

イーカレ PUBG MOBILE SUMMER CUP 2023

1. 参加条件	2
2. ゲーム種目およびバージョンについて	2
3. 大会の進行について	2
4. 大会方式とマッチガイドライン	3
4.1 マップ	3
4.2 マッチガイドライン	3
4.3 ルームの詳細設定	3
4.4 チーム構成	3
4.5 カップについて	3
4.6 エントリー方法について	4
4.7 スコアについて	4
4.8 キルポイント上限について	5
5. 選手接続	5
6. 再試合規定	6
7. 大会禁止事項	6
8. 選手注意事項	7
9. 大会参加に関する注意事項	7
10. ペナルティについて	7
10.1 ペナルティレベル	7
10.2 ペナルティに該当する行為	8
11. ロースター違いに関して	9
12. 個人配信、クリップの公開について	9
13. 大会の開催の延期または中止の判断について	9
14. 賞金について	9

1. 参加条件

イーカレ PUBG MOBILE（以下、ECPM）に参加するチーム及びチームメンバーは以下のすべての条件を満たしている必要があります。

- (ア)ECPM に出場申請をする時点で大学生・大学院生であること。
- (イ)学生 e-sports 連盟の大会規約に同意できること。
- (ウ)ECPM 運営チームと日本語でのコミュニケーション対応が可能であること。
- (エ)ECPM のウェブサイト、ECPM 運営が指定する大会チャット ([Discord](#)) を利用できる環境にあり、大会開催中に大会チャット上で ECAL 運営からの連絡が受け取れること。
- (オ)ECPM 当日チェックインを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
- (カ)利用規約並びに PUBG Corp.が定める利用規約に違反していないこと。
当該選手が所有しているすべてのPUBG MOBILE アカウントがPUBG Corp.に BAN(利用停止措置)がされていないこと。
- (キ)マッチに支障のないゲームプレイ環境（使用端末スペック、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）を用意できること。
- (ク)大会出場選手として節度をもった行動が取れ、日本の PUBG MOBILE プレイヤーの模範となれるよう努力出来ること。
- (ケ)チーム全員が同じ大学に所属していること。
ただし単一大学で構成されていないチームでも、ECAL運営チームが認めた場合、その限りではない。
- (コ)「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問わない。
- (サ)当ルールブックの記載事項に従うこと。

2.ゲーム種目およびバージョンについて

PUBG Corp.が提供している「PUBG MOBILE」の最新バージョンを使用し大会を実施します。

- (ア) 大会期間中にバージョンのアップデートが行われた場合、大会当日の日本時間 13:00 までに iOS 版、Android 版の双方にアップデートがあれば、最新バージョンを使用して実施します。また、ECPM 運営から通知しますので、確認したうえでアップデートを行ってください。
- (イ) 本大会は日本語版の『PUBG MOBILE』を使用して行われます。グローバル版は参加対象外となります。

3.大会の進行について

ECPM 運営チームが必要に応じて別途提供するゲームクライアント、またはツールを使用して大会を実施する場合、選手は必ず従わなければなりません。

4.大会方式とマッチガイドライン

4.1 マップ

ECPM では、「Erangel」「Miramar」「Sanhok」を使用し、
「Erangel」を2試合、その他それぞれ 1 試合ずつ合計4試合行います。ただし、
大会運営チームの判断でマップの変更、削除または追加できるものとします。
詳細は別途 Discord サーバーにて通知されます。

4.2 マッチガイドライン

- (ア) すべてのマッチは SQUAD で行われます。
- (イ) すべてのマッチはカスタムルームを使用して行われます。
- (ウ) マッチ開始時にアップデートなどが終わっていない場合は、その選手はそのマッチに参加することはできません。
- (エ) サーバーは KRJP サーバーを使用します。

4.3 ルームの詳細設定

高級ルーム、パルス収縮スピード 1.1 倍、SR2 倍、AR2 倍、SMG2
LMG倍、投擲物 2 倍(Sanhok のみ)、スコープ2倍、応急・エナドリ (医品・
エネルギーアイテム) 2 倍、フレアガン0倍(Erangel のみ)
フレアガン・スパイクトラップ・モーターグライダー使用禁止

4.4 チーム構成

- (ア) 1 チーム (SQUAD) は原則 4 名で構成されていなければなりません。
やむを得ない場合は、大会運営チームの判断によって変更が認められています。
- (イ) 補欠(リザーブ)選手は 2 名まで認められます。

4.5 カップについて

- (ア) 参加チームは、SNS 等で募集されます。
- (イ) 参加チーム数の制限はございません。なお、参加条件を満たしていない
チーム、大会運営によって不適切と判断されたチームについては参加でき
ない場合があります。
- (ウ) 1 つの大学から出場するチーム数の制限はございません。

(エ) 本大会は全試合オンラインで行われます。

(オ) 大会運営チームの判断により、試合数、試合形式等が変更される場合があります。

4.6 エントリー方法について

先着順で行います。

(ア) 先着 25 チーム

(イ) 大学縛りあり

4.7 スコアについて

各マッチの終了時にチームの順位とチームの合計キル数に応じてポイント（以下「マッチスコア」）が与えられます。総合順位は各マッチのマッチスコアの合計によって決定します。

(ア) 各マッチで与えられるポイント（下図参照）

順位	ポイント	順位	ポイント	キル	ポイント
# 1	12	# 11	1	1キル	1
# 2	9	# 12	1		
# 3	7	# 13	1		
# 4	5	# 14	1		
# 5	4	# 15	1		
# 6	3	# 16	0		
# 7	3	# 17	0		
# 8	2	# 18	0		
# 9	2	# 19	0		
# 10	2	# 20	0		

(イ) 引き分け・同点の場合、以下の各基準を順位が決定するまで上から適用します。

- 1.全マッチの合計ドン勝数が多いチームを上位とします。
- 2.同点の各チームの最高シングルマッチスコアが高いチームを上位とします。
- 3.シングルマッチの最高順位が高いチームを上位とします。この方法を全てのマッチの順位について、同点のチームがなくなるかマッチの順位を全て比較し終えるまで繰り返します。
- 4.シングルマッチの合計キル数が多いチームを上位とします。この方法を全てのマッチの順位について、同点のチームがなくなるかマッチの順位を全て比較し終えるまで繰り返します。

4.8 キルポイント上限について

(ア) ECPM では以下のようにキルポイントの上限を設定します。

- 1試合目…6 ポイント
- 2試合目…10 ポイント
- 3試合目…上限なし

(イ) 各試合、キルポイントの上限を超えてしたキルは「キルポイント」には加算されませんが「キル数」には加算されます。

5.選手接続

チームリーダー又は、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻までに、指定された Discord のサーバーに接続してください。大会に関する質疑応答は原則として、「問い合わせチャンネル」にて行います。それ以外からの問い合わせは無効となります。

(ア) チームリーダー又は、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻内に「チェックインチャンネル」にて参加表明を行ってください。大会運営スタッフに連絡せず参加表明を行わない場合は、当日の試合に接続する権利を失います。

(イ) チームリーダーは「番号配布チャンネル」にて、ルームが作成されたことを確認次第試合が開始するまでに指定された大会ルームに接続してください。また、指定されたチームスロットに素早く移動し試合が開始するまで待機してください。

(ウ) オンラインでのプレイ中のボイスチャットの使用アプリなどは指定をしません。

(エ) 大会運営チームに許可なく異議申し立ての内容を第三者に公開した場合

(SNS に投稿するなど)、ペナルティを科す場合がございます。

6.再試合規定

- (ア) 再試合については選手からの自己申告をもとに決定します。
- (イ) 大会当日のサーバー状況を鑑みたうえで、運営の判断により決定した回線落ちの再試合規定人数5名～8名を、当日の第一試合開始 15 分前までに各グループの「試合進行チャンネル」にて通知します。
Discord の各グループの「進行チャンネル」にてマッチ開始を通知し、それから 2 分間マッチに接続できなかった場合の申告を「回線落ち連絡チャンネル」にて受け付けます。受付締め切り時点の申告が(ア)規定人数を超えた場合、当該マッチを再試合とします。
- (ウ) 虚偽の申告が発覚した場合にはペナルティレベル 4 相当とします。
- (エ) ゲームスタート後のゲームのリスタートは原則行いません。
- (オ) オブザーバーが1名でも接続に失敗した場合、再度試合を行います。
- (カ) カスタムルームがクラッシュした場合、いかなる場合でも再度試合を行います。
- (キ) ゲームが正常にスタートした後、クライアントで接続切断された場合、再接続機能を使って復帰できればそのまま試合に参加してもかまいません。
- (ク) また復帰できなかった場合、その選手の獲得するキルポイントは 0 点として扱いますが、チームのポイントは正常に計上されます。
- (ケ) 大会運営チームが、再試合が必要と判断した場合再度試合を行います。

7.大会禁止事項

- (ア) マッチ終了前に離脱しゲームロビーに戻る行為
- (イ) 故意に試合開始を遅らせる行為
- (ウ) グリッチに該当する行為
- (エ) 公式大会配信を視聴しながら試合へ参加するいわゆるゴースティング行為
チームが全滅した場合でも、公式大会配信を視聴することは出来ません。
- (オ) 大会運営用 Discord への招待 URL や大会チャットの内容を関係者以外に公開する行為。
- (カ) 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。
- (キ) チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
- (ク) 大会運営チームへの業務渉外または運営妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
- (ケ) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。

- (コ)チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
- (サ)ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
- (シ)上記に他、弊連盟並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為。
- (ス)正規のロースターとは異なるロースターに参加する行為。
- (セ)出場権を譲渡する行為。
- (ソ)コンバーター等ハードウェアチートに該当するデバイスの使用する行為。
- (タ)虚偽の回線落ち申告をする行為。

8.選手注意事項

- (ア) ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、立ち入り出来ない場所に侵入して行動不能になった場合、選手の自己責任とし再試合を実施しません。
- (イ) 試合開始前に選手は自身のプレイ機器を確認しなければならず、修理、交換などによって試合を中断したり再試合したりすることはありません。個人の機器におけるトラブルは全て選手の責任となります。

9.大会参加に関する注意事項

- (ア) 使用する機器は選手個人の機器を使用します。
- (イ) 上記の他、大会運営の中でトラブル等があった場合は、大会運営チームの判断に従っていただきます。

10.ペナルティについて

大会運営チームにより本ルールに違反すると判断された場合、内容に応じて決められたペナルティが課せられます。ただし内容が軽微であると大会運営チームにより判断された場合はペナルティを付与せず、大会チャットにて注意に留める場合があります。ペナルティは必ずしも段階的に科されるわけではなく、ペナルティに値する行動の裁量に応じて科せられます。また、ペナルティ内容については大会運営チームの判断によって 変更される場合があります。

10.1 ペナルティレベル

- ペナルティレベル 1：大会チャットでの警告。
- ペナルティレベル 2：当該選手の所属するチームのマッチスコアから 2 ポイント没収。またチームに対するペナルティだった場合は、当該チームのマッチスコアから 5 ポイント没収。

ペナルティレベル 3：当該選手のペナルティ発生時の次のマッチの出場禁止。最終マッチ後だった場合は、当該選手の所属するチームのマッチスコアから 5 ポイント没収。またチームに対するペナルティだった場合、当該チームのペナルティ発生時の次のマッチの出場禁止。最終マッチ後の発生だった場合は最終マッチの全ポイントを没収。

ペナルティレベル 4：当該選手のペナルティ発生以後のすべてのマッチの出場禁止。またチームに対するペナルティだった場合、当該チームの全ポイント没収とペナルティ発生以後のすべてのマッチの出場禁止

※大会運営の判断によりペナルティに該当する行為が重度なものだと判断された場合、今後学生e-sports 連盟が主催する大会及び、イベントに参加できなくなる可能性がございます。また、違反内容につきましては KRAFTON へ報告させていただきます。

10.2 ペナルティに該当する行為

ペナルティレベル 1：著しく大会の規律を乱す、または公序良俗に反する行動と ECAL 運営に判断された場合。

ペナルティレベル 2：ペナルティレベル 1 を 2 回受けた場合。

ペナルティレベル 3：ペナルティレベル 1 を 3 回以上受けた場合。また、ペナルティレベル 4 に該当する行為以外の大会禁止事項（参照：本ルールブック 8. ）を行ったと ECPM 運営に判断された場合。

ペナルティレベル 4：大会禁止事項に抵触する下記の行為を行ったと ECPM 運営に判断された場合。

- a. 公式大会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。(チームメンバーが全滅した場合でも大会配信を視聴することはできません。)
- b. チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
- c. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- d. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
- e. コンバーターを使用する行為。
- d. 虚偽の回線落ち申告をする行為。

11.ロースター違いに関して

もし誤ったロースターに入ってしまった場合は、何も操作せずキルされる、もしくは安置で倒れるまで動かないようにしてください。(何も操作しないとは「輸送機から自分から降下せず、勝手に降下するまで待つ。降下した後も一步も動かずその場に止まる。」こととします。自グレ等で倒れたり、溶岩などに自ら入り倒れたりするような行動も禁止とします。) もし仮に行動している場合、運営より Discord 等でご連絡させていただきます。その連絡にも応じなかった場合、運営からの 2 度以上の警告に応じないとし、ペナルティレベル 2 でチームより 5 ポイントの没収といたします。仮にその選手が他の選手にキルされた場合、そのキルはカウントせず集計します。

12.個人配信、クリップの公開について

- (ア) 個人配信は可能です。
- (イ) 個人配信の際は必ず 5 分間の遅延を設けてください。
- (ウ) クリップの公開は可能です。

13.大会の開催の延期または中止の判断について

以下の場合、運営の判断で開催を延期または中止の判断をします。

- a. 大会当日のチェックイン開始時刻時点でサーバーが不安定な場合。
- b. 災害または感染症などのやむを得ない事由により運営が困難な場合。
- c. その他、円滑な運営が困難と判断された場合。

14.賞金について

賞金は優勝、準優勝に贈呈されます。

チームが単一大学のメンバーで構成されている場合

優勝……………80,000 円

準優勝………40,000 円

チームが複数の大学のメンバーで構成されている場合

優勝……………40,000 円

準優勝………20,000 円

- ※ 複数大学で構成されたチームは賞金が半分に制限されます。
- ※ 残りの半分は次期大会の賞金にキャリアオーバーされます。

また優勝したチームが単一大学のメンバーで構成されている場合のみ、所属する大学

に奨励金が贈呈されます。

奨励金は下記いずれかを想定しています。

- ・優勝大学の奨学生へ給付型奨学金 5 万円
- ・優勝大学へ寄付金 5 万円

情報は随時発信していきますので、当連盟の Twitter・Discord・HP などのご確認をお願いいたします。

※また当ルールブックのすべての記載事項は ECPM 運営の判断により、追記・改訂・削除を行う場合があります。

【改訂履歴】

版	項目	ページ	主な改訂内容（概要）
1.0 (2023/6/28)	—	—	新規作成
1.1 (2023/8/13)	1.参加条件	p2	単一大学で構成されていないチームの出場を許可
同上	14.賞金について	P9	混合チームに対して、賞金に条件を付与 奨励金に関して追記