

## 1. 参加条件

PUBG MOBILE THANKS MATCHに参加するチーム及びチームメンバーは、以下の条件を満たしている必要があります。

- (1) 運営チームと日本語でのコミュニケーションが可能であること。
- (2) 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運営からの連絡を受け取れること。
- (3) 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。
- (4) 利用規約に違反していないこと。
- (5) 該当選手が所有している全てのPUBG MOBILEアカウントがBAN(利用停止処置)されていないこと。
- (6) 大会出場選手として節度をもった行動がとれ、日本のPUBG MOBILEプレイヤーとしての模範となれるよう努力すること。
- (7) 「クラン」、「ゲーミングチーム」への所属の有無は問わない。
- (8) 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

KRAFTON Incが提供している「PUBG MOBILE」の最新バージョンを使用します。  
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版の両方にアップデートがあればアップデートを行ってください。アップデートに関しては運営から連絡しますので、確認した上でアップデートを行ってください。  
また、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. 大会方式とマッチガイドライン

### 3-1. エントリーについて

- (1) 参加チームはSNS等で募集されます。
- (2) 条件を満たしていないチームや、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。
- (3) フォームに必要事項を記載の上エントリーしてください。
- (4) チーム数上限は、SQUADの場合先着16チーム、DUOの場合は32チームです。

### 3-2. マップ

本大会では「Erangel」、「Sanhok」、「Miramar」を使用します。ただし、運営チームの判断でマップの変更、削除または追加をできることとします。詳細については別途Discordサーバーにて通知されます。

### 3-3. マッチガイドライン

- (1) 全てのマッチはSQUAD(またはDUO)で行われます。
- (2) 全てのマッチはカスタムルームを使用して行われます。
- (3) マッチ開始時にアップデートが終わっていない選手はマッチに参加できません。
- (4) サーバーはKRJPサーバーを使用します。

### 3-4. ルームの詳細設定

ルームの詳細設定については以下の通りです。

- ・使用カード: 高級ルーム作成カード
- ・各種倍率: パルス 1.1倍、SR 2倍、AR 2倍、SMG 2倍、投擲物 2倍 (Sanhokのみ)、スコープ 2倍、回復システム 2倍、フレアガン 0倍 (Erangelのみ)
- フレアガン使用禁止、スパイクトラップ、モーターグライダー使用可能

### 3-5. チーム構成

- (1) SQUADの場合は4名、DUOの場合は2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ます。
- (2) 補欠(リザーブ)選手は2名まで認められます。

### 3-6. スコアについて

各マッチ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。

- (1) 各マッチで与えられるポイントは以下を参照してください。

## SQUADの場合

1キル=1pt

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

## DUOの場合

1キル=2pt

順位	ポイント	順位	ポイント	順位	ポイント	順位	ポイント
#1	20	#9	10	#17	4	#25	1
#2	18	#10	9	#18	4	#26	1
#3	16	#11	8	#19	3	#27	1
#4	15	#12	7	#20	3	#28	1
#5	14	#13	6	#21	3	#29	0
#6	13	#14	5	#22	2	#30	0
#7	12	#15	4	#23	2	#31	0
#8	11	#16	4	#24	1	#31	0

(2)各マッチにはキルポイントに上限があります。

### SQUADの場合

1試合目:6ポイント

2試合目:8ポイント

3試合目:10ポイント

4試合目:上限なし

DUOの場合

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

4試合目:上限なし

(3)合計マッチスコアが同じチームが2つ以上あれば、以下の各基準に従います。

a. 全マッチの合計ドン勝数が多いチームを上位とします。

b. 最終マッチの順位が高いチームを上位とします。

## 4. 選手接続

チームリーダーまた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。

(1)チームリーダーまた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間内に「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。参加表明を行わない場合は当日の大会に接続する権利を失います。

(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、試合開始まで待機してください。

(3)オンラインでのプレイ中のボイスチャットに使用するアプリなどは指定しません。

(4)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。

## 5. 再試合規定

(1)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。

(2)大会当日のサーバーの状況を鑑みたくて、運営の判断により決定した回線落ちの試合規定人数5~8名を、当日の第一試合開始15分前までに「進行チャンネル」にて通知します。

- (3) Discord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。受付締め切り時点での申告が(2)の人数を超過した場合、該当マッチを再試合とします。
- (4) 虚偽の申告が発覚した場合、ペナルティレベル4相当(8-1参照)とします。
- (5) マッチ開始の通知から2分が経過してからのリスタートは原則行いません。
- (6) 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。
- (7) 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。
- (8) 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構いません。
- (9) 大会運営チームが再試合が必要であると判断した場合、再度試合を行います。

## 6. 大会禁止事項

- (1) マッチ終了前に離脱し、ゲームロビーに戻る行為。
- (2) 故意に試合開始を遅らせる行為。
- (3) グリッチに該当する行為。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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。
- (7) チーミングや談合など、他チーム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。
- (8) 大会運営チームへの運営妨害、並びに運営スタッフへの指示に従わない行為。
- (9) 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- (10) チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
- (11) ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
- (12) 虚偽の回線落ちを申告する行為。
- (13) 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。
- (14) 出場権を譲渡する行為。
- (15) 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を使用する行為。
- (16) 上記の他、弊連盟及び大会運営チームにより不適切と判断された行為。

## 7. 選手注意事項

(1)ゲーム内で物理的に移動・滞在できない地形、立ち入りでき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て再試合を実施しません。

(2)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。個人の機器に関するトラブルは全て選手の責任となります。

## 8. ペナルティについて

大会運営チームより本ルールブックに記載された規定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止める場合があります。ペナルティは必ずしも段階的に科せられるわけではなく、ペナルティに値する行動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。

### 8-1. 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:該当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5ポイント没収。

ペナルティレベル3:該当選手のペナルティ発生時の次のマッチから出場禁止。最終マッチの場合マッチスコアから5ポイント没収。チームへのペナルティの場合、該当チームは次の試合から出場禁止。最終マッチの場合最終マッチのポイントを全て没収。

ペナルティレベル4:ペナルティ発生後のマッチの出場禁止。全ポイント没収。

※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esports連盟が主催する大会およびイベントに参加できなくなる可能性があります。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。

## 8-2. 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回受けた場合。また、ペナルティレベル4に該当する以外の大会禁止事項(参照:6. 大会禁止事項)を行ったと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判断された場合。

- a. 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。  
(チームメンバー全滅の場合でも大会配信を視聴できません)
- b. チーミングや談合など、他チーム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. コンバーターを使用する行為。
- e. 虚偽の回線落ちを申告する行為。

## 9. 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、なに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。(なにも操作しないとは、「輸送機から自分で降下せず、勝手に降下するまで待ち、降下後も1歩も動かずその場に止まる」とします。自グレなどで倒れることも禁止です。)もし行動した場合、運営よりDiscordで連絡し、応じなかった場合、運営からの警告に2回以上応じなかったとし、ペナルティレベル2を科します。

## 10. 個人配信、クリップの公開について

- (1)個人配信は可能です。その場合配信には5分間の遅延を設けてください。
- (2)クリップの公開は可能です。

## 11. 大会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します。

- (1)大会当日、チェックイン開始時刻時点でサーバーが不安定な場合。

(2) 災害または感染症などのやむを得ない理由により運営が困難な場合。

(3) その他円滑な運営が困難と判断された場合。

## 12. 賞金、賞品について

賞金は、優勝、準優勝に贈呈されます。

優勝: 20,000円

準優勝: 10,000円

※当ルールブックの全ての記載事項は運営の判断により追記、改訂、削除を行う場合があります。

版	項目	ページ	改訂内容(概要)
1.0 (2024/11/1)	-	-	新規作成