があります。
- (4) ディレイが挿入できない場合は配信を中止しなければなりません。また、運営チームは配信を行う選手に対して、配信停止やディレイ導入の指示が出来るものとします。
- (5) 選手個人によるストリーミング放送のアーカイブ公開についての制限は設けません。

## 8 禁止事項

---

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約に反すること。
- (2) 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) 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) 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、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) 定められた時間に定められた場所に集合しないこと。
- (9) 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。
- (10) 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。
- (11) クライアントを強制終了するなど、故意にバトルを続行不可能にすること。
- (12) 運営チームに無断で試合用のルームから退出すること。
- (13) 試合相手や他の参加者へ賞金を分配する、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参加者に働きかける、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、他の参加者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、他の参加者、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) 試合中の参加者にみだりに話しかけること。
- (19) 大会運営スタッフの許可なく試合中にメモを取るなど、試合に関する記録を取ること。
- (20) 試合中、「デュエル・マスターズ プレイス」以外のアプリケーションを起動して情報を閲覧したり、試合に必要な機材以外の電子機器（スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット PC など）を操作したりすること。
- (21) 本大会参加中に規模の大小を問わず、他の大会に同時に参加すること。
- (22) クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- (23) チートツールを使用するなどして、自己や他の参加者のゲームプレイを有利または不利に進めたり、ゲーム内キャラクターなどのゲームデータを改変したりすること。
- (24) 八百長やアブユーズ行為と呼ばれる、複数のプレイヤーが談合して、あるいは個人が複数の PC を用いて、勝率など、試合内容・戦績を操作し、不正を行うこと。
- (25) ゴースティングなどの大会配信を悪用して対戦結果に影響を与えるような行為。
- (26) 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。
- (27) SNS など、「REIGN」や「デュエル・マスターズ プレイス」の信用を失わせるような言動、他の参加者に対する暴言やハラスメント行為、他の参加者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。
- (28) 株式会社タカラトミーが定める、「デュエル・マスターズ プレイス」の利用規約に違反すること。
- (29) 株式会社カヤックが定める、「Tonamel」の利用規約に違反すること。
- (30) 本大会に関して賭博を行うこと。
- (31) 反社会的勢力と関係すること。
- (32) 上記の他、運営チームにより不適切であると判断された行為。

## 9 ペナルティ

---

- (1) 参加者が本規約に違反したと運営チームが認めた場合、違反した参加者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参加者は、いかなる理由があっても大会に参加することは出来ません。
- (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 REIGN DMPS VERTEX CUP 出場禁止、無期限の REIGN DMPS VERTEX CUP 出場禁



止、及び Game Tournament「REIGN」運営チームが運営する一切のイベントへの出場禁止があり、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。

- (4) 同一の人物が繰り返し本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) 運営チームは与えたペナルティを、Game Tournament「REIGN」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、賞金獲得資格は剥奪されます。

---

## 10 一般

---

### 10.1 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。運営チームの責任によらない不可抗力による変更時は、賞金の支払いを行わない場合があります。
- (2) 参加者同士のトラブルや、参加者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。

---

### 10.2 肖像権、パブリシティ権及び個人情報の取り扱い

- (1) エントリーに際して、提供された参加者の個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用致します。
- (2) 参加者は、参加中の肖像・ゲーム内の名前および自己紹介などの情報が、運営チーム及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及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。

---

## 11 規約の変更

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。

本規約が変更される際は Game Tournament「REIGN」公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発行するものとします。

---

## 12 お問い合わせ

---

reign.gametournament@gmail.com

[https://twitter.com/gt\\_REIGN](https://twitter.com/gt_REIGN)

※企業やメディアによるお問い合わせは上記メールアドレスから参加者によるお問い合わせは上記  
Twitter のダイレクトメッセージからお願いします。

※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頂く場合  
があります。予めご了承ください。

※大会期間中のお問い合わせは指定の大会ページ内の対戦チャットにて行ってください。

## 13 変更履歴等

---

2022年3月24日 制定

2022年6月26日 更新

2024年1月17日 更新