

# 『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』 ガンダムゲーム35周年 バトオペ2オンライン交流マッチ 【大会規約】

はじめに	2
大会運営・管理	2
大会概要	2
クライアント	2
大会構成	2
大会日程	2
大会賞品	2
参加資格	3
参加登録	3
チーム・選手	3
登録情報	3
試合形式	3
レギュレーション	3
タイブレーク	4
大会進行	4
大会Discordサーバー	4
参加表明・点呼	4
エントリーから大会当日までの手引き	5
選手の欠場、日程・タイムテーブルの変更	6
アカウント・端末・通信環境	6
再試合の判断	6
個人配信	7
罰則	7
禁止事項	7
一般規定	8
免責事項	8
肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等	8
秘密情報の保持	8
大会ルールの変更	8
附則	8

# 1. はじめに

## 1.1. 大会運営・管理

- ・『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』ガンダムゲーム35周年 バトオペ2オンライン交流マッチ(以下、本大会)は、株式会社バンダイナムコエンターテインメント及び同社の委託する企業で構成される大会運営組織(以下、大会運営)が運営及び管理を行う。
- ・本大会への参加は後述の大会規約(以下、大会ルール)を遵守する意思表示とみなす。
- ・大会運営は大会ルールにおいて提起されない問題、または大会ルールを適用することで著しく公平性を欠く結果となる問題に対して裁定権を有する。

# 2. 大会概要

## 2.1. クライアント

本大会で使用するタイトル及びバージョンはPlayStation®4 /PlayStation®5『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』(以下、本タイトル)の最新バージョンとする。

## 2.2. 大会構成

本大会は16チームによるシングルエリミネーショントーナメントである。  
抽選によって選出された16チームが予選を戦い、勝ち上がった8チームが同日に開催される本戦に出場する。本戦は公式配信にて取り上げさせていただく予定です。  
マッチは決勝戦を除き1バトル先取制(BO1)、決勝戦は2バトル先取制(BO3)とする。  
※マッチ:トーナメントにおける勝利チームを決定する対戦に相当  
※バトル:本タイトルにおける8分のゲーム内対戦1回分に相当

## 2.3. 大会日程

2022年1月1日(土)14時00分:告知  
2022年1月6日(木)14時00分:エントリー開始  
2022年1月17日(月)14時00分:エントリー締め切り  
2022年1月24日(月)14時00分:順次抽選結果発表、参加表明受付開始  
2022年1月28日(金)18時00分:参加表明締め切り、20時00分頃トーナメント公開  
2022年2月4日(金)19時00分:フレンド申請承認期限  
2022年2月5日(土)13時30分:点呼開始、15時10分頃:予選第1試合開始  
2022年2月5日(土)17時10分頃:本戦第1試合開始

## 2.4. 大会賞品

1位のチームメンバー全員に下記の通りに賞として物品(以下、賞品)が贈られる。  
・ガンダムゲーム35周年記念パーカー(サイズはS,M,L,XLから選択できる。)  
・ガンダムゲーム35周年記念マグカップ  
また、2位のチームメンバー全員に下記の通りに賞品が贈られる。  
・ガンダムゲーム35周年記念マグカップ  
詳細は本大会終了後に大会運営より賞品を獲得したチームのリーダーに連絡が行われる。  
※賞品のお届け先は日本国内のみとする。

## 3. 参加資格

本大会に参加する選手(以下、選手)は下記の参加資格を満たさなければならない。

- 1) 大会ルールに同意し、遵守すること
- 2) 2022年1月6日(木)時点で13歳以上であること
- 3) 2022年1月6日(木)時点で18歳未満の選手は保護者より参加承諾を得ること
- 4) 本大会に日本国内から参加すること
- 5) 日本国籍を所有し日本国内在住であること、または日本国籍を所有していない場合には在留資格を保有していること、それを証明できる資料を大会運営が提示を求めた場合に提示できること
- 6) 大会運営が指定するアプリケーションを導入し、大会運営と意思疎通が取れること
- 7) 本大会の進行が日本語で行われるため、日本語で大会運営と意思疎通が取れること
- 8) ネットワーク回線は必ず有線LAN接続で本大会に参加すること
- 9) メールアドレスなどの個人情報を大会運営に提供し、大会運営または大会運営が認定するメディア各社からの写真撮影や取材に応じられること
- 10) 大会運営が提示を求めた場合に公的機関の発行する身分証明書を提示できること
- 11) 大会運営が提出を求めた場合に指定する書類及び書類の写しを提出できること
- 12) 大会出場禁止処分を受けていないこと
- 13) 大会運営に所属していないこと

## 4. 参加登録

### 4.1. チーム・選手

- 1) チームはリーダーを含む5~6名の選手により構成されていること
- 2) バトルにはチーム内から5名の選手が出場すること
- 3) 選手は同時に複数のチームに所属しないこと
- 4) リーダーは運営との連絡作業、大会当日にマッチ結果の報告を大会サイトにて行うこと

### 4.2. 登録情報

・登録選手名はゲーム内で表示される名前(PSNオンラインID)と統一させ、大会Discordサーバー内のニックネームも登録選手名と統一しなければならない。

・登録情報が下記の項目に該当する場合、大会運営が修正を指示、編集する権利を有する。

- 1) 登録の有無にかかわらずブランドやトレードマークと類似または一致している場合
- 2) 本人を除いて現実の人間と類似または一致している場合
- 3) 大会ルールの「禁止事項」に該当する場合
- 4) 上記の他、運営チームにより不適切であると判断された場合

## 5. 試合形式

### 5.1. レギュレーション

ゲームルールとマップは以下の通りとする。

・予選

第1試合 ~ 第8試合: エースマッチ / 北極基地

・本戦 1回戦

第1試合、第2試合: ベーシック / 熱帯砂漠

第3試合、第4試合: ベーシック / 廃墟都市

- ・本戦 準決勝戦
    - 第1試合:エースマッチ / 北極基地
    - 第2試合:エースマッチ / 廃墟都市
  - ・本戦 決勝戦
    - 第1バトル、第2バトル、第3バトル:エースマッチ/北極基地
      - ※1回戦、準決勝戦の対戦組み合わせは上から順に第1試合、第2試合・・・とする。
      - ※決勝戦の第1バトルと第2バトルは出撃地点を入れ替えて試合を行います。
      - ※決勝戦の第2バトルを除き対戦表のチームで上側をTEAM A、下側をTEAM Bとする。
  - ・レーティングランク上限:S-以下
  - ・レーティングランク下限:D-以上
  - ・使用機体制限:チーム内での同一機体の使用禁止
  - ・COST制限:本大会の全てのバトルにおいてコスト450のみの機体の使用
    - ※大会当日は試合前にチーム別に使用機体の聞き取りをさせていただきます。
  - ・参加人数:5 VS 5
  - ・ネットワーク回線は必ず有線LAN接続で本大会に参加すること
- 上記のレギュレーションに違反したチームに対して大会運営は罰則を科すことができる。

## 5.2. タイブ레이크

ゲーム内の試合結果が引き分けになった場合には以下のタイブ레이크ルールを適用する。

- ① 個人スコアTOPのスコアが高い選手が所属するチームの勝利
- ②「①」が同点の場合、与ダメージTOPのスコアが高い選手が所属するチームの勝利
- ③「②」が同点の場合、アシストスコアTOPのスコアが高い選手が所属するチームの勝利
- ④「③」が同点の場合、陽動TOPのスコアが高い選手が所属するチームの勝利

## 6. 大会進行

### 6.1. 大会Discordサーバー

- ・大会進行はチャットアプリケーション『Discord』を用いて行われる。選手は大会サイトから大会Discordサーバーに接続を行い、大会運営からの連絡を確認しなければならない。
- ・大会Discordサーバー内のニックネームは登録選手名(PSNオンラインID、ゲーム内ネーム)と同名に設定する。
- ・Discordにて連絡の取れない選手により大会進行が妨げられる場合には、一定時間経過後に当該選手の所属するチームに罰則を科す場合がある。

### 6.2. 参加表明・点呼

- ・抽選により選ばれたチームのリーダーは1月28日(金)18時00分までにDiscord上で参加表明を行わなければならない。
- ・大会に出場が確定したチームのリーダーは2月5日(土)13時30分から大会運営が定めた時間までにDiscord上で点呼をしなければならない。
- ・大会運営が参加表明、点呼を確認できないチームは罰則を科される、または参加辞退として扱われる可能性がある。

## 7. エントリーから大会当日までの手引き

- 1) エントリーは大会サイトにて1月6日(木)14時00分から受付を開始する。  
エントリーは下記手順で行う。(詳細は大会サイトをご確認ください。)
  - a) 選手全員が「ログイン/新規登録」からアカウントを作成し、ログイン後に「プロフィール設定」で必須項目を入力
  - b) リーダー以外の選手は「JCGユーザーID」をリーダーに連絡  
「JCGユーザーID」は「ユーザー」>「プロフィール設定」から確認可能
  - c) リーダーは「チーム作成」からチームを作成し、「チーム編集」からチームに所属する選手の「JCGユーザーID」を登録
  - d) リーダーは4名以上の選手を登録後に「更新」を押下
- 2) エントリーは1月17日(月)14時00分に受付を終了する。
- 3) 抽選結果は1月24日(月)14時00分にDiscordにて一斉に発表される。また、メールでの個別連絡は15時00分以降に順次送信される。「優先当選」16チーム、「補欠当選」4チームはDiscordにて抽選結果発表と同時に参加表明の受付を開始する。
- 4) 参加表明として「優先当選」チーム、「補欠当選」チームのリーダーは1月28日(金)18時00分(以下、参加表明期限)までに、大会Discordサーバーに接続しDiscord内の案内に従い大会運営に連絡を取らなければならない。
- 5) 出場チームの確定までは下記の手順に従う。
  - a) 「優先当選」チームはリーダーが参加表明期限までに参加表明を行うことで大会への出場が確定する。  
「優先当選」で参加表明期限までに参加表明を行わなかったチームがある場合には、「補欠当選」チームの繰り上げ当選処理が行われ、16チームの出場が確定した時点で当該「優先当選」チームは優先権を失う。
  - b) 「補欠当選」で参加表明期限までにチームのリーダーが参加表明を行ったチームは、同期限までに参加表明を行わなかった「優先当選」チームの数だけ、大会運営の指定する順番で繰り上げ当選となり出場が確定する。
  - c) 参加表明期限後に出場確定チームが16チーム未満の場合には、2月4日(金)18時00分までであれば「優先当選」「補欠当選」チームの中から参加表明をしたと大会運営が認めたチームを先着順で大会出場確定とする。
  - d) 出場確定チームが予選開始前に欠場または失格となった場合には、参加表明を行ったチームの中から大会運営が指定するチームは大会出場となる。そのため、大会当日は出場未確定チーム含めてスタンバイをすること。
- 6) トーナメントは1月28日(金)20時00分頃に大会サイトにて公開される。
- 7) 当選チームの選手は、大会サイトに登録したPSIDに送られる大会運営からのフレンド申請を2月4日(金)19時00分までに承認する。※リーダーは必ず承認すること
- 8) 大会当日である2月5日(土)13時30分からは大会に出場する選手はゲームの準備を行い、リーダーはDiscordにて点呼を行うこと。
  - a) 点呼後に選手は運営の作成するルームへの入室テストを行い、入室テスト時点で5名の入室ができないチームは失格とする。このとき、当選していたチームで出場未確定であったチームの繰り上げ処理【5) d)】が行われる。
  - b) 各チームは事前にDiscordで案内される時間内に大会運営からの招待を受けルームに入室をする。  
※大会運営がリーダーを招待後に5分以上経過してもルーム入室がない選手がいる場合は、大会運営は当該チームに警告を行う。警告後に指定の時間が経過してもルーム入室がない選手がいる場合は、当該チームを敗北とする。
  - c) バトル終了後、リーダーは大会サイトで結果の入力を行う。  
※選手は試合結果のスクリーンショットまたは画像を保存しておくこと

## 8. 選手の欠場、日程・タイムテーブルの変更

- ・やむを得ない理由で選手が欠場する場合は、当該選手が所属するチームは速やかに大会運営へ報告を行う。
- ・選手の欠場があった場合には、当該選手が所属するチームはバトルに参加する選手をチーム内から補うことができる。
- ・選手の欠場によりバトルに参加可能な選手が5名未満となったチームは当該バトルで敗北となる。
- ・参加選手の都合による日程及びタイムテーブルの変更は行わない。
- ・大会運営は、運営上やむを得ない場合に日程及びタイムテーブルを変更する場合がある。

## 9. アカウント・端末・通信環境

- ・ネットワーク回線は必ず有線LAN接続で本大会に参加しなければならない。
- ・大会運営は使用するアカウント、端末を指定する権利を有する。
- ・大会運営による指定がない場合には、選手自身のアカウント、端末を用いて試合を行う。
- ・選手は選手自身の用意する端末、通信環境に対して責任を負う。
- ・コントローラーは純正品及び正規ライセンス品を使用しなければならない。

## 10. 再試合の判断

- ・全選手が正常にロードを完了し、操作が可能となった段階で原則的に試合は有効とする。
- ・選手が選手自身の端末の動作不良により試合の開始、続行が不可能となった場合でも原則的に試合は有効とする。その他の選手は試合を継続するようにしなければならない。
- ・試合中に安全上許容できないリスク、致命的な不具合、通信の切断、などの理由により試合の開始、続行が不可能となった選手がいる場合、当該選手は大会運営に速やかに報告を行わなければならない。大会運営が協議のうえで再試合についての判断を行う。試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければならない。
- ・観戦機能が停止した場合には原則、再試合を行うものとする。
- ・大会運営へ何らかの報告を行う場合はゲーム画面を撮影して証拠とすること。証拠が無い状態かつ対戦相手の同意を得られない申告は無効となる場合がある。
- ・大会運営の判断に対し、選手が正当な理由なく異議を述べ大会進行を妨げてはならない。
- ・再試合時には使用するMSの変更は可能とする。

## 11. 個人配信

- ・運営及び配信の終了した試合の様子を PlayStation のブロードキャスト機能やシェアスクリーン機能を用いて公開する事は問題ない。
- ・運営から通達があった場合には本大会に関する配信停止を行うこと。
- ・本大会に関する運営情報や他の選手に関する情報を、運営の承諾なく外部（動画配信プラットフォームや SNS など）へ公表、公開してはならない。

## 12. 罰則

選手が大会ルールに違反したと大会運営が判断した場合には、大会運営は選手に対して以下に定める罰則を科することができる。

- ・警告
- ・当該選手が所属するチームのバトルの敗北
- ・当該選手が所属するチームのマッチの敗北
- ・失格

大会運営は悪質さ、影響範囲などを総合的に考慮し上記以外にも罰則を科することができる。大会運営は与えた罰則について公式ウェブサイト上などで当該内容を公表できる。

## 13. 禁止事項

以下に該当する行為、またはそのおそれのある行為は禁止事項である。

大会運営は禁止事項に該当する行為に対して、大会運営単独の裁量で罰則を科す。

- ・大会ルール及びその他各種法令に反する行為
- ・冒涇及び差別的な発言
- ・嫌がらせ、性的嫌がらせ
- ・破壊的な言動、侮辱、誹謗中傷
- ・不道徳行為、非紳士的行為
- ・本タイトルへの改造行為
- ・クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること
- ・試合中(機体選択時も含む)の故意の回線切断、ゲームアプリを終了すること
- ・大会運営の本大会運営上必要な指示、要請に従わない、また、本大会の運営を意図的に妨害すること
- ・大会運営の本大会運営上必要な質問に適切に回答しない、また、大会運営に虚偽の申告をすること
- ・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密接な関係を有する者と関係すること
- ・別の選手のアカウトを利用して出場すること
- ・手抜きプレイや意図的な敗北の働きかけなどを行うこと
- ・対戦相手、他の選手、第三者との間で、試合内容に関して何らかの約束をすること
- ・試合中に、自分の所属するチームまたは本大会運営スタッフ以外の者と、大会運営の許可を得ずコミュニケーションをとる、または試合の助言を受けること
- ・試合中に観戦モニターを見る、または見ようとする行為、公式配信以外で配信されている試合を見ること
- ・試合中に試合内で得られる情報以外の情報を閲覧する、または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)を操作すること
- ・SNSにおいて、本大会及び本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと
- ・大会運営の許可なく、一般に公開されていない大会情報を公開すること
- ・大会運営の許可なく、特定企業や商品のPR活動を行うこと
- ・第三者を利用して禁止事項の上記項目を行うこと

## 14. 一般規定

### 14.1. 免責事項

ゲーム及びゲーム機器等のトラブルや天災等のやむを得ない事情が発生した場合、大会運営は試合及び本大会を延期、中断する場合がある。大会運営の責任によらない不可抗力による本大会の延期、中断によって生じた損害や不利益について、大会運営は選手に対して一切の責任を負わない。また、選手間で生じたトラブル、選手が大会ルールに違反したことにより生じた損害や不利益について、大会運営は大会運営の指示や対応に重大な過失がある場合を除き、一切の責任を負わない。

### 14.2. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

- ・提供された選手の個人情報は、本大会の運営や関連する広報等の範囲で利用する。
- ・選手は、参加中の肖像、ゲーム内の名前、年齢及び自己紹介などの情報が、大会運営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、付随して大会運営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、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する。

### 14.3. 秘密情報の保持

選手は以下の項目の情報を除き、大会運営の許可なく大会運営との契約を通じて知り得た秘密情報を公開してはならない。また、本契約の履行以外の目的で使用してはならない。

- ・選手が独自に開発した情報
  - ・取得した時に、既に公知となっていた情報
  - ・取得した後に、選手の責によらず公知、公用となった情報
  - ・正当な権利を有する第三者から守秘義務を負うことなく開示をされた情報
- 本条の規定は、本大会終了後も有効に存続するものとする。

## 15. 大会ルールの変更

- ・大会運営は予告なく大会ルールを変更する権利を有する。
- ・大会運営は大会ルールを変更する際にはリーダーに通知し、大会サイト等で告知する。
- ・変更後の大会ルールは前項の告知の時点をもって発効する。

## 16. 附則

2022年1月6日：本大会ルール第1稿を規定し実施する。