



# 「シティダンク2」全日本大会

## 大会規約

---

1. はじめに
2. 大会形式
  - 2.1. 西日本・東日本トップ8選抜戦
  - 2.2. 西日本・東日本チャンピオン決定戦
  - 2.3. 全日本チャンピオン決定戦
3. 配信
4. 大会の進行
5. 禁止事項
6. ペナルティ
7. 一般
  - 7.1. 免責事項
  - 7.2. 肖像権、パブリシティ権及び個人の取り扱い等
8. 規約の改定について
9. 運営事務局お問い合わせ先
10. 変更履歴等
11. 「シティダンク2」全日本大会のプライバシーポリシー

# 1. はじめに

- 1.1. 「シティダंक2」全日本大会（以下「本大会」）：西日本・東日本トップ8選抜戦（以下「予選」）、西日本・東日本チャンピオン決定戦（以下「リーグ戦」）、全日本チャンピオン決定戦（以下「プレイオフ」）は株式会社クッキースが「シティダंक2大会運営事務局」（以下「運営事務局」）を通じて運営及び管理を行い、以下の通り本大会のルールを定めています（以下「本規約」）。運営事務局は本規約に従い、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生じた場合や本規約の定めへの解釈が問題となる場合、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（詳細は4.大会の進行を参照）。本大会への参加者（以下「参加者」）は本規約を承諾し、本規約に従うものとします。

## 2. 大会形式

- 2.1. 西日本・東日本トップ8選抜戦（予選）
- 2.1.1. 大会形式：開催期間にオンラインで、スイスドロー形式で、トーナメント戦を行い、西日本・東日本上位8チームずつを選出、合計16チームがリーグ戦へ進出
- 2.1.2. エントリー期間：6月12日（金）～7月1日（水）
- ※エントリー費用：無料
- ※エントリー方法（下記専用ページ）：  
<https://tonamel.com/competition/ivkDj>  
<https://tonamel.com/competition/mtlj0>
- ※エントリー資格：  
日本国内でプレイしており、日本語でコミュニケーションが取れる参加者  
出身やお住まい関係なく、西日本・東日本どちらでもご自由にエントリー可能ですが、なるべくチームリーダーの出身地の地域の予選にご参加ください。  
西日本・東日本いずれかの参加が可能です。  
重複してエントリーをしているチーム/チームメンバーがいた場合、そのチームは失格となりますのでご注意ください。  
※失格や辞退について：原則それぞれの8位以下のチームから繰り上げることはありません。失格・辞退チームと対戦するチームは不戦勝となります。  
※未成年者は親の同意を得たうえでご参加ください。
- 2.1.3. 開催期間：  
東日本トップ8選抜戦：2020年7月4日(土) 13:00～（予定）  
西日本トップ8選抜戦：2020年7月5日(日) 13:00～（予定）

2.1.4. 主賞：西日本・東日本チャンピオン決定戦出場権

2.1.5. 副賞：

2.1.5.1. ダイヤ（ゲーム内アイテム）\*300／プレイヤー

2.1.5.2. 選手フレーム（ゲーム内アイテム）\*1／プレイヤー

2.1.5.3. 30,000円／チーム（ギフトカード）

2.1.6. 参加賞：

2.1.6.1. ダイヤ（ゲーム内アイテム）\*100／プレイヤー

2.1.6.2. アイコン枠（ゲーム内アイテム）\*1／プレイヤー ※予選エントリー及び、当日試合参加（3試合以上出場）を完遂したチームが対象

2.1.6.3. ※ゲーム内アイテム後日付与のため、エントリー時のゲームIDを変更しないでください

2.1.7. 対戦方法：BO3（最大3ゲーム）

2.1.8. トーナメント形式：スイスドロウ ※勝ち残り式ではなく、すべてのチームが一定数の試合を行うトーナメント方式です。

2.1.9. エントリー形式：最低3人最大5人1チーム（出場3名＋控え2名）

2.1.10. 試合サーバー：オーシャンハート

2.1.11. プレイヤー交代について：エントリーされたプレイヤーに限り、ゲームごとにプレイヤーを交代可能です。但し、チームメンバーとしてエントリーがされていないプレイヤーの出場が発覚した場合、そのチームは失格と致します。

2.2. 西日本・東日本チャンピオン決定戦（リーグ戦）

2.2.1. 大会形式：予選上位8チームが総当りのリーグ戦を行い、東西それぞれのリーグ戦チャンピオン及びトップ8の順位を決めます。

2.2.2. 開催期間：

2.2.2.1. 1回戦（4試合）：7月11日（土）13：00～（予定）

2.2.2.2. 2回戦（4試合）：7月18日（土）13：00～（予定）

2.2.2.3. 3回戦（4試合）：7月25日（土）13：00～（予定）

2.2.2.4. 4回戦（3試合）：8月1日（土）13：00～（予定）

※原則は上記スケジュールで行う予定だが、開催後、参加者の都合に応じて運営事務局が調整することがあります。

2.2.3. チャンピオン賞品：

2.2.3.1. 60,000円／チーム（現金またはギフトカード） ※上記手取り金額となり、原則運営事務局が税金をお支払いします。

2.2.3.2. リーグ戦優勝アイコン枠（ゲーム内アイテム）\*1／プレイヤー

2.2.4. 対戦方法：BO5（最大5ゲーム）

2.2.5. 試合形式：リーグ戦

2.2.6. ポイント及び順位付け：

2.2.6.1. 試合スコア：勝利：1スコア；失敗：0スコア

2.2.6.2. 試合スコア同点の場合、対戦ポイントで順位付け：

- 2.2.6.2.1. 3：0勝ちの場合：3ポイント
- 2.2.6.2.2. 3：1勝ちの場合：2ポイント
- 2.2.6.2.3. 3：2勝ちの場合：1ポイント
- 2.2.6.3. 対戦ポイントも同点の場合：両チームの試合の勝ち負け結果によって順位付けられます
- 2.2.7. 試合サーバー：運営事務局が専用サーバーを用意する ※後日発表
- 2.3. 全日本チャンピオン決定戦（プレイオフ）
  - 2.3.1. 大会形式：リーグ戦の順位によって、準決勝進出戦及び、準決勝・決勝戦を行い、全日本チャンピオン及びその他の賞を決定します。
  - 2.3.2. 開催期間（予定）：
    - 2.3.2.1. 準決勝進出戦：8月15日（土）13：00～
    - 2.3.2.2. 準決勝・決勝戦：8月29日（土）13：00～  
※原則は上記スケジュールで行う予定だが、開催後、参加者の都合に応じて運営事務局が調整することがあります。
  - 2.3.3. 全日本準決勝進出戦：
    - 2.3.3.1. 下記4ブロックからそれぞれ1チームを選出して、全日本決勝・決勝戦へ進出
      - 2.3.3.1.1. 【西日本Aブロック】（西日本リーグ戦1、4、5、8位チーム）
      - 2.3.3.1.2. 【西日本Bブロック】（西日本リーグ戦2、3、6、7位チーム）
      - 2.3.3.1.3. 【東日本Aブロック】（東日本リーグ戦1、4、5、8位チーム）
      - 2.3.3.1.4. 【東日本Bブロック】（東日本リーグ戦2、3、6、7位チーム）
    - 2.3.3.2. 対戦方法：BO5（最大5ゲーム）
    - 2.3.3.3. 試合形式：パラマストーナメント  
※例：
      - ・8位と5位チームと対戦、勝利チームが4位チームと対戦、勝利チームが1位と対戦
      - ・7位と6位チームと対戦、勝利チームが3位チームと対戦、勝利チームが2位と対戦
  - 2.3.4. 全日本準決勝・決勝戦：
    - 2.3.4.1. 西日本A・Bブロック対戦、東日本A・Bブロック対戦を行い、西日本と東日本それぞれのブロック優勝チームが決勝戦へ進出、負けたチームが準決勝戦へ進出  
対戦方法：BO5（最大5ゲーム）
  - 2.3.5. 賞及び賞品：
    - 2.3.5.1. 全日本チャンピオン：
      - 2.3.5.1.1. 1,000,000円／チーム（現金） ※上記手取り金額となり、原則運営事務局が税金をお支払いします。
      - 2.3.5.1.2. チャンピオンアイコン枠（ゲーム内アイテム）\*1／プレイヤー

- 2.3.5.2. 全日本準優勝：
  - 2.3.5.2.1. 300,000円／チーム（現金） ※上記手取り金額となり、原則運営事務局が税金をお支払いします。
  - 2.3.5.2.2. 準優勝アイコン枠（ゲーム内アイテム）\*1／プレイヤー
- 2.3.5.3. 全日本3位：
  - 2.3.5.3.1. 100,000円／チーム（現金） ※上記手取り金額となり、原則運営事務局が税金をお支払いします。
  - 2.3.5.3.2. 3位アイコン枠（ゲーム内アイテム）\*1／プレイヤー
- 2.3.5.4. 全日本MVP（計：1名）：
  - 2.3.5.4.1. 全日本MVPアイコン枠\*1／プレイヤー ※運営事務局がプレイオフのスタッツを参考に総合的な判断をする
- 2.3.5.5. 西日本・東日本BEST5（計：10名）：
  - 2.3.5.5.1. 西日本・東日本BEST5マイ称号\*1／プレイヤー ※運営事務局がプレイオフのスタッツを参考に総合的な判断をする
- 2.3.6. 対戦方法：BO5（最大5ゲーム）
- 2.3.7. 試合形式：トーナメント（※勝ち残り）
- 2.3.8. 試合サーバー：運営事務局が専用サーバーを用意する ※後日発表

### 3. 配信

- 3.1. リーグ戦及びプレイオフは、すべての試合のすべての内容がストリーミング放送されます。
- 3.2. リーグ戦及びプレイオフに出場する選手は、すべての試合のすべ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。
- 3.3. 本大会に参加する選手が試合開始から全試合終了までにストリーミング及びSNS投稿することを認めません。試合終了後は各自の責任下においてストリーミング及びSNS投稿することは可能です。
- 3.4. 運営事務局は大会参加者の実況配信行為について、遅延配信もしくは中止することを要求できます。運営事務局の指示に従わない場合は、ペナルティの対象となります。

### 4. 大会の進行

本大会の進行について以下に規定します。

- 4.1. 集合

- 4.1.1. 全日本大会に参加するチームは、運営事務局が指定する予選実施時間に、各チームの責任において予選に参加してください。
  - 4.1.2. 指定する時間に、予選に参加しなかった場合は、大会への参加はできません
  - 4.1.3. リーグ戦及びプレイオフに参加するチームは、運営事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。指定された時間に集合（オンラインでの出場準備を含みます）しなかった場合、大会への参加できません。
  - 4.1.4. 大会実施日程および試合実施に関しては、参加者及び参加チームによる変更は原則的に受け付けません。
  - 4.1.5. 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、大会実施日程および大会実施時間を変更することがあります。
- 4.2. 試合中のトラブル
- 4.2.1. 本大会中の通信の切断や端末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、当該の試合には参加できません。ただし、トラブルが解決し、再度試合に復帰ができた場合は、続行することを認めます。なお、復帰できた場合の結果については、ゲームアプリ内の結果を正とし、再試合はみとめません。
  - 4.2.2. 運営事務局は、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を行い、裁定を下す権利を有します。
  - 4.2.3. 本大会参加者は、試合を行う上で使用する機材・通信環境についての全ての責任を持つものとします。試合中のいかなる不具合やトラブルが起きても、ゲームアプリ内の結果を正とします。ただし、不可抗力による断線や通信障害などの不具合の発生により、試合の継続が困難であると運営事務局が認めた場合、問題を修復後に、当該試合を再開もしくは再試合とすることができます。。
  - 4.2.4. 大会参加者および大会参加チーム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。
  - 4.2.5. 運営事務局への申告をせずに試合を再開、もしくは事前に指定した場所（Web上の場所を含む）を退出した場合、ペナルティを与えられる場合があります。
  - 4.2.6. 「シティダーク2」公式Twitterで周知している不具合により、試合の続行ができなくなった場合や、アプリケーションのトラブルが発生する可能性があるとき、運営事務局は臨時的ルールを制定するものとします。
  - 4.2.7. 試合中、不正ツールの使用やその他不正行為を発見した場合、参加選手は報告する必要があります。当該選手のプレイの録画やスクリーンショットなどの方法で証拠を保存いただき、運営事務局まで速やかに報告してください。
- 4.3. 試合中の注意事項
- 4.3.1. 大会参加前に、各選手は自身の端末状況、通信環境を確認しなければなりません。試合開始後に起こったトラブルにより試合は続行できない場合、運営事務局は試合の中止や再試合を行いません。
  - 4.3.2. 意図的にゲーム内の不具合を利用し、他の選手の試合を妨害する場合、運営事務局は該当選手および所属チームへペナルティを課すことができます。獲得したス

コアやポイントをすべて無効とし、出場資格の停止および獲得した報酬をすべて没収します。

## 5. 禁止事項

大会参加者は以下の行為を行ってはなりません。運営事務局が発見した場合は厳正な対応を行います。

- 5.1. 本規約に反する行為
- 5.2. 大会前日及び当日、運営事務局が指定した時間に、指定した待機方法をとっていないこと。
- 5.3. 大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- 5.4. 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。
- 5.5. 大会開始後に運営事務局に通知なく、無断で大会を棄権し、離脱すること。
- 5.6. 大会運営スタッフの指示および要請に従わないこと。
- 5.7. 複数アカウントでエントリーを行う行為
- 5.8. 他人アカウントを使用してエントリーを行う行為
- 5.9. 自身以外の端末で遊ぶ行為
- 5.10. エントリー内容と異なるプレイヤー名で出場する行為
- 5.11. 当大会の対象アプリの利用規約に違反する行為
- 5.12. アビュース行為（晒し、侮辱、差別行為など）
- 5.13. 虚偽の申告
- 5.14. 大会グループチャットならびにプライベートチャットにて暴言やハラスメント投稿
- 5.15. プレーの無断配信、その他、公序良俗に反するあらゆる行為
- 5.16. 大会運営を欺く行為が大会中または大会後に発覚した場合は今後の大会への参加を禁止します
- 5.17. 本大会に関して賭博を行うこと
- 5.18. 反社会的勢力と関係関係すること

※禁止事項が発覚次第 ペナルティとして失格とします。また運営が悪質だと判断した場合、即時失格となる場合がございます。また今後の大会への参加をお断りさせていただく場合がございます。 ※エントリー時のプレイヤー名と大会参加時のプレイヤー名が一致しない場合は、失格となる場合がございます。

## 6. ペナルティ

- 6.1. 大会参加者が本規約に違反したと運営事務局が認めた場合、違反した大会参加者にペナルティを与えます。
- 6.2. 与えるペナルティは軽いものから順に①警告、②参加した当該試合でのスコアまたはポイントの剥奪、③大会の失格、④一定期間の出場禁止、⑤無期限の出場禁止、⑥告訴があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営事務局が決定します。
- 6.3. 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。
- 6.4. 運営事務局は与えたペナルティを、公式ウェブサイト上などで公表できるものとしします。
- 6.5. ペナルティによって大会失格処分が下された場合、獲得した各予選の出場権や副賞、ゲーム内アイテム、賞金獲得権は剥奪されます。
- 6.6. 参加者が本規約に違反したことによって、運営事務局、株式会社クッキースに損害を与えた場合には、当該参加者に対して、損害賠償請求等の法的請求をする場合があります。

## 7. 一般

### 7.1. 免責事項

- 7.1.1. ゲームサーバーのトラブルや、天災地変（火災、地震、風水害、落雷、公害、塩害等を含むがこれらに限られない）、戦争、暴動、内乱、テロ行為、ストライキ、疫病、行政庁、裁判所等の公の機関による命令、その他の大会を実施することが不可能又は不適當な事態（以下「不可抗力」）が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。不可抗力による変更時は、賞金や交通費、宿泊等の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、運営事務局は参加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。
- 7.1.2. 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。
- 7.1.3. 参加者は本規約違反あるいは不正行為のため出場権がはく奪された場合、運営事務局は一切責任を負いません。また、運営事務局は本規約違反あるいは不正行為の判断する権利があります。

### 7.2. 肖像権、パブリシティ権及び個人の取り扱い等

後述する（「シティダंक2」全日本大会のプライバシーポリシー）をご参考ください



い。

## 8. 規約の改定について

- 8.1. 運営事務局は、大会参加者の了解を得ることなく本規約等を変更できるものとします。この場合、運営事務局は別途定める場合を除き、変更後の規約は「シティダंक2」全日本大会ページに表示した時点より効力を生じるものとします。

## 9. 運営事務局お問い合わせ先

[cd-cs@cookient.com](mailto:cd-cs@cookient.com)

※受付時間：10:00 - 17:00（土日祝日及び弊社休業日を除く）

※もしくはゲーム内の「お問い合わせ」よりご連絡ください。

※お電話でのサポートは行っておりません。

## 10. 変更履歴等

2020年6月1日 制定

## 11. 「シティダंक2」全日本大会のプライバシーポリシー

株式会社クッキース（以下「弊社」）が主催する「シティダंक2」全日本大会（以下「本大会」）にあたり、本大会に参加していただく参加者から取得する情報は、下記のとおり適切に管理および利用させていただきます。

予選エントリーすることにより、参加者は本プライバシーポリシーに同意いただいたものとみなしますので、本プライバシーポリシーの内容をよく読んだうえ、ご記入するようお願いいたします。

1. 本大会を運営のため、参加者から以下の情報を取得いたします。弊社は、参加者から収集した情報（以下「個人情報等」）を適切に取り扱い、厳重に管理いたします。また本大会の終了後、不要となった段階で適切に処分いたします。
  - 1.1. ゲームの ID ・ 端末情報
  - 1.2. 電子メールアドレス
  - 1.3. 電話番号
  - 1.4. 住所
  - 1.5. 参加者の自己紹介
  - 1.6. 公的機関の発行する身分証明書等本人を識別できる証明書の写し
  - 1.7. 銀行口座の情報
  - 1.8. SNS アカウントに関する情報（Twitter、Facebook、YouTube 等 SNS アカウントの ID や公開情報等）
  
2. 参加者から提供していただいた情報は以下の範囲においてのみ利用いたします。それ以外の目的で利用することはありません。
  - 2.1. 参加者の本人および年齢確認のため
  - 2.2. 本大会の様子を録音録画し、録音録画した内容を本大会および本大会の終了後にゲームの公式サイトや公式 SNS アカウントで利用するため
  - 2.3. 参加者に本大会に関する情報を通知するため
  - 2.4. 参加者に対する各種お問い合わせ対応のため
  - 2.5. 賞金を支払うため
  - 2.6. 宿泊予約のため
  
3. 参加者は、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介、容貌、音声を含むゲームプレイの動画像などの情報が、運営事務局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、付随して運営事務局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。
  
4. 情報の提供は参加者の意思に委ねますが、弊社が必要とする情報をご提供頂けない場合、又は情報に誤りがある場合は、参加者が本大会にエントリーすることができない又は賞金を受け取ることができない恐れがありますのでご注意ください。
  
5. 弊社は、大会運営の目的の達成に必要な範囲で、当該情報を、弊社の親会社および子会社と共同利用することがあります。この場合、弊社が責任をもって情報を管理し、プライバシーポリシーに従った取り扱いがなされるようにいたします。

6. 弊社は、法令に定める場合、公的機関等から合理的な理由により情報の提出を求められた場合には、開示又は提供することがありますのでご了承ください。
7. 個人情報等の訂正、追加、削除、利用停止、消去および苦情、相談につきましては、下記の連絡先までお問い合わせいただきますようお願い致します。

[cd-cs@cookient.com](mailto:cd-cs@cookient.com)