



## PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON5

### 大会規約

#### 第1章 はじめに

この「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON5 大会規約」（以下”本規約”とする）は、KRAFTON JAPAN株式会社（以下”KRAFTON JAPAN”とする）が主催するPUBG MOBILE（以下”本ゲーム”とする）の公式大会である「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON5」（以下”本大会”とする）の運営ルールを定めることを目的とする。本大会の実施にあたり、KRAFTON JAPANおよび同社が委託する企業で構成される「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON5 運営事務局」（以下”大会運営”とする）を設置し、運営及び管理を行うものとする。

#### 第2章 参加資格

参加者は、別段の定めがある場合を除き、本大会参加確定時から本大会の終了までの間（ただし、当該参加者が本大会から脱退した場合または敗退した場合はその時点までの間とする）、第2章第1項のすべての要件を充足しなければならない。第11章の定めにかかわらず、第2章第1項のすべての要件のうちいずれかを欠くこととなった場合、当該参加者はそれ以降本大会に参加および出場できないものとする。また、当該参加者がそれ以降に本大会の試合に参加または出場していたことが後日判明した場合は、大会運営の裁量で当該試合の結果を取り消すことができるものとする。ただし、第1項のすべての要件のうちいずれかを欠く場合でも、大会運営の判断により本大会への参加または出場を認める場合がある。なお、申込時

よりも後に当該参加者が第2章第1項のいずれかの要件を欠くこととなった場合、当該参加者はその旨を直ちに大会運営に報告しなければならない。

## 第1項 参加資格

- 本大会への参加権を獲得したチームであること。
- 情報登録フォームに入力された情報に虚偽がないこと。
- 大会運営が別途指定する本大会への参加および出場の募集開始日から起算して過去6か月の間、KRAFTON JAPANの役員および従業員（派遣社員およびアルバイト等を含む。以下同じ）であったことがないことに加えて現にKRAFTON JAPANの役員および従業員でないこと。
- 募集開始日から起算して過去6か月の間、KRAFTON JAPANまたは本大会の大会運営の役員および従業員であったことがないことに加えて当社または本大会の運営委託先企業の役員および従業員でないこと。
- 以下に列挙する商品やサービス（以下“禁止広告物”とする）を販売または提供している者（以下“禁止広告物提供者”とする）と過去にスポンサー契約を結んでいたことがないことに加えて現にスポンサー契約を結んでいないこと。
  - 販売または飲用が禁止されているアルコール飲料その他酪酐性物質。
  - ポルノ、たばこ、賭博、違法薬物、無承認無許可の医薬品、火気類、拳銃類または弾薬、その他日本国内で販売が禁止されているもの。
  - メーカーが意図していない方法により販売または提供されている商品またはサービス。
  - 本ゲームその他のKRAFTON JAPANが提供するゲームの利用規約に違反する商品またはサービス。
  - KRAFTON JAPANが販売または提供する商品またはサービスと競合する商品またはサービス。
- 禁止広告物を販売または提供したことがないことに加えて現にそれらの行為を行っていないこと。
- 禁止広告物および禁止広告物提供者を広告・宣伝（広告・宣伝の方法は問わないものとする。以下同じ）を行っていないこと。
- 自己および自己の役員および従業員ならびに親族が、現在および将来にわたって、反社会的勢力（暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋、社会運

動標榜ゴロ、政治運動標榜ゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう。以下同じ）に該当しないことに加えて反社会的勢力と関係を有しないこと。

- 募集開始日の時点で満16歳以上であること。
- 本大会参加確定日の時点で満18歳未満の選手は、保護者または親権者から本大会への参加の同意が得られること。加えて、エントリー時に保護者同意書を提出できること。
- 本大会への参加または出場に際して、シードチームも含めて2つ以上のチームに所属していないこと。
- 日本国外籍の参加チーム関係者については、出入国在留管理および難民認定法により本大会への参加および出場が禁止されていないこと（在留資格および就労資格等を有していること）。
- 参加者全員が日本語でのコミュニケーションが可能であること。
- メールやDiscord等の大会運営が別途指定する連絡手段を利用できる環境にあること。
- 過去にKRAFTON JAPANからゲーム大会への出場禁止処分を受けたことがないことに加えて現に出場禁止処分を受けていないこと。
- 当該選手のすべての本ゲームにおけるプレイアカウントがKRAFTON JAPANから接続禁止処分（利用停止措置）を現に受けていないこと。
- 本ゲーム以外のゲームを含めて、過去に不正行為を行っていないことに加えて現に不正行為を行っていないこと。
- 本大会出場選手として節度をもった行動を取ることができ、日本における本ゲームのプレイヤーの模範となれるよう努力することができること。

## 第2項 資格剥奪

第2章および第11章の定めにかかわらず、選手がタブレット端末を使用して本大会の試合に出場した場合、またはKRAFTON JAPANが選手の本大会への出場資格剥奪を合理的な根拠に基づいて合理的に決定した場合、当該選手はそれ以降本大会に出場できないものとする。また、当該選手がそれ以降に本大会の試合に出場していたことが後日判明した場合は、大会運営の裁量で当該試合の結果を取り消すことができるものとする。

## 第3章 チーム編成

### 第1項 チームの要件

本大会に参加するチーム（以下”参加チーム”とする）は、参加確定時から本大会の終了までの間（ただし、当該チームが本大会を脱退した場合または敗退した場合は、その時点までの間とする）以下全ての要件を満たしていなければならない。

- 4名から6名の選手をロースター（参加チームに所属する選手を指す）として登録すること。
- 選手1名をチームリーダーに指定していること。なお、チームリーダーとは大会運営との連絡を行う役割を担う者をさす。チームリーダーは、メールやDiscord等の大会運営が指定する手段によって大会運営と連絡を取り合える者でなければならない。
- 外国籍選手に関して登録数が2名以下であること。

## 第2項 チームメンバー変更

- 選手をロースター登録から抹消することが決まったときは、チームリーダーは、速やかに、大会運営が別途指定する書式を大会運営に提出する方法により、その旨を大会運営に申請しなければならない。なお、最低2名の選手が固定で登録されていなければならない。
- ロースター登録者数は最低4名を維持する必要があるため、抹消に伴いロースター登録者数が3名以下になる場合は、大会運営が別途認める場合を除き、参加チームは選手を1名補充して、4名以上のロースター登録者数を維持しなければならない。
- 選手の抹消がなされた場合、または、ロースター登録選手が4名に満たない場合、選手の補充のためにロースター登録申請を行うことが認められる。当該申請後、大会運営が当該申請を承認した時点で、当該選手のロースター登録が認められる。なお、大会運営による承認には、当該申請受領後最低5営業日を要する。

## 第3項 アクティブ・ロースター

- 試合に出場する選手（以下”アクティブ・ロースター”とする）は1チームにつき4名とする。試合に出場できるのは、アクティブ・ロースターとして登録された選手に限られる。
- 本大会において、参加チームは、大会運営が別途指定する期日までに指定する形式で大会運営に対しアクティブ・ロースターを申請しなければならない。なお、大会運営が認めた場合を除き、アクティブ・ロースターの変更は認められない。

- アクティブ・ロースターに登録できる外国籍の選手は1チームにつき2名までとし、日本国籍の選手を最低2名アクティブ・ロースターに登録する必要がある。
- アクティブ・ロースターは、試合当日に大会運営により公開されるものとする。
- アクティブ・ロースター申請後、申請した選手またはその近親者の不慮の事故または病気等により、当該選手が試合に出られないこととなった場合は、大会運営が認めたときに限り、ロースター登録された選手の中から代替選手を指定することができる。
- 本大会の試合参加時において、3名以上の選手の確保が必要である。なお、大会運営が認めた場合を除き、各ラウンドの開始時点において、当該ラウンドに出場できる選手が3名未満であった場合、当該参加チームは当該ラウンドに参加することができず、当該ラウンドにおける獲得ポイントは0とする。
- アクティブ・ロースターに登録されていない選手が大会運営による事前の承諾なく出場した場合、当該選手が所属する参加チームに対してペナルティを科すものとする。

#### 第4項 チーム名、チーム略称、チームロゴおよび選手名

- チーム名、チーム略称、チームロゴおよび選手名は、法令または公序良俗に反するものや、商用(例:製品名)または、中傷、軽蔑、攻撃性、卑猥、わいせつ、憎悪扇動、マナー違反などの要素を含む場合、その他大会運営が不適切と判断した場合は使用できない。
- 参加チームを特定する略称として使用を希望するものを大会運営に申請し、大会運営の承諾を得なければならない。参加チームの略称は、英数字大文字で2~3文字以内とし、本ゲーム内の表示等に用いる。
- 参加チームを特定するチームロゴとして使用を希望するものを大会運営に申請し、承諾を得なければならない。
- 上記の申請は、大会運営が別途指定する日までに、大会運営が別途指定する書式を用いて、大会運営に対して行わなければならない。なお、前項の申請内容について変更を希望する場合、大会運営が別途認めた場合を除き、試合日の3日前までに、大会運営が別途指定する書式を用いて、大会運営に対して申請を行い、大会運営の承認を得なければならない。

#### 第5項 チーム名、チーム名称および選手名の名称変更

大会運営はチーム名、チーム名称および選手名が不適切と判断した場合、当該参加チームまたは当該選手に対して変更を指示できるものとする。大会運営が当該指示を行った場合、当該参加チームまたは当該選手はそれに従わなければならない。

## 第6項 チームマネージャー

参加チームには、選手の他に、チームマネージャーを置くことができる。チームマネージャーは、選手以外の者の中から選任しなければならず、チームリーダーの代わりに大会運営との連絡を担うことができる。なお、チームマネージャーの人数には上限を設けないものとする。

## 第7項 コーチ

参加チームには、選手の他に、コーチを置くことができる。コーチは、選手以外の者の中から選任しなければならず、試合中のインターバル（ドン勝チームが決まった時間から、次ラウンドの試合開始までの時間を”インターバル”とする）において、自己が所属する参加チームの選手とコミュニケーションをとり、指示や助言などを行うことができる。なお、コーチの人数には上限を設けないものとする。

## 第8項 移籍・トレード規定

- 移籍とは、選手が自己の所属する参加チームから脱退し、別の参加チームへ入団することをいう。ただし、当該選手の脱退と引き換えに別の参加チームから他の選手が入団する場合（以下”トレード”とする）を除く。大会運営が別途認めた場合を除き、期限付き移籍（レンタル移籍）は認めないものとする。
- 自己の参加チーム以外の参加チームの選手の獲得を希望するチームリーダー（以下”交渉希望者”とする）は、大会運営が別途指定する移籍交渉希望届を事前に大会運営に提出する方法により、当該交渉について大会運営に申請するものとする。交渉希望者は、大会運営が当該申請を承認した場合に限り、獲得を希望する選手が所属する参加チームのチームリーダーと交渉を開始できるものとする。移籍に関する交渉は、チームリーダー間でのみ行うことができるものとする。ただし、チームリーダーは、当該交渉を自己の参加チーム関係者に委任できるものとする。上記のルールに違反したと大会運営が判断した場合は不正引抜きとみなされ、不正引抜きによる移籍は無効となる。また当該参加チームにはペナルティが科される。
- 移籍および移籍に関する交渉は、本大会Phase1の最終試合日の翌日から本大会Phase2申込時の間に限り行うことができる。

## 第4章 大会の構成

## 第1項 大会の構成

- 本大会は、1年に1シーズンを開催することを予定しており、Phase1、Phase2の2部で構成される。
- 1シーズンで全12試合を実施する。このうち、Phase1で6試合、Phase2で6試合を実施する。それぞれ1試合は1日で行われる。
  - 2024年5月24日、25日、31日、6月1日、7日、8日：Phase1
  - 2024年9月予定：Phase2
- 全日程昼頃からの開催予定となる。詳細については別途公開される。
- すべての参加チームが一度戦うことを1ラウンドと呼び、1試合は6ラウンドで構成される。

## 第2項 Phase1について

- PUBG MOBILE OPEN TOURNAMENT 2025（以下”PMOT 2025”とする）Phase1から勝ち上がった上位8チームとPUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON4 Phase2 FINALの上位8チーム（以下”Phase1 シードチーム”とする）の合計16チームが本大会Phase1に参加する。
- PMOT 2025 Phase1からの昇格チームから、参加を辞退したチームが発生した場合または参加資格を剥奪された場合に、当該チームに代わり、PMOT 2025 Phase1の成績上位8チームを除いたチームのうち成績最上位のチームが本大会Phase1への参加権を獲得する。参加権を獲得した参加チームが本大会Phase1への参加を辞退した場合または参加資格を剥奪された場合は、同様に参加権が移行するものとする。
- Phase1シードチームから辞退が発生した場合または参加資格を剥奪された場合に、当該チームに代わり、PMOT 2025 Phase1の既に本大会Phase1への参加権を有する参加チームを除いたチームのうち成績最上位の参加チームが本大会Phase1への参加権を獲得する。参加権を獲得した参加チームが本大会Phase1への参加を辞退した場合または参加資格を剥奪された場合は、同様に参加権が移行するものとする。
- シード権はチームに付与される。シード権の使用には、同一のチーム名を使用し、PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON4 Phase2 FINALに参加した選手が2名以上(チームリーダーを含む)所属している必要がある。法人チームの場合は法人母体が同一である必要がある為、別途大会運営が指定する形式でオーナー登録が必要になる。その他、チームリーダー変更等の特別な事情が発生した場合は大会運営が別途指示を行う。

- 各日程6ラウンドで実施され、ラウンド毎に参加チームの順位および当該参加チームの選手のキル数に応じてポイントが付与され集計される。

### 第3項 Phase2について

- PMOT 2025 Phase2から勝ち上がった上位8チームと本大会Phase1の上位8チーム（以下“Phase2 シードチーム”とする）の合計16チームが本大会Phase2に参加する。
- PMOT 2025 Phase2からの昇格チームから、参加を辞退したチームが発生した場合または参加資格を剥奪された場合に、当該チームに代わり、PMOT 2025 Phase2の成績上位8チームを除いたチームのうち成績最上位のチームが本大会Phase2への参加権を獲得する。参加権を獲得した参加チームが本大会Phase2への参加を辞退した場合または参加資格を剥奪された場合は、同様に参加権が移行するものとする。
- Phase2シードチームから辞退が発生した場合または参加資格を剥奪された場合に、当該チームに代わり、PMOT 2025 Phase2の既に本大会Phase2への参加権を有する参加チームを除いたチームのうち成績最上位の参加チームが本大会Phase2への参加権を獲得する。参加権を獲得した参加チームが本大会Phase2への参加を辞退した場合または参加資格を剥奪された場合は、同様に参加権が移行するものとする。
- シード権はチームに付与される。シード権の使用には、同一のチーム名を使用し、本大会Phase1に参加した選手が2名以上(チームリーダーを含む)所属している必要がある。法人チームの場合は法人母体が同一である必要がある為、別途大会運営が指定する形式でオーナー登録が必要になる。その他、チームリーダー変更等の特別な事情が発生した場合は大会運営が別途指示を行う。
- 各日程6ラウンドで実施され、ラウンド毎に参加チームの順位および当該参加チームの選手のキル数に応じてポイントが付与され集計される。

## 第5章 大会方式

### 第1項 大会の方式

- 本大会は以下の方式で実施される。
- 本大会の試合はオンライン形式で行われ、全日程の放送、配信を予定している。
  - すべてSQUAD方式で行う。
  - 使用するサーバーはKRJPサーバーとする。
  - 使用するルームはEsportsルームとする。

- 使用するマップは「Erangel」「Miramar」「Sanhok」とする。ただし、大会運営の判断でマップを変更、削除または追加できるものとする。
- 視点は「TPP」を使用する。なお、TPP/FPP視点切り替え機能の使用は認められる。
- 各ラウンド終了後に、当該ラウンドに参加チームの生存した順位（以下”生存順位”とする）および当該参加チームに所属する選手のキル数に応じて、以下の通りポイントが付与される。参加チームの生存順位に応じたポイント（以下”生存ポイント”とする）と所属選手のキル数に応じたポイント（以下”キルポイント”とする）の合計が当該参加チームのポイント（以下”総合ポイント”とする）となる。

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

- 各試合における参加チームの順位は、当該試合の各ラウンドの累計ポイントの多寡によって決定する。当該ポイントが同数だった場合、以下の各規準を、順位が決定するまで上から適用するものとする。
  1. 当該試合における累計ドン勝数が多いチームを上位とする。
  2. 当該試合における累計生存ポイントが多いチームを上位とする。
  3. 当該試合におけるチームの累計キルポイントが多いチームを上位とする。
  4. 当該試合の最終ラウンドにおける生存順位が上位のチームを上位とする。
  5. 大会運営が別途指示する方法により順位を決定する。

- 各Phaseにおける参加チームの順位は、当該Phaseにおける累計総合ポイントの多寡によって決定する。当該ポイントが同数の場合は以下の各基準を順位が決定するまで上から順に適用するものとする。
  1. 当該Phaseにおける累計ドン勝数が多いチームを上位とする。
  2. 当該Phaseにおける累計生存ポイントが多いチームを上位とする。
  3. 当該Phaseにおける累計キルポイントが多いチームを上位とする。
  4. 当該Phaseの最終ラウンドにおける生存順位が上位のチームを上位とする。
  5. 大会運営が別途指示する方法により順位を決定する。
- 各ラウンド終了後、チームリーダーは、当該ラウンド終了後のマッチ結果画面のスクリーンショットを大会運営に提出しなければならない。
- 選手は、各ラウンド終了後にラウンド結果に関して大会運営に抗議することができる。当該抗議が行われた場合は、大会運営は当該抗議内容を精査するものとし、必要に応じて大会運営が適切と判断した対応を行うものとする。ただし、選手が大会運営に対して前号のスクリーンショットを提出していない場合は当該抗議を行うことは認められない。
- カスタムルームの詳細設定は、KRAFTON JAPANが本ゲームの大会に関して規定するグローバル基準に従って大会運営が行うものとする。なお、公平性の観点から、当該グローバル基準については公開しないものとする。
- 本ゲームのグローバル大会（以下“世界大会”とする）が実施される場合、当該世界大会実施直前に終了した各Phaseの優勝チームは、いずれも当該世界大会への参加権を獲得できる。ただし、世界大会の実施時期により、当該世界大会実施直前に終了した各Phaseの優勝チームではなく、大会運営が指定したチームが当該世界大会への参加権を獲得できるものとする。また、世界大会には各Phase参加時のロースターからメンバーを変更せずに出場する必要がある。

## 第6章 注意事項

### 第1項 注意事項

- ゲームバージョン
  - 本大会は、KRAFTON JAPANが提供している本ゲームの最新バージョンを使用して実施するものとする。

- 本ゲームのアップデートが行われた場合、各ラウンドの開始時点におけるアップデート後の最新バージョンを使用して実施するものとする。
- 選手は、本ゲームのKRJP版を使用して出場するものとする。本ゲームのグローバル版を使用して本大会に出場することはできない。
- 全各号に関わらず、やむを得ない事由があると大会運営が認めた場合、選手は大会運営が指定したバージョンの本ゲームを使用して本大会に出場することができる。

## 第2項 本大会における選手の接続

- 全選手は、大会運営が別途指定する時間までに大会運営が指定する大会Discordに接続しなければならない。
- 質疑応答は大会Discordでのみ受け付けるものとする。ただし、大会運営が認めた場合のみ、この限りではない。
- ラウンド中のボイスチャットの利用については、原則として大会運営が指定を行うボイスチャットアプリを使用するものとする。また、当該ラウンドに出場している選手については、当該ラウンドに出場している同じ参加チームの選手以外の者とのボイスチャットを禁止する。
- 選手は、大会運営の求めに応じて、チート対策を行わなければならない。
- 選手は、大会Discordにてカスタムルームが作成されたことを確認次第、ラウンドが開始するまでに指定されたカスタムルームに接続し、用意されたチームスロットに素早く移動したうえで、ラウンドが開始するまで待機しなければならない。
- チームリーダーは、試合開始時刻までに大会Discordに接続しなければならない。試合開始時刻になっても大会チャットに接続せず、かつ、試合開始時刻までに大会運営に遅延に関する合理的な理由を説明しなかった場合は、当該チームリーダーが所属する参加チームは、当日の当該ラウンドに接続する権利を失う可能性がある。
- 選手が使用する本ゲームの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。

## 第3項 本大会におけるラウンドのやり直し

- 試合に出場するすべての選手によるカスタムルームへの接続後、待機エリアから輸送機が発進した時点でラウンド開始とする。

- 本項に別段の定めがある場合を除き、ラウンド開始後は、ラウンドのやり直しは実施しないものとする。
- ラウンドのやり直しを実施する場合、原則として1ラウンドにつき2回までとする。ただし、大会運営の判断により、3回以上ラウンドのやり直しを実施する場合がある。
- ラウンド開始前に、試合に出場する選手の5名以上が待機エリアへの接続に失敗した場合、ラウンドのやり直しを行う。
- ラウンド中にカスタムルームに障害が発生し、大会運営がやり直しを決定した場合、ラウンドのやり直しを行う。
- ラウンドが正常に開始した後、選手側で接続が切断された場合、再接続機能を使って復帰できればそのまま当該ラウンドに出場することができる。復帰できなかった場合、当該選手のキルポイントはラウンド終了時にゲーム内で算出されるキル数に応じて付与される。
- 本ゲームで物理的に移動・滞在できない地形や、立ち入りでき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は、選手の自己責任とし、ラウンドのやり直しは実施しないものとする。
- 選手が準備したスマートフォン端末およびデバイス（ヘッドセット、ケーブル、コネクタ、プラグ等試合に出場するにあたり端末に接続する機器を指す）におけるトラブルは、すべて当該選手の責任とし、仮に当該トラブルが生じた場合であっても、試合の中断や、ラウンドのやり直しは実施しないものとする。
- 前各号の定めにかかわらず、大会運営の判断により、ラウンドのやり直しを実施する場合がある。

#### 第4項 その他大会の進行

- 選手は、大会運営が別途指示した場合は、大会運営が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本大会に出場するものとする。
- 各ラウンド開始時点において、大会運営が当該ラウンドのステージとして指定するマップをダウンロードできていなかった選手は、当該ラウンドに出場する事はできず、当該ラウンドにおける獲得ポイントは0とする。ただし、大会運営が別途出場を認めた場合はこの限りではない。
- 選手は、スマートフォン端末を使用して試合に出場するものとする。タブレット端末を使用して試合に出場してはならない。

- 指サック、パウダーおよび固定スタンドの使用は認められる。その他デバイス等に関しては、大会運営が認めた物に限り使用が認められる。
- 個人配信は禁止とする。
- 本大会で使用するスマートフォン端末は、選手個人が準備したスマートフォン端末とする。
- 前各号のほか、別途大会運営の指示があった場合には、当該指示に従うものとする。

## 第7章 賞金規定

### 第1項 チーム賞金

- 大会運営は、参加チームの各Phaseにおける順位に応じて、当該参加チームに対して、以下のとおり賞金(税込)を支払うものとする。賞金の支給に関する詳細は本大会終了後に別途、大会運営より当該チームに対して連絡または公表する。

順位	Phase1賞金	Phase2賞金
#1	¥ 3,000,000	¥ 3,000,000
#2	¥ 1,000,000	¥ 1,000,000
#3	¥ 500,000	¥ 500,000
#4-5	¥ 200,000	¥ 200,000
#6-16	¥ 0	¥ 0

- 大会運営は、大会運営の判断により、参加チームに対する表彰を行う場合がある。
- 法人ではなく個人が50万円を超える賞金を受け取る場合、適用法令に従い源泉徴収すべき所得税および復興特別所得税として、50万円を超えた分の10.21%を乗じた数値分を差し引いて支給されるものとする。
- 賞金の7割は当該参加チームに付与され選手に分配される。
- 登録情報の誤り、虚偽報告があった場合、その他当該チームが本規約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大会運営に判断された場合、賞金は剥奪される。

### 第2項 個人賞金

- 大会運営は、選手個人の各Phaseにおける成績に応じて、当該選手に以下のとおり賞金(税込)を支払うものとする。なお、以下のタイトルの受賞者選定方法の詳細について

は、大会運営が別途決定し、賞金の支給に関する詳細と共に本大会終了後に別途、大会運営より当該チームに対して連絡または公表する。

タイトル	賞金
モストキル賞	¥100,000

- 大会運営は、大会運営の判断により、参加チームに対する表彰を行う場合がある。
- 賞金の7割は当該参加チームに付与され選手に分配される。
- 登録情報の誤り、虚偽報告があった場合、その他当該チームが本規約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大会運営に判断された場合、賞金は剥奪される。

## 第8章 義務

参加選手は、以下の各号に別段の定めがある場合を除き、エントリー確定時から本大会の終了までの間（ただし、当該チームが本大会から脱退した場合または敗退した場合は、その時点までの間とする）、以下の各号に定める義務を負うものとする。

- 大会運営の求めに応じて、本大会の試合および当該試合の準備に必要な行事（リハーサルなど）に参加または出場すること。
- 選手は大会運営に自らの宣材写真の提出を行わなければならない。提出できないチームの出場権は剥奪されるものとする。
- 大会運営が不適切と判断した場合、大会運営の求めに応じて、チーム名、チーム名略称および選手名を変更すること。なお、チーム名、チーム名略称が他チームと重複した場合、チームリーダーによる申込みが先に行われた参加チームに当該チーム名の使用を認めるものとする。
- 登録したメールアドレスへの大会運営からの連絡を確認できる環境にすること。
- 大会運営の求めに応じて、大会Discordに接続すること。
- 大会運営が別途指定する不正行為対策を実施すること。
- SNSその他のソーシャルメディア（以下総称して”SNS”とする）を使用する場合、自身の言動に責任をもつこと。相応しくない言動があったと大会運営が合理的な根拠に基づいて合理的に判断した場合は、ペナルティを科すことがある。
- 他の選手、本大会運営スタッフを尊重し、スポーツマンシップ・紳士的行動を心掛けること。相応しくない言動があったと大会運営が合理的な根拠に基づいて合理的に判断した場合は、ペナルティを科すことがある。

- 大会運営の求めに応じて、インタビュー等の対応を行うこと。なお、インタビュー等には、インタビュー、メディアへの露出、対戦に関する議論、大会に関するアンケートなどが含まれるが、これらに限られない。
- その他前各号に付随する事項に対応すること。

## 第9章 禁止事項

本大会参加チームは、以下の各号に該当する行為またはその恐れのある行為を行ってはならない。

- 法令（刑罰法規を含む）もしくはガイドライン等に違反する行為または公序良俗に反する行為。
- 本大会、本大会スポンサー、KRAFTON JAPAN、大会運営その他第三者の品位や信用を毀損する行為ならびに大会運営またはKRAFTON JAPANが運営するゲーム大会および本ゲームの信用を失わせるような言動、暴言、ハラスメント行為、暴力、煽り行為、その他非紳士的行為。
- 卑猥、差別的、攻撃的な文章・表現、第三者の権利を侵害する文言・表現、公序良俗に反する文言・表現、その他大会運営が不適切と判断する文言・表現をチーム名・チーム名略称、選手名またはチームロゴに使用する行為。
- 本大会の運営上必要な大会運営からの指示又は要請に従わない行為。
- 本大会の運営上必要な大会運営からの質問に適切に回答しない行為、または、虚偽の申告をする行為。
- 方法・形式のいかんに関わらず、また直接たると間接たると問わず、本体の試合の結果に影響を及ぼすおそれのある不正行為に関する行為。
- 本大会の試合の結果を賭博の対象とし、それに関与する行為。
- 本大会のスポンサー、大会運営、KRAFTON JAPANその他第三者の権利または正当な利益を侵害する行為。
- ドーピング行為（種類のいかんを問わない）。
- 本大会の放送または配信をしながら本ゲームをプレイする行為（ゴースティング行為）。選手は、いかなる場合でも、出場しているラウンドが終了するまでは、本大会の放送および配信を視聴することはできない。
- 大会Discordの招待URLやその内容を第三者に開示する行為。
- カスタムルームへの接続パスワードを第三者に開示する行為。

- チーミングや談合など、ラウンドの勝敗について対戦相手または第三者と申し合わせる行為。
- 複数のアカウントを利用して本大会に出場する行為。
- 同一のアカウントを利用して複数の参加チームに所属し、本大会に出場する行為。
- チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
- 本ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
- ラウンド中に、大会運営が提示するものを除く外部情報を参照する行為。
- ラウンド中に、選手および大会運営以外の者と、大会運営の許可を得ずにコミュニケーションをとる行為。ただし、インターバルのコミュニケーションは認められる。
- 大会運営が大会Discordを通じて指定する試合開始時間に遅れる行為。ただし災害などやむを得ない事由によるものと大会運営が判断した場合はこの限りではない。
- ラウンド開始時間に遅れる行為。ただし災害などやむを得ない事由によるものと大会運営が判断した場合はこの限りではない。
- 本大会への参加権または出場権を譲渡する行為。
- アクティブ・ロースター以外の選手が出場する行為。
- ラウンド中に、本ゲーム内において物理的に移動、または滞在できない地形などの本ゲーム内の不具合を利用する行為。
- ラウンド中に、本ゲーム画面以外の画面を開く行為。
- 試合中または試合終了後に、個人のアカウント、チームのアカウントその他アカウント名義を問わず、試合を配信する行為。ただし、運営内容（大会Discordおよびカスタムルーム待機所等の、プレイ内容以外の内容をいう）が含まれていない試合映像を録画し、動画として投稿することは認められる。ラウンド中にSNSへの投稿。ただし、ラウンドが終了し5分経過した後であれば、SNSへの投稿は認められる。
- 自身が行った本大会に関する抗議または申し立ての内容を第三者に開示する行為。
- 本規約その他本大会に適用される大会運営が公開する全ての規定等およびKRAFTON JAPANが定める本ゲームを利用するための利用規約（<https://pubgmobile.jp/terms-of-service/> ※当該URLは以下のインターネットウェブサイトを含み、KRAFTON JAPANがこのURLを変更した場合は変更後のURLとします）を含む全ての規定等に違反する行為。

## 第10章 最終決定権

本規約に定める内容、ルール、および不正行為に対するペナルティに関するすべての最終的な判断および決定は大会運営が単独で行うものとし、参加チームは当該判断を最終的なものと認め、異議を述べないものとする。

## 第11章 ペナルティ規定

- 本規約の他に条項において定める他、大会運営は、参加チームが本規約に定める義務・禁止事項に反する行為を行ったと大会運営が認めた場合、当該行為の内容に鑑み、大会運営の裁量において、以下のいずれかまたは複数ペナルティを、当該参加チームまたは当該選手に与えるものとする。
  - 口頭注意
  - ポイント没収
  - ラウンド出場・参加停止
  - 試合出場・参加停止
  - 本大会における出場・参加資格の剥奪ならびに今後KRAFTON JAPANまたは大会運営が主催または共催する本ゲームの大会およびイベントへの出場・参加資格の剥奪。
- 大会運営は、同一の参加チームが義務・新規事項に反する行為を繰り返し行ったと大会運営が判断した場合は、大会運営の裁量に基づき、前回与えたペナルティと比較して、より重篤なペナルティを与えることができる。
- 選手は、義務・禁止事項のうち、他の参加チームによって試合中に行われた行為について、大会運営に申し立てを行うことができ、当該申し立てが行われた場合は、大会運営は、当該申し立てに基づいて事実確認を行い、必要に応じて違反当事者にペナルティを与えるものとする。ただし、当該申し立てを行うことができるのは、試合が終了してから72時間以内に限る。なお、大会運営は、当該時間制限に関係なく、試合内禁止行為に対するペナルティを与えられるものとする。
- 大会運営が第1条に基づいて与えるペナルティの下限は、以下に定めるものとする。

区分	義務・禁止事項	参加チームに対するペナルティ（下限）	参加選手に対するペナルティ（下限）
法令違反または公序良俗違反	法令（刑罰法規を含む）もしくはガイドライン等に違反する行為または公序良俗に反する行為をしてはならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
	本大会、本大会のスポンサー、大会運営、KRAFTON JAPANその他第三者の品位や信用を毀損する行為、ならびに大会運営又はKRAFTON JAPANが運営する全てのゲーム大会および本ゲームの信用を失わせるような言動、暴言、ハラスメント行為、暴力、煽り行為、その他非心指摘行為はしてはならない。	口頭注意	口頭注意
	卑猥、差別的、攻撃的な文言・表現、第三者の権利を侵害する文言・表現、公序良俗に反する文言・表現、その他大会運営が不適切と判断する文言・表現をチーム名、チーム名略称、選手名またはチームロゴに使用してはならない。	口頭注意	口頭注意
大会運営の妨害	本大会の運営を意図的に妨害してはならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
	本大会の運営上必要な大会運営の指示または要請に従わなければならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
	本大会運営上必要な大会運営からの質問に適切に回答しなければならない。また虚偽の申告をしてはならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
賭博行為	本大会の試合の結果を賭博の対象とし、それに関与してはならない。	本大会における参加資格の剥奪ならびに、今後	本大会における参加資格の剥奪ならびに、今後

		KRAFTON JAPANまたは大会運営が主催または共催する本ゲームの大会およびイベントへの参加資格剥奪	KRAFTON JAPANまたは大会運営が主催または共催する本ゲームの大会およびイベントへの参加資格剥奪
権利の侵害	本大会のスポンサー、大会運営、KRAFTON JAPANその他第三者の権利または正当な利益を侵害してはならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
ドーピング	ドーピング行為（種類のいかんを問わない）をしてはならない。	当該試合参加停止	本大会における参加資格の剥奪ならびに、今後KRAFTON JAPANまたは大会運営が主催または共催する本ゲームの大会およびイベントへの参加資格剥奪
ゴースティング	本大会の放送または配信を視聴しながらゲームをプレイしてはならない。選手は、いかなる場合でも、出場しているラウンドが終了するまでは、本大会の放送および配信を視聴することはできない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
第三者への情報開示	大会Discordの招待URLや大会進行チャットの内容を、第三者に開示してはならない。	口頭注意	口頭注意
	自身が行った本大会に関する抗議または申し立ての内容を第三者に開示してはならない。	口頭注意	口頭注意
八百長	チーミングや談合など、ラウンドの勝敗について対戦相手または第三者と申し合わせをしてはならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止
不正な大会参加	複数のアカウントを利用して本大会に出場してはならない。	当該試合参加停止	当該試合参加停止



遅延行為	本大会の試合開始時間に遅れてはならない。ただし、災害などやむを得ない事由によるものと大会運営が判断した場合はこの限りではない。	口頭注意	口頭注意
	チームリーダーは試合開始時間に大会進行チャットに接続しなければならない。ただし、試合開始時間までに大会運営に遅延に関する合理的な理由を説明しやむを得ない事由によるものと大会運営が判断した場合はこの限りではない。	口頭注意	当該ラウンド出場停止
参加権または出場権の譲渡禁止	本大会の参加権または出場権を譲渡してはならない。	当該試合参本大会における参加資格の剥奪ならびに、今後KRAFTON JAPANまたは大会運営が主催または共催する本ゲームの大会およびイベントへの参加資格剥奪加停止	当該試合参本大会における参加資格の剥奪ならびに、今後KRAFTON JAPANまたは大会運営が主催または共催する本ゲームの大会およびイベントへの参加資格剥奪加停止
登録違反	アクティブ・ロースター以外の選手は出場してはならない。	当該試合の前ポイント没収	当該試合の前ポイント没収
ゲームの不具合を利用した行為	ラウンド中に、本ゲーム内において物理的に移動、または滞在できない地形などの本ゲームの不具合を利用してはならない。	当該試合の前ポイント没収	当該試合出場停止
2.その他			
区分	義務・禁止事項	参加チームに対するペナルティ（下限）	参加選手に対するペナルティ（下限）

大会規約の違反	<p>本規約その他本大会に適用される大会運営が公開するすべての規定等およびKRAFTON JAPANが定める本ゲームを利用するための利用規約 (<a href="https://pubgmobile.jp/terms-of-service/">https://pubgmobile.jp/terms-of-service/</a> ※当該URLは以下のインターネットウェブサイトを含み、KRAFTON JAPANがこのURLを変更した場合は変更後のURLとします) を含む全ての規定等ならびに関連する法令に違反してはならない。</p>	口頭注意	口頭注意
---------	---	------	------

## 第12章 個人情報

- 掲載等

- 大会運営は、エントリー時にいただいた選手情報（プライバシー性の高い情報は除き、選手名やチーム名に限る）を、本大会の放送もしくは配信または大会運営が運営するWebサイトもしくはSNSにおいて掲載できるものとする。

- KRAFTON JAPANからの情報取得

- 大会運営は、大会運営が提供した情報をもとにKRAFTON JAPANにおいて行われた、出場禁止処分および接続禁止処分（利用停止措置）の対象者リストとの照合の結果を、KRAFTON JAPANから取得し利用するものとする。

- 個人情報の取扱について

- お預かりした個人情報は株式会社JCGのプライバシーポリシー(<https://jcg.co.jp/privacy-policy>)及びKRAFTON JAPANのプライバシーポリシー(<https://www.krafton.com/ja/privacy-policy/>)に沿って本大会の運営、本大会に関連する広告宣伝の目的で利用する。なお、入力されたゲームアカウント情報はKRAFTON JAPANへ提供される。

- 保証

- 大会運営は、選手情報が、適法・適切な方法によって取得されたものであることを表明し保証する。
- 選手は、大会運営への選手情報の提供について、権利主体である本人の同意を得ていることを表明するとともに、適法に提供されるものであることを保証する。

## 第13章 肖像等

選手は、本規約、本大会またはそれらの放送、マーケティングもしくはプロモーションに関連する選手の画像もしくは肖像等（選手の声 ※本人の声または人工の声、動作、肖像 ※実物の肖像または人工の肖像、名前、ニックネーム、サウンドエフェクト、画像、肖像画、写真、シルエット、外観、およびその他の選手の複製、ならびに経歴、生い立ちおよび選手から提供されるその他の個人的特徴、経歴関連情報もしくは資料を意味する。以下同じ）、肖像等が写った画像、動画、映像、制作物、それらの複製物、またはそれらの使用につき、内容の確認もしくは承認をする権利を放棄する。選手は、選手の肖像等の大会運営による本大会またはKRAFTON JAPANのマーケティングもしくはプロモーションに関連するいかなる使用または利用についても、これに同意し、何らの権利侵害も主張しない（あらゆる人格権の行使も含む）。

## 第14章 知的財産権

- 大会運営は、大会運営が明示的に許諾した場合を除き、チーム・選手に対して、大会運営が保有する知的財産権を一切許諾するものではない。
- 本大会の試合および本大会に関連するイベントの映像に関する知的財産権は、大会運営が明示的に許諾した場合を除き、すべて大会運営に帰属するものとする。

## 第15章 法令遵守

チーム・選手は、本大会への参加または出場に際して、関連する法令を遵守するものとする。

## 第16章 守秘義務

チーム・選手は、本大会への参加または出場に際して大会運営から開示された情報（すでに公知である情報を除き、以下”秘密情報”とする）を、大会運営の事前の承諾なくして第三者に開示または公開してはならない。

## 第17章 免責事項・損害賠償

- チーム・選手間の紛争等  
大会運営は、チーム・選手間または第三者との間の紛争等に関与しないものとする。紛争等が生じた場合、自己の責任によって解決するものとし、大会運営は責任を負わない。

- 不可抗力

大会運営は、ゲームサーバー、インターネット接続もしくは機材に関するトラブルが生じた場合や、天災地変などのやむを得ない事態が発生したときは、本大会またはその放送もしくは配信を中断または中止できるものとする。大会運営は本条に基づいて本大会またはその放送もしくは配信中断もしくは中止した場合であっても、選手の本大会への参加又は出場に伴う費用や損害の補填はしないものとする。ただし、大会運営の責めに帰すべき事由による損害については、この限りではない。

- 損害賠償の制限

大会運営がチームまたは選手に対して損害賠償責任を負う場合であっても、大会運営が選手に対して負う責任の範囲は、通常生ずべき直接の損害（過失利益を除く）に限られるものとする。ただし、大会運営の故意または重大な過失により選手に損害を与えた場合は、この限りではない。

- チームおよび選手の損害賠償責任

チームまたは選手が、本大会において故意または過失により大会運営に損害（合理的な弁護士費用を含むがこれに限られない）を生じさせた場合、その損害を賠償するものとする。

## 第18章 規約の変更

大会運営が、次の各号のいずれかに該当する場合は、チーム・選手に対して、大会運営が適切と判断した方法にて公表または通知することによって、本規約を変更することができるものとし、変更日以降はこれらが適用されるものとする。

- 本規約の変更が、選手の一般の利益に適合するとき
- 本規約の変更が、変更の必要性、変更後の内容の相当性、変更の内容その他の変更に係る事情に照らして合理的なものであるとき。

## 第19章 合意管轄

- チーム・選手と大会運営との間で訴訟の必要が生じた場合は、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とする。

### 附則

- ・ 2025年3月1日：本規約を制定し実施する。