



30<sup>TH</sup>  
ANNIVERSARY

# TOKYO GAME SHOW 2026

角色扮演區贊助與廣告指南

版本 02 / 2026年2月16日



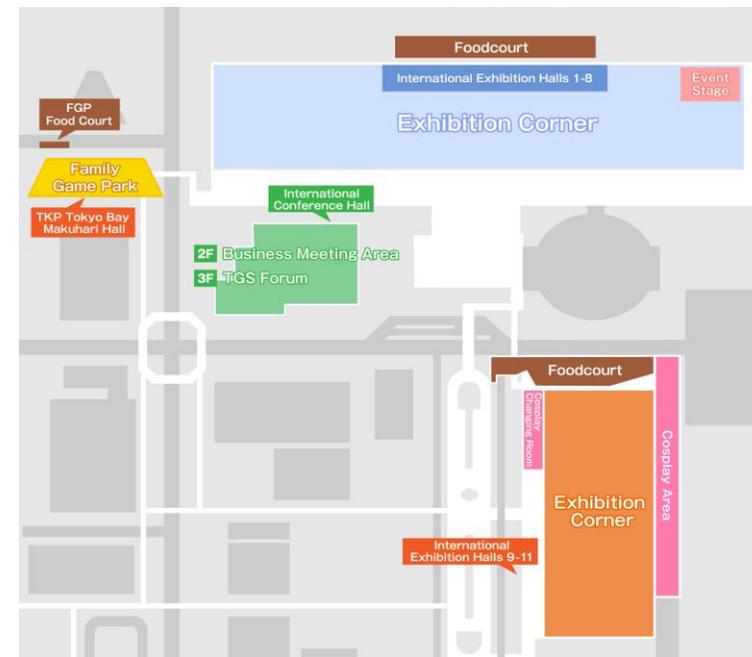
## 關於東京電玩展角色扮演專區



## 關於 角色扮演 專區

東京電玩展角色扮演區是極受歡迎的活動，每日吸引逾千名角色扮演者參與。該區域通常設於幕張展覽館9-11號館之間的裝卸區及封閉道路上。此開放空間不僅限角色扮演者，所有參觀者皆可進入。角色扮演者需繳納登記費，但觀賞活動免費。此區域吸引大批觀眾前來欣賞高水準的角色扮演表演。

熱鬧非凡的Cosplay區域是TGS的熱門景點。



角色扮演區位置 \*2026年東京電玩展場地尚未公布。

TGS 2025 兩日活動共計有 2,321 名註冊角色扮演者參與。

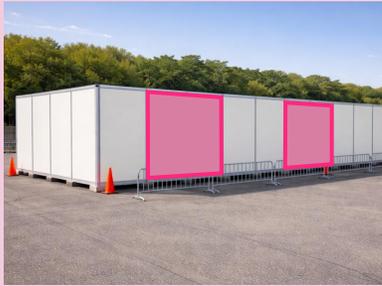




## 角色扮演專區贊助與廣告方案



## 角色扮演者與參與者贊助及廣告

<p>格式</p>	<p>1. 產品試吃贊助</p> 	<p>2. 牆面橫幅廣告</p>  <p>*規劃設置於角色扮演區更衣室牆面</p>	<p>3. 角色扮演區海報廣告</p> 
<p>可用插槽</p>	<p>&lt;接待區&gt; 5 個插槽 &lt;區域內&gt; 1 個插槽</p>	<p>4 個插槽</p>	<p>10 個名額</p>
<p>贊助費用</p>	<p>&lt;接待區&gt; 550,000日圓(含稅)/個位 &lt;場內&gt; 1,650,000日圓(含稅)/位</p>	<p>¥660,000(含稅)/個位</p>	<p>¥55,000(含稅)/個位</p>
<p>申請截止日期</p>	<p>6月23日(週二)晚上11:59前</p> <p>*日本標準時間</p>		

## 角色扮演區贊助申請網站

聯絡信箱:tgs-ad@sms-office.jp



\*申請者須於提交申請前詳閱並同意本文件所載之《2026東京電玩展贊助與廣告條款》。申請採先到先得受理。

## 1. 產品試吃贊助 <招待會>

於角色扮演者接待櫃檯分發贊助商產品樣品。  
透過讓產品直接進入與會者手中, 提升品牌認知度與理解度。

### 接待處試用品發放



▲ 試用品發放形式: 直接遞送 \*示意圖。

贊助商樣品將於**角色扮演者接待櫃檯**發放。

### 地點

## 角色扮演者接待處

於強制首站接待處進行手遞發放,  
確保**每位參與的角色扮演者**皆能領取。

此初次接觸點將創造  
**持久的公關印象。**

### 申請截止日期

6月23日(週二)晚上11:59前

\*日本標準時間

### 活動期間

僅於公眾開放日舉行

9月19日(週六)

- 9月21日(週一/國定假日)

\*開放時間將遵循東京電玩展2026官方日程  
詳情暫未公布。

\*樣品須與遊戲相關。

\*所有分發物品須經主辦單位事前核准。

\*禁止分發食品類物品(含飲品、零食等)。

\*經審核後, 主辦單位保留拒絕樣品或要求調整物品的權利。

\*主辦單位得指定場域內直接分發樣品之時間與地點。

\*禁止分發危險物品、可能違反法律的物品, 或主辦單位認定不適宜的任何物品。

\*活動細節可能因天候或營運狀況變更或取消。

\*費用已包含分發人員成本。

剩餘名額: 5

1個名額:

550,000日圓(含稅)

## 1. 產品試吃贊助 <場內活動>

於角色扮演區分發產品樣品。

透過讓產品直接觸及參與者手中，提升品牌認知度與理解度。

### 場區內試玩活動



▲ 試吃形式:直接發放\*示意圖。

於角色扮演區向**角色扮演者及參與者**分發樣品。

### 地點

## 9-11號館 角色扮演區

\*東區規劃於9-10號展廳。

此高人流區域深受玩家喜愛，可供拍照與角色扮演者互動，讓  
您**直接接觸多元觀眾群**。

直接派發樣品是**提升品牌認知度的**有效方式。

### 申請截止日期

## 6月23日(週二)晚上11:59前

\*日本標準時間

### 活動期間

僅於公眾開放日舉行

9月19日(週六)

- 9月21日(週一/國定假日)

\*開放時間將遵循東京電玩展2026官方日程  
詳情暫未公布。

\*樣品須與遊戲相關。

\*所有分發物品須經主辦單位事前核准。

\*禁止分發食品類物品(含飲品、零食等)。

\*經審核後，主辦單位保留拒絕樣品或要求調整物品的權利。

\*主辦單位得指定場域內直接分發樣品之時間與地點。

\*禁止分發危險物品、可能違反法律的物品，或主辦單位認定不適宜的任何物品。

\*活動細節可能因天候或營運狀況變更或取消。

\*費用已包含分發人員成本。

剩餘名額:1

1個名額:

## 1,650,000日圓(含稅)

## 1. 產品試飲贊助 <於接待處/活動區域內>

### 日程安排

2月10日(週二)

申請開始 ※先到先得

6月23日(週二)

申請截止日

※申請受理通知將於截止日後約3個工作天內寄發。  
※確認通知發出後, 將收取100%取消費用。

7月8日(週三)

參展商簡報會: 參與者註冊網站開放

7月09日(週四)~

提交樣品產品概要供秘書處審核

提交計劃樣品的產品資訊及相關資料。  
經審核後, 我們可能會要求修改內容或補充材料。

8月18日(週二)

試用品最終確認截止日 分發數量調整

9月1日(週二)

運送指示與最終數量調整

※將提供配送細節(日期、地點、方式)。若需變更或追加數量, 請於本日期前與我們聯繫。  
※依時程與內容而定, 部分要求可能無法配合。

2026年9月17日(四)~21日(一) 東京電玩展2026 | 9月19日(週六)~21日(週一) 角色扮演區 開放!!

九月下旬

發票開立※請於十月底前將款項匯入指定帳戶。

## 2. 牆面橫幅廣告

請將您的廣告橫幅放置於角色扮演區更衣室出入口附近的牆面。

▼ 設置示意圖(模擬圖像;實際場地可能有所不同)



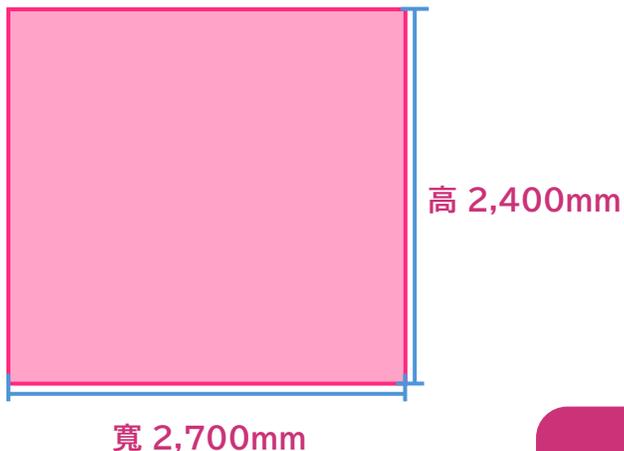
角色扮演區是參與者熱門的拍照地點, 能為您的廣告創造**自然的曝光機會**。

預期將有大量照片上傳至社群媒體, 不僅提升場館內的品牌曝光度, 更能在線上創造**二次病毒式傳播效應**。

地點

**9號館東側**  
角色扮演更衣室(入口/出口附近)

▼ 廣告位尺寸



申請截止日期

**6月23日(週二)晚上11:59前**

\*日本標準時間

活動期間

僅於公眾開放日舉行

9月19日(週六)

- 9月21日(週一/國定假日)

\*開放時間將遵循東京電玩展2026官方日程詳情暫未公布。

- \*所有張貼內容須與遊戲相關。
- \*內容須經主辦單位事前審核。
- \*經審核後, 主辦單位有權要求修改內容或取消刊登。
- \*活動細節可能因營運因素調整或取消。

剩餘名額: 4

1個名額:

**660,000日圓(含稅)**

## 2. 牆面橫幅廣告

### 活動日程

2月10日(週二)

**申請開始** ※先到先得

6月23日(週二)

**申請截止**

※申請受理通知將於截止日後約3個工作天內寄發。  
※確認通知發出後，將收取100%取消費用。

7月8日(週三)

**參展商說明會・註冊網站開放**

7月09日(週四)~

**資料提交與秘書處審核**

**校樣樣本寄出**

\*經審核提交資料後，將製作校樣樣本寄送。含一次色彩校樣服務。

**資料重新提交**

\*如需修改，請附註說明重新提交。(每次修改將收取費用)。  
\*請預留修訂校樣製作與寄送所需時間。

8月31日(週一)

**最終提交資料截止日**

\*若校樣獲准，請於截止日前準備最終數據。

2026年9月17日(四)~21日(一) 東京電玩展2026 | **9月19日(週六)~21日(週一) 角色扮演區 開放!!**

九月下旬

**發票開立** ※款項須於十月底前匯入指定帳戶。

## 3. 區域內海報贊助

此贊助方案允許贊助商於角色扮演區牆面展示海報。  
海報將設置於主要人流動線，確保持續曝光。

▼ 佈置示意圖(模擬圖像;實際場地可能有所不同)



位置

### 9號館東側區域

設置於更衣室與衣帽間排隊區域，確保高度可見性，  
促進自然的品牌互動。

此贊助方案透過高流量等候區反覆曝光海報，強化品牌  
辨識度並留下深刻印象。

印刷方案

秘書處提供付費海報印刷、運送及現場架設服務。  
僅需提供檔案資料，無需現場佈置。  
\*價格包含一次彩色校樣。

1個名額： 日圓 22,000 元(含稅)

申請截止日期

6月23日(週二)晚上11:59前

\*日本標準時間

活動期間

僅於公眾開放日舉行

9月19日(週六)

- 9月21日(週一/國定假日)

\*開放時間將遵循東京電玩展2026官方日程  
詳情暫未公布。

- \*所有張貼物料必須與遊戲相關。
- \*海報尺寸預設為A0規格。
- \*內容須經主辦單位事前審核。
- \*經審核後，我們可能要求修改內容或取消刊登。
- \*活動細節可能因營運因素變更或取消。

剩餘名額：10

1個名額： 55,000日圓(含稅)

## 3. 場區海報贊助方案

### 日程安排

2月10日(週二)

申請開始 ※先到先得

6月23日(週二)

申請截止日期

※申請受理通知將於截止日後約3個工作天內寄發。  
※確認通知發出後, 將收取100%取消費用。

7月8日(週三)

參展商簡報會:參展商註冊網站開放

7月09日(週四)~

海報大綱提交與秘書處審核

\*請提交預定海報之資訊與相關素材。  
\*經審核後, 可能要求修改內容或補充材料。

### 印刷選項時程表

自7月9日(週四)起

提交資料寄送與秘書處審核

校樣樣本寄出

\*經提交資料確認後, 我們將製作並寄送校樣樣本。包含一輪色彩校對。

資料重新提交

\*如需修改, 請附註說明重新提交。(每次修改將產生費用)  
\*請預留修訂樣稿製作與遞送所需時間。

8月31日(週一)

最終提交資料截止日

\*若校樣獲准, 請於本截止日期前準備最終數據。

9月1日(週二)

配送方式指引與最終調整

※將提供送貨詳情(日期、地點、方式)。若需變更或追加數量, 請於本日前洽詢。  
※依時程與內容而定, 恕無法保證滿足所有需求。

2026年9月17日(四)~21日(一) 東京電玩展2026 | 9月19日(週六)~21日(週一) 角色扮演區 開放!!

九月下旬

發票開立※請於十月底前匯款至指定帳戶。



## 角色扮演專區贊助與廣告申請流程



## 申請流程

### TGS-System(角色扮演區贊助申請網站)

<https://tgs-system.com/2026/>

申請將依先到先處理原則辦理。

我們將於您提交申請後的3個工作天內回覆。

請注意, 部分回覆可能需要額外時間處理。

秘書處收到並審核您的申請後, 將向您註冊的電子郵件地址發送申請接受通知。

收到此通知即確認參展商同意簽訂展覽合約。

## 聯絡資訊

### 索尼音樂解決方案股份有限公司(SMS)東京電玩展秘書處 角色扮演區贊助諮詢

[tgs-ad@sms-office.jp](mailto:tgs-ad@sms-office.jp)

我們將在您提出詢問後的 3 個工作天內回覆。

請注意, 回覆時間可能因查詢內容而異。

若未收到 SMS TGS 秘書處的電子郵件, 請調整您的設定以允許接收來自 tgs-ad@sms-office.jp 的郵件, 並再次與我們聯繫。

## 提交方式

請透過下方網址的申請網站,上傳所有贊助菜單的贊助商標誌與創意資料。

<https://tgs-system.com/>

\*若提交資料有任何問題, TGS秘書處將主動聯繫您。

\*有關提交格式之疑問, 請透過諮詢表單聯繫SMS TGS秘書處。

## 彩色校樣

彩色校樣提交限「一次」。

\*追加校樣需另行付費。

\*請注意, 依提交日期不同, 可能無法提供彩色校樣。

我們將提供一套兩張實物材質的彩色校樣: 一張縮尺版(\*1)與一張實際尺寸局部印刷版(\*2)。

\*額外校樣需另行收費。

\*請注意, 依提交日期不同, 可能無法提供彩色校樣。

\*如需指定實際尺寸樣稿的印刷區域, 請隨提交文件附上標示該區域的文件。

\*1: 僅適用於導覽地圖以外的贊助項目。導覽地圖樣稿將採用實際尺寸局部印刷。

\*2: 贊助品尺寸超過1公尺時, 將提供實際尺寸局部印刷樣稿。

## 提交資料規格

- 所有創意內容均須遵守《電腦娛樂軟體道德守則》  
([www.cesa.or.jp/action/forstakeholders/ethical-code/](http://www.cesa.or.jp/action/forstakeholders/ethical-code/))。
- 必須包含目標網址（著陸頁）。
- 設計資料須以印刷就緒檔案提交（TGS秘書處無法進行修正或編輯）。
- 請以Adobe Illustrator格式（CC2020或更新版本）提交資料。
- 提交印刷廣告時，請於提交前執行「擴展外觀」指令。  
若在拼版過程中旋轉檔案，特效可能無法正確呈現。
- 請依指定尺寸製作含裁切標記之檔案。  
（大尺寸格式可採用1/10比例製作）
- 所有文字必須轉換為輪廓。
- 依據最終輸出尺寸設定資料解析度。  
[指南圖] 300–350 dpi  
[非指南圖] 200 dpi
- 提交時請除原始檔案外，另附顯示最終尺寸的PDF檔。
- Illustrator檔案請勿嵌入圖片，提交時須一併提供所有連結檔案。
- 規格要求因贊助方案菜單而異。  
若提供特定模板，請依該格式製作資料。



## 東京遊戲展2026 贊助·廣告·家庭遊戲園區參展條款



東京電玩展 2026 贊助、廣告暨家庭遊戲樂園展區參展條款與細則  
申請人須同意其參與類型所對應的適用條款與細則, 方可提交申請。

• 欲申請贊助及/或廣告者:

(i) 東京電玩展 2026 贊助暨廣告條款與細則

• 欲於家庭遊戲公園參展者:

(ii) 東京電玩展 2026 家庭遊戲公園參展條款與細則

以下「個人資訊保護政策」、「定義」及「多語言版本免責聲明」等章節, 共通適用於上述所有條款與細則。

## ■個人資訊保護政策

凡申請參展、贊助或辦理其他東京電玩展 2026 相關手續時所提供之個人資訊, 將由下列三方共同向申請單位取得, 並依各方之隱私權政策使用:

• 索尼音樂解決方案公司 (SMS)

[https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company\\_privacy](https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy)

• 電腦娛樂供應商協會 (CESA)

<https://www.cesa.or.jp/privacy-policy/>

• 日經BP社 (Nikkei BP)

<http://nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/privacy/>

## ■定義

在本條款與細則中：

- 「展覽」係指 2026 東京電玩展。
- 「主辦單位」係指電腦娛樂供應商協會。
- 「協辦單位」係指日經BP社與索尼音樂解決方案公司。
- 「事務局」係指由主辦單位與協辦單位為本展覽共同組織的營運辦公室。

## ■關於多語言版本的免責聲明

本條款與細則為日文版本的參考翻譯。

若日文版本與任何多語言版本之間有任何歧異，概以日文版本為準。

## (i) 東京電玩展 2026 贊助暨廣告條款與細則

欲申請本展覽贊助及/或廣告刊登之實體或組織, 須同意下列《東京電玩展 2026 贊助暨廣告條款與細則》(下稱「條款①」) 後, 方可提出申請。

除另有規定外, 條款①共通適用於主辦單位及/或協辦單位另行制定之指導方針、通知、規章與指示, 包含但不限於:

- 《特別贊助指南》
- 《官方節目指南》
- 《活動舞台指南》
- 《創作者交流區贊助指南》
- 《家庭遊戲公園參展暨贊助指南》
- 《訪客招募網站: 線上廣告指南》
- 《官方地圖廣告指南》
- 《Cosplay 區贊助暨廣告指南》
- 《美食區贊助暨廣告指南》
- 《官方營運人員 T 恤贊助指南》

## ■合約成立

事務局收到贊助及/或廣告申請後, 將進行審核並發出「贊助暨廣告申請受理通知」。

申請人同意, 該通知一經發出, 事務局與申請人(下稱「贊助商/廣告商」) 間之贊助暨廣告協議即視為正式成立。

## ■贊助暨廣告指導方針

條款①中所稱之「贊助暨廣告指導方針」, 係指由事務局另行發布之資訊資料, 包含但不限於上述所列項目。

## ■贊助與廣告的範圍及內容

關於贊助與廣告方案(含活動與直播內容)的細節,以及贊助級別(如白金、金、銀、銅級),均詳載於《贊助與廣告指南》。

原則上,贊助與廣告應以現金形式提供。然而,經主辦單位核准後,亦得以實物或服務形式提供。

產品、服務、標誌與贊助權益(含廣告版位、舞台登場、直播介紹等)的曝光方式及範圍,亦詳載於《贊助與廣告指南》。

## ■遵守條款

贊助商/廣告商應遵守條款①的所有規定,以及事務局提出的所有規範、指南、政策與指示。

若贊助商/廣告商違反上述任一規定、從事對第三方造成困擾的行為,或從事被視為違反公共秩序或善良風俗的行為,主辦單位及/或事務局可自行裁量拒絕其申請、終止協議,或指示其暫停、修改或取消展覽、刊物或發行物。贊助商/廣告商在此同意此類措施。

在此情況下,任何已支付的贊助或廣告費用概不退還,且主辦單位與事務局對贊助商/廣告商或相關方所遭受的任何損害概不負責。若主辦單位或事務局因此遭受損害,贊助商/廣告商應全額賠償該損害。

## ■贊助與廣告資格

贊助商/廣告商不限於遊戲相關公司。然而,從事經主辦單位認定為不適當業務(包含但不限於違反公共秩序與善良風俗者,如成人導向或賭博相關業務)的實體,將不被允許贊助與廣告。

主辦單位保留權利,可拒絕其認定與本展覽品牌形象不符的贊助與廣告。

## ■聲明與保證

「贊助商/廣告商」茲聲明並保證，其提供的產品與服務不侵害任何第三方權利，且遵守所有適用法律及公共秩序與善良風俗。若因執行贊助方案而遭第三方提出任何主張、指控違法或侵權，「贊助商/廣告商」應自行承擔費用與責任解決。

## ■禁止轉讓

未經「事務局」事前書面同意，「贊助商/廣告商」不得將本條款①所生之合約地位或權利讓與、轉讓或以其他方式處分予任何第三方。

## ■禁止以招募為目的之展覽與廣告

嚴格禁止主要以招募人才或就業服務為目的之展覽、發表或廣告。

## ■提交展出遊戲名稱

展出遊戲時，「贊助商/廣告商」必須向「事務局」提交所有展出遊戲的名稱。

若未提交，將禁止展出相關遊戲。

除撤銷展覽資格外，可能對其自 2027 年起參與「東京電玩展」活動施以處罰。詳細資訊將載於《參展指南》，並於預計 2026 年 7 月舉行的「參展商說明會」上發放。

## ■贊助申請與付款期限

1. 贊助與廣告協議視為成立之日即為合約簽訂日。
2. 合約簽訂後，「事務局」將開立發票。「贊助商/廣告商」應於指定期限前將發票金額匯入指定銀行帳戶，轉帳手續費自行負擔。若未能於期限前確認款項，協議可能終止。

## ■取消贊助申請

1. 簽約後若欲取消全部或部分申請, 須以書面形式(含電子郵件等電子方式)通知事務局。
2. 取消費用(不含消費稅)如下, 請於收到帳單後 30 天內支付。

### (特別贊助)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):贊助費的 50%
- 2026年7月8日(三)起:贊助費的 100%

### (官方節目)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):購買時段費用的 50%
- 2026年7月8日(三)起:購買時段費用的 100%

### (活動舞台)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):購買時段費用的 50%
- 2026年7月8日(三)起:購買時段費用的 100%

### (創作者交流區贊助)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):贊助費的 50%
- 2026年7月8日(三)起:贊助費的 100%

### (家庭遊戲公園贊助)

- 2026年7月8日(三)起:贊助費的 100%

(招募訪客網站 / 線上廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(官方地圖廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(Cosplay 區贊助與廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(美食區贊助與廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(官方營運人員 T 恤贊助)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

## ■損害賠償責任

1. 因贊助商/廣告商或其相關人員所造成的任何意外、損害或損失,主辦單位與事務局概不負責。
2. 展示或發布內容的權利處理,應由贊助商/廣告商自行負擔費用與責任。
3. 因不可抗力事件所造成的損害,主辦單位與事務局不負賠償責任。
4. 若對展覽設施或設備造成任何損壞,贊助商/廣告商應立即賠償。
5. 對於官方網站或宣傳品中的任何誤植或疏漏,主辦單位與事務局概不負責。
6. 若因應傳染病防治措施或相關法律行動而導致活動中止、延期或變更,將不予退款。
7. 任何預估的參觀人數僅為參考,主辦單位不對此提供保證。

## ■統計資訊

主辦單位與事務局可能取得並使用與線上展覽平台相關的存取資訊(包含 IP 位址),此類資訊將不會提供給參展商。

## ■展覽的延期、變更或取消

若因可歸責於事務局之事由導致展覽延期、變更或取消,退款將依剩餘展期天數按比例計算。事務局的责任僅限於該退款金額。

## ■不可抗力

主辦單位與事務局在發生不可抗力事件時, 可延期、變更或取消本展覽, 包含但不限於以下情況:

1. 系統緊急維護
2. 電腦或通訊故障
3. 天災
4. 社會動盪或衝突
5. 政府行為
6. 疫情
7. 公共事業或資源短缺
8. 勞資爭議
9. 主要承包商違約
10. 其他非可歸責於主辦單位或事務局之事由。

在此情況下, 將不予退款, 且贊助商/廣告商仍須支付所有未繳費用。

## (ii) 東京電玩展 2026 家庭遊戲公園參展條款與細則

希望於家庭遊戲公園參展的企業或組織，須同意下列「東京電玩展 2026 家庭遊戲公園參展條款與細則」(下稱「條款②」) 並提交參展申請。

「條款②」適用於展覽會中家庭遊戲公園的展出活動。除另有規定外，本條款亦共通適用於主辦單位及/或協辦單位另行制定之通知、規定、指南與指示，包含但不限於下列項目：

- 「特別贊助指南」
- 「官方節目指南」
- 「活動舞台指南」
- 「創作者交流區贊助指南」
- 「家庭遊戲公園參展暨贊助指南」
- 「招募參觀者網站：線上廣告指南」
- 「官方地圖廣告指南」
- 「Cosplay 區贊助暨廣告指南」
- 「美食廣場贊助暨廣告指南」
- 「官方營運人員 T 恤贊助指南」

### ■合約成立

事務局收到家庭遊戲公園的參展申請後，將進行審查並發出「參展申請受理通知」。

申請者同意，一旦該通知發出，事務局與申請者（下稱「參展商」）之間的參展合約即視為正式成立。

## ■遵守條款

參展商應遵守條款②中規定的所有條文，以及事務局提出的所有規定、方針、政策和指示。

若參展商違反任何條文、對第三方造成困擾，或從事違反公序良俗之行為，主辦單位及/或事務局可自行裁量拒絕申請、終止協議，或要求暫停/修改展出內容。參展商在此同意前述措施。

在此情況下，已支付的任何參展費用或開銷將不予退還，且主辦單位與事務局對參展商或相關方所受的任何損害概不負責。若主辦單位或事務局因此蒙受損失，參展商應全額賠償。

## ■參展資格

參展商僅限於提供符合本展覽宗旨之遊戲軟體、遊戲相關產品及服務的實體或組織。

## ■聲明與保證

參展商向主辦單位聲明並保證，其提供的產品與服務未侵害任何第三方權利，且符合所有適用法規與公序良俗。

## ■禁止轉讓

未經事務局事前書面同意，參展商不得將其合約地位或基於條款②所生之權利，讓與、移轉或以其他方式處分給任何第三方。

## ■禁止以招募為目的之展出、發表及廣告

嚴禁主要以招募人才或提供就業服務為目的之展出、發表或廣告活動。

## ■提交展出作品名稱

參展商展出遊戲時，須向事務局提交所有展出作品名稱。

若經判定有未提交之作品，該作品將不得展出。

除取消參展資格外，亦可能針對 2027 年起的東京電玩展活動施以處罰。詳細資訊將載於預計 2026 年 7 月參展商說明會上發放的《參展指南》。

## ■參展申請與付款期限

1. 參展協議視為締結之日即為合約成立日。

2. 合約成立後，事務局將開立發票。參展商須於發票指定的付款期限內，將參展費用匯至指定銀行帳戶，銀行手續費由參展商自行負擔。若逾期未能確認款項，協議可能終止。

## ■取消參展申請

1. 合約成立後，若欲全部或部分取消參展，須以書面形式（含電子郵件等）通知事務局。

2. 取消費用（不含消費稅）規定如下，並須於收到相關發票後 30 天內支付：

·2026 年 6 月 24 日 – 2026 年 7 月 7 日：參展費用的 50%

·2026 年 7 月 8 日起：參展費用的 100%

### ■關於展品與商品的限制

所有展品、影片、展示品、發放文宣與商品，皆須遵守主辦單位制定的《電腦娛樂軟體倫理規範》(CESA 倫理規範)。

僅限 CERO 分級為「B」級以下，或屬於「教育／資料庫」類別的軟體及相關產品參展。

若需標示年齡分級，參展商應以訪客易於理解的方式清楚標示，並遵守事務局의 指示。

參展商不得展示或販售非由其本身經銷的產品。

### ■各展覽類別的限制

1. 商品(報紙與書籍除外)僅限於商品販售區及主辦單位指定的活動中販售。
2. 僅限於一般展區或同等區域參展的發行商，方可在商品販售區販售遊戲軟體。
3. 使用標準家庭遊戲公園攤位的參展商，可在其攤位內販售展品。
4. 統包攤位內不得舉辦活動(如脫口秀或拍照會)。
5. 無論展覽類別，遊戲體驗區「ASOVIVA!」或職涯體驗區「MANAVIVA!」內皆不得舉辦活動(包含脫口秀與拍照會)。
6. 希望在同一區域內經營多個攤位的參展商，應事先諮詢事務局。

## ■實體展覽會場規範

1. 攤位裝潢、結構、音量、展覽內容與方式及營運方法, 皆須遵守事務局制定之「展覽指南」。
2. 禁止涉及色情、歧視性言論或其他違反公共秩序與善良風俗的過度展示。
3. 若事務局認定有必要變更或中止展覽內容, 參展商無論在展前或展中皆須遵從其指示。
4. 參展商不得有妨礙鄰近參展商之行為。
5. 因應事務局指示進行變更或中止所產生之任何費用, 概由參展商負擔。
6. 攤位須於指定期間內設置完成, 並於展覽結束後立即撤除展品。
7. 展覽期間禁止撤除展品。
8. 須遵守所有適用的消防與安全法規。

## ■設備與基礎設施

展覽所需之設備、通訊線路與資訊系統的準備、維護及安全措施, 應由參展商自行負擔費用與責任。

### ■損害賠償責任

1. 因參展商或其相關人員所造成的任何事故、損害或損失,主辦單位與事務局概不負責。
2. 展出或發布內容的權利處理,應由參展商自行負擔費用與責任。
3. 因盜竊、遺失、火災或損壞等不可抗力事件所造成的損害,事務局概不負責。
4. 因參展商或其相關人員的疏忽導致展覽設施或設備損壞時,參展商應立即賠償。
5. 主辦單位與事務局對官方網站或宣傳品中的印刷錯誤或疏漏概不負責。
6. 若因傳染病對策或相關法律行動導致活動中止、延期或變更,將不予退款。
7. 任何預估的參觀人數僅為預測值,恕不保證。

### ■統計資訊

主辦單位與事務局可取得並使用與線上展覽平台相關的存取資訊(包含 IP 位址),此類資訊將不提供給參展商。

### ■展覽的延期、變更或取消

若因可歸責於事務局的原因導致展覽延期、變更或取消,退款將依剩餘展覽天數按比例計算。事務局的责任僅限於此類退款。

## ■不可抗力

若因不可抗力事件導致本展覽難以或無法舉行,主辦單位與事務局可延期、變更或取消本展覽。不可抗力事件包含但不限於以下情況:

1. 系統緊急維護
2. 電腦或通訊故障
3. 天災
4. 社會動盪或衝突
5. 政府行為
6. 流行病或大規模傳染病
7. 公共設施或資源短缺
8. 勞資爭議
9. 主要承包商違約
10. 其他非可歸責於主辦單位或事務局之事由

在此情況下,將不予退款,且參展商仍須支付所有未繳清的參展費用。主辦單位與事務局對參展商所遭受的任何損害概不負責。

## ■參展商名稱的刊載

參展商同意,事務局可將其於網路報名表中填寫的參展商名稱,刊載於本展覽的宣傳品及官方網站上。