

PUBG MOBILE 大学対抗戦 CHAMPIONSHIP 予選

ルールブック ver1.2

■参加条件

PUBG MOBILE 大学対抗戦に参加するチーム及びチームメンバーは、以下の全ての条件をみたしている必要があります。

1. PUBG MOBILE 大学対抗戦に出場申請をする時点で大学生であること。
2. 大会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。
3. 試合当日に所定の時間までに大会運営チームより指定された Discord チャンネルに接続できること。
4. 利用規約並びに PUBG Corp.が定める諸利用規約に違反していないこと。
5. 大会運営チームが指定する大会チャット（Discord）を利用できる環境にあること。
6. 当該選手が所有している全ての PUBG MOBILE アカウントが PUBG Corp.に BAN（利用停止措置）されていないこと。
7. 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。
8. チーム全員が同じ大学に所属していること。

■ゲーム種目及びバージョンについて

1. 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 17:00 までに、iOS、アンドロイド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。又、大会運営から通知しますので、確認した上でアップデートを行って下さい。

2.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。

■大会の進行について

1. 大会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。

■各試合について

1. 各シーズンについて

(ア) 参加チームは、SNS 等で招待されます。

(イ) 参加チーム数は最大 25 チームまでです。

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、参加できない場合もございます。

(ウ) 試合は全 6 試合行われます。

(エ) 全参加チームのポイントを集計し優勝チームを決定します。

(オ) 本大会は全試合オンラインで行われます。

■チーム構成

1. 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。

(ア) 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ます。

2. 補欠(リザーブ)選手は 2 名まで認められます。

3. 試合中の補欠(リザーブ)選手との入れ替えは原則認められません。

また、シーズン中の登録メンバーの入れ替え、追加は認められません。

(ア) 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ます。

■大会方式

1. 全て SQUAD で行われます。
2. 大会で使用されるルームはカスタムルームを使用して行われます。
3. サーバーは KRJP サーバーを使用します。
4. 使用マップは「Erangel」「Miramar」「Sanhok」「Vikendi」を使用します。ただし、大会運営チームの判断でマップを変更、削減または追加できるものとする。
5. 視点は「TPP」を使用します。なお、TPP/FPP 視点切り替え機能の使用は認められません。
6. 大会のポイントは以下のように計算します。各 Round 終了後にポイントを集計し 総合結果とします。

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

7. ランキングで同数の場合、チーム累計キルが多いほうを上位とします。累計キル数が同数の場合は、チームの最高のラウンドポイントの多寡、チームの最高のラウンドキル数の多寡、最終ラウンドにおけるチームのキル数の多寡、最終ラウンドにおける順位の順で決められます。
8. 試合終了後、チームリーダーのみ必ずスコアボード画面のスクリーンショットを提出する必要があります。試合終了後に試合結果に対して異論申し立てをする場合、スクリーンショットがない場合それを認めません。

9. ルームの詳細設定に関しては以下のとおりです。

高級ルーム、パルス収縮スピード 1.1 倍、SR2 倍、AR2 倍、SMG2 倍、LMG2 倍、投擲物 2 倍(Sanhok のみ)、スコープ 2 倍、応急・エナドリ (医療品・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

■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内に指定された Discord のサーバーに接続し、「チェックインチャンネル」にて参加表明を行って下さい。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、当日の全試合に接続する権利を失います。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。公式サイトからお問合せしても無効となります。

1. オンラインでのプレイ中のボイスチャットは指定をしません。
2. 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。
3. 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。
4. Round 開始時に MAP がダウンロードされていなかった場合は、原則その Round に参加する事は出来ません。

■再試合規定

1. サーバー接続後、待機エリアから輸送機が発進した時点でゲームスタートとします。
2. 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。
3. ゲームスタート前に全ての選手が待機エリアへの接続を失敗した場合再度試合を行います。
4. ゲームスタート前に 5 名以上の選手が接続に失敗した場合再度試合を行います。
5. ゲームスタート前オブザーバーが 1 名でも接続に失敗した場合再度試合を行います。

6. カスタムルームがクラッシュした場合再度試合を行います。
7. 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。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。
8. 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。

■大会禁止事項

1. 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。
(ア) チームメンバー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。
2. 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。
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。
4. 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。
5. 弊社並びに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。
6. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
7. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
8. ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
9. 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。
10. 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。
11. 試合時間に遅れる行為。
12. 出場権の譲渡。

■選手注意事項

1. 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キャラクターが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。
2. ゲーム内において物理的に移動または滞在出来ない地形などのゲーム内の不具合を利用して他のプレイヤーを攻撃、キルした場合は、該当選手とその所属 SQUAD が獲得した全試合の全てのキルポイントと順位を無効とし失格処分にします。
3. 試合開始前に選手は自身のプレイ端末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。個人の端末におけるトラブルは全て選手の責任となります。
4. 選手並びにチームメンバー全員がデスした後に、ゲーム画面及び連絡用の Discord 以外のウィンドウを開いてはいけません。
5. ルームに接続したら、選手はゲーム画面及び連絡用の Discord 以外のウィンドウ画面を開いてはいけません。
6. 選手が使用するアカウントについて、選手は自身の責任のもと管理しなければなりません。
7. 指サック、パウダー、固定スタンドの使用は認められています。
8. 個人配信を行うことは禁止となります。大会終了後、ゲームの録画面面を編集して動画配信サイトに投稿することは認められています。但し大会チャット等大会運営に関わる情報を含む動画、画像に関しては禁止となります。
9. スマートフォン及びタブレット端末の機能を使用した画面キャプチャは認められています。

■大会参加に関する注意事項

1. 使用する端末は選手個人の端末を使用します。
2. ゲームプレイに影響される音声デバイス(イヤホン、ヘッドホン、マイク)以外のデバイスの使用は原則認めません。ただし大会運営より使用が認められているデバイスにつきましては、使用する事が出来ます。(充電ケーブル、固定スタンド)

3. 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 したがって頂きます。

■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科せられます。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。・チームペナルティレベル ペナルティレベル 1: 大会チャットでの警告。

(2 度以上の運営からの警告はレベル 2 に該当)

ペナルティレベル 2: 当該チームのポイントから 5 ポイント没収。

ペナルティレベル 3: 当該 Round の全ポイント没収。

ペナルティレベル 4: 全ポイント没収と出場禁止。 ※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 PUBG Corp.へ報告させていただきます。

・個人ペナルティレベル

ペナルティレベル 1: 大会チャットでの警告。

(2 度以上の運営からの警告はレベル 2 に該当)

ペナルティレベル 2: 当該選手のチームのポイントから 2 ポイント没収。

ペナルティレベル 3: 次回の Round 出場禁止。

ペナルティレベル 4: 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 PUBG Corp.へ報告させていただきます。

下記行為ペナルティレベル 4 に該当

- ・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。
- (ア) 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出来ません。
- ・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。
- ・複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- ・チートツールを含む不正ツールを使用する行為。

ペナルティレベル 3

・ゲーム内において物理的に移動または滞在出来ない地形などのゲーム内の不具合を利用して他のプレイヤーを攻撃、キルした場合は、該当選手とその所属 SQUAD が獲得した全試合の全てのキルポイントと順位を無効とし失格処分にします。

ペナルティレベル 2

- ・運営のからの注意、警告を繰り返す場合に適用

■ 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、「輸送機から自分でおりず、勝手に降りるまで待つ。降り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、海向かって走り水没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

■賞金に関して

1. 本大会には賞金が付き、マッチの結果に応じてチームに支払われます。
(ア) 賞金は獲得資格を得たチームに支払われ、チーム情報の誤り、虚偽報告があった場合、その他当該チームが本ルールブック記載の事柄に違反し、その程度が賞金の付与に相応しくないと運営チームに判断された場合、賞金は剥奪されます。
2. 賞金のお支払いに関して、該当チームは個別にご連絡致します。
3. 賞金の獲得資格について、弊社指定の規約に基づきチームの全メンバーの 了承をもって獲得資格の取得とします。
4. 賞金に発生する税金に関しては、日本の法律に則り処理されます。

1 位チームに 8,000 円

2 位チームに 4,000 円

※1 つのチームが複数の賞を受賞する場合があります。

改訂履歴

2020 年 4 月 4 日 ver1.0 の作成

2020 年 9 月 9 日 ver1.1 の作成

2021 年 4 月 14 日 ver1.2 の作成