

レギュレーション

- バージョン PlayStation®5 版「グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-」

DLC キャラクターはその配信日から大会開催日（2025年2月22日）時点で7日を経過していない場合、（2025年2月15日以降のリリースとなるも）は使用を禁止します。

- 参加上限: 48名（先着順）

試合形式

- シングルエリミネーション方式

試合方式は2ラウンド先取の3本先取

ゲーム設定

- オフライン対戦「VSモード」
- 99カウント
- 対戦ステージはランダムとなります。
- 両者1ラウンドを勝利している状況で、「DOUBLE K.O」となった場合、続けて1試合（2ラウンド先取）を行い、その試合の勝利者を決定します。
- 選手は試合直前に必ず、相手選手と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、ボタン動作チェックを行ってください。
- キャラクターの選択方法について、ブラインドピックはできません。各選手はルールの範囲内で自由にキャラクターを選んでください。
- 使用するキャラクターについて、「ルナール」は使用することはできません。
- すべてのキャラクターにおいて、キャラクターカラー「16」および「17」は使用禁止です。

武器スキン「SPカラー」は使用禁止です。

コントローラー設定

- 純正以外のコントローラーやキーボード等を使用する場合は、以下の事項に従ってください。

移動以外の操作【弱攻撃、中攻撃、強攻撃、特殊技、アビリティ（デフォルト時：R1）、投げ（デフォルト時：L1）、ガード（デフォルト時：R2）、ダッシュ（デフォルト時：L2）】を複数の入力系統に割り当てることはできません。

移動を方向キー、ボタンで行う際、同じ移動操作を複数の入力系統に割り当てることはできません。

左右の方向キー、ボタンが同時に入力された場合は、両方の入力を有効、または両方の入力を無効としなければなりません。

連射機能等のコントローラー側のマクロ機能は使用することができません。

レガシーコントローラーは、使用を禁止します。万が一使用が発覚した場合は、ペナルティの対象となります。ただし、直接プレイに影響が出ないもの（HITBOX等）は、使用が可

能です。

- 周辺機器（変換器等）は運営事務局では用意しませんので、ご自身でご用意ください。

共通規則

- 下記の規則は、イベントを公平かつスムーズに進行するためのものです。予期しない状況では特別な対応が必要な場合もあります。そのため、これらのトーナメントルールは予告なく変更される場合があります。また、個別のタイトルのルールがトーナメント共通ルールに抵触する場合、個別のタイトルが優先されます。
- エントリー受付時に登録した個人情報及びプレイヤーネーム、年齢、参加者の肖像を含む情報に関して、収集した情報を大会運営/広報を目的として利用します。
- 大会期間中および大会後において、実行委員会および大会関係者、各種メディア、配信者等によって入場者・参加者の画像および映像（ゲームプレイの内容その他競技内容を含みます）が撮影され、ウェブサイト、広報物、紙媒体、放送、配信、ストリーミング配信等を含む各種メディアに掲載されることがあります。参加者はエントリーをもってこれを承諾したものとします。
- トーナメント出場者は、大会開催時当日に満 13 歳以上でなければなりません。満 18 歳未満の場合は保護者による同意が必要となります。
- 各筐体純正コントローラー以外のコントローラーは各自でご用意ください。コントローラー貸出のご用意はございません。

トーナメント当日の流れ

詳細については後日発表いたします。

当日の受付について

※受付方法、時間等詳細は後日発表いたします。

総合ルール

- 集合時間に遅れた場合、原則不戦敗となります。
- タイトルごとの追加ルールに明記されていない限り、どのタイトルも開催時点での最新バージョンを使用し、デフォルト設定にて試合を行います。
- ゲーム内のコントローラー設定メニューで使用可能なマクロはすべて使用可能です。
- コントローラーハードウェアによるプログラマブル入力、ラピッドファイア、モディファイア、マクロ、その他のハードウェア補助機構は使用禁止です。
- ポーズや PS ボタン、コントローラートラブルでゲームが中断された場合、中断をした側がラウンドを失います。
- 不慮のトラブル発生時は、可能な限り状況を再現したうえで再開します。

- ドローゲームとなった場合は、同条件で再試合を行います。

罰則

- 一時停止と中断

プレイ中にゲームが一時停止した場合、プレイヤーは直ちにジャッジに知らせてください。必然的敗北の条件(下記参照)が満たされていない限り、ゲームを一時停止したプレイヤーはラウンドを失います。一時停止によるラウンド負けは、一時停止したプレイヤーの対戦相手がゲームポイントにある場合はゲームを失うこととなり、対戦相手がセットポイントにある場合はセットを失うこととなります。ゲームにラウンドがない場合、一時停止はゲームを失うこととなり、相手がセットポイント中であればセットを失うこととなります。

ゲームの一時停止が、プレイヤーのコントローラーの正当な故障によるものである場合、そのプレイヤーは、可能であれば、セットを続行する前に別のコントローラーを探すことが許可されます。その場合でも、そのプレイヤーはラウンドまたはゲームロスのペナルティを受けることとなります。代替のコントローラーを入手できない場合、プレイヤーは現在の機器を使用し続けるか、セットを没収されなければならない。交換用のコントローラーが手に入った場合、プレイヤーは残りのラウンド時間を使って、ゲーム内の物質的なアドバンテージを得ることなく、ボタンの設定やコントローラーのテストを行うことができる(例:スーパーメーターの構築)。この方法でプレイヤーがアドバンテージを得た場合、一時停止のペナルティはゲームロスに増えます。プレイヤーは、必要であれば、セット内のゲーム間でボタンを再設定することが可能です。

予期せぬ停電など、プレイヤーのコントロールが及ばない理由でゲームが中断された場合、公式およびプレイヤーは、中断されたときと同じ状態に近い状態でゲームを再開できるよう、可能な限り努力する。ゲーム状態を十分に再現できない場合、両プレイヤーが同じキャラクターを選んだ状態でゲームをやり直す。

- 必然的敗北

移動またはアニメーション中に一時停止が発生し、一時停止が解除された後、どちらのプレイヤーからもそれ以上入力がない状態でラウンドまたはゲームが終了した場合(つまり、プレイヤーがKOされた場合)に適用されます。この条件が満たされた場合、一時停止していたプレイヤーにラウンド/ゲームのペナルティは与えられず、セットは通常通り続行されます。

- バグとグリッチ

もしプレイヤーが意図的にバグや不具合を発見し、ゲームの進行を妨げた場合、そのプレイヤーにはゲームロスのペナルティが課せられます。トーナメントセット中に意図せずバグやグリッチを発見した場合、罰則は適用されません。責任の所在の判断はレフェリーの裁量に委ねられます。

- 失格

一般的なゲームルールおよび/または個々のゲームのトーナメントルールに従っていない場

合、プレイヤーは失格となる場合があります。失格となった選手は、2セット負けたとみなされ、トーナメントから脱落します。対戦相手は自動的に勝ち進みます。