

Japan University eSPORTS Championship

大会ルール

PLAYERUNKNOWN' S BATTLEGROUNDS

- 1 ゲーム種目及びバージョンについて
- 2 大会形式
- 3 大会レギュレーション
 - 3.1 本選レギュレーション
- 4 禁止事項
- 5 本大会ルール内容の変更
- 6 お問い合わせ先

ルール改変歴

■大会形式の変更（変更日時:3/29）

「大会形式の変更：オンライン予選の廃止」

■使用MAPの変更（変更日時：4/21）

1 ゲーム種目及びバージョンについて

「Japan University eSPORTS Championship」（以下、本大会と記載）では、PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS（以下、PUBGと記載）を使用します。なお大会開催日までにリリースされるすべてのアップデート、パッチを使用し、全てのアップデート内容において使用可能とします。

2 大会形式

本大会はオンラインで実施される「本選」で構成されます。

- 本選
 - 対戦形式：オンライングループラウンド
 - 対戦回数：5ROUND
- ※参加人数に応じてROUND数は変更する可能性があります。

※用語の定義

ROUND：勝敗が決定する最小単位

3 大会レギュレーション

- 本大会は、SOLOで行われます。
- サーバーは「KRJP」にて実施します。
- モード設定は「Esportsモード」を使用します。
- マップは「ERANGEL」「KARAKIN」「SANHOK」を使用します。
 - 本選：R1：Sanhok
 - R2：Erangel
 - R3：Karakin
 - R4：Sanhok
 - R5：Erangel
- ゲームモードは「TPP」を使用します。
- 大会のポイントは以下表にもとづき計算します。

順位	ポイント	キル	ポイント
1st	10	1キル	1
2nd	6		
3rd	5		
4th	4		
5th	3		
6th	2		
7th~8th	1		

- ランキングに同率が発生した場合、以下の手順に従い順位決定を行います。
 1. ROUNDを通して獲得したキルポイントの合計値
 2. ROUNDを通して獲得した最高のラウンドポイント
 3. ROUNDを通して獲得した最高のキルポイント
 4. ROUND最終 Round で獲得したキルポイント
 5. ROUND最終 Round で獲得した順位ポイント
- 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。
- カスタムルーム設定
 - ブルーズーン設定

ERANGEL

Phase	Delay	Wait	Move	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

SANHOK

Phase	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
PHASE1	90	120	240	0.6	0.4	0.5	0
PHASE2	0	90	120	0.8	0.7	0.56	0
PHASE3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
PHASE4	0	60	100	3	0.6	0.56	1
PHASE5	0	50	80	5	0.65	0.56	0
PHASE6	0	50	60	8	0.65	0.56	0
PHASE7	0	50	40	10	0.65	0.56	0
PHASE8	0	50	40	14	0.6	0.56	1
PHASE9	0	10	100	18	0.01	10	0

● アイテムドロップ設定

ERANGEL

Adjustable ratio and Adjustable Total Number	1.8
Ammunitions	1.0
- Bolt	0
- Flare	0
Sniper Rifle	1.5
DMRs	2
Assault Rifle	1.4
Hunting Rifle	0
LMGs	0.4
SMGs	1.8
Shotguns	0.9
Handguns	0.4
Throwables	1.3
- Flash Bang	1.2
- Flag Grenade	0.7
- Molotov Coctail	1.1
- Smoke Grenade	1
Melee	1.7
Crossbow	0
Flare Gun	0
Sight Attachment	1
Magazine Attachment	0.5
Muzzle Attachment	0.7
Foregrip Attachment	1.2
Stock Attachment	1.5
- Qulver(Cross Bow)	0
Heal Item	1
Boost Item	0.9
Gas Can	0.3
Backpack	0.6
Helmet	0.8
Armored Vest	0.8
Clothing	0

SANHOK

Adjustable ratio and Adjustable Total Number	1
Ammunitions	1
- Bolt	0
- Flare	0
Sniper Rifle	3
DMRs	2
Assault Rifle	1.5
LMGs	0.8
Crossbow	0
Flare Gun	0
Stock Attachment	1
- Qulver(Cross Bow)	0
Gas Can	0.3
Clothing	0

KARAKIN

※通常のゲームプレイと同様のブルーゾーン/アイテム発生率の設定にて実施いたします。

3.1本選レギュレーション

選手は自宅もしくは希望する場所よりオンラインで本選に参加していただきます。

- 大会進行
 - 大会運営者より指定されたDiscordサーバーにて進行を行います。
 - ▶ 必ず大会運営者より指定された期間内にDiscordサーバーにアクセスし、大会運営者の指示に従ってください。
 - ▶ 本人確認および大会中の演出のため、オンライン出場者にオンラインビデオ通話を使用しながらの出場を依頼する可能性があります。依頼があった場合は大会運営者の指示に従い導入ください。
 - スクリーンショットの提出
 - ▶ 本選中は大会運営者の指定ボイスチャットにて進行の指示をします。必ず指示に従いカスタムルームの入室、スクリーンショットの提出等を指定時間内に行うようお願いします。
 - 本人確認
 - ▶ 特定の人物に対して大会運営者より本人確認を実施することがあります。大会運営者より要請をされた場合は必ず対応してください。
- カスタムルームの規定

- 選手は指定された大会運営者の作成したカスタムサーバーへ接続する必要があります。サーバー名とサーバー接続パスワードは事前に選手へ大会運営者より伝えられます。
- 選手は事前に大会運営者より承認されたニックネームで接続する必要があります。クライアントのログイン ID とパスワードを失念してしまった場合は、審判に申請し、臨時のニックネームで接続する必要があります。
- 対戦中のネットワーク切断について
 - 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切断時のキルポイントのみ換算します。

4 禁止事項

以下記載のある行為については禁止します。発覚した際は大会運営者より必要に応じた処置がとられますのでご注意ください。

- 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
 - 試合中に選手自身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
- 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
- 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
- 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選手自身以外の選手と協力したりする行為
- 大会会場で所属の異なる選手同士でブリーフィング（作戦会議）を行う行為
- 弊社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
- 大会運営者へ虚偽の申請や報告を行う行為
- engine.ini など全ての.ini ファイルを変更する行為を含む
- チートツールを含む不正ツールを使用する行為
- PUBG. Corp及び大会運営者が意図しないゲーム動作を利用して試合を有利にする行為（グリッジ）
 - 物理的に移動、滞在できない地形への侵入
 - 物理的に移動、滞在できない地形からの攻撃
 - 特定の行動を発生することによる強制移動
- ※また、上記のほかPUBG. Corp及び大会運営者が意図しないゲーム動作が発生し、不利益を被った場合の再試合およびポイントの補填は行いません。
- 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。
- ゲーミングデバイスのドライバなどを含む グラフィックドライバーと PC モニタの機能以外でグラフィック設定を変更する行為。
- 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
- 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
- PUBG Corp. 並びに大会運営者が意図していないゲーム仕様を利用する行為
- 大会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
- 上記の他、PUBG. Corp並びに大会運営者により不適切と判断された行為

5 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、本大会ルールの当該改定に同意したものとみなします。

6 お問い合わせ先

- 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/u-champ/>

附則

- 本大会ルールは2021年3月4日から適用します。