

2022 荒野 CHAMPIONSHIP-栄光の刻 大会規約

『荒野行動 Championship-栄光の刻』オンライン予選、オンライン突破戦、前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦（以下、予選、突破戦、前哨戦、決勝戦、および各決定戦を合わせて、「本大会」といいます）は、荒野行動 Esports 事務局（以下、「Esports 事務局」といいます）が運営および管理を行い、以下のとおり本大会のルールを定めています（以下、関連する注意事項等も含めて「本規約」といいます）。Esports 事務局は本規約に従って、本大会を進行するほか、本規約に定められていない内容が発生した場合や本規約を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合の裁定権を有します。

第1条 参加資格

第1項 本大会への参加資格が認められるための条件

- 1) 本規約を確認のうえ、同意いただけること。
- 2) スマートフォン向けアプリケーション「荒野行動」から5名1チーム、もしくは補欠1名を含む6名1チームで参加申し込み（以下、「エントリー」といいます）を行い、参加資格を得ていること。
- 3) 日本国内に居住していること。
- 4) 参加者は1名につき、ゲームアカウント1つで参加すること。
- 5) 生年月日が2007年3月20日以前で、大会参加時に15歳以上であること。
- 6) 日本語で大会運営スタッフや他の参加者と円滑にコミュニケーションが取れること。
- 7) Esports 事務局および本大会の実施に関わる関連会社に従事する者ではないこと
- 8) 本大会で使用するデバイス、ネット環境等は選手自身で用意すること。ただし、大会スポンサーシップの状況に合わせて Esports 事務局より指定されたデバイスを使用する場合がございます
- 9) 本大会で使用するデバイスのソフトウェアが最新になっていること。
- 10) 本大会で使用するデバイスには「荒野行動」のゲームアプリ（日本語/最新バージョン）がインストールされていること。
- 11) 本大会において氏名、年齢、住所、肖像等の個人情報運営事務局に提供し、運営事務局やメディア各社による写真撮影、取材、アンケート調査を受け入れること。やむを得ない場合を除き、上記の協力事項に参加しない選手またはチームに Esports 事務局の判断によりペナルティを与えます。
- 12) NetEase Games および Esports 事務局よりアカウントの停止、過去の試合における Esports 事務局により重大ペナルティの判断を受けていないこと。

- 13) 参加者とその親族を含め、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、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう）または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。
- 14) 西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦に出場する時点で 20 歳未満の場合は、保護者参加同意書 *2 を不備なく全て署名捺印がされている画像を Esports 事務局指定期日までに提出していること。捺印に関して、手書きのサインや、シャチハタ（ゴム印）のものは認められません。
- 15) 2022 年 3 月 20 日（日）から 2022 年 6 月 30 日（木）までの大会進行及び賞金を受け取る期間中、Esports 事務局からの連絡を受け取り、確認できること。
- 16) 突破戦、前哨戦および KSP システムからの進出者は、以下の日程で実施される各決勝戦に出場できること。
 - 1 西日本決勝戦準備日：2022 年 4 月 29 日（金）
 - 2 西日本決勝戦 ：2022 年 4 月 30 日（土）～2022 年 5 月 1 日（日）
 - 3 東日本決勝戦準備日：2022 年 5 月 6 日（金）
 - 4 東日本決勝戦 ：2022 年 5 月 7 日（土）～2022 年 5 月 8 日（日）※各実施日の前日である 4 月 29 日（金）、5 月 6 日（金）については、準備日として Esports 事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。連携方法、内容については、Esports 事務局からご連絡いたします。
- 17) 西/東日本決勝戦各エリアの上位 10 チーム（計 20 チーム）、前哨戦東西エリア優勝の 2 チーム、KSP システム&荒野プロチームからの 8 チーム、合計 30 チームは以下の日程で開催される荒野王者決定戦 Qualifying DAY に出場できること。
 - 1 荒野王者決定戦 Qualifying DAY 準備日：2022 年 5 月 22 日（日）
 - 2 荒野王者決定戦 Qualifying DAY 実施日：2022 年 5 月 23 日（月）～2022 年 5 月 26 日（木）※実施日の前日である 5 月 22 日（日）については、準備日として Esports 事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。連携方法、内容については、事務局からご連絡いたします。
※西/東日本決勝戦各エリアの第 1 位 - 第 5 位チーム（計 10 チーム）、前哨戦東西エリア優勝の 2 チーム、KSP システム&荒野プロチームからの 8 チーム、合計 20 チームは初戦組として、荒野王者決定戦 Qualifying DAY1 から出場できます。
※西/東日本決勝戦各エリアの第 6 位-第 10 位チーム（計 10 チーム）は予備組として、西/東日本決勝戦でのポイント順位に応じて初戦組から荒野王者決定戦 FINAL DAY に進出できたチームの空枠を順番に出場することとなります。
※荒野王者決定戦 Qualifying DAY により進出方法は【第 3 条-大会方式】を参考してください。
- 18) 荒野王者決定戦 Qualifying DAY から進出できた 20 チームは、以下の日程で開催される荒野王者決定戦 FINAL DAY（オフライン）に出場できること。
 - 1 荒野王者決定戦 FINAL DAY 準備日：2022 年 5 月 27 日（金）

2 荒野王者決定戦 FINAL DAY 実施日: 2022 年 5 月 28 日 (土) ~ 2022 年 5 月 29 日 (日)

※荒野王者決定戦 FINAL DAY はオフラインで開催されるため、5 月 27 日 (金) - 5 月 29 日 (日) までに Esports 事務局の指示により試合会場に出場することが必要となり、指示に応じて出場できない選手及びチームは参戦資格を失われます。

※詳細情報は【第 3 条-大会方式】を参考してください。

19) 西日本決勝戦または東日本決勝戦、荒野王者決定戦 Qualifying DAY 及び荒野王者決定戦 FINAL DAY の出場手続きの際に、【主証明書】として公的機関の発行する身分証明書 (氏名、生年月日及び住所が記載されているもの、有効期限内のもの、原本のみ有効、コピーなど複製は不可)、及び肖像と氏名を同時に記載されている【副証明書】 (有効期限内のもの、原本のみ有効、コピーなど複製は不可) を同時に提出して、Esports 事務局の審査を通過しなければなりません。

※本大会における身分証明書例は本規約の最後に掲載されております。

*1 公的機関の身分証明書に日本国内の居住地 (住所) が明記されていること。

*2 保護者参加同意書には、親権者等の法定代理人の署名捺印が必須となります。

20) 2021 年 7 月 1 日 ~ 2022 年 3 月 31 日に KSP システム内の大会に参加して、三つの四半期の KSP ポイントによって東・西日本決勝戦の出場権を獲得した計 6 チーム

21) 2021 年 7 月 1 日 ~ 2022 年 3 月 31 日に KSP システム内の大会に参加して、三つの四半期の KSP ポイントによって荒野王者決定戦の出場権を獲得した計 4 チーム

22) 2021 年度 Esports 事務局と荒野プロチーム契約を締結した計 4 チーム (荒野王者決定戦へ出場)

23) 他の東・西日本決勝戦の出場権を有していること。

24) 前哨戦の出場権を有していること。

25) 他の荒野王者決定戦の出場権を有していること。

26) 上記以外に、Esports 事務局より指示された資料を締切日までに提出できること。

27) 上記全日程に参加できること。

第2項 命名・アイコン・ロゴの規範

1) チーム名、チームメンバーのゲーム内名称 (以下“荒野名”といいます) は以下の規範に従って命名してください

1. 20 文字以内の英語アルファベット (大文字・小文字) ・アラビア数字・漢字・平仮名・片仮名・「_」のみで構成されていること。
2. 公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権その他他人の権利を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切なゲーム内の名前を使用しないこと。
3. メンバー全員の荒野名内では「チーム名」又は「チーム名の略称」が必要で、形式が統一されていること。

- 2) チームアイコンは以下の規範に従ってデザインしてください
 1. 本規約の禁止事項を違反していないこと
 2. 公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権その他他人の権利を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切な表現を使用しないこと。
- 3) 本項の前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦に参加するチームは必ずチームロゴを持つこと、かつ以下の規範に違反しないロゴのみ使用可能です。
 1. 本規約の禁止事項を違反しないこと
 2. 公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権その他他人の権利を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切な表現を使用しないこと。
- 4) 本項 1) 2) または 3) を違反している場合、Esports 事務局から参加を拒否され、修正を要求されることがあります。

第3項 参加者の義務

- 1) 参加者は、以上の参加基準に基づいて Esports 事務局から審査を受けて、参加資格の承認を受けなければならない。当該基準によって前哨戦、東・西日本決勝戦、又は荒野王者決定戦に選抜される選手は、高い技術を用いたゲームプレイヤーの実技若しくは実演またはそれに類する魅力のあるパフォーマンスを行い、多数の観客や視聴者に対してそれを見せることが仕事の内容として期待されており、大会などの競技性及び興行性の向上に資する者であることが典型的に保証されている。

第4項 参加資格を満たさない場合の対応

上記参加資格を満たさない場合の対応は以下の通り取り扱います。なお、Esports 事務局の判断により、取り扱いが変更される可能性がございます。

- 1) 出場権を獲得したが、参加資格の条件を満たさない場合、出場権は順位の次点チームに繰り下げられます。
- 2) 規約・禁止事項に違反なしで出場権を獲得したが、不測の事態によって後日参加ができなくなり、かつ Esports 事務局がやむを得ない事情と判断した場合には出場権を回収されます。

第5項 複数の進出資格を獲得した場合の対応

- 1) KSP システム、2021 プロチーム契約、前哨戦、オンライン突破戦の選抜基準によって東・西日本決勝戦、又は荒野王者決定戦に選抜されたチームが、同時に複数の進出資格を所持しているチームの進出権は 2021 プロチーム契約 > KSP システム > 前哨戦 > オンライン突破戦の優先順位で進出資格を使用されます。
- 2) 1 チームにつき 1 つの進出資格しか使用できない為、その複数の進出資格の中でい

ずれが使用不可、または他の原因（自己意志、規約違反など）で進出資格を失われた場合は以下の方式によって進出資格を繰り下げされます。

- 1 2021年度荒野プロチーム契約を締結した4チームから「荒野王者決定戦」への進出資格が使用されていない場合：KSPシステム三つの四半期（2021年7月－2022年3月）のKSP合計ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 2 KSPシステムから「荒野王者決定戦」への進出資格が使用されていない場合：そのチームが進出資格を獲得した四半期または三つの四半期（2021年7月－2022年3月合計）ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 3 KSPシステムによる「東・西日本決勝戦」への出場権が使用されていない場合：そのチームが所属するエリアのオンライン突破戦最終ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 4 前哨戦による「荒野王者決定戦」への出場権が使用されていない場合：そのチームが所属するエリアの前哨戦最終ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 5 前哨戦による「東・西日本決勝戦」への出場権が使用されていない場合：そのチームが所属するエリアのオンライン突破戦最終ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 6 オンライン突破戦による「東・西日本決勝戦」への出場権が使用されていない場合：そのチームが所属するエリアのオンライン突破戦ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 7 チームの自己意志による選択の場合以外、1チームが同時に「荒野王者決定戦」と「東・西日本決勝戦」の進出資格を所持している場合は、優先的に「荒野王者決定戦」への進出資格が認められ、「東・西日本決勝戦」の進出資格は以上のルールで繰り下げられます。
- 8 以上のルールで規定されていない出場権の配分及び所属に関しては、Esports事務局の判断により処理します。

第2条 大会エントリー

第1項 オンライン予選、オンライン突破戦

エントリー時には、以下項目について登録が必要となり、チームリーダーは以下に記載される情報を入力する必要があります。

- 1) 大会エントリーは、以下の日程から開始します。

エントリー受付開始：2022年3月20日（日）

※開始時間はメンテナンス終了後からとなります。

メンテナンス時間については、公式サイトおよびアプリ内よりご確認ください。

- 2) 大会エントリーは、ゲーム内の指示に従い、チームを作成したうえで行うこと。

- 3) エントリー後は、Esports 事務局からの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更しないようお願いいたします。
- 4) Esports 事務局はゲーム内の名前について変更を要請でき、参加者はその要請に従う必要があります。
- 5) エントリー締め切り後の登録情報の変更につきましては、一切ご対応できません。入力間違いには十分ご注意ください。
- 6) 大会エントリーに際し、ご提供いただきました個人情報は、本規約で明示する利用目的でのみ使用し、本大会のプライバシーポリシーに従い、適切に管理いたします。
- 7) オンライン突破戦に進出するチームには、Esports 事務局からゲーム内メッセージで招待メールが送られます。招待メールを受け取ったチームメールに記載されている締切日までにメール内の指示に従って、資料を完全に提出できなかった場合は棄権行為と見なします。この場合、出場権は棄権したチームが勝ち上がった各大会の順位の次点チームに繰り下げられます。
- 8) オンライン予選期間中に解散したチーム情報はただちに削除されます。別チームでエントリーを行う際は、改めて情報を入力する必要があります。
- 9) 参加者の所属するチームは 1 つに限られ、複数のチームに所属することはできません。

※エリア区分参考:

東日本: 北海道、青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県、茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、東京都、神奈川県、新潟県、山梨県、長野県

西日本: 富山県、石川県、福井県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県、滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県、鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県、徳島県、香川県、愛媛県、高知県、福岡県、佐賀県、長崎県、熊本県、大分県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県

第2項 西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦

第一項の条件を満たし、かつオンライン突破戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦の出場権を獲得したチームに招待状を送り、エントリーを行います。オンライン突破戦に進出したチームは大会エントリー情報を Esports 事務局に提出する必要があります。提出する必要がある情報は以下の通りです。

- 1) チームリーダーの本名/チームリーダーの本名の読み方 (カタカナ) /チームリーダーの生年月日/チームリーダーの居住地 (住所) /チームリーダーの SNS のアカウント (Twitter など) /電話番号/メールアドレス/荒野行動のユーザーID/チームのロゴデータ
- 2) チームメンバーの本名/チームメンバーの本名の読み方 (カタカナ) /チームメンバーの生年月日/チームメンバーの居住地 (住所) /チームメンバーの SNS のアカウント (Twitter など) /電話番号/メールアドレス/荒野行動のユーザーID

- 3) 1) または 2) の情報入力後、荒野行動のユーザーID が表示された画面のスクリーンショット、身分証明書の画像を Esports 事務局に提出していただきます。また 20 歳未満の出場者は保護者参加同意書もあわせて提出いただきます。
- 4) オンライン突破戦に進出するチームには、Esports 事務局からゲーム内メッセージで招待メールが送られます。招待メールを受け取ったチームはメールに記載されている締切日までにメール内の指示に従って、資料を完全に提出できなかった場合は棄権と見なします。この場合、出場権は棄権したチームが勝ち上がった各大会の順位の次点チームに繰り下げられます。

※氏名、メールアドレス、SNS のアカウント等の個人情報は、ご本人様確認、Esports 事務局と参加選手との連絡のために使用いたします。

※荒野行動 ユーザー ID は、大会参加登録において使用する他、副賞であるゲーム内アイテムの付与に使用いたします。(荒野行動 ユーザーID は無料でゲームをダウンロードし、アカウントを登録することで発行できます。)

オンライン突破戦後、東日本エリア、西日本エリアの各エリア上位 14~30 位のチームに、「進出スタンバイ」のご案内を送ります。万が一、西日本決勝戦、東日本決勝戦に進出したチームが出場不可能となった場合、出場権は順位の次点チームに繰り下げられます。

第3条 大会形式

本大会は、オンライン予選（東日本エリア / 西日本エリア）、オンライン突破戦（東日本エリア / 西日本エリア）、前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦の 6 部で構成されています。

オンライン予選の上位チームがオンライン突破戦（東日本 / 西日本）に進出、オンライン突破戦の上位チームが西日本決勝戦または東日本決勝戦に進出、西日本決勝戦または東日本決勝戦の成績優秀チームが荒野王者決定戦に進出できます。

第1項 オンライン予選

- 1) 大会形式：オンライン予選は 3 週間実施され、各週にオンライン突破戦に出場するチームを決定します。
- 2) 大会日程：オンライン予選大会日程は以下の通りです。
 - 第 1 週 3 月 20 日（日）～ 3 月 26 日（土）
 - 第 2 週 3 月 27 日（日）～ 4 月 2 日（土）
 - 第 3 週 4 月 3 日（日）～ 4 月 9 日（土）
- 3) 実施時間：オンライン予選は、曜日により実施時間が設定され、以下の時間で実施します。なお、参加に当たり、参加選手自身および参加チームごとに以下に記載される時間およびマップを確認の上で参加してください。

日曜日: 14:00 ~ 23:00 (嵐の半島)

月曜日: 19:00 ~ 23:00 (嵐の半島)

火曜日: 19:00 ~ 23:00 (嵐の半島)

水曜日: 19:00 ~ 23:00 (激戦野原)

木曜日: 19:00 ~ 23:00 (嵐の半島)

金曜日: 19:00 ~ 23:00 (嵐の半島)

土曜日: 14:00 ~ 23:00 (激戦野原)

- 4) マッチング: 大会エントリー時に選択したエリア内のチーム同士で対戦をしていただきます。
- 5) 主賞: オンライン突破戦への出場権
※オンライン予選の各週東日本エリア上位 50 チーム、西日本エリア上位 50 チーム、三週間合計 300 チーム。
- 6) 副賞: 順位に応じたゲーム内アイテム
※詳細については、ゲーム内規定を参考してください。
- 7) 形式: チームメンバーは 5~6 名 (補欠は最大 1 名)、チームリーダーがエントリーをしてください。
- 8) 試合サーバー: 日本
- 9) 視点: TPP
- 10) 使用マップ: 月曜日・火曜日・木曜日・金曜日・日曜日「嵐の半島」、水曜日・土曜日「激戦野原」
- 11) 参加回数: 1 チームにつき各週最大 30 マッチ
※実際の状況により、変更する可能性があります。
- 12) ランキング: 毎週各チームの成績上位 10 試合のポイントを集計し、順位を決定します。各週東日本エリア上位 50 チーム、西日本エリア上位 50 チームがオンライン突破戦への出場権が与えられます。
- 13) 毎週日曜日にランキングで獲得した成績はリセットされます。
- 14) 第 1 週及び第 2 週でオンライン突破戦の出場権を獲得できなかったチームは現在のチームを解散し、新しいチームを結成することができます。ただし、新しいチームを結成した場合、以前のチームの成績は持ち越しません。
- 15) オンライン予選に登録したチームのチームリーダーの変更は認められません。
- 16) 第 1 週から第 3 週でオンライン突破戦の出場権を獲得したチームは、チームメンバーを変更することができません。万が一チームメンバーが変更となった場合に棄権と見なし、オンライン突破戦の出場権はそのチームが所属するエリアの順位の次点チームに繰り下げられます。
※いかなる事由をもってしても進出チームが出場不可能となった場合、出場権はそのチームが所属するエリアの順位の次点チームに繰り下げられます。
- 17) 既にオンライン突破戦の出場権を獲得したチームは、次週のオンライン予選試合にも引き続き参加できます。順位に応じた副賞も獲得できます。オンライン突破戦の出場権を獲得したチームはその週の順位に標記され、獲得できる副賞はその週の順位に応じます。

第2項 オンライン突破戦

- 1) 参加チーム： オンライン予選にて出場権を獲得した東日本エリア 150 チーム、西日本エリア 150 チームで対戦を行い、西日本決勝戦、東日本決勝戦に出場するチーム（一部）を決定します。
- 2) 実施期間： オンライン突破戦実施期間は以下の通りです。
東日本エリア、西日本エリア 2022 年 4 月 10 日（日）～ 4 月 16 日（土）
- 3) 形式： オンライン突破戦の進出権を獲得したチームは、指定の時間に、他のチームとマッチングし、対戦を行います。
- 4) 実施時間： オンライン突破戦は、4 月 10 日（月）～ 4 月 16 日（日）毎日設定された時間で試合を実施します。なお、参加に当たっては、以下の時間および対戦数を確認してください。
日曜日： 21:00 / 22:00（2 試合、嵐の半島）
月曜日： 21:00（1 試合、嵐の半島）
火曜日： 21:00（1 試合、嵐の半島）
水曜日： 21:00（1 試合、激戦野原）
木曜日： 21:00（1 試合、嵐の半島）
金曜日： 21:00 / 22:00（2 試合、嵐の半島）
土曜日： 21:00 / 22:00（2 試合、激戦野原）
- 5) マッチング： オンライン突破戦の出場権を獲得したチームは東日本エリアまたは西日本エリアごとに対戦をしていただきます。
- 6) 主賞： 西日本決勝戦もしくは東日本決勝戦への出場権
※オンライン突破戦の東日本上位 13 チーム、オンライン突破戦の西日本上位 13 チームの合計 26 チームが西日本決勝戦もしくは東日本決勝戦への出場権を獲得できます。
- 7) 副賞： 順位に応じたゲーム内アイテム
※詳細については、公式サイト等にて発表予定。
- 8) 試合サーバー： 日本
- 9) 視点： TPP
- 10) 使用マップ： 月曜日・火曜日・木曜日・金曜日・日曜日「嵐の半島」、水曜日・土曜日「激戦野原」
- 11) 参加回数： 1 チームにつき最大 10 マッチ
- 12) ランキング： 各チームの成績上位 5 試合のポイントを集計し、順位を決定します。
東日本エリア上位 13 チームが東日本決勝戦の、西日本エリア上位 13 チームが西日本決勝戦への出場権が与えられます。
- 13) 指定された時間に試合用ルームに入らなかった（遅刻など）チームは当該試合に参加することができませんが、次の試合以降は参加可能です。

※予選期間中に合計 5 試合を実施できなかったチームでも、ランキングインは可能です。

- 14) 西日本決勝戦、東日本決勝戦の出場権を獲得したチームには、Esports 事務局により大会出場に関するご案内を送り、指示した締切日まで資料の提出及び各質問回答を済ませることは必要となります。

※Esports 事務局から指示された内容の回答及び資料提出を締切日までにできなかったチームには出場権を回収されます。

※原則各エリアの上位 13 チームが東日本決勝戦もしくは西日本決勝戦に参加ができます。上記の回収事項及びいかなる事由をもってしても進出チームが出場不可能となった場合、出場権はそのチームが所属するエリアの順位の次点チームに繰り下げられます。

第3項 KSP システムによる進出

- 1) 参加チーム：四半期ごとに計算される KSP システムのポイントランキングで上位を獲得したチームは東・西日本決勝戦、荒野王者決定戦への出場権を獲得できます。
- 2) 大会日程：2021年7月1日～2022年3月31日
- 3) 形式：2021年7月1日～2022年3月31日の期間内で、各大会の規定を従って KSP システム内の KEL 大会、KWL 大会、FFL 大会、ASG 大会に参加することが可能です。以上の KSP システム内大会の本戦に参加することによって毎月の KSP ポイントを獲得できます。
- 4) 実施時間：各大会の設定された時間で試合が行われます。
- 5) 主賞
 - ① 荒野王者決定戦への出場権 (計 4 チーム)
 - 2021年7月1日～2021年9月30日まで KSP ランキング第1位チーム
 - 2021年10月1日～2021年12月31日まで KSP ランキング第1位チーム
 - 2022年1月1日～2022年3月31日まで KSP ランキング第1位チーム
 - 2021年7月1日～2022年3月31日まで合計 KSP ランキング第1位チーム
 - ② 東日本決勝戦、或いは西日本決勝戦への出場権 (計 6 チーム)
 - 2021年7月1日～2021年9月30日まで KSP ランキング 2-3 位チーム
 - 2021年10月1日～2021年12月31日まで KSP ランキング 2-3 位チーム
 - 2022年1月1日～2022年3月31日まで KSP ランキング 2-3 位チーム
- ※進出チームのエリア所属は Esports 事務局より規定します。
- 6) 視点：TPP
- 7) 試合サーバー：日本
- 8) 使用マップ：各大会の設定されたマップで試合が行われます。
- 9) 参加回数：実施期間内での参加回数は上限なし

- 10) 進出資格の繰り下げ: 【第1条 - 第4項】を参考してください
2022年4月1日(金)までに2022年第1四半期のKSPポイントランキングを決定します。西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者前哨戦の出場権を獲得したチームには、大会出場に関するご案内を送ります。
※KSPシステムの詳細内容に関しては以下のウェブサイト内で確認できます。
『https://www.knivesout.jp/map/mappic/20200918/33175_905692.html』

第4項 2021年度プロチーム契約による進出

- 1) 2021年度にEsports事務局と荒野プロチーム契約を締結した4チームには荒野王者決定戦への進出資格を与えます。

第5項 前哨戦による進出

- 1) 参加チーム: 前哨戦は2021年7月～2022年3月までの合計KSPランキング前40位チームより参加します。
※前哨戦は招待制であるため、Esports事務局から予め連絡致します。
- 2) 実施期間: 2022年4月2日(土)～2022年4月17日(日)、計3週間毎週土曜日と日曜日に実施します。
- 3) 形式: 40チームはそれぞれ東日本20チームと西日本20チームに分けられ、東日本エリアの20チームは東1部、東2部に分けられ、西日本エリアの20チームは西1部、西2部に分けられる。計3週間、6試合を通じて東・西日本王者決勝戦、荒野王者決定戦への進出チームを決定します。
- 4) 実施時間: 2022年4月2日(土)～2022年4月17日(日) 毎週土曜日、日曜日の18:00より5試合を実施します、試合日の想定終了時間は21:30となります。
- 東西戦 DAY1 西1部 VS 東1部- 4月2日 18:00より5試合
東西戦 DAY2 西2部 VS 東2部- 4月3日 18:00より5試合
東西戦 DAY3 西1部 VS 東2部- 4月9日 18:00より5試合
東西戦 DAY4 西2部 VS 東1部- 4月10日 18:00より5試合
西日本進級決定戦 西1部 VS 西2部- 4月16日 18:00より5試合
東日本進級決定戦 東1部 VS 東2部- 4月17日 18:00より5試合
- ※各実施日の前日である日については、準備日としてEsports事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。連携方法、内容については、Esports事務局からご連絡いたします。
- 5) マッチング: 東・西日本エリア各20チーム計40チームの4組に分けられ、各自の組は他の3組とマッチングし、総当たり対戦を行います。
- 6) 主賞: 前哨戦の主賞は以下です。
- ① 荒野王者決定戦出場権 (西/東日本エリア1位チーム、計2チーム)
 - ② 東・西日本決勝戦出場権 (西/東日本エリア2-5位チーム、計8チーム)

- 7) 副賞：賞金（総額500万円）
 - 西日本第1位：100万円
 - 西日本第2位：40万円
 - 西日本第3位：25万円
 - 西日本第4位：20万円
 - 西日本第5位：15万円
 - 西日本第6位～第10位：10万円
 - 東日本第1位：100万円
 - 東日本第2位：40万円
 - 東日本第3位：25万円
 - 東日本第4位：20万円
 - 東日本第5位：15万円
 - 東日本第6位～第10位：10万円
- 8) 試合サーバー：日本
- 9) 視点：TPP
- 10) 使用マップ：「激戦野原」にて2試合を実施し、「嵐の半島」にて3試合実施します。
- 11) 参加回数：1日5試合
- 12) ランキング：各チーム3週間のポイントを集計し、順位を決定します。東・西日本エリアの総合ポイント第1位チームが荒野王者決定戦の出場権が与えられます。総合ポイント第1位を除き、東・西日本エリアのポイント上位4チームがそれぞれ所属エリアの東・西日本決勝戦の出場権が与えられます。
- 13) 進出資格の繰り下げは【第1条 - 第4項】を参考してください
- 14) 前哨戦の参加資格を満たしたチームの中で、既に荒野王者決定戦、西日本決勝戦及び東日本決勝戦のいずれかの出場権を持っているチームでも前哨戦に参加することが必要となります。やむを得ない理由で辞退もしくは欠席した場合に、本大会における全ての出場権を失われます。

第6項 西日本決勝戦 / 東日本決勝戦

- 1) 参加チーム：オンライン突破戦にて出場権を獲得した東・西日本エリア計26チーム、KSPシステムで出場権を獲得し6チーム、前哨戦で出場権を獲得した8チーム、計40チームで対戦を行い、荒野王者決定戦に出場するチームを決定します。
- 2) 実施日：実施日は以下の通りです。
 - 1 西日本決勝戦準備日：2022年4月29日（金）
 - 2 西日本決勝戦：2022年4月30日（土）～2022年5月1日（日）
 - 3 東日本決勝戦準備日：2022年5月6日（金）
 - 4 東日本決勝戦：2022年5月7日（土）～2022年5月8日（日）

※各試合はオンラインで実施します。

※各実施日の前日である 4 月 29 日 (金)、5 月 6 日 (金) については、準備日として Esports 事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。連携方法、内容については、事務局からご連絡いたします。

- 3) マッチング: 西日本決勝戦進出 20 チーム、東日本決勝戦進出 20 チームそれぞれで対戦を行います。
- 4) 主賞: 荒野王者決定戦への出場権
- 5) 副賞: 公式サイトにて別途発表予定
- 6) 視点: TPP
- 7) 試合サーバー: 日本
- 8) 使用マップ: 「激戦野原」にて 2 試合実施し、「嵐の半島」にて 4 試合実施します。
- 9) 参加回数: 1 日 6 試合
- 10) ランキング: 当日行われる試合結果を集計し、順位を決定します。西日本決勝戦の上位 10 チーム、東日本決勝戦の上位 10 チーム、合計 20 チームに荒野王者決定戦への出場権が与えられます。
- 11) 各準備日では Esports 事務局が指定する時間までに、翌日の大会に出場する 5 名のチームメンバーを決めなければいけません。大会当日では、理由を問わずに、メンバーの入れ替えはできません。
※原則として西日本決勝戦、東日本決勝戦の上位各 10 チームが荒野王者決定戦に参加できます。いかなる事由をもってしても進出チームが出場不可能となった場合、出場権はそのチームが所属するエリアの順位の次点チームに繰り下げられます。
- 12) Esports 事務局は諸般の事情を鑑み、大会日程を延期にすることがあります。

第7項 荒野王者決定戦

- 1) 参加チーム: 西日本決勝戦上位 10 チーム、東日本決勝戦上位 10 チーム、KSP システムより 4 チーム、2021 年度荒野プロチーム契約を締結した 4 チーム及び前哨戦の西日本/東日本エリアを優勝した 2 チーム、計 30 チームが参加します。
- 2) グループ分け: 西日本決勝戦上位 5 チーム、東日本決勝戦上位 5 チーム、KSP システムより 4 チーム、2021 年度荒野プロチーム契約を締結した 4 チーム及び前哨戦の西日本/東日本エリアを優勝した 2 チーム、計 20 チームは【初戦組】として出場し、残り西日本決勝戦 6-10 位チーム、東日本決勝戦 6-10 位チーム、計 10 チームは【予備組】として出場します。
- 3) 大会形式: 5 月 23 日-5 月 26 日まで開催する荒野王者決定戦 Qualifying DAY と 5 月 28 日-5 月 29 日まで開催する荒野王者決定戦 FINAL DAY 二つの段階より実施します。計 6 日間の試合で、2022 荒野 CHAMPIONSHIP の全国優勝チームを選抜します。
 - 段階一: 荒野王者決定戦 Qualifying DAY
 - 1 準備日: 2022 年 5 月 22 日 (日)
 - 2 実施日: 2022 年 5 月 23 日 (月) ~2022 年 5 月 26 日 (木)

※実施方式：各試合はオンラインで実施します。

※実施日の前日である5月22日（日）については、準備日として Esports 事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。連携方法、内容については、事務局からご連絡いたします。

3 選抜方式①（5月23日-5月24日）：【初戦組】のチームから優先で出場し、二日間計10試合で実施します。試合ごとにKOしたチームがその場でFINAL DAYへの出場権を獲得してQualifying DAYからFINAL DAYに進出します。同時に、【予備組】からランキング順番で1チームが補充され、計20チームでの試合を継続させます。期間内計10チームがFINAL DAYへの出場権が与えられます。

※【予備組】からの補充順位はエリア問わずに、各チームが西日本/東日本決勝戦で得られた合計ポイントで決められます。同点の場合の判断は【第3条-第8項】を参考してください。

4 選抜方式②（5月25日-5月26日）：選抜方法①からFINAL DAYへの出場権を得られなかった計20チームは続いて5月25日-5月26日の荒野王者決定戦Qualifying DAYに参加して、通常ポイント制で二日間計10試合を実施します。10試合後に合計ポイント前10位チームには最後のFINAL DAYへの出場権を与えられます。

● 段階二：荒野王者決定戦 FINAL DAY

1 準備日：2022年5月27日（金）

2 実施日：2022年5月28日（土）~2022年5月29日（日）

※荒野王者決定戦はオフラインで実施します。

※実施日の前日である5月28日（金）に、Esports 事務局が指定された場所に集合し、リハーサルを行います。当日のリハーサル詳細については、Esports 事務局からご連絡

3 選抜方式：通常ポイント制で二日間計12試合を実施します。二日間の合計ポイントを集計し、優勝、準優勝、3位およびその他順位を決定します。

4 特例：オフラインで開催するため、5月27日-5月29日まで計三日間終日で、Esports 事務局の指示に応じてオフライン会場への出場が必要となります。

4) 主賞：公式サイトにて別途発表予定

5) 副賞：公式サイトにて別途発表予定

6) 視点：TPP

7) 試合サーバー：日本

8) 使用マップ：「激戦野原」と「嵐の半島」

9) 参加回数：1日5試合（Qualifying DAY）、1日6試合（FINAL DAY）

10) 大会 Esports 事務局が指定する日時までに、大会に出場する5名のチームメンバーを決めなければいけません。大会当日試合開始後は、理由を問わずに、メンバーの入れ替えはできません。

11) Esports 事務局は諸般の事情を鑑み、特別な状況があった場合、大会日程を延期にすることがあります。

第8項 順位及びポイント

オンライン予選、オンライン突破戦、前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦において、ランキングを決定するため、順位に応じ、以下のポイント制度（通常ポイント制）でポイントを付与します。（荒野王者決定戦 Qualifying DAY1-DAY2 は例外）

1) ゲーム内順位により付与されるポイント

1位： 50 ポイント

2位： 30 ポイント

3位： 25 ポイント

4位： 20 ポイント

5 - 6位： 15 ポイント

7 - 10位： 10 ポイント

11 - 15位： 5 ポイント

16 - 20位： 0 ポイント

ゲーム内の順位によるポイント付与のほか、ゲーム内でのキル数に応じたポイントを付与します。

2) キルポイント

キル数1につき、5 ポイント。

3) 順位付け

(1) 試合結果によるポイントとキルポイントの総合計で順位付けを行います。

(2) 順位付けにおいて、同ポイントで並んだ場合は

- チームの総勝利数の多いチームが上位に順位付けされます。
- チームの総勝利数でも並んだ場合は、チームの総キル数の多いチームが上位に順位付けされます。
- チームの総キル数でも並んだ場合は、上位ランキングの獲得数の多いチームが上位に順位付けされます。
- 上位ランキングの獲得数で並んだ場合は、同ランキングを獲得した試合の総キル数の

多いチームが上位に順位付けされます。

- 同ランキングを獲得した試合の総キル数で並んだ場合は、その日最後に行われた試合の順位ポイントとキルポイントの合計ポイントが高いチームが上位に順位付けされます。
※オンライン予選の際には毎週最大 30 試合の総勝利数とします。またオンライン突破戦の際には最大 10 試合の総勝利数とします。また、西日本決勝戦、東日本決勝戦及び荒野王者決定戦 Qualifying DAY3 - 4 は最大 10 試合の総勝利数とし、荒野王者決定戦 FINAL DAY は最大 12 試合総勝利数とします。

特例：荒野王者決定戦 Qualifying DAY1 - DAY2 ではランキング制を使用せず、試合ごとに KO（最後に生き残ったチーム）したチームより進出する制度となります。詳細案内は 5 月中に参戦チームのみ送付致します。

第4条 大会の進行

本大会の進行について以下に規定します。

第1項 試合への参加

- 1) オンライン予選、オンライン突破戦に参加するチームは、Esports 事務局が指定する予選実施時間に、各チームの責任において予選大会に参加してください。
- 2) 指定する時間に、予選大会に参加しなかった場合は、大会への参加はできません。
- 3) 前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦 Qualifying DAYに参加するチームは、Esports 事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。指定された時間に集合しなかった場合、大会への参加はできません。
- 4) 荒野王者決定戦 FINAL DAYに参加するチームは、Esports 事務局と連携し、オンラインで出場手続きを行います。指定された時間及び場所に集合しなかった場合、大会への参加はできません。
- 5) 大会実施日程および試合実施時間に関しては、参加者および参加チームによる変更は受け付けません。
- 6) 大会運営上の理由からやむを得ない場合、Esports 事務局の判断で、大会実施日程および大会実施時間を変更することがあります。
- 7) 本大会に参加するにあたり、辞退、無断退出及びペナルティで出場停止等の如何なる原因で途中から大会への参加を継続できない場合に、該当チームまた選手の本大会における全ての賞金及び報酬に対する獲得権を失われます。

第2項 試合中のトラブル

- 1) 本大会中の通信の切断や端末の動作不良などにより、試合の続行が不可能になった場合、当該の試合には参加できません。ただし、トラブルが解決し、再度試合に復帰ができた場合は、続行することを認めます。なお、復帰できた場合の結果について

ては、ゲームアプリ内の結果を正とし、再試合は認めません。

- 2) Esports 事務局は、試合の続行が不可能になった旨の申告を受けた場合、参加者に対する聞き取りを行い、裁定を下す権利を有します。
- 3) 本大会参加者は、試合を行う上で使用する機材・通信環境についての全ての責任を持つものとします。試合中のどんな不具合やトラブルが起きても、ゲームアプリ内の結果を正とします。ただし、不可抗力による断線や通信障害などの不具合の発生により、試合の継続が困難であると Esports 事務局が認めた場合、問題を修復後に、当該試合を再開もしくは再試合とします。スポンサーシップの状況に合わせて規定された機材を使用させる場合があります。
- 4) 大会参加者および大会参加チームは Esports 事務局の裁定について異議を述べないものとします。
- 5) Esports 事務局への申告をせずに試合を再開、もしくはルームを退出した場合、ペナルティが与えられる場合があります。
- 6) 荒野行動公式サイトで周知している不具合により、試合の続行ができなくなった場合や、アプリケーションのトラブルが発生する可能性があるとき、Esports 事務局は臨時のルールを制定するものとします。
- 7) 試合中、不正ツールの使用やその他不正行為を発見した場合、参加選手は報告する必要があります。当該選手のプレイの録画やスクリーンショットなどの方法で証拠を保存いただき、Esports 事務局まで速やかに報告してください。

第3項 試合ポイント補填について

- 1) 当日最終試合が終わる3時間以内に、鮮明な画面録画やスクリーンショットを証拠として運営事務局まで提出してください。運営事務局は公正な判断をし、条件を満たす場合はポイント補填を行います。
- 2) ゲーム内の不具合等でキルされた場合、該当選手の（不具合が発生した試合以外の平均キル数 × 5 - 不具合が発生した当試合のキル数 × 5）というルールでポイント補填を行います。計算結果が < 5 の場合、最低補填の 5 点を取ります。
- 3) 1 試合あたり 1 名選手の補填は最低 5 点、最大 25 点までとなります。
- 4) 平均キル数は小数である場合、小数点第一位を四捨五入してポイントを計算します。
- 5) 補填ポイントと試合結果の修正について、当日の全試合後運営事務局より発表します。

※運営事務局が判断を下す前に、不謹慎な発言を含めて該当証拠を SNS に投稿した場合、判断の結果に関わらず、ポイント補填の対象外となり、ペナルティ対象となります。

※平均キル数は不具合等で撃破された時点で試合に残る人数を超えることができません。

第4項 試合中の注意事項

- 1) 本大会の試合に参加する前に、各選手は自身の端末状況、通信環境を確認しなければなりません。試合開始後に起こったトラブルにより試合は続行できない場合、Esports 事務局は試合の中止や再試合を行いません。
- 2) 意図的にゲーム内の不具合を利用し、他の選手に攻撃・キルすることが発覚した場合、Esports 事務局は該当選手および所属チームへペナルティを課すことができます。獲得したポイントをすべて無効とし、出場資格の停止および本大会で獲得できるもしくは獲得できた全ての報酬（賞金、アイテム、資格等）を剥奪します。
- 3) 大会運営が指定する各試合またはフライトテストの開始時間までに試合ロビーへ入室できなかった選手及びチームは、該当する試合に参加できません。

第5条 試合結果の報告

本大会のマッチ結果については、ゲーム内の結果を正とし、ゲーム内にて集計を行い、順位付けを行います。

第6条 対戦環境

本大会での対戦環境について定めています。

第1項 使用端末

- 1) 本大会に参加を希望する選手個人が所有するスマートフォン専用アプリケーション『荒野行動』（日本語版）がインストールされた端末（スマートフォン、タブレット PC など）を使用して実施します。
- 2) 本大会に参加する選手は、自身が使用する端末および端末の通信環境や電源状況に関する責任を持ちます。
- 3) 全ての参加者の端末はイヤホン・ヘッドフォン・テザリングを除く Bluetooth 機能の使用を禁止します。
- 4) 荒野王者決定戦 FINAL DAY に関しては、Esports 事務局より別途で送付される追加端末使用規定を同意及び実施しなければなりません。

第2項 クライアント

- 1) 大会開催時に提供されている『荒野行動』の最新バージョンを使用して試合を行います。
- 2) 端末 OS の最新バージョンにアップロードして試合を行います。

第3項 アカウント

- 1) 本大会の参加者は、スマートフォン向けアプリケーション「荒野行動」にて登録したご自身のアカウントを使用して試合を行います。
- 2) 大会参加者 1 名につき1つのアカウントを使用して試合を行います。一度 Esports 事務局に報告した後に変更できません。複数アカウントの使用は認められません。また、大会進行中に現在使用しているアカウントが如何なる理由で使用不可となった場合は自己責任で大会参加を停止します。
- 3) 大会参加者が使用するアカウント、過去及び大会進行中に荒野行動公式より不正行為だと検査及び判断されたことを発見した場合に、直ちに大会参加を停止します。個人及び所属チームの成績、参加資格及び大会報酬（賞金、資格等）を回収されま

第7条 大会の配信

第1項 前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦では、全ての試合の全ての内容が、ストリーミング放送されます。

第2項 前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦に出場する選手は、全ての試合の全ての内容がストリーミング放送されることに同意したものとします。

第3項 前哨戦、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦のストリーミングは、Esports 事務局より規定した遅延のうえで配信されます。

第4項 別段の定めがある場合を除き、本大会に参加する選手が当日の第一試合開始から当日の全試合終了までにストリーミング及び SNS 投稿をすることを認めません。

第5項 以上各項を含めて Esports 事務局の指示に従わない場合は、ペナルティの対象となります。

第8条 禁止事項

大会参加者は以下の行為を行ってはなりません。Esports 事務局が発見した場合は即ち厳正な対処を行います。

- 1) 本規約に反すること。
- 2) 大会前日及び当日、Esports 事務局が指定した時間に、指定した待機方法を取っていないこと。
- 3) 授与された副賞を転売サイト等で転売を行うこと。また、副賞を受け取る権利を譲渡すること。
- 4) 大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。
- 5) 参加時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。
- 6) 本規約内で許可した場合を除く、同一の人物が複数回、大会への応募を行うこと。
- 7) 大会への参加権を他者に譲渡すること。

- 8) Esports 事務局が定めたチャットルーム内にて、定められた時間の点呼に応じないこと。
 - 9) 大会開始後に Esports 事務局に通知なく、無断で大会を棄権し、離脱すること。
 - 10) 大会運営スタッフの指示および要請に従わないこと。
 - 11) 大会進行、運営を意図的に妨害すること。
 - 12) 大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。
 - 13) 大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
 - 14) クライアントを強制終了するなど、故意に試合を続行不可能にすること。
 - 15) 本大会に参加した際、Esports 事務局の承諾を得なく、無断で試合用のルームから退出すること。
 - 16) 試合相手や他の参加者へ賞金を分配すること。
 - 17) 意図的に敗北するよう他の参加者に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。
 - 18) 試合以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
 - 19) 試合中及び試合間に、対戦相手や大会運営スタッフ以外の者と、Esports 事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。
 - 20) 試合中に同じチームメイト以外の人にみだりに話しかけること。
 - 21) 別のプレイヤーに自身の端末を操作させること（いわゆる「替え玉」行為）。
 - 22) 試合当日の第一試合開始から当日の全試合終了までに、「荒野行動」以外のアプリケーションまたは SNS を使用して情報を閲覧、投稿及び発散したり、試合に必要な機材以外の電子機器（スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット PC など）を操作したりすること。なお、運営が別途アプリケーション等の使用を許可・推奨した場合はその限りではない。
 - 23) アプリケーションの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
 - 24) 『荒野行動』、本大会、Esports 事務局又は NetEase Games の信用を失わせるような言動、他の参加者に対する暴言やハラスメント行為、暴力、他の参加者を煽るなどの非紳士的行為を行うこと、その他各種法令に反する行為を行うこと。
 - 25) NetEase Games が定める野行動の利用規約に違反すること。
 - 26) 本大会に関して賭博を行うこと。
 - 27) 反社会的勢力と関係すること。
 - 28) 以下の物やサービスを販売、あるいは提供している者とスポンサー契約を結ぶこと、または以下の物やサービスを宣伝すること。
 - ①ポルノ、たばこ、アルコール、賭博、不法なデジタルコンテンツその他日本国内で販売が禁止されている物やサービス
 - ②『荒野行動』その他の NetEase Games のゲームの利用規約に違反するサービス
 - ③『荒野行動』その他の NetEase Games の事業と競合する物やサービス
- ※Esports 事務局の事前承諾がある場合は、この限りではありません。
- ④方法は限定せず、発言の他、ゲーム内の名前を利用するものや、宣伝となるよう

な服装を着用して出場することも対象とする。

※Esports 事務局の事前承諾がある場合は、この限りではありません。

29) 不正プログラム、不正ツール、ボットを使用して試合を行うこと。*1

30) 以下に規定する迷惑行為を行うこと。

-民族、人種、身体、宗教などに関する差別的な内容を含む言動

-特定宗教、思想、政治等の勧誘活動、宣伝活動

-特定人物や団体に差別中傷する行為

-痴漢行為など、ポルノ関係の内容を含む言動

-暴力やテロリスト行為

-その他、他の参加者や来場者に不快を感じさせる行為

31) 守秘義務規定

参加者が Esports 事務局との個別コミュニケーション・問い合わせ・質問の内容を公開することを禁止します（同じチームのメンバーと保護者を除く）。参加者上記内容を公開したい場合は、発言者と Esports 事務局の許可を得なければなりません。

32) 試合の公平性に妨害する行為

33) 違法薬物の使用行為

選手とコーチはいかなる違法薬物の使用を禁止します。これには興奮、鎮静、抑制の類の薬物を含むがこれに限りません。また、大会参加者は運営事務局に違反行為を行った個人またはチームを通報する義務があります。

34) 試合中にバグ・不具合、チート行為に遭遇する場合、該当する証拠を当日の大会終了後 3 時間以内に事務局に提出してください。事務局は公平かつ公正な判断を行います。報告者および関係者は該当する証拠を SNS 含め、部外者に露出することを禁止とします。

35) 玉子寿司（男女）、甘エビ寿司（男女）、いくら寿司（男女）、Fool-Dog（男女）、コーンガール（男女）、夢のある・魚（男女）、ブアナアナ（男女）、調査兵団コート（男女）という服スキンが使用禁止となります。試合中に禁止スキンを使用した場合、当試合に該当選手は 0 ポイントとなり、ペナルティを受けます。また、当日試合の状況により、事務局が臨時にスキン使用に関するルールを定める権利を持ちます。

36) 試合期間中や休憩時に、チーム内のメンバーを除き、他のチームメンバーと試合に関する内容に対してコミュニケーションを取ること。

*1 不正プログラム、不正ツール、ボット (Bot)使用が発見、告発された場合はボットユーザーの本大会の参加権利を剥奪し、ゲームの利用規約によりペナルティを与えます。不正プログラム、不正ツール、ボットを使用したチームは、直ちに失格とします。不正プログラム、不正ツール、ボットを使用していないチームメンバーは本大会へ再エントリーは可能です。既に出場権を獲得した不正プログラム、不正ツール、ボットを使用したチームの出場権ははく奪され、当該出場権は順位の次点チームに繰り下げられます。

第9条 ペナルティ

- 1) 大会参加者が本規約に違反したと Esports 事務局が認めた場合、違反した大会参加者にペナルティを与えます。
- 2) 与えるペナルティは軽いものから順に①警告、②参加した当該試合での獲得したポイントの剥奪、③大会の失格、④一定期間の出場禁止、⑤無期限の出場禁止、⑥告訴があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、Esports 事務局が決定します。
- 3) 同一の人物が繰り返し本規約に違反した場合、より重いペナルティが与えられます。
- 4) Esports 事務局は与えたペナルティを、公式ウェブサイト上などで公表できるものとします。
- 5) ペナルティによって大会失格処分が下された場合、獲得した各予選の出場権や副賞、ゲーム内アイテム、賞金獲得権は剥奪されます。
- 6) 参加者が本規約に違反したことによって、Esports 事務局、NetEase Games に損害を与えた場合には、当該参加者に対して、賞金の返金及び損害賠償請求等の法的請求をする場合があります。

第10条 一般

第1項 免責事項

- 1) ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。Esports 事務局の責任によらない不可抗力による変更時は、賞金や交通費、宿泊等の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、Esports 事務局は参加者に対してその責任を負わず、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。
- 2) 参加者同士のトラブルや、参加者が本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、Esports 事務局は、Esports 事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。
- 3) 参加者は本規約違反あるいは不正行為のため出場権がはく奪された場合、Esports 事務局は一切責任を負いません。また、Esports 事務局は本規約違反あるいは不正行為の判断する権利があります。

第2項 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

後述する（【荒野行動 Championship-栄光の刻】のプライバシーポリシー）をご参照ください。

第11条 準拠法・裁判管轄

- 1) 本規約は、日本法に従って解釈されます。
- 2) Esports 事務局とユーザーとの紛争については、日本法を準拠法とし、訴額に応じて東京簡易裁判所又は東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

第12条 規約の改定について

Esports 事務局は、大会参加者の了解を得ることなく本規約等を変更できるものとします。

この場合、Esports 事務局が別途定める場合を除き、変更後の規約は荒野行動 2022 年 CHAMPIONSHIP 公式ウェブサイトに表示した時点より効力を生じるものとします。

第13条 本規約の有効性

- 1) Esports 事務局は、前項において、大会参加者に発生した損害が債務不履行又は不法行為に基づくときは、当該参加者が直接かつ現実に被った損害を上限として、当該参加者から受領した料金の範囲で損害賠償責任を負い、特別損害については責任を負わないものとします。
- 2) 本規約が法令に違反する場合、本規約のうち法令に違反する条項のみが無効であり、その他の条項は有効に存続するものとします。
- 3) 本規約が特定の大会参加者とのあいだで、一部無効、もしくは取り消しになった場合でも、本規約は他大会参加者との関係では有効であるとします

参考資料：身分証明書例

西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦に参加する選手は、出場手続きの際に以下の公的機関が発行する身分証明書を提示することが義務付けられます。また身分証明書の有効期間が大会開催期間内のものを提示する必要があります。有効期間外の身分証明書は、身分証明書としては認められません。

第3項 身分証明書として認められるもの

- 1) 自動車運転免許証
- 2) 旅券（パスポート）
- 3) 船員手帳
- 4) 海技免状
- 5) 小型船舶操縦許可証

- 6) 猟銃・空気銃所持許可証
- 7) 宅地建物取引主任者証（宅地建物取引士証）
- 8) 電気工事士免状
- 9) 無線従事者免許証
- 10) 認定電気工事従事者認定証
- 11) 特殊電気工事資格者認定証
- 12) 航空従事者技能証明書
- 13) 動力車操縦者運転免許証
- 14) 教習資格認定証
- 15) 運転経歴証明書（平成24年4月1日以後に交付されたものに限る）
- 16) 住民基本台帳カード
- 17) 在留カード
- 18) 仮滞在許可書
- 19) 特別永住者証明書
- 20) 身体障害者手帳
- 21) 療育手帳
- 22) 国もしくは地方公共団体の機関が発行した身分証明書（写真付）
- 23) 健康保険被保険者証
- 24) 国民健康保険被保険者証
- 25) 船員保険被保険者証
- 26) 後期高齢者医療被保険者証
- 27) 介護保険被保険者証
- 28) 共済組合員証
- 29) 国民年金手帳
- 30) 国民年金証書
- 31) 印鑑登録証明書
- 32) 船員保険年金証明書
- 33) 児童扶養手当証書
- 34) 共済年金証書
- 35) 住民票の写しもしくは住民票記載事項証明書
- 36) 戸籍の附票の写し（謄本若しくは抄本）
- 37) 大学、大学院、短期大学、高等専門学校又は専門学校が発行する顔写真付きおよび生年月日の記載された学生証
- 38) マイナンバーカード

第14条 Esports 事務局お問い合わせ先

knivesoutEsports@global.netease.com

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～18:00 となります。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。

※土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の営業日の受付となります。

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

【荒野行動 Championship-栄光の刻】のプライバシーポリシー

NetEase Games（以下「弊社」）が主催する『荒野行動 Championship-栄光の刻』

（以下「本大会」）にあたり、本大会に参加していただく参加者から取得する情報は、下記のとおり適切に管理および利用させていただきます。本大会の試合および本大会に関連するイベントに関連する映像に関する知的財産権等は、当社が別途認めるものを除き、全て当社に帰属するものとする。

参加同意書にご記入頂くことにより、参加者は本プライバシーポリシーに同意いただいたものとみなします。本プライバシーポリシーの内容をよく読んで、ご記入するようお願いいたします。

第1項 本大会へのエントリーおよび第2項の目的のために、参加者から以下の情報を取得いたします。弊社は、参加者から収集した情報（以下「個人情報等」）を適切に取り扱い、厳重に管理いたします。また本大会の終了後にすべて処分いたします。

- ・ゲームの ID
- ・端末情報
- ・氏名
- ・生年月日
- ・性別
- ・電子メールアドレス
- ・電話番号
- ・住所

- ・容貌、音声を含む画像及び映像
- ・参加者の自己紹介
- ・公的機関の発行する身分証明書等本人を識別できる証明書の写し
- ・マイナンバー情報
- ・銀行口座の情報
- ・SNS アカウントに関する情報（Twitter、Facebook、YouTube 等 SNS アカウントの ID や公開情報等）

第2項 参加者から提供していただいた情報は以下の範囲においてのみ利用いたします。それ以外の目的で利用することはありません。

- 1) 参加者の本人および年齢確認のため
- 2) 本大会の様子を録音録画し、録音録画した内容を本大会および本大会の終

了後にゲームの公式サイトや公式 SNS アカウントで利用するため

- 3) 参加者に本大会に関する情報を通知するため
- 4) 参加者に対する各種お問い合わせ対応のため
- 5) 賞金を支払うため

第3項 参加者は、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、Esports 事務局および大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて、今年度並びに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して Esports 事務局および大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。

第4項 参加チームが弊社による本大会の配信に係るクリップを使用して動画コンテンツを作成する場合、弊社に対して事前に申請しなければならない。また、作成された当該動画コンテンツの配信前に、その内容について、弊社の承諾を得なければならない。

第5項 第 2 項記載の情報の提供は参加者の意思に委ねますが、弊社が必要とする情報をご提供頂けない場合、又は情報に誤りがある場合は、参加者が本大会にエントリーすることができない又は賞金を受け取ることができない恐れがありますのでご注意ください。

第6項 弊社は、参加者の同意なく情報を第三者に提供することはありません。ただし、弊社は本大会運営および第 2 項の目的の業務を CYBER Z に委託しておりますので、弊社は CYBER Z に対して情報を厳重に管理することを義務付け、監督の上、参加者の情報を CYBER Z に提供いたします。

第7項 弊社は、第 2 条に掲げる利用目的の達成に必要な範囲で、第 1 項に掲げる情報を、弊社の親会社および子会社と共同利用することがあります。この場合、弊社が責任をもって情報を管理し、プライバシーポリシーに従った取り扱いがなされるようにいたします。

第8項 弊社は、法令に定める場合、公的機関等から合理的な理由により情報の提出を求められた場合には、開示又は提供することがありますのでご了承ください。

第9項 個人情報等の訂正、追加、削除、利用停止、消去および苦情、相談につきましては、下記の連絡先までお問い合わせいただきますようお願い致します。

個人情報の取り扱いに関するお問い合わせ先

knivesoutEsports@global.netease.com

変更履歴等

2022 年 3 月 16 日制定

2022 年 5 月 23 日訂正