

【日本予選の大会規約】 v.2 2019.10.15 更新

第1条 参加条件

1. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS（以下、PUBG）のPC製品版を所有し、利用できる環境にあること
2. 大会チャット（Discord）を利用できる環境にあり、大会運営者と日本語でのコミュニケーションが可能であること
3. 試合当日にチェックインを済ませ、指定された時間までに所定の対戦サーバーに接続が可能であること
4. チームメンバー（4人）のうち、少なくとも3人が日本国籍、もしくは日本の永住権を所有していること
5. 2019年12月12日～15日にタイ・バンコクで開催予定のグランドファイナル出場権を獲得した場合、それに参加できること（パスポートの準備等含む）
6. 18歳未満のプレイヤーは署名入りの保護者同意書が必須であり（書式自由）、申し込み後速やかにLegion_jp@lenovo.com宛てに保護者同意書を電子データ化したファイル（写真撮影したデータでも可）を送付すること
7. 本大会はアマチュア大会の位置づけであるため、登録メンバーが2019年11月1日時点でPUBG JAPAN SERIES（PJS）Grade1・Grade2、並びに日本以外のプロリーグに所属していないこと
8. PUBGアカウントを所有し、そのアカウントがBANされていないこと
9. 試合と配信に支障のないプレイ環境（PCスペック、各種ソフトウェアの動作状態、通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む）を用意可能なこと
10. 本規約に同意していること

*なお、グランドファイナル進出チームのプレイヤーには、日本予選終了後、身分証の提出をお願いします。

第2条 参加決定について

1. 大会特設ページにてエントリーを記載漏れなく申請していること
2. 日本以外の国の地域予選に参加していないすべてのチームの参加が認められる
3. 今大会はすべてSQUAD（スクワッド）で行われるため、最低4人での登録が必要。今大会に関してはリザーブ1人までの登録が可能で、最大5人での登録が可能
4. エントリー申請完了の時点で、原則的にメンバーの変更は認めない。メンバーを変更する場合は必ず大会運営スタッフに連絡し、メンバー変更について許可を貰わなければならない
5. 大会当日、やむを得ない事情でチームとして参加出来ない場合は失格となる。チェックイン前に大会運営スタッフに連絡をし、承認された場合はこの限りではない
6. 正しい申請情報を送信していない場合、失格などの処分になる場合がある

第3条 日本予選の大会ルール

1. PUBG の最新バージョンのゲームクライアントで大会を実施

2. 対戦ルール

2-1. サーバー設定

2-1-1. サーバー設定は、大会レギュレーションにて定義される

2-1-2. 定義のない設定項目は全てデフォルトが使用される

2-2. 結果の判定

2-2-1. 試合結果の判定は、原則としてホストで撮影したリザルトのスクリーンショットを元に行い、異議申し立てのある場合は、ホストで撮影した試合録画によってビデオ判定を行う

2-2-2. 異議申し立てについて、ホストとクライアントの結果に差異がある場合は、ホスト側の情報を正とする

2-3. 失格

2-3-1. 失格が発生した場合は、それ以下の順位は繰り上げとする

2-4. メンバーについて

2-4-1. 大会開始後のメンバー変更は不可

~~2-4-2. ゲーム内プレイヤーネームにチームタグを必ず使用すること。チームタグは英数字の大文字(A～Z、0～9)のみ使用すること。これらは大会運営から何らかの理由で変更を要請することがある~~

2-4-2. 何らかの理由で、大会途中で、出場できるメンバーが既定の人数（SQUAD の 4 人）を割ってしまった場合であっても試合に出場することは可能

2-5. 配信の義務について

出場する全選手は、試合中、5分ディレイの個人配信を行うことを義務とする。下記いずれかの配信プラットフォームを使用すること。

ニコニコ生放送 / Twitch / Youtube LIVE / OPENREC.tv

配信が行われない、アーカイブが視聴できない、期日までに配信報告が行われない場合、大会失格となる可能性がある。

*詳細は7を参照

3. 日本予選の大会方式

3-1. 大会は全て SQUAD（スクワッド）で行う。参加チーム数により 1 日及び 2 日間で行う。

3-2. 参加チームが 20 チームに満たない場合、2019 年 11 月 3 日を決勝ラウンドとして 6 マッチ行う。参加チームが 20 チームを超える場合、2019 年 11 月 2 日を予選ラウンドとして 4 マッチ、2019 年 11 月 3 日を決勝ラウンドとして 6 マッチ行う。予選ラウンドでは参加チームを 20 チーム以下のグループに分け、上位チームが決勝ラウンドに参加（進出チーム数はエントリー数によって変動あり。参加チーム決定後、速やかに告知を行う予定）。

3-3. ゲームモードは「FPP」を使用

3-4. レッドゾーンは無効化

3-4. その他設定が変更される場合は、大会運営チームから別途通達する

3-5. 大会のポイントは以下のように計算する

3-5-1. 順位ポイント

順位	ポイント
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-16	0

3-5-2. キルポイントは 1 キルにつき 1 ポイントを付与

3-5-3. 同ポイントでランキングが並んだ場合、以下の方法で上位を決定する

- ・ チーム合計キル数が多いチーム
- ・ 最も高いマッチ順位を獲得しているチーム
- ・ 1 つのマッチ内で最もキル数が多いチーム
- ・ 直近のマッチで最もキル数が多いチーム
- ・ 直近のマッチで順位が高かったチーム

3-6. 使用マップは「ERANGEL Classic」、「MIRAMAR」、「SANHOK」の 3 マップ、ゲーム内設定は次の通り（マップの順番は決定次第告知）

3-6-1. ゲーム内設定

全マッチ共通設定	
マップ	ERANGEL Classic、MIRAMAR、SANHOK
視点	FPP
選手数	64 (最大)
チームプレイヤー	4
天気	晴れ

3-6-2. ERANGEL Classic

ブルーゾーン

	遅延	待機	移動	DPS	縮小	拡大	陸地割合
フェーズ 1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
フェーズ 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
フェーズ 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
フェーズ 4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
フェーズ 5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
フェーズ 6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
フェーズ 7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
フェーズ 8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
フェーズ 9	0	10	160	18	0.001	10	0

アイテムスポーン

アイテムスポーンタイプ	調整可能レート&調整可能合計数量
スポーンレート倍率	1.8 倍

弾薬

弾薬	1x
クロスボウ用ボルト	0x

フレア	0x
-----	----

武器

スナイパーライフル	1.5 倍
DMR	2x
アサルトライフル	1.4 倍
ハンティングライフル	0x
LMG	0.4 倍
SMG	1.8 倍
ショットガン	0.9 倍
ハンドガン	0.4 倍
投擲武器	1.3 倍

スタングレネード	1.2 倍
フラググレネード	0.7 倍
火炎瓶	1.1 倍
スモークグレネード	1x
近接武器	1.7 倍
クロスボウ	0x
フレアガン	0x

その他

マガジンアタッチメント	0.5 倍
マズルアタッチメント	0.7 倍
フォアグリップアタッチメント	1.2 倍
ストックアタッチメント	1.5 倍
クロスボウ	0x

消費アイテム

ブーストアイテム	0.9 倍
ガソリンタンク	0.3 倍

装備

バックパック	0.6 倍
ヘルメット	0.8 倍
防弾ベスト	0.8 倍

*注:ヘルメット(Lv.3)はケアパッケージでのみ見つけることができます。

衣装

衣装	0x
----	----

陸上車両

サイドカー付きバイク	0x
------------	----



ボート (赤い点):

ボートは赤い点でのみ、常にスポーン

- モデル: PG-117
- スキン: なし

車両 (黄色のドット):

ランダムな車両スポーンに加えて、固定車両のスポーンが ERANGELClassic に追加

- モデル: UAZ または ダチア
- スキン: e スポーツ

3-6-3. MIRAMAR

ブルーゾーン

	遅延	待機	移動	DPS	縮小	拡大	陸地割合
フェーズ 1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
フェーズ 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
フェーズ 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
フェーズ 4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
フェーズ 5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
フェーズ 6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
フェーズ 7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
フェーズ 8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
フェーズ 9	0	10	160	18	0.001	10	0

アイテムスポーン

アイテムスポーンタイプ	調整可能レート&調整可能合計数量
スポーンレート倍率	1.8 倍

弾薬

弾薬	1.1 倍
クロスボウ用ボルト	0x
フレア	0x

武器

スナイパーライフル	3 倍
DMR	3 倍
アサルトライフル	1.6 倍
ハンティングライフル	0.8 倍
LMG	0.8 倍
SMG	1.7 倍
ショットガン	0.9 倍
ハンドガン	0.3 倍
投擲武器	1x

スタングレネード	1.2 倍
フラググレネード	0.5 倍
火炎瓶	1.2 倍
スモークグレネード	1x
近接武器	1.7 倍
クロスボウ	0x
フレアガン	0x
サイトアタッチメント	1.1 倍
マガジンアタッチメント	1.1 倍
マズルアタッチメント	0.6 倍
フォアグリップアタッチメント	1.2 倍
ストックアタッチメント	1x
クロスボウ	0x

消耗品

ガソリントank	0.3 倍
----------	-------

装備

バックパック	0.8 倍
ヘルメット	0.9 倍
防弾ベスト	0.8 倍

*注: ヘルメット(Lv.3)はケアパッケージでのみ見つけることができます。

衣装

衣装	0x
----	----

陸上車両

サイドカー付きバイク	0x
------------	----



ボート (赤い点):

ボートは赤い点でのみ、常にスポーン

- モデル: PG-117
- スキン: なし

車両 (黄色のドット):

ランダムな車両スポーンに加えて、固定車両のスポーンが Miramar に追加

- モデル:ピックアップトラックまたはミラド
- スキン: e スポーツ

ブルーゾーン

	遅延	待機	移動	DPS	縮小	拡大	陸地割合
フェーズ 1	90	120	240	0.6	0.4	0.5	0
フェーズ 2	0	90	120	0.8	0.7	0.56	0
フェーズ 3	0	60	120	1	0.6	0.56	1
フェーズ 4	0	60	100	3	0.6	0.56	0
フェーズ 5	0	50	80	5	0.65	0.56	0
フェーズ 6	0	50	60	8	0.65	0.56	1
フェーズ 7	0	20	40	10	0.65	0.56	0
フェーズ 8	0	10	40	14	0.6	0.56	0
フェーズ 9	0	10	100	18	0.001	10	0

アイテムスポーン

アイテムスポーンタイプ	調整可能レート&調整可能合計数量
スポーンレート倍率	1x

弾薬

弾薬	1x
クロスボウ用ボルト	0x
フレア	0x

武器

スナイパーライフル	3倍
DMR	2x
アサルトライフル	1.5倍
クロスボウ	0x
フレアガン	0x

その他

ストックアタッチメント	1x
-------------	----

クロスボウ	0x
-------	----

消費アイテム

ガソリントank	0x
----------	----

衣装

衣装	0x
----	----

陸上車両

サイドカー付きバイク	0x
------------	----



ボート (赤い点):

ボートは赤い点でのみ、常にスポーン

- モデル: PG-117
- スキン: なし

車両 (黄色のドット):

ランダムな車両スポーンに加えて、固定車両のスポーンが SANHOK に追加

- モデル: ロニー
- スキン: e スポーツ

4. 試合進行

- 4-1. チェックイン終了時刻までに参加者はチェックインを行い、大会公式 Discord サーバーに集合すること。チームはメンバーの誰か一人がチェックインで完了となる。
チェックインしなかった選手・チームは大会に参加することができない
- 4-2. 試合開始 20 分前に試合用のカスタムサーバーが立ち上がる（サーバー接続開始時刻）。サーバー用 Discord チャンネルで案内があるので、対戦詳細ページに書かれたサーバー情報に従って、選手はサーバーへの接続を開始すること
- 4-3. 試合開始 5 分前までに、試合を行う選手・チームは全員が大会指定の Discord チャンネルに接続し、ゲーム内でカスタムサーバーに接続して集合し待機すること。
尚、Discord チャンネルに接続していない場合は欠席とみなされる可能性がある。
この時、カスタムサーバーに接続していない選手・チームにはペナルティが与えられる場合がある
- 4-4. 試合開始 5 分前になっても接続できていない、あるいは接続が維持できない場合は、状況を Discord チャンネルにて報告すること
- 4-5. [試合開始時刻] になったら、特に問題がなければそのままゲームスタートとする。ゲームスタート後は試合サーバーに接続できない
- 4-6. 試合開始時刻になってもカスタムサーバーに接続出来ていない場合、選手あるいはチーム代表者がサーバー用の Discord チャンネル上で運営スタッフに状況報告を行うこと。状況確認を行い、運営スタッフより試合開始時刻から更に 5 分の猶予時間を設ける
- 4-7. 試合開始時刻より 5 分経過後でも、カスタムサーバーに接続できない場合は、原則、時間内試合サーバー接続不能とみなして、該当選手・チームは不戦敗とする。
その後、そのまま試合を開始。試合開始以降は試合サーバーに接続できない
- 4-8. 選手はゲームスタートから輸送機が発進するまでの間、必ずサーバー用 Discord サーバーを確認すること。
特に、ホストがゲームスタートできなかった場合は、必ずリホストとなる。
ゲームスタート後、サーバー用の Discord チャンネルでは、リホストとなる場合

『試合ウェイトです』、正常に開始できた場合は『試合ライブです』とアナウンスが入る

4-9. 試合終了後、試合の結果入力には運営が行う。試合が終わりましたら、大会ページで結果を確認後、次のサーバー接続開始時刻まで待機。時刻は大会公式 Discord サーバーで行う

5. 禁止事項

- 5-1. 大会公式配信を視聴しながらの試合へ参加するいわゆるゴースティング行為
- 5-2. 大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為
- 5-3. カスタムサーバーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
- 5-4. チーミングや談合などの他プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したり他のチームと協力したりする行為
- 5-5. 大会運営チームへの業務妨害または運営妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為
- 5-6. 大会運営チームへ虚偽の申請や報告を行う行為
- 5-7. 大会運営チームが承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利を目的とした行為
- 5-8. 大会運営チームスタッフ、または第三者になりすます行為、第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為。
- 5-9. 犯罪行為または犯罪を誘発する行為
- 5-10. 法令または公序良俗に反すると弊社並びに大会運営チームが判断した行為
- 5-11. DMM GAMES 利用規約並びに PUBG Corp. が定める「エンドユーザーライセンス契約」「RULES OF CONDUCT」に違反する行為
- 5-12. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- 5-13. 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加に参加する行為
- 5-14. 他地域の予選大会に出場すること（チーム・個人ともに適用）
- 5-15. チートツールを含む不正ツールを使用する行為

- 5-16. 認められていないバグ、グリッチを利用する行為
- 5-17. 大会運営チームから許可を得ていない外部ツールを使用する行為。ただし万が一、必要な場合は事前に大会運営チームから承認を得ていなければならない
- 5-18. グラフィックドライバと PC モニターの機能以外でグラフィック設定を変更する行為
- 5-19. ゲームに影響を与えるキーボード及びマウスのマクロ機能を使用する行為
- 5-20. PUBG Corp. 並びに大会運営チームが提供していない外部ソフトウェアを使用する行為
- 5-21. 他の選手に対して直接又はゲーム内ボイスチャットを使用して誹謗中傷したりする行為
- 5-22. 上記の他、弊社並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為
- 5-23. 上記の行為が確認された場合、即座に失格および次回大会への出場禁止になる場合がある。また、他のチームメンバーにもペナルティは課せられる

6. 注意事項

- 6-1. 選手がスタックした場合、リホストは行わない
- 6-2. 意図しないグリッチ行為も禁止事項に含む
- 6-3. アイテムドロップの際、オブジェクトに埋まり消失または取れない場合がある
- 6-4. 選手個人の環境におけるトラブルは全て選手の責任となる

7. 配信について

- 7-1. 大会配信は 300 秒（5 分）の遅延を挿入して行うこととする。これは配信者の実況音声も含め、試合中の全ての映像および音声双方が対象である
- 7-2. 出場選手は全ての試合を個人の環境において配信プラットフォームを通じて配信しなければならない
- 7-3. 配信することによって生じるパソコンへの負荷などについては全て選手の自己責任とする
- 7-4. 遅延設定については大会公式配信と同様 300 秒の遅延を挿入すること
- 7-5. 運営スタッフは本大会出場選手による個人配信に対して、配信停止や遅延の挿入を指示することが出来る。指示に従わない場合は大会失格などのペナルティを科す場合がある
- 7-6. 配信ツールなどのトラブルにより配信が停止した場合、速やかに配信を再開出来るように努力しなければならない。また配信停止した場合は必ず大会運営チームに申告しなければならない。申告を怠った場合、故意に配信を停止したと判断しペナルティを科す場合がある
- 7-8. 本大会公式配信チャンネルは下記のチャンネルである

https://www.youtube.com/channel/UCzZZfB_ueX1a_DBV10G5obA

https://www.twitch.tv/legion_jp

第4条 個人情報

1. 本大会への参加申請、または賞品発送の際に収集した選手の個人情報は、本大会の開催および運営の目的のみで使用。収集した選手の個人情報は、大会運営チームが別途定める個人情報保護方針に従い管理
2. 前項の規定にかかわらず、選手は、前項の目的の範囲内において収集した選手の肖像、プレイヤー名、チーム名、ランク、プレイ動画、インタビューコメント等については、弊社または第三者によって、商品、ウェブサイトその他情報メディア等において、期間の限定なく、編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含みません。）されることを承諾すること

第5条 日本予選の賞金について

1. 本大会終了後、該当チームは以下の賞金を受領する
 - 1位 1,000 米ドル
 - 2位 600 米ドル
 - 3位 400 米ドル
2. 賞金の支払いは、60日以内に該当チームの代表者の銀行口座の詳細を確認した後、銀行振込で行う。チームの代表者は、運営事務局であるeスポーツコミュニケーションズ合同会社に正しい情報を提供する責任がある。提供された情報に間違いがあった場合、連絡が遅れた場合は、支払いが行われない可能性がある
3. 賞金は1米ドルあたり113円換算にて計算する

第6条 免責事項

1. レノボ・ジャパン株式会社（以下、主催者）は、単独の裁量で、本大会の規約に関して、違反した疑いのある参加者が発覚した場合、その参加者の所属する参加チームを本大会より失格とする権利を留保する。主催者は、不正行為または本大会に有害な活動を行ったと思われる個人に対して法的措置を講ずる権利を留保する
2. 主催者は、本大会に関連して生じた大会参加者の怪我や死亡等の事故、損害について、一切の責任を負わないものとする

第7条 準拠法

1. 本規約の成立、効力、履行、解釈は日本国法が適用されるものとする
2. 本規約から生じる全ての紛争、訴訟とは東京地方裁判所を第一審の管轄裁判所とする

第8条 協議

1. 本規約に定めがない事項が発生した場合、双方誠意をもって協議し、解決するものとする