

JAPAN eSPORTS GRAND PRIX

～PUBG 日本代表選考会～

大会ルール

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)

1 ゲーム種目及びバージョンについて	2
2 大会形式	2
3 チーム構成について	2
4 大会方式	2
5 試合進行について	6
6 途中で試合サーバーから切断された場合	6
7 大会禁止事項	6
8 ペナルティについて	7
9 再試合規定	7
10 本大会ルール内容の変更	7
11 お問い合わせ先	7

1 ゲーム種目及びバージョンについて

- 「JAPAN eSPORTS GRAND PRIX~PUBG 日本代表選考会~」（以下、本大会と表記）では、「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS(以下、PUBGと表記)」を使用します。バージョンは最新のバージョンを使用します。
- 大会運営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。

2 大会形式

- 本大会は大会運営が指定したチームが参加可能です。
- 全試合オンラインで実施します。

3 チーム構成について

- 1チーム（SQUAD）の選手は4名で構成されていること
- 日本人選手のみ参加可能
- 大会運営が指定したチームのみ参加可能

4 大会方式

- 大会は全て SQUAD で行われます。
- モード設定は「Esports モード」を使用します。
- マップは「Erangel」「Miramar」を使用します。
- 視点は「FPP」を使用します。
- 使用されるマップは下記の通りです。
 - Round 1 : Erangel
 - Round 2 : Erangel
 - Round 3 : Miramar
 - Round 4 : Miramar
- レッドゾーンは無効化します。
- ブルーゾーンは下記のように設定されます。

■ ブルーゾーンの設定 (Erangel, Miramar)

Phase	Delay (s)	Wait (s)	Move (s)	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
PHASE1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
PHASE2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
PHASE3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
PHASE4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
PHASE5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
PHASE6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
PHASE7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
PHASE8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
PHASE9	0	10	160	18	0.001	10	0

○ アイテムドロップは下記のように設定されます。

	Erangel	Miramar	Sanhok
Adjustable ratio and Adjustable Total Number	1.8	1.8	1
Ammunitions	1	1.1	1
-Bolt	0	0	0
-Flare	0	0	0
Sniper Rifles	1.5	3	3
DMRs	2	3	2
Assault Rifles	1.4	1.6	1.5
Hunting Rifle	0	0.8	--
LMGs	0.4	0.8	--
SMGs	1.8	1.7	--
Shotguns	0.9	0.9	--
Handguns	0.4	0.3	--
Throwables	1.3	1	--
-Flash Bang	1.2	1.2	--
-Frag Grenade	0.7	0.5	--
-Molotov Cocktail	1.1	1.2	--
-Smoke Grenade	1	1	--

Melee	1.7	1.7	--
Crossbow	0	0	0
Flare Gun	0	0	0
Sight Attachment	1	1.1	--
Magazine Attachment	0.5	1.1	--
Muzzle Attachment	0.7	0.6	--
Foregrip Attachments	1.2	1.2	--
Stock Attachments	1.5	1	1
-Qulver (Crossbow)	0	0	0
Heal Items	1	1	--
Boost Items	0.9	1	--
Gas Can	0.3	0.3	0
Backpack	0.6	0.8	--
Helmet	0.8	0.9	--
Armored Vest	0.8	0.8	--
Clothing	0	0	0

- アイテムドロップ設定は大会運営の都合により事前に予告なく変更される場合がございます。また、ゲーム内に影響を及ぼす不具合が発生している場合は、一時的に設定を調整する場合がございます。変更を行う際は適用されるRound開始前に大会チャットにてお知らせ致します。
- その他サーバー設定が変更される場合は、大会運営から別途通達します。
- 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、Roundランキングとします。

順位	ポイント
1	10点
2	6点
3	5点
4	4点
5	3点
6	2点
7	1点
8	1点
9~16	0点
キルポイント = 1点	

- ランキングで同数の場合、以下の順で順位を決定します。

- 最終Roundでチームが獲得したキルポイント
 - 最終Roundでチームが獲得した順位ポイント
 - 大会運営がランダムに勝利チームを決定
- 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保存する必要があります。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それを認めません。

5 試合進行について

- 選手は大会運営より指定された時刻までに指定されたDiscordチャンネル（大会チャット）に接続して下さい。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います。指定されない限りの大会チャット以外からのお問い合わせは無効とします。
- 大会運営より用意された Discord を試合時のボイスチャットツールとして使用して下さい。
- 選手の皆様は試合サーバーが用意されたことを大会チャットより確認次第、Round が開始するまでに指定された試合サーバーへ接続して下さい。
- 指定されたサーバーに接続後一旦「UNASSIGNED」に移動し、事前に大会運営より伝えられたスロットに接続して下さい。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て頂けない場合、ペナルティが発生する可能性があります。
- 準備完了後、試合開始まで大会運営の許可なく試合サーバーから離脱することは出来ません。何らかの理由で試合サーバーから離脱する場合は必ず、大会チャンネルにて運営スタッフに了承を取ってから離脱してください。
- 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は当該試合終了後 72 時間以内に大会チャットにてご連絡下さい。その際、大会運営より求められた情報を提供する必要があります。
- 大会運営の判定に誤りがあると判断した場合、その判定を取り消して新たに判定を行うことが出来ます。

6 途中で試合サーバーから切断された場合

- サーバー接続後の待機エリアから輸送機が発進した時点をゲームスタートとします。
- 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、有効試合と大会運営が判断した後は、原則として再試合やりホストも実施致しません。
- 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してもかまいません。
- 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点として扱いますがチームのポイントは正常に計上されます。

7 大会禁止事項

- カスタムサーバーへの接続パスワード、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
- 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チーム以外の参加選手と協力したりする行為
- 大会運営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

- 大会運営へ虚偽の申請や報告を行う行為
- 犯罪行為または犯罪を誘発する行為
- 法令または公序良俗に反すると大会運営が判断した行為
- 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
- ゲームバランスに影響を及ぼす操作をするために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
- 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
- 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
- ゲーム内において大会運営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行為
- 上記の他、大会運営により不適切と判断された行為

8 ペナルティについて

- 大会運営により大会規約並びに大会ルールに違反していると判断された場合、獲得したポイントを取り消し、失格とする場合がございます。

9 再試合規定

- ゲームに問題が発生し、大会運営が再試合と判断する可能性がある場合は以下の通りです。再試合となった場合には全ての選手はその指示に従う必要があります。
 - 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
 - ゲームスタート後に全ての選手が輸送機へ搭乗出来なかった場合
 - 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
 - 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
 - 大会運営が再試合の必要があると判断した場合
- 再試合は1Roundにつき2回までを制限とし、3回以上は大会運営に影響を及ぼさない限り、いかなる理由においても再試合は実施せずゲームをスタート致します。

10 本大会ルール内容の変更

- 本大会ルール内容は予告なく随時改定することができるものとします。本大会ルール改定後に参加を継続した時点で、当該改定に同意したものとみなします。

11 お問い合わせ先

- 本大会についてのお問い合わせは大会運営へご連絡ください。
- お問い合わせ先

- <https://jesu.or.jp/japanesportsgp/contact.html>

附則

- 本大会規約は2020年9月7日から適用します。