



PUBG MOBILE 企業対抗戦 2022 SPECIAL
イベントルールブック

2022年7月4日 第1稿

1. 基本情報

1.1. 日時場所

- 開催日：2022年8月27日（土）
 - 時間：【オンライン参加者】
集合時間：13時30分 終了時間：20時00分
 - 【オフライン参加】
開場時間：12時30分 集合時間：13時30分まで（厳守）
終了時間：20時00分

※実施時間については、変更の可能性あり。

- 開催会場：ベルサール秋葉原2F（オフライン参加者のみ）
- 会場住所：〒101-0021 東京都千代田区外神田3丁目12-8 2F 住友不動産秋葉原ビル
- 参加形式：①オンライン参加（指定Discordサーバーへ接続）
②オフライン参加（当日開催会場集合）

1.2. 参加チーム及びプレイヤー数

- 一般応募：チーム数無制限。
 - ※複数社での合同参加が可能（最大2社まで）。
 - ※1社で複数チームの参加応募が可能。

1.3. 大会構成

- 予選：一般応募の全参加チームをグループ分けし、1グループあたり3マッチを行う（一部公式配信有り）。
- 準決勝：予選通過チームから2グループを構成する。1グループあたり1マッチを行う（公式配信あり）。
- 決勝：準決勝を通過した20チームで、1マッチを行う（公式配信あり）。
 - ※決勝進出チーム数は、変更の可能性あり。

2. はじめに

2.1. この「PUBG MOBILE 企業対抗戦 2022 SPECIAL イベントルール及びレギュレーション」（以下“本ルール”と称する。）は、株式会社KRAFTON（以下“KRAFTON”と称する。）が主催するPUBG MOBILE（以下“本ゲーム”と称する。）の公式イベントである「PUBG MOBILE 企業対抗戦 2022 SPECIAL」（以下“本イベント”と称する。）の実施規約を定めるものである。

本大会の実施にあたり、KRAFTONおよび同社が委託する企業で構成される「PUBG MOBILE 企業対抗戦 2022 SPECIAL イベント運営事務局」（以下“イベント運営者”と称する。）を設置し、運営及び管理を行うものとする。

2.2. 本イベントに参加するためには、本ルールの全てに同意しなければならない。本ルールは、本イベントにおける全ての実施内容に適用される。参加企業、チームまたはプレイヤーが本ルール及び連絡用Discordサーバー上に示す規約に違反した場合、没収試合、イベントからの除外等の対象となる場合がある。また、本ルールに含まれていない事項については、イベント運営者の決定に従わなければならない。

2.3. イベント運営者は、独自の判断で本ルールを変更することが出来る。本ルールが変更される場合には連絡用Discordにて告知され、その時点で発効するものとする。

3. レギュレーション

3.1. 参加者構成

- 本イベントには、複数社（最大2社まで）の合同参加が可能である。また出場応募に際し、1社あたり複数チームの応募が認められる。ただし、プレイヤーは2つ以上のチームに所属してはならない。
- 1チームは4名以上、最大5名のプレイヤーで構成される。これをロースター（登録選手一覧）と称する。各マッチ、ロースターより4名を選定し参加すること。なお、各マッチ出場プレイヤーの選定にあたって、事前申請の必要はない。
- イベント運営者が定める期日までに参加申請の無いプレイヤーは、本イベントに参加することができない。上記期日後、チーム内のプレイヤー追加や変更は原則認められない。なお、申請期日は参加者連絡用Discordにて案内される。
- ロースターのうち1名を連絡担当者（チームリーダー）として選定しなければならない。連絡担当者は、参加応募時からイベント終了までの間、メール及びDiscord等のイベント運営者が指定する手段による連絡について、確認及び返信を行うことが可能な状態でなければならない。

3.2. ゲームバージョンとアカウント

- 本イベントは、KRAFTON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、各マッチ開始準備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。
- イベント運営者が必要に応じて別途指定するゲームクライアント（特定言語など）、またはツールを指定する場合、プレイヤーはそれに係る要請に従わなければならない。
- プレイヤーは自身のアカウントを使用してイベントに参加する。

3.3. ゲーム内キャラクター名

- イベント運営者が指定する期日迄に、ゲーム内キャラクター名について、参加応募時に申請した「チームタグ」及び「キャラクター名」を含む「[イベント用キャラクター名](#)」へ変更する必要がある。

- ロースター登録済みプレイヤーには、イベント運営者より「ネーム変更カード(SP)」をゲーム内にて配布予定。
- イベント用キャラクター名の形式や文字数等は、以下に従うこと。
- 参加応募時に申請した、アルファベット2-3文字からなる「チームタグ」を先頭に置く。
- チームタグの直後に、全角の「・」(“なかぐろ”で変換可能)を置く。
- 「・」の直後に、参加応募時に申請した、「キャラクター名」を置く。
- 「チームタグ」「・」「キャラクター名」の総文字数は**14文字以内**とする。文字数のカウントについて、以下を参照すること。

1. “・”は全角の為、1つで「2文字」とカウントされる。
2. ひらがな、カタカナ、漢字はそれぞれ1つで「2文字」とカウントされる。
3. 英字は大文字小文字に関わらず、半角1つで「1文字」、全角1つで「2文字」とカウントされる。
4. 数字は半角1つで「1文字」、全角1つで「2文字」とカウントされる。

イベント用キャラクター名の例 ※下例は13文字の為、規定内となる。

チームタグ : ABC

応募時のゲーム内キャラクター名 : PUBG太郎

ABC

半角英字3文字

(3文字)

・

全角1つ

(2文字)

PUBG 太郎

半角英字4つ+漢字2つ

(8文字)

3.4. 端末とデバイス

- プレイヤーは、自身が準備する端末(スマートフォンまたはタブレット)を使用して本イベントに参加する。
- 有線、無線、スマートフォンやタブレットに取り付けるなど、接続方法や形態に関わらず、ゲームパッド及びコントローラーの使用を禁止とする。
- PC上でのエミュレータ利用は禁止とする。

3.5. ボイスチャット

ボイスチャットについて、イベント運営者が別途指定を行った場合を除き、任意のソフトウェアまたはゲーム内ボイスチャットを使用することが出来る。ただし、マッチ中に当該マッチに参加しているチーム内プレイヤー以外の者とボイスチャットを行うことは、原則禁止とする。

※ロースター登録しているがマッチに参加していない5人目のプレイヤーも、上記「当該マッチに参加しているチーム内プレイヤー以外の者」に含まれる。

3.6. マッチのやり直し

- プレイヤー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離陸した時点をもってマッチ開始とする。
- マッチ開始前に、出場するプレイヤーの5名以上もしくは、1チーム全員が待機エリアへの接続に失敗した場合、マッチのやり直しを行う。このやり直しは、原則として1マッチにつき1回までとする。
- その他、イベント運営者の判断によりマッチのやり直しを行う場合がある。

3.7. 試合中断トラブルの対応

マッチ途中でプレイが中断するトラブルが発生した場合、下記の手順に従うこと。

- ゲーム再起動やネットワーク再接続など、ゲーム復帰に必要な操作を行う。
- ゲームに戻れた場合、そのままマッチを続ける。
- トラブルが発生し復帰作業を行ったがゲームに戻れなかった場合、Discord内報告チャンネルにて、イベント運営者へその旨を伝える。
- 「故意に回線切断を発生させている」とイベント運営者に判断されたプレイヤーは、イベント失格となりマッチ出場停止となる場合がある。

3.8. 不正行為の申告

他プレイヤーがゲームルール上の誤りを犯したと思われる、または、禁止事項に抵触するような行動を行ったと感じた場合、速やかにDiscordで報告すること。当該プレイヤーまたはチームの参加継続可否はイベント運営者が判断を行う。また、イベント運営者が不正行為を見つけた場合も、同様に判断を行う。

3.9. 連絡及び集合

参加プレイヤーがイベント運営者の定める期日までに連絡用Discordに接続しない、指定マッチルームへ接続を行わない場合、該当チームまたはプレイヤーについて、マッチへの参加が認められない可能性がある。Discordにてイベント運営者の発言に対しリアクションが行われな場合も同様とする。

3.10. その他事項について

本イベントで行われる全ての実施内容について、発生した全ての問題に関する最終判断はイベント運営者が行う。

4. 試合形式

本イベントは予選、準決勝、決勝の3段階で進行する。

4.1. 共通項目

- すべてSQUAD方式で行う。
- 使用するルームはカスタムルームとし、設定項目や値については非公開とする。
- マッププールは「Miramar」及び「Erangel」とする。ただし、イベント運営者の判断でマッププールを変更できるものとする。
- イベント各段階における使用マップは以下とする。
 - 予選：マッチ1「Erangel」、マッチ2「Miramar」、マッチ3「Erangel」
 - 準決勝及び決勝：「Erangel」
- 視点は「TPP」を使用。なお、TPP/FPP視点切り替え機能の使用は認められる。
- イベント運営者の判断により試合形式が変更される場合がある。

4.2. 予選：イベント運営者が一般応募の参加全チームをグループに分け、1グループあたり3マッチを行う。後述するマッチポイントをグループ別に累計し、ランキングを作成。ランキングを基に、各グループの予選通過チームを選定する。

4.3. 準決勝：イベント運営者が予選通過チームでプールを作成し、そのプールから2グループを構成する。1グループあたり1マッチを行う。各グループ、生存順を基準に上位10チームを選定。計20チームが決勝へ進出する。※決勝進出チーム数については、変更の可能性あり。

4.4. 決勝：準決勝を勝ち抜いた20チームが参加し、1マッチを実施する。生存順位に基づき最終順位を決定する。

4.5. 予選におけるポイントと順位の決定

- 予選の各マッチにおいて、生存順位に基づき以下表のポイントが付与する。これをマッチポイントと呼ぶ。
- 予選順位決定のため、各グループ毎に3マッチの累計マッチポイントを算出する。累計マッチポイントの値が大きいチームを上位とする。累計マッチポイントが同値の場合、以下の各基準をグループ内順位が決定するまで上から順に適用する。
 - a. 予選を通じてチームが獲得した最高のマッチポイントを比較し、その値が大きいチームを上位とする。
 - b. 3マッチの平均生存順位を算出し、その値が小さいチームを上位とする。
 - c. 最終マッチの生存順位を比較し、その値が小さいチームを上位とする。

MATCH POINT	
生存順位	ポイント
1位	15
2位	12
3位	10
4位	8
5位	6
6位	4
7位~10位	1
11位~	0

4.6. 準決勝及び決勝における順位の決定

- 準決勝について

マッチポイントを設定せず、生存順位の値が小さいチームを上位とする。各グループ毎に、上位10チームを選出する。

- 決勝について

マッチポイントを設定せず、ドン勝獲得チームを優勝チームとする。

5. イベント参加及びマッチの進行

イベント参加予定の全プレイヤーは、以下に従う必要がある。

5.1. イベント参加準備

- 注意事項やマッチ参加のための情報が提供されるため、参加予定者はイベント運営者より指定された期日までに、指定されたDiscordサーバーへ接続しなければならない。本イベントに関する質疑応答は、原則Discordにて行う。
- イベント進行を円滑に行うため、イベント運営者より「エントリー時申請情報及びロゴ画像の確認」「ゲーム内キャラクター名変更完了報告」等を求める場合がある。参加予定者及び参加者は、イベント運営者の定める期日までに、指定連絡ツールにて返答する必要がある。
- イベント終了後、全ての必要な連絡が終了するまでDiscordから退出することは認められない。退出可能参加者の範囲や時期について、イベント運営者はDiscordにて通知を行う。参加者が無断でDiscordから退出しイベント運営者からの連絡を受けられず不利益を被った場合、イベント運営者は一切の責任を負わない。

5.2. イベント当日

1. 連絡用Discordサーバーにて共有される注意事項を、必ず確認すること。
2. マッチ参加者は、ゲーム内マッチロビーが用意されたことをDiscordチャンネルにて確認次第、指定時間までに接続すること。
3. 指定されたロビーに接続した後は、イベント運営者より示されるチームスロットへ移動すること。イベント運営者の指示に従わない場合、当該マッチに参加不可となる場合がある。
4. 準備完了後、マッチ開始までイベント運営者の許可なくロビーから離脱することは認められない。

何らかの理由でロビーから離脱する場合は、必ずDiscordサーバーにて連絡し、イベント運営スタッフの了承を取る必要がある。

5. マッチ開始時刻になってもイベント運営スタッフに連絡をせず、マッチロビーに接続しない場合は、当該マッチに接続する権利を失う。また、マッチ開始直前にプレイヤーが何らかの理由でロビーから離脱した場合でも、それが4名以下の場合やり直しは行わない。
6. マッチ中に自身やチームが倒されたとしても、ドン勝チームが決定するまではDiscordの連絡が確認できる状態であること。ドン勝チーム決定時、イベント運営者はDiscordにて休憩時間や次マッチ準備のための情報をアナウンスする。
7. 続くマッチがある場合には、上記3から7の流れで参加すること。

6. 禁止事項

下記の行為に関しては、即座にペナルティ対象となる可能性があるため注意すること。またプレイヤー1名が違反した場合でも、チームにペナルティが科される場合がある。

1. 公式イベント配信並びにプレイヤー自身以外のイベント配信を視聴しながらマッチへ参加するいわゆるゴースティング行為。ただし、自チームが全滅した場合には公式イベント配信を視聴することが出来る。
2. マッチ中マッチに参加しているプレイヤー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。
3. イベント運営用Discordへの招待URLやイベントチャットの内容を参加者以外に公開する行為。
4. カスタムルームへの接続パスワードを参加者以外に公開する行為。
5. チーミングや談合など、他プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。また、自チーム以外のチームと協力する行為。
6. イベント運営者への業務妨害または運営妨害、イベント運営者の指示に従わない行為。
7. イベント運営者へ、虚偽の申請や報告を行う行為。
8. イベント運営者が承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利を目的とした行為。
9. イベント運営者、または第三者になりすます行為。
10. 犯罪行為または犯罪を誘発する行為。
11. 法令または公序良俗に反するとイベント運営者が判断した行為。
12. KRAFTONが定める「[プライバシーポリシー](#)」「[ルールとマナーについて](#)」に違反する行為。
13. 複数のアカウントを利用してイベントに参加する行為。
14. 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為。
15. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
16. イベント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イベント運営者から承認を得ていなければならない。

17. KRAFTON並びにイベント運営者が意図していないゲーム仕様を利用する行為。
18. 他のプレイヤーに対し、Discordにおけるチャット、ゲーム内ボイスチャットを使用して誹謗中傷する行為。
19. イベント運営者によって制限されているゲーム内武器・アイテム・乗り物を使用する行為。制限物がある場合、イベント運営者が連絡用Discordにて別途周知する。
20. ゲームの結果に応じて報酬を得ることの出来る賭博行為やギャンブルサイトを利用する行為。
21. イベント運営者の許可無く、ソーシャルメディアチャンネルを含むいかなる通信方法によって、機密情報を開示する行為。
22. 上記の他、イベント運営者により不適切と判断された行為。

7. その他注意事項

本イベントにおいて、下記行為に関しては、ペナルティ対象となる可能性があるため、注意すること。

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、プレイヤーの自己責任としマッチのやり直しを行わない。行動不能になる理由としては以下のような場合がある。
 - 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。
 - 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。
 - 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。
 - 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。
 - 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。
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、該当プレイヤーが獲得した全試合の全ての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ような場合がある。
 - 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。
 - 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。
3. 一般的に他のプレイヤーが知り得ないようなポジションを使用する場合、そのポジションがイベント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イベント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ペナルティを科する。

4. 各マッチ終了後、チーム及び選手はマッチ結果に関してイベント運営者に異議申し立てを行うことが可能である。その場合、イベント運営者がその内容を精査するものとし、必要に応じて対応を行う。但し、試合結果に関するスクリーンショットの提出が行われない場合、異議申し立ては認められない。スクリーンショットの保存方法はプレイヤーの任意の方法で構わない。
5. マッチ開始前にプレイヤーは自身のプレイ環境を確認しなければならず、機器の修理、交換などの理由によりマッチを中断したり再試合を行うことはない。プレイ端末、ネットワーク等を含む個人の環境におけるトラブルは、全てプレイヤーの責任となる。
オフライン会場のWi-fiを任意で使用可能であるが、会場のWi-Fiを使用することによって発生するトラブルについて運営は一切の責任を負わない。
6. ゲーム内においてKRAFTONから正当に認められていない移動方法を使用した場合、該当プレイヤーとその所属チームが獲得した当該マッチにおける全てのポイントを無効とする。
7. KRAFTON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。
8. プレイヤーが使用するアカウントについて、プレイヤーは自身の責任のもと管理しなければならない。推奨されているセキュリティ対策を行わない状態でマッチに参加出来なくなった場合、救済措置は行わない。

8. 参加者の個人配信

本イベントの全マッチに関して、配信プラットフォームを通じ個人配信することができる。個人配信は、イベント運営者が事前に指定する時間分のディレイ（遅延）を設定する必要がある。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。

9. ペナルティ

イベント運営者が本ルールに違反すると判断した場合、チームまたはプレイヤーに対しペナルティが科される。ただし内容が軽微であるとイベント運営者により判断された場合には、口頭もしくはDiscordのメッセージにて注意を行う。

10. 免責事項

- 参加チーム名、参加者の本ゲーム内におけるキャラクター名など、本イベントに関連するすべての情報は、広報物、報道/情報メディアなどに商業的利用を含めて使用される可能性があり、本イベント参加者はそれに了解/承諾するものとする。
- 参加者が理由を問わず、参加取り消しまたは失格となった場合、KRAFTONはこれにより参加者に生じた損害について一切の責任を負わない。

- 参加者は自己責任において本イベントに参加するものとし、他の参加者との紛争その他のトラブル等に関して、KRAFTON、KRAFTONの関連会社、代理人、パートナー、委託先は一切の責任を負わない。

- KRAFTONは、KRAFTONの事情または地震、津波、洪水、テロ、戦争、暴動、機器の故障、本イベントの継続を不能にする法令、裁判所の判決、決定もしくは命令、または法令上拘束力のある行政措置、サーバーの予期せぬトラブル、その他の不可抗力により、本イベントの内容を変更すること、またはイベントを中断・中止・延期することがある。

11. オフライン会場遵守事項

- 会場入場時にはスタッフによる検温を行うこと。
体温が 37.5℃以上、および体調不良者は入場できない場合がある。
- 会場内では、定期的に手指のアルコール消毒を行うこと。
- 会場内では飲食時を除き、必ずマスクを着用すること。

12. ルール更新履歴

2022年7月4日：ルール策定