



Predator League 2020 Japan Round

大会公式ルール

2019年10月28日

1. 始めに

本規約は「日本エイサー株式会社(以下”主催者”)」が主催する「Predator League 2020 Japan Round(以下”本大会”)」の公式ルール(以下「本ルール」)として本大会への参加資格を持つ各チームとその登録選手(以下、総称して「チームメンバー」)、そしてその他本大会に関与する大会運営者を含む、関係者全員に適用される。

大会運営者は、本ルールで定める内容を順守し大会を進行する他、本ルールにおいて定められていない事態が発生した場合及び本ルールの適用が著しく公平性を欠く結果を招く場合の裁定権を有する。

本大会公式ルールは、本大会におけるPLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS(以下”PUBG”)を使用する競技ルールを定めるものとする。公式ルールは、参加条件、大会形式や選手の振る舞いを含む大会ルール全般を規定するものである。本大会に参加するためには、公式ルール全てに同意しなければならない。公式ルールの全てを以下に記載する。

2. 公式ルールについて

a. 公式ルールの承諾

- i. 本大会参加にあたり、本ルールに承諾しなければならない。また、全ての試合について本ルールに従わなければならない。
- ii. もしあなたが本ルールを承諾しない場合、または第3条に示す出場条件を満たさない場合、本大会に出場することが出来ない。

b. 公式ルールの適用範囲

- i. 本ルールは、本大会における競技プレイ全てに適用される。
 - ii. 本ルールの同意には、PUBG.Corpが定めるエンドユーザー・ライセンス契約の同意や諸利用規約の同意も含まれる。
 - iii. あなたがもしこの公式ルール及びウェブサイト上に示す規約に違反した場合、没収試合、大会失格、罰則や法的処分の対象となる場合がある。
-

3. 出場条件

- 予選ラウンド出場時点で満18歳以上であること。
- 日本国籍を有しており、大会期間中日本に在住していること。チーム内選手のうち、1名は外国籍を有する者の登録が可能。但しその場合においても、大会期間中日本に在住していなければならない。
- 翻訳ツールを使用せずに、日本語で大会運営者とコミュニケーションを取ることが出来る。
- 本大会エントリーサイトから参加申請を行い、大会運営者から参加資格を得ていること。

- 2019年11月23日からグランドファイナル終了までの期間中、大会運営者からの連絡を受け取れる状態にあること。
 - 2020年2月18日～24日にフィリピン・マニラ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、それに参加出来ること。
 - 本ルールと大会運営者が定める大会進行の手順を理解し、それを順守すること。
 - 大会運営者が指定する連絡ツール(Discord、メールなど)を利用できる環境にあること。
 - 当該選手が所有している全ての PUBG アカウントが PUBG Corp.並びに大会運営者より BAN(出場禁止処分/接続禁止処分)されていないこと。
 - 大会エントリー時から大会終了まで、大会運営者より承認されたPUBG Game ID(ゲーム内ニックネーム)を変更しないこと。
 - PUBG.Corpが定める諸利用規約に違反していないこと。
 - 大会を通じ、氏名、年齢、居住地などの個人情報を大会運営者の要請するフォーマットで提供出来ること。
 - 大会運営者や各種メディアによる撮影、インタビュー等の取材を許可すること。
-

4. 参加チーム

a. チーム数

1次予選ラウンドは応募チーム数に制限を設けない。但し、大会運営者の判断により締切日より前に応募を終了する場合がある。1次予選ラウンドを勝ち上がった24チームに「PUBG JAPAN SERIES Season4 Grade1総合順位」の上位8チームを加えた計32チームで、2次予選ラウンドを行う。続いて、2次予選ラウンドを勝ち上がった16チームで予選ラウンド決勝を実施する。

b. 登録選手

チームスターティングメンバー数は4名とする。但し、1名までリザーバー選手の登録が可能。各チーム、チームメンバーから1名を代表者として定めること。チーム代表者は大会運営者からの連絡を受け、それに対応する必要がある。チーム代表者を変更する場合、事前に大会運営者の承認を得なければならない。

c. チーム登録時の制限

- i. チームメンバー4名で登録の場合、3名以上が日本国籍を有していなければならない。また、リザーバー選手を含めたチーム5名登録の場合、4名以上が日本国籍を有していなければならない。これに反していることが判明したチームは大会失格となる場合がある。
- ii. 選手は2つ以上のチームに登録する事は出来ない。大会エントリーにあたり、複数チームに登録されている場合には当該選手並びにチームが失格となる場合がある。

d. チーム名及び選手名

チーム名及び選手名に公序良俗に反するまたは相応しくない言葉が含まれる、と大会運営が判断する場合がある。これにより、本大会へのエントリーが却下される可能性がある。該当する者に対し大会運営者が確認を行い、修正を求める場合がある。

e. チームロゴ

2次予選ラウンドへの出場権を得た全てのチームは、大会運営者の指定する形式で指定の期日までにチームロゴを提出しなければならない。期日までにチームロゴの提出が行われない場合には、2

次予選ラウンドへの出場権を失う可能性がある。その場合、1次予選ラウンドの成績を基に、大会運営者が繰り上げチームを決定する。

また、チームロゴについては大会運営の判断により不適切だと判断した場合、再提出を依頼する場合がある。

f. チームスポンサーについて

大会運営者はチームスポンサーの種類に対して制限を設ける場合がある。以下に例を挙げる。

- くじ、賭博、賭博を提供するウェブサイト、および賭博を教唆、支援、宣伝するその他のサービスまたは製品
- ポルノグラフィ（または大会主催者がポルノグラフィに相当すると判断するもの）
- たばこ、喫煙、又は吸引製品
- アルコール製品又はその他の酩酊性物質のうち、その販売又は使用が法令によって規制されているもの
- 銃火器

g. 選手の変更

- i. 4-bに記載の通り、参加申請時1名までリザーバー選手の登録が可能。リザーバー選手の出場の際には、試合実施日2日前までに大会運営者へ申請しなければならない。この出場申請が行われなかった場合、登録時に申請したチーム構成（スターティングメンバー）以外での試合出場は認められない。
- ii. 止むを得ない事情により各試合に参加出来ない場合には、該当メンバーを除いて試合を進行すること。
- iii. PUBG JAPAN SERIES season4 Phase2 Grade1に出場しており、参加権を所有するチームは season4 Phase2 Grade1終了時点からチーム内で2名まで選手の変更が可能である。

h. その他

- i. エントリー時に虚偽などの申請があった場合、大会出場停止などのペナルティが発生する場合がある。
- ii. 「PUBG JAPAN SERIES Season4 Grade1総合順位」の上位8チームから出場辞退が申請された場合、大会運営者の判断により、繰り上げで次点のチームに参加権が与えられる可能性がある。
- iii. エントリーまたは予選ラウンド終了後に出場辞退が申請された場合、大会運営者の判断により、別チームに参加権が与えられる可能性がある。

5. 免責事項

- a. 選手は自己責任において本大会に参加するものとし、選手の怪我、盗難、他の選手との紛争その他のトラブル等に関して、主催者並びに大会運営者は一切の責任を負わない。
- b. 選手が本規約への違反行為や不正行為により、本大会の出場途中で失格となった場合、主催者並びに大会運営者は一切の責任を負わない。なお、本規約への違反行為や不正行為の判断は、大会運営者が行う。
- c. 大会運営者は、大会運営者の事情または特別な事情により、本大会の内容を変更すること、または本大会の開催を中止することがある。大会運営者、ゲームメーカー各社および協賛・協力各社は、当

該変更もしくは中止により選手に生じた損害、または本大会における大会ルールの適用、ソフトウェア及びネットワーク設備の不具合・故障その他本大会の運営に関して選手に生じた損害について責任を負わない。ただし、当該免責が法令に違反する場合には、法令に違反しない範囲において当該免責が適用される。

6. グランドファイナルの参加について

a. 移動と滞在費用

- i. 大会運営者はフィリピン・マニラで開催予定のグランドファイナルへの進出を決めた選手に対し、旅行手続きを行うと共に移動費用及び必要経費を関係業者へ直接支払う。大会運営者が支払いを行う移動に関しては、大会運営者が場所と日時を指定する。
- ii. グランドファイナルに参加が認められた選手全員は、必要なビザ、パスポート、その他グランドファイナルが開催されるフィリピンに移動するための必要な書類を所持していなければならない。ビザ、パスポート、フィリピンへの移動に必要な書類を所持していない場合、グランドファイナルの参加権を獲得後、大会運営者の要請に応じ速やかに取得しなければならない。
- iii. 本選へ進む2チームは、フィリピン・マニラで開催される決勝において、以下を
 1. 主催者の競合となるメーカーよりスポンサーを受けているチームが出場する場合、大会運営者の定める以下規定に従う必要がある。
 - 開会・閉会等のセレモニーでは、主催者が提供するユニフォーム及びジャケットを着用すること。
 - グランドファイナルでの大会出場時(終日)は、主催者の競合となる企業スポンサーのロゴが掲載されている「ユニフォーム」の着用は認められるが、上着着用となる可能性がある。主催者の競合となるメーカーよりスポンサーを受けているチームは、予選出場前にスポンサー企業様の了承を得た上、大会運営者へ報告しなければならない。
 2. フィリピンにて実施されるグランドファイナルへ参加するチームは、フィリピンの法律に従う必要がある。規定に基づいたドラッグテストを受けること(ドラッグテストは、フィリピン国内で行う)。それに伴い、飲酒等制限がかかる可能性がある。また、必要書類の提出を含め検査に関連する詳細は、後日大会運営者よりアナウンスされる。

b. その他

- i. 本大会に参加する全ての選手は、いかなる経費、また公式ルール上では大会運営者に責任が指定されていない賞金・賞品の受け取りについて自らが責任を負うものとする。
- ii. 欠場または出場辞退が申請された場合、繰り上げで次点のチームに参加権が与えられる可能性がある。

7. 個人情報

- a. 本大会への参加申請に際して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で使用する。収集した選手の個人情報は、大会運営者が別途定める個人情報保護方針に従い管理する。また、収集した選手の個人情報は、b項に定める場合を除き、使用目的の範囲内における使用が終了した際に、遅滞なく消去する。
- b. 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、主催者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す。)されることを承諾するものとする。

8. 準拠法

本ルール の 成 立、効 力、履 行 お よ び 解 釈 に 関 し て は 日 本 国 憲 法 が 適 用 さ れ る も の と す る。

9. 大会フォーマット

- a. ゲーム及びバージョンについて
 - i. PUBG Corp.が提供しているPUBGの通常クライアント(以下”クライアント”)を使用して大会を実施する。
 - ii. 大会運営者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、選手は従わなければならない。
- b. 大会日程について

大会運営者は、本大会予選が行われる日時を決定し参加者へ通知する。下記日程は変更となる可能性がある。全試合オンラインで実施される。

1次予選ラウンド: 2019年11月30日(土)、12月1日(日)

2次予選ラウンド: 2019年12月7日(土)、12月8日(日)

予選ラウンド決勝: 2019年12月14日(土)、12月15日(日)

c. フォーマット

- i. 各ステージは1日5マッチ(試合)で構成される。
- ii. 全ての試合はSQUADで行われる。
- iii. マップは「Miramar」と「Erangel」を使用し、天候は「SUNNY」とする。ゲームモードは「FPP」のみを使用する。

1. マッチ1: Miramar / FPP
2. マッチ2: Miramar / FPP
3. マッチ3: Erangel / FPP
4. マッチ4: Erangel / FPP
5. マッチ5: Erangel / FPP

- iv. ルームはEsportsモードで作成される。
- v. その他サーバー設定が変更される場合、大会運営者から別途アナウンスが行われる。

- vi. 試合毎のポイントは以下で計算する。

生存順位	ポイント
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9位以下	0
キルポイント	1

- vii. Predator Leagueポイント
1日5マッチ終了時、順位ポイントとキルポイントを合わせたPredator Leagueポイント(以下”PLポイント”)を算出する。PLポイントで並んだ場合、チーム累計キル数の多いチームを上位とする。チーム累計キル数も同じ場合、平均生存順位数の小さいチームを上位とする。
- viii. 1次予選ラウンドでは、大会運営者が参加チームを複数のグループに配する。1日目の最終マッチ終了後、獲得PLポイント順にグループ内順位を決定する。その順位を基にグループ間でチーム再編成を行い、2日目を実施する。
- ix. 1次予選ラウンドの全試合終了後、全グループを合わせたPLポイント上位24チームが2次予選ラウンドへの出場権を獲得する。欠場または出場辞退を申請するチームがある場合、繰り上げで次点のチームに参加権が与えられる可能性がある。

- x. 2次予選ラウンドでは、大会運営者が参加チームを2つのグループに配する。2次予選ラウンド1日目の最終マッチ終了後、獲得PLポイント順にグループ内順位を決定する。その順位を基にグループ間でチーム再編成を行い、2日目を実施する。
- xi. 2次予選ラウンドの全試合終了後、PLポイント上位16チームが予選ラウンド決勝への出場権を獲得する。欠場または出場辞退を申請するチームがある場合、繰り上げで次点のチームに参加権が与えられる可能性がある。
- xii. 試合結果の提出
試合終了後選手は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る。試合終了後に試合結果に対して異議申し立てをする場合、スクリーンショットが無い場合には認められない。
- xiii. ルーム設定、アイテムドロップの設定

・パルス設定

Phase	Delay(s)	Wait(s)	Move(s)	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
PHASE 1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
PHASE 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
PHASE 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
PHASE 4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
PHASE 5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
PHASE 6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
PHASE 7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
PHASE 8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
PHASE 9	0	10	160	18	0.001	10	0

Server

Server Region: KOREA

Team: Squad 4P

Zombie mode: Off

DBNO Revive: On

DBNO revive Casting time: 10s

DBNO HP Decreasing rate: 1x Player

Camera Restriction: First Person only on

Map Option: Sunny

Playzone Progress: 1x

Centralized circle: 0x

Red zone: Off
Care Package Frequency: 1x
Convert dead player to observer: Off
Public spectating: Off
Killer spectating: Off
Display EndCircle Location: Off
End Circle Location Rate: 0%
End Circle Location Town: 1x
End Circle Location Field: 1x
End Circle Location Mountain: 1x

Weapons(Erangel)

Adjustable ratio and Adjustable Total Number 1.8
Ammunitions 1.1
-Bolt 0
-Flare 0
Sniper Rifles 3
DMRs 3
Assault Rifles 1.6
Hunting Rifle 0.8
LMGs 0.8
SMGs 1.7
Shotguns 0.9
Handguns 0.3

Throwables 1
-Flash Bang 1.2
-Frag Grenade 0.5
-Molotov Coctail 1.2
-Smoke Grenade 1

Melee 1.7
Crossbow 0
Flare Gun 0

Attachment(Erangel)

Sight Attachment 1.1
Magazine Attachment 1.1
Muzzle Attachment 0.6
Foregrip Attachments 1.2
Stock Attachments 1
-Qulver(Crossbow) 0

Consumables(Erangel)

Heal Items 1
Boost Items 1
Gas Can 0.3

Backpack 0.8
Helmet 0.9
Armored Vest 0.8
Clothing 0

Weapons (Miramar)

Adjustable ratio and Adjustable Total Number 1.8

Ammunitions 1.1
-Bolt 0
-Flare 0

Sniper Rifles 3
DMRs 3
Assault Rifles 1.6
Hunting Rifle 0.8
LMGs 0.8
SMGs 1.7
Shotguns 0.9
Handguns 0.3

Throwables 1
-Flash Bang 1.2
-Frag Grenade 0.5
-Molotov Coctail 1.2
-Smoke Grenade 1

Melee 1.7
Crossbow 0
Flare gun 0

Attachment (Miramar)

Sight Attachment 1.1
Magazine Attachment 1.1
Muzzle Attachment 0.6
Foregrip Attachments 1.2
Stock Attachments 1
-Qulver(Crossbow) 0

Consumables (Miramar)

Heal Items 1
Boost Items 1
Gas Can 0.3
Backpack 0.8
Helmet 0.9
Armored Vest 0.8

10. サーバー接続とアカウント

- a. 選手は指定された大会運営者が作成するカスタムサーバーへ接続する必要がある。サーバー名とサーバー接続パスワードは、事前に大会運営者より選手へ伝えられる。
 - b. 選手はエントリー時に大会運営者より承認されたチーム名とニックネームで接続する必要がある。承認されていないニックネームで接続した場合、大会失格となり出場出来ない可能性がある。
 - c. 各選手のアカウント管理に関して、大会運営者は一切の責任を負わない。何らかの理由によりアカウントへ接続が出来ない場合、当該選手は試合に参加することが出来ない。
-

11. 試合進行

- a. 選手は大会運営者より指定された時刻までに、指定された Discordサーバーに接続し、大会チャンネルを確認する。大会に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行う。Discordサーバーへの接続が認められない場合、大会に参加出来ない。
 - b. 大会運営者の指定する選手集合時刻になっても大会運営者に連絡がなくDiscordでのチェックインが行われない場合、該当チームは当日の全試合に参加する権利を失う。
 - c. ボイスチャットは、大会運営者の用意するDiscordサーバー内専用ルームを試合時のボイスチャットツールとして使用しなければならない。その他ボイスチャットソフトの使用は認められない。
 - d. 大会運営者より、試合サーバーが用意されたことが大会チャットにて連絡される。選手は確認次第、指定時間までに該当する試合サーバーへ接続すること。
 - e. 指定されたサーバーに接続後、一度「UNASSIGNED」に移動し、事前に大会運営者より伝えられたスロットに接続すること。誤ったスロットに接続しているにもかかわらず、正規のスロットに移動しない場合、大会失格となる可能性がある。
 - f. サーバー接続完了後、試合開始まで大会運営者の許可なく試合サーバーから離脱することは出来ない。何らかの理由で試合サーバーから離脱する場合には、必ずDiscord大会チャンネルにて大会運営者に了承を取ること。
 - g. マッチ終了後、各選手はDiscord上の該当チャンネルにスコアボード画面のスクリーンショットを提出しなければならない。提出がない場合、該当マッチのスコアが無効となる可能性がある。
-

12. 試合サーバーからの切断

- a. サーバー接続後の待機島から輸送機が発進した時点をゲームスタートとする。

- b. ゲームスタートと同時にクライアント側で接続切断された場合について、1度ゲームスタートし、有効試合と審判が判断した後は、原則として再試合もリホストも実施しない。
 - c. ゲームが一度正常にスタートした後、クライアント側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することができる。
 - d. 接続切断後、再接続機能を用いても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点として扱うが、チームのポイントは正常に計上される。
-

13. 再試合規定

- a. ゲームに問題が発生し、大会運営者が再試合と判断する可能性がある状態は以下の通り。再試合となった場合、全ての選手はその指示に従う必要がある。
 - i. ゲームスタート前に全ての選手が待機島への接続を失敗した場合
 - ii. ゲームスタート後にの選手が輸送機へ搭乗出来なかった場合
 - iii. どの状態にも関わらず全てのオブザーバーが接続を遮断された場合
 - iv. ゲームルールに反する設定で試合が誤って開始されてしまった場合
 - b. 以下の状態が発生した場合、再接続機能を用いても接続出来なければ大会運営者が再試合と判断する可能性がある。
 - i. ゲームサーバーがクラッシュし、接続が出来なかった場合。
-

14. 禁止行為

下記の行為に関しては、即座に失格の対象になる。また、選手1名が違反した場合においても、チームメンバー全員にペナルティが科される場合がある。

- a. 公式大会配信並びに選手自身以外の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、他の大会配信を視聴することは出来ない。
- b. 試合中に選手自身とチームメンバー以外の状況を知り得るスクリーンや映像などを見る行為。
- c. 大会運営用Discordへの招待URLを、関係者以外に公開する行為。
- d. 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。
- e. 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本来のSQUAD以外のチームと協力したりする行為。
- f. 主催者並びに大会運営者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。
- g. 主催者並びに大会運営者へ虚偽の申請や報告を行う行為。
- h. 主催者や大会運営スタッフ、または第三者になりすます行為、ならびに主催者または第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為。
- i. 犯罪行為または犯罪を誘発する行為。
- j. 法令または公序良俗に反すると主催者並びに大会運営者が判断した行為。

- k. 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。これにはengine.ini など全ての.ini ファイルを変更する行為を含む。
 - l. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
 - m. 同一のアカウントを利用して複数のチームで大会に参加する行為。
 - n. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
 - o. 大会運営者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者から承認を得ていなければならない。
 - p. 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。ReShade、Freestyle(GeForce Experience)、SweetFX、VibranceGUI 等も含む。
 - q. 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。
 - r. 恣意的にキーバインディングで同一キーに 2つ以上のアクションを設定する行為。
 - s. PUBG Corp.並びに大会運営者が提供していない外部ソフトウェアを使用する行為。
 - t. 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。
 - u. 上記の他、主催者並びに大会運営者により不適切と判断された行為。
-

15. 注意事項

ゲーム内において大会運営者が意図していないゲーム動作を利用して利益を得ようとする下記行為に関しては、大会失格などの罰則対象となる。その他ゲームの仕様により発生する問題については、事前に確認する必要がある。

- a. 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無理して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ない。行動不能になる理由としては以下の様な例が挙げられる。
 - i. 鉄条網と建物の間や、狭い鉄条網の穴を無理やり乗り越えようとする場合。
 - ii. 建物の壁の近くに車を止めて、建物と車の間にキャラクターがスタックした場合。
 - iii. 車で車幅と同等の狭さの箇所を高速で通過しようとして爆発した場合。
 - iv. 開始した直後、オブジェクトのレンダリングが終了していない状態で、無理矢理オブジェクト内に侵入した場合。
 - v. ジャンプやクライミングアクションのアニメーションバグを利用して窓や壁にスタックした場合。
- b. 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する。物理的に移動できない箇所としては以下の様な場合がある。
 - i. 階段がないところに特定の不具合を利用して故意的に登った場合。ただし他の建物の上部から落下などで移動する場合は除外する。
 - ii. 岩のオブジェクトなどでしゃがみや伏せを繰り返しオブジェクトの内部に入り込み(グリッチ)他のプレイヤーを攻撃する場合。

- c. 一般的に他の選手が知り得ないようなポジションを使用する場合、そのポジションが大会ルールに抵触するかどうか判断がつかない場合は事前に大会運営者に連絡し使用許諾を得る必要がある。許諾を得ず使用し、禁止行為に該当した場合は大会失格となる場合がある。
- d. SQUADプレイ時に、丘や階段、身を隠せる箱の周辺で他 SQUAD メンバーにアイテムをドロップして渡した場合、アイテムがオブジェクトの中に入ってしまう消失する不具合が稀に発生する場合がある。その場合、再試合は実施しない。
- e. 銃器類を装填する際に装填音がサウンドループする場合は、該当銃器を一度ドロップし、再度拾得すること。解決しない場合は再接続する。ただし、再接続中に試合は中断しない。
- f. サーバーに接続し指定スロットに入った後、ゲームウィンドウ以外の操作を行うと、ゲームクライアントがクラッシュする可能性がある。従って、大会運営者は以下の行為を推奨しない。これらの行為によりゲームクライアントがクラッシュした場合、選手の自己責任とする。
 - i. ゲームウィンドウと自身の配信画面以外のウィンドウ画面を操作すること。
- g. 選手は試合結果のスクリーンショットを提出する必要がある。スクリーンショットの保存方法は選手の任意の方法で構わない。
- h. 試合開始前に選手は自身のプレイ環境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ない。個人の環境におけるトラブルは全て選手の責任となる。
- i. ゲーム内において PUBG Corp.から正当に認められていない移動方法を使用した場合、該当選手とその所属 SQUADが獲得した当該試合全てのキルポイントと順位ポイントを無効とする。
- j. PUBG Corp.より意図されていない方法でテクスチャやオブジェクトを透過して視認してはならない。
- k. サーバーに接続後、選手はゲーム画面と自身の配信画面以外のウィンドウ画面を開いてはならない。
- l. サーバー接続後の待機島から輸送機が発進するまでマウスとキーボードを操作してはならない。大会運営者がキャラクターの移動・動作を確認し注意を行っても改善されない場合には、大会失格となる場合がある。また、もし上記内容を守らず問題が発生しても自己責任とする。
- m. 選手並びにチームメンバー全員がデスした後に、ゲーム画面以外のウィンドウを開いてはならない。
- n. 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らない。ゲームプラットフォームから推奨されているセキュリティ対策を行わない状態で試合に参加出来なくなった場合、救済措置は行わない。

16. 配信について

本大会ではカスタムサーバーのオブザーバー機能を利用して、主催者と協力している配信プラットフォームでストリーミング放送される。全ての選手は、大会で行われる試合の全ての内容がストリーミン

グ放送される事、また該当する配信をアーカイブを残すことに同意するものとする。

- a. 大会配信は 300 秒(5 分)の遅延を挿入して行うこと。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となる。ただし大会運営者による配信はこの限りではない。
- b. 本大会に関する全てのマッチは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。配信プラットフォームは(Twitch、You Tube、ニコニコ生放送、OPENREC)とし、事前に大会運営者に申請した配信先で配信し、必ず大会運営者がアーカイブを視聴出来る設定にしなければならない。視聴できない設定にしている場合は、ゲームの不具合や異議申し立てがされた場合でも証拠不十分として対応しない。また、配信が行われない、アーカイブが視聴出来ない、期日までに配信報告が行われない場合は、以下のペナルティが科される可能性がある。
 - i. 1次予選及び2次予選ラウンド: ペナルティポイント3の適用または大会失格。
 - ii. グランドファイナル: フィリピン・マニラで開催予定のグランドファイナル出場権を失う。
- c. 事前に申請した配信 URLは原則として本大会期間中の変更を認めない。チーム都合で変更しなければならない場合、試合開始の72時間前に申告する必要がある。申告なく変更された場合はペナルティを科す場合がある。
- d. 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。
- e. 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必要がある。
- f. 大会運営者は、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、配信設定を指示することが出来る。指示に従わない場合は、大会失格やポイント没収となる可能性がある。
- g. 大会運営者によって、選手による個人配信の実施が不可能だと判断された場合は、大会運営者スタッフより連絡を行う。その場合、ペナルティは発生しない。
- h. 試合中に選手本人の配信に異常がある場合、Discordの該当チャンネルに報告すること。配信を除外して試合を進め、次試合開始までに設定を完了させる必要がある。

17. ペナルティ

大会運営者により本ルールに違反すると判断された場合、ペナルティポイント1もしくは予め決められたペナルティポイントが与えられる。ペナルティポイントは内容に応じて加算され、以下のペナルティが科せられる。ただし内容が軽微であると大会運営者により判断された場合は口頭もしくは大会チャットにて注意を行う。ペナルティポイントは予選を通して保持される。

他チーム、他選手の行為について大会運営者へ申立てをする場合は、試合終了後から72時間以内に大会チャットにて連絡すること。

a. チームペナルティポイント

- i. ペナルティポイント 1: 口頭もしくは大会チャットでの警告。
- ii. ペナルティポイント 2: 当該マッチのPLポイント没収。
- iii. ペナルティポイント 3: 次回マッチの出場停止。
- iv. ペナルティポイント 4: 大会出場停止

b. 個人ペナルティポイント

- i. ペナルティポイント 1: 口頭もしくは大会チャットでの警告。
- ii. ペナルティポイント 2: 当該マッチのPLポイント没収。
- iii. ペナルティポイント 3: 次回マッチの出場停止。
- iv. ペナルティポイント 4: 大会出場停止

一般的なペナルティ概要

区分	説明	制裁レベル
不健全な言動	公の場において、脅迫または誹謗中傷をする行動、屈辱的または相手を不愉快にさせる発言などをする行為	ペナルティポイント 1
差別行為	人種や国、社会、性別など個人の人格や集団の尊厳性を冒涇すること、政治的または宗教的に卑下のメッセージを含む言動、それに類似した行為	ペナルティポイント 3
暴力および犯罪	暴力的な行為、わいせつな言動など相手を不愉快にさせる行為および日本国法律で禁じられている行為	ペナルティポイント 3
不法プログラムの使用	不当な非認可プログラムの制作および配布行為	ペナルティポイント 3
	不当な非認可プログラムの使用	
	既知のバグを故意に使用	
非許可プログラムの使用	ゲームに影響を与えるか、不公正な利点を提供することができるマクロプログラムの使用	ペナルティポイント 2

代理ゲーム	金銭的なやりとりの有無とは関係なく、代理ゲームを助長し、広報し、斡旋する行為	ペナルティポイント 3
	金銭的またはそれに類似した対価性のある他人アカウントのプレイ（アビューズ、ブースティングなどを含む）または本人アカウントを委託する行為、他人とアカウントを取引する行為など	
八百長(勝負のねつ造)	金銭的な対価の有無とは関係なく、故意に勝負の結果を捏造する行為 ねつ造に共謀するか、傍観する行為	ペナルティポイント 4
ギャンブル	本大会に対する賭け行為を助長、斡旋、それに加わる行為	ペナルティポイント 3
不正行為	認可されていない薬品など、試合中に本人の能力と関係ない特定行為を通じて、成績を上昇させる行為	ペナルティポイント 4
共謀	選手、コーチングスタッフ、大会運営スタッフ、その他第三者を含めて 2 名以上の人が談合して正当な対決を妨害したり、金銭的な価値を授受したりする行為	ペナルティポイント 4
大会進行の妨害	故意に試合を中断および妨害したり、試合準備と関連した指示の不履行など大会進行に支障を与えたりするなどの行為	ペナルティポイント 2
名誉毀損	PUBG Corp. と 配信制作チーム、運営チーム、審判、協賛企業など大会関係者を誹謗中傷したり、見下したり、名誉を毀損する言動	ペナルティポイント 2

秘密維持	大会参加および大会運営チームによって獲得した大会関連の一切の秘密情報を流出する行為	ペナルティポイント 3
承認されていない営利活動	PUBG の IP を使って事前承認されていない営利目的の活動行為	ペナルティポイント 2
承認されていない営利活動	シーズン中に事前承認されていない活動（大会、イベント、広報活動など）に参加する行為	ペナルティポイント 2
その他	その他運営チームの判断による不健全または不正な行為	大会運営チームの判定による

18. その他

a. ルールの変更

- i. 大会運営者は本ルールを変更することが可能である。
- ii. 本ルールが変更される場合、連絡用Discordにて参加者に告知され、その時点で発効するものとする。

b. 最終決定権

- i. 大会運営者は、大会に関する全ての最終的かつ強制的な決定を行う権利を有する。チーム及びその関係企業、それらのチームオーナーや役員・従業員は、これらに関する大会運営者の最終決定に対し、一切異論を述べたり争ったりしないことに合意するものとする。