

# e-DGMS

e-DGMS by グランツーリスモ オフライン大会@  
東京オートサロン2025

## ◇大会規約◇

### 全体概要

大会名称：e-DGMS by グランツーリスモ オフライン大会@東京オートサロン2025

カテゴリ名称：Technical College GP / e-DGMS GP

予選開催日時：2024年12月14日（金）・15日（土）・16日（日）14時・19時

予選開催場所：オンライン

決勝開催日時：2025年1月11日（土） / 15:00～16:15

決勝開催場所：TOKYO AUTO SALON 2025 幕張メッセ 国際会議場 コンベンションホール(イベントYouTubeにてライブ配信)

参加料：無料 ※決勝に勝ち進んだ場合、会場までの交通費・宿泊費等はお客様ご自身のご負担となりますのでご了承ください。

参加条件：指定の自動車整備士養成学校在学中で国内在住の方。過去 e-DGMS 参加経験者の方。

主催：株式会社ダイワグループ

運営：株式会社ウインズアゲイン

使用機器:PlayStation®5・PlayStation®4使用ソフト：グランツーリスモ7

## 1. レギュレーションについて

このe-DGMS by グランツーリスモ オフライン大会@東京オートサロン2025 レギュレーション（以下、当レギュレーション）は、2025年1月に開催するe-DGMS by グランツーリスモ オフライン大会@東京オートサロン2025（以下、当大会）に参加するすべての選手（以下、参加者）に適用されます。

当レギュレーションは、参加者の資格および行動を規定するために、株式会社ダイワグループ（以下、同社）及び同社の委託する企業の株式会社ウインズアゲインで構成される運営チーム（以下運営チーム）によって制定されています。

### 1.1.1. 当レギュレーションへの同意

すべての参加者は、当レギュレーションに同意する必要があります。参加者が未成年の場合は、当大会への参加にあたり、事前に保護者の同意を得ていただく必要があります。運営チームは、未成年の方が当大会に登録したことをもって保護者の同意を得たものとみなします。

### 1.1.2. 当レギュレーションの変更について

当レギュレーションは予告なく変更される場合があります。変更については当大会公式サイト (<https://dgms.daiwagroup.jp/e-dgmsports/>) ならびに SNS への掲載によって通達されます。

## 1.2. レース参加前準備

e-DGMSは PlayStation 5® / PlayStation 4® 用ソフトウェア『グランツーリスモ7』のオンラインサービスを利用する eスポーツです。参加にあたっては PlayStation®5・PlayStation®4(以下 PS5 PS4) 本体をネットワークに接続し、PlayStation™ Network(以下 PSN) へのサインインと、PlayStation®Plus(以下 PS Plus) への加入(有料)の必要があります。また、当大会に定められた出場車両の事前のご用意が必要です。

※様々な事由により、ソフトウェアを『グランツーリスモ7』から『グランツーリスモSPORT』に変更することがあります。

### 1.2.1. 参加について

当大会への参加にはドライバー登録が必須となります。ドライバー登録を行っていない場合、ルームに入室してもレースには参加できません。また指定の期限を過ぎた後に参加申込の申請があった場合、次の期限まで持ち越しその次ラウンドから参加が許可されません。

### 1.2.2. 大会日程について

**本大会決勝は2025年1月11日（土）幕張メッセ 国際会議場 コンベンションホールにて行われます。**

決勝進出者は当大会公式サイトにて発表されます <https://dgms.daiwagroup.jp/e-dgmsports/>

※スケジュールは予告なく変更となる場合があります。予めご了承ください。（変更については、当大会公式サイトへの掲載によって通達されます）

### 1.2.3. 表彰対象

2025年1月11日（土）幕張メッセ 国際会議場 コンベンションホールにて開催の決勝大会において表彰を行います。

## 1.3. 参加基準

当大会は「グランツーリスモ7」のオンラインサービスを利用することで参加可能です。ドライバー登録には PSN オンライン ID、オンライン対戦をするには PS Plus の加入(有料) がそれぞれ必要となります。オンラインレースの初回参加にあたり事前登録が必要です。参加に伴う参加料金や、関連大会への参加の強制はありません。

## 2. 参加者の制限について

当大会の参加者には、以下の制限があります。

### 2.1. 参加者の資格、コミュニケーションについて

指定の自動車整備士養成学校在学学生で国内在住の方。過去 e-DGMS 参加経験者の方。予選大会を通過された場合、1月11日（土）にTOKYOAUTO SALON 2025 幕張メッセ 国際会議場 コンベンションホールで行われる Technical College GP/e-DGMS GP決勝大会の会場へ必ずお越しいただける方。

### 2.2. 選手名について

呼称及び開示用としてハンドルネームとPSNオンラインIDを登録頂きます。ただし、ドライバー登録には本名が必要です。

### 2.3. 個人情報

当大会への参加に際して提供いただいた個人情報は、当大会の運営、広告宣伝、運営者製品の品質向上のための調査分析、運営者製品の統計資料の作成・今後の企画制作等の参考、運営組織からの連絡のために使用します。また、当大会に関する業務の委託に必要な範囲で委託先に提供する場合を除き、個人情報を参加者および保護者の承諾なく、第三者に提供しません。個人情報の取り扱いに関しては、公式サイト内「個人情報のお取り扱いについて」(<https://daiwagroup.jp/policy/>)をご確認ください。当大会においては、参加者のハンドルネームと PSNオンラインIDがYouTube配信等で広く開示されます。

## 3. 参加方法について

### 3.1. 参加申込書

当大会公式サイトにあるエントリーフォームから、必要事項を入力の上、お申込み下さい。呼称及び開示用としてハンドルネームとPSNオンラインIDを登録頂きます。ただしドライバー登録には本名が必要です。登録申請後、運営者の PSNオンラインID（参加受理書に記載）へのフレンド申請完了をもってレース開催するオンラインルームへの入室が可能となります。

当大会公式サイト<https://dgms.daiwagroup.jp/e-dgmsports/>

### 3.2. カーリバーの設定

競技車両はデフォルトではなく、リバーエディターを使用したオリジナルデザインで出場してください。ただし、マナーや法律に反する表現はおやめください。

### 3.3. レース参加方法

#### 3.3.1. PlayStation®Plus の加入(有料)

オンライン対戦をするには PS Plus の加入(有料) が必要です。

※提供コンテンツに関しては PS Plus 公式サイトにてご確認ください。

#### 3.3.2. 出場車両の用意

当大会に定められた出場車両の事前のご用意が必要です。大会HPに記載のレース設定表をご覧ください。

#### 3.3.3. オンラインルームの公開

オンラインルームは外部からの入室を防ぐために、公開方法は全てフレンド限定公開となります。

大会ルームの立ち上げ・公開は下記の内容で実施します。

ルーム名:e-DG motorsports

公開タイミング:レース開催当日 (時間詳細は後日)

オーナー:e-DG motorsports

モード:プラクティス/レース

ゲーム内メニュー「ロビー」より、ルームを検索して入室してください。入室後は「エントリー」を選択した後に、「コースイン」で練習走行に参加できます。

グランツーリスモに関する機能に関しては公式マニュアルもご確認ください

<https://www.gran-turismo.com/jp/gt7/manual/>

## 4. 大会ルール

### 4.1. ゲームバージョンについて

大会当日の最新バージョンを使用する。

### 4.2. スポーツマンシップ

「グランツーリスモ7」はゲームであると同時に、高性能なリアルドライビングシミュレーターです。そして当大会はバーチャルで行われるモータースポーツ大会であり、参加者はリアルなモータースポーツ同様スポーツマンシップに則った運転、マナーを遵守して頂きます。また、各レースに設けるルールにつきましても同様に遵守いただきます。本大会開催中、悪質な走行や故意にクリーンなレースを妨げる等のスポーツマンシップに反する行為、指定したルールを逸脱した設定での走行が確認されたドライバーは、警告の後、改善が確認できなければ該当ドライバーを強制退出、ポイント剥奪等のペナルティを科す場合があります。

### 4.3. 通信障害等の回線トラブルについて

#### 4.3.1. 走行不能、操作不能時の対応

通信障害等の回線トラブルによって走行不能、操作不能な状況に陥ったドライバーは次の対応を実施してください。

- ・ルームに入ったまま、インターネット設定確認。
- ・決勝レースをスタートしても改善が出来ない場合はルームを退出してください。

レース進行の妨げになると運営者が判断した場合、やむなく該当参加者を強制退出させる場合があります。

#### 4.3.2. 予選のやり直し

各レースの予選中に一定以上の登録ドライバーが満足に走行できないと運営者が判断した場合、一度だけ予選を中断しドライバー各自が対応を行った後、再度予選を開始します。

本処置は各レースで1度のみ行い、仮に予選再開後のトラブルが確認されてもレースを続行します。

### 4.4. 審判の役割について

レース中の判断は、原則としてゲームの自動判定に従うものとします。しかし最終的な判断の競技中の判断はすべて運営チームに委ねられます。

#### 4.4.1. レースの中断

レースはホスト機のネットワークトラブルで中断されることがあります。中断された場合、即時運営者の指示に従うものとします。

#### 4.4.2. レースのやり直し

審判の判断で決勝レースのやり直しを行う場合があります。

各レース中に一定以上の登録ドライバーが満足に走行できないと運営者が判断した場合、一度だけレースを中断しドライバー各自が対応を行った後、再度レースを開始します。

本処置は各レースで1度のみ行い、仮に再開後のトラブルが確認されてもレースを続行します。

#### 4.4.3. ペナルティについて

自動判定による「ショートカットペナルティ」によるペナルティが科されます。また自動判定のペナルティとは別に、予選・決勝中の露骨な進路妨害や明らかに相手ドライバーに不利益をあたえる行為が見受けられるなど、運営チームが悪質と認めた走行について、レース後にタイム加算ペナルティあるいは失格の判定を下す場合があります。

#### 4.5. 大会の配信・視聴

TOKYO AUTO SALON 2025イベント側の公式による配信があります。

動画共有サービス YouTube にてダイワグループ公式チャンネル「e-DG motorsports」にて配信の可能性がります。

### 5. 行動規範

全ての参加者は運営チーム、関係者、報道者、他の参加者、観客やファン等に配慮した態度で行動することが求められます。

参加者はいかなる時も自己の誠実性の最高基準を保ち、スポーツマンシップに則って行動しなければなりません。また参加者は、運営チーム、関係者、報道者、他の参加者、観客やファン等とのコミュニケーションにおいてスポーツマンらしい礼節をわきまえて接することが求められます。

#### 5.1. 不正行為

参加者は、いかなる時も全力で取り組むことが求められます。いかなる参加者によるいかなるチート行為も許容されることはありません。試合の結果が参加者の真価のみに基づいて決定されるよう、全ての参加者は試合に影響を及ぼしたり、試合を操作したりするような行為は禁じられています。

#### 5.2. ギャンブル

当大会の試合結果に関するギャンブルは、運営チームの誠実性と社会的信頼への深刻な脅威となり得ます。参加者はいかなる試合においても、ギャンブルを行う、またはそれを試みる行為はかたく禁じられています。当レギュレーションは、参加者が他人のギャンブルに関与すること、参加者の代理として当大会でギャンブルの勧誘をすること、またはその他の個人に対して当大会の試合においてギャンブルの勧誘をすることも禁じています。

#### 5.3. 違法・非道徳的な行為

参加者は、当大会への参加に適用される全ての法律を遵守することが求められます。当大会開催中に参加者が自身の公然での信用を失墜させる行為、スキャンダルもしくは嘲笑の対象となる行為、コミュニティにショックを与え不愉快にさせる行為、運営チームの製品やサービス、スポンサーの不利益となるような行為をすること、またはその様な状況に関与することを堅く禁じています。

#### 5.4. 賄賂

参加者が、試合の結果を買収するようなサービスなど、試合の結果に関連して期待や提供された、または提供されるサービスのためにギフトや報酬を申し出ることや受け取る行為は堅く禁じられています。

#### 5.5. アンチハラスメント

運営チームは、いかなる嫌がらせや差別も存在しない競争環境の提供に尽力します。これを実現するため、当大会とその関連大会に従事する参加者は人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、その他法律によって保護されるステータスや特性に基づいた嫌がらせや差別行為に関与することを堅く禁じられています。

#### 5.6. なりすまし

参加者は大会期間中になりすまし行為(自身以外のアカウントを使用してプレイすること)への関与、または勧誘をしてはいけません。

#### 5.7. 意図的な接続切断

参加者は、通信障害等の回復目的以外で、ゲームから意図的に接続を切断する行為やその勧誘をしてはなりません。

#### 5.8. 中傷禁止

参加者は、スポーツマンシップに則ったマナーで自身の意見を表現する権利を常に有します。争いや参加者による違反は情報が公に開示される前に必ず運営チームによる調査が行われなければいけません。参加者はいかなる場合でも運営チーム、関係者、PlayStation®を含むその製品やサービス等について虚偽、中傷的、名誉毀損、侮辱的、軽蔑的な批評、コメント、または発言を投稿、公表し、他人、他企業またはソーシャルメディアに発信することは禁じられています。法律が要求する範囲を超えない限り、本セクションはいかなる場合でも、関連する法律や管轄裁判所、または公認の政府機関の有効な命令を参加者が遵守することを制限・妨げるものではありません。

#### 5.9. 道徳的規範

参加者は当大会に参加している全ての個人と運営チームに対し、敬意を払って接することが求められます。参加者は当大会に関連して、非常識、無礼、下品、侮辱的、暴力的、脅迫、嘲笑的、破壊的、敵意が感じられる、口汚い、誹謗中傷的、またはその他不適切な行為や発言、ならびに嫌悪や差別を促進または扇動する行為や発言を固く禁じられています。参加者はこれらの禁じられたコミュニケーションを投稿、送信、発信、その他いかなる手段でも公に表現するために、運営チームやその関係者が提供する施設、サービスまたは機器を使用してはいけません。

#### 5.10. 反社会的勢力

参加者は暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなったときから5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動等標ぼうゴロ又は特殊知能暴力集団、その他これらに準ずる者（以下、反社会的勢力）に自身が該当することおよび以下のいずれかに該当する関係を有することは禁じられています。

- ・反社会的勢力に対して資金等の提供又は便宜を供用するなどの関与をしていると認められる行為
- ・自己もしくは第三者の不正の利益を図る目的又は第三者に損害を加える目的をもってする等不当に反社会的勢力を利用していると認められる行為
- ・その他反社会的勢力と社会的に非難されるべき関係を有していると認められる行為

### 5.11. 機密情報

参加者は、当大会に関して知り得た一切の情報（以下「機密情報」といいます）を機密として保持するものとし、運営チームの事前の書面による承諾がない限り、ソーシャルメディアを含め、いかなる方法を用いても開示することおよび当レギュレーションの目的の範囲外に利用することは禁じられています。参加者が機密情報を開示または当レギュレーションの目的の範囲外に利用しようとした場合、罰則あるいは法的措置の対象になります。

## 6. 違反行為

### 6.1. 違反行為の調査

公正かつ自由な競争に対する当大会の完全性と運営側の評判を保つため、運営チームは当レギュレーションが遵守されていることをモニターし、当レギュレーション違反の可能性がある場合はそれを調査し、次条の規定に従い罰則を科す権利を有します。これらの調査が行われる場合において、参加者は運営チームに最大限協力するものとします。

### 6.2. 報告義務

参加者が、当大会において、第5条行動規範に反する事実を認識した場合には、直ちに運営チームへ報告するものとします。

## 7. コンテンツの作成

### 7.1. コンテンツ

当大会では、録音、録画、インターネット配信等を行います。また、運営チームは参加者に対し、参加者の写真の提供を依頼することがあります。それらを使用して運営チームが作成した素材等（以下「コンテンツ素材」という）に関する著作権その他一切の権利（著作権法上27条及び28条に定める翻訳権、翻訳権および二次的著作物の利用に関する権利を含み、以下「著作権等」という）は同社に帰属するものとします。

従って、コンテンツ素材につき、同社は、秘密保持義務等の義務を負うことなく、参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、同社の判断により無償かつ自由に、運営チームまたは第三者として、複製、加工、削除、編集、頒布、二次著作物の作成その他の方法で利用することができるものとします。同社及び運営チームは、コンテンツ素材の削除依頼には対応しないものとします。

### 7.2. 選手情報

運営チームは、当大会関連、同社およびその関連会社の広告宣伝等の目的で、各メディアにおいて、選手の情報（肖像、氏名、ハンドルネーム、PSNオンラインID、音声、略歴等を含む）を選手に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営チームの判断により無償かつ自由に利用することができるものとします。

### 7.3. 写真、映像の使用について

参加者は、運営チームが公開した写真や映像（第7.1条に定めるコンテンツ素材を含み、以下「公開コンテンツ」という）は、参加者から提供されたものを除き、同社の許可なく使用することを禁止します。

### 7.4. 商用利用の禁止について

公開コンテンツおよび当大会に関連する動画、静止画、音声、文字情報の商用利用を禁止します。

## 8. 免責事項

参加者は、自らの責任において当大会に参加するものとします。運営チームは、参加者または第三者に対して、当大会の内容、および当大会への参加を通じて得られる情報の内容について、その完全性、正確性、確実性、有益性などについて、運営チームに故意また

は重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

公開コンテンツに関して参加者が何らかの損害を被った場合であっても、運営チームは運営チームに故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切その責任を負わないものとします。

運営チームは、当大会に関し参加者間または参加者と第三者との間で生じたトラブル（違法または公序良俗に反する行為の提案、名誉毀損、侮辱、プライバシー侵害、脅迫、誹謗中傷、いやがらせなどをいいますが、これらに限りません）について、一切の責任を負わないものとします。

運営チームは、当大会への参加または参加できなかったことに関して、参加者がいかなる損害について、運営チームに故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

ゲームサーバーのトラブルや天災などやむを得ない事情が発生した場合、当大会を延期、中断する場合があります。当大会の中止、変更等が生じたことにより参加者に損害が発生しても、運営チームは運営チームに故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

## 8.1 分離性

当レギュレーションのいずれかの条項が無効とされた場合であっても、当レギュレーションの他の条項は、継続して完全な効力を有するものとします。

## 8.2 準拠法および管轄裁判所

当大会への参加ならびに当レギュレーションの解釈および適用は、日本法に準拠するものとします。また、当大会への参加および当レギュレーションに関わる全ての紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とするものとします。

## 9. 当大会に関するお問い合わせ

e-DGMS大会運営事務局問い合わせフォーム <https://forms.gle/6dDq3VD34vrSLu627>

よりお問い合わせください。

※SNSのDMによるお問合せは受付けておりません。

## 10. 同意

参加者は、エントリー時点で当レギュレーションを全て読み内容を理解し、当レギュレーションに従うことに同意いたします。私が参加者の保護者である場合、参加者が当レギュレーションに従うことを保証するものとします。