

# 2024 荒野 CHAMPIONSHIP – 熾烈な戦場 大会規約

『2024 荒野 CHAMPIONSHIP-熾烈な戦場』予選、突破戦-予選 stage、突破戦-エリート Stage 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、決勝戦、および荒野王者決定戦を合わせて、「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2009年4月25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、肖像等の個人情報を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 18 歳未満の場合は、保護者参加同意書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) 2024 年 4 月 25 日（木）から 2024 年 8 月 31 日（土）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、KOPL 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 突破戦-エリート Stage: 2024 年 5 月 3 日（金）～ 2024 年 5 月 4 日（土）
  - 2 西日本決勝戦準備日: 2024 年 5 月 10 日（金）
  - 3 西日本決勝戦 : 2024 年 5 月 11 日（土）～ 2024 年 5 月 12 日（日）
  - 4 東日本決勝戦準備日: 2024 年 5 月 17 日（金）
  - 5 東日本決勝戦 : 2024 年 5 月 18 日（土）～ 2024 年 5 月 19 日（日）※各実施日の前日である 5 月 10 日（金）、5 月 17 日（金）に準備日として Esports 事務局と連携し、で出場手続きを行う予定ですが、実施の有無について後日該当チームに連絡します。
- 17) 西/東日本決勝戦各エリアの上位 10 チーム（計 20 チーム）、突破戦-エリート Stage より 6 チーム合計 26 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: 2024 年 5 月 22 日（水）
  - 2 荒野王者決定戦 Qualifying DAY 実施日: 2024 年 5 月 23 日（木）～ 2024 年 5 月 24 日（金）※各実施日の前日である 5 月 22 日（水）に準備日として Esports 事務局と連携し、で出場手続きを行う予定ですが、実施の有無について後日該当チームに連絡します。  
※西/東日本決勝戦各エリアの第 1 位 – 第 7 位チーム（計 14 チーム）、突破戦-エリート Stage より 6 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 8 位-第 10 位チーム（計 6 チーム）は予備組として、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。
- 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 に出場できること。

- 1 荒野王者決定戦 FINAL DAY 準備日: 2024 年 5 月 24 日 (金)
  - 2 荒野王者決定戦 FINAL DAY 実施日: 2024 年 5 月 25 日 (土) ~ 2024 年 5 月 26 日 (日)  
※各実施日の前日である 5 月 24 日 (金) に準備日として Esports 事務局と連携し、出場手続きを行う予定ですが、実施の有無について後日該当チームに連絡します。
- 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) 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。  
21) 上記全日程に参加できること。  
22) 荒野王者決定戦優勝者は大会終了後三か月以内に解散しないこと

## 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、著作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) 本項の突破戦-エリート Stage、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。
- 5) 突破戦-エリート Stage、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第2 荒野名を設定する必要があります。事務局より該当チームに第2 荒野名の詳細設定手順を送ります。

### **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、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) KOPL、KSP システム、突破戦の選抜基準によって突破戦-予選 stage、突破戦-エリート Stage、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 KSP システム荒野王者決定戦直通 > KOPL > KSP システム > 突破戦-予選 Stage 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 KSP システムにより「荒野王者決定戦」への進出資格が使用されていない場合：そのチームが所属するエリアの最終順位の次点チームに繰り下げられます。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3 四半期総合 1 位 > 2023 年下半期 1 位の優先順位で進出資格を使用されます。
- 2 KOPL により「突破戦-エリート Stage」への出場権が使用されていない場合：KOPL ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 3 KSP システムにより「突破戦-エリート Stage」への出場権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時期の順位の次点チームに繰り下げられます。同時に 2 四半期出場権利を持つチームの場合、2 四半期の次点チームのポイントと比べ、高い方のチームに繰り下げられます。
- 4 突破戦-エリート Stage 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ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 5 突破戦-予選 stage 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突破戦-予選 stage ランキング順位の次点チームに繰り下げられます。
- 6 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。
- 7 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。  
※繰り下げがあるため、突破戦から東・西日本決勝戦へ進出するチーム数は 21 チーム以上になる可能性があります。

## 第2条 大会エントリー

### 第1項 予選、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：2024 年 4 月 25 日（木）

※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) 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) 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。

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 アカウント（X 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 アカウント（X 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 18 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) 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 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。)

突破戦-予選 stage 後、東日本エリア、西日本エリアの各エリア上位 16~30 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、予選（東日本エリア / 西日本エリア）、突破戦-予選 Stage（東日本エリア / 西日本エリア）、突破戦-エリート Stage、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。

予選の上位チームが突破戦-予選 stage（東日本 / 西日本）に進出、突破戦-予選 Stage 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、突破戦-エリート Stage の上位チームがそれぞれ東西決勝戦と荒野王者決定戦に進出、西日本決勝戦または東日本決勝戦で成績の優秀なチームは、荒野王者決定戦に進出できます。

### 第1項 予選

- 1) 大会形式：予選は 2 週間実施され、各週に突破戦に出場するチームを決定します。
- 2) 大会日程：予選大会日程は以下の通りです。  
第 1 週 4 月 25 日（木）～ 4 月 29 日（月）  
第 2 週 4 月 30 日（火）～ 5 月 4 日（土）
- 3) 実施時間：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。

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（嵐の半島）

日曜日：14:00～23:00（激戦野原）

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）

- 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：突破戦-予選 Stage への出場権  
※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、二週間合計 200 チーム。
- 6) 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。
- 7) 副賞：順位に応じたゲーム内アイテム
- 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・土曜日「嵐の半島」、水曜日・日曜日「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 チームが突破戦への出場権が与えられます。
- 13) 毎週水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 週まで参戦期間中に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リセットされます。既に突破戦出場権を獲得したチームを解散する場合、出場権がなくなります。
- 15) 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 2 週まで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ます。
- 17) 既に突破戦の出場権を獲得したチームは、次週の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。突破戦の出場権を獲得したチームはその週の順位に基づいて標記され、獲得できる副賞はその週の順位に応じます。



## 第2項 突破戦-予選 stage

- 1) 参加チーム： 予選にて出場権を獲得した東日本エリア 100 チーム、西日本エリア 100 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) 形式： 突破戦-予選 stage の進出権を獲得したチームは、指定時間に他のチームとマッチングし、対戦を行います。
- 3) 実施時間： 突破戦-予選 stage は、5月5日（日）～5月6日（月）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ラウンド数を確認してください。  
日曜日： 19:00、20:00、21:00、22:00（4 試合、激戦野原）  
月曜日： 19:00、20:00、21:00、22:00（4 試合、嵐の半島）
- 4) マッチング： 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。
- 5) 主賞： 西日本決勝戦もしくは東日本決勝戦への出場権  
※突破戦の東日本上位 15 チーム、突破戦の西日本上位 15 チームの合計 30 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。
- 6) 試合サーバー： 日本
- 7) 視点： TPP
- 8) 使用マップ： 日曜日「激戦野原」、月曜日「嵐の半島」
- 9) 参加回数： 1 チームにつき最大 8 マッチ
- 10) ランキング： 各チームの成績上位 4 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 15 チームが東日本決勝戦、西日本エリア上位 15 チームが西日本決勝戦への出場権が与えられます。
- 11) 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 15 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せん。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 突破戦-エリート Stage

新競技モード【終盤戦】を使います。

- 1) 参加チーム: KSP システム 10 チームと KOPL 6 チーム
- 2) 大会日程: 2024 年 5 月 3 日 ~ 2024 年 5 月 4 日
- 3) グループ分け: KSP 10 チームと KOPL 6 チームはランダムに ABCD4 組に分けられます。
- 4) 進出形式: 2 回下位 2 位になると失格します。
  - ① 各組内に対戦を行い、A 組上位 2 チームと B 組上位 2 チームが AB 優勝組に進出し、対戦で上位 2 チームが AB 決勝組に進出します。A 組下位 2 チームと B 組下位 2 チームが敗者組に落ち、対戦で下位 2 チームが失格します。敗者組上位 2 チームが復活組に進出し、復活組に落ちた AB 勝者組の下位 2 位と対戦を行い、上位 2 チームが AB 決勝組に進出し、下位 2 チームが失格します。AB 決勝組の 4 チームが対戦を行い、上位 2 チームが ABCD 決勝組に進出します。
  - ② 各組内に対戦を行い、C 組上位 2 チームと D 組上位 2 チームが AB 優勝組に進出し、対戦で上位 2 チームが CD 決勝組に進出します。C 組下位 2 チームと D 組下位 2 チームが敗者組に落ち、対戦で下位 2 チームが失格します。敗者組上位 2 チームが復活組に進出し、復活組に落ちた CD 勝者組の下位 2 位と対戦を行い、上位 2 チームが CD 決勝組に進出し、下位 2 チームが失格します。CD 決勝組の 4 チームが対戦を行い、上位 2 チームが ABCD 決勝組に進出します。
  - ③ ABCD 決勝組の 4 チームが対戦を行い、下位 2 チームが失格します。
- 5) 進出権: ABCD 決勝組上位 2 チームが Qualifying Day への進出権が与えられます。
- 6) 対戦形式: 選手は 40 秒以内に待機場場でコインを使い武器、包帯などの物資を買い、上空から飛び降り、およそ 5 分以内に 4 チームで勝負を決めます。
- 7) 賞金: 100 万円
  - 第 1 位: 50 万
  - 第 2 位: 30 万
  - 第 3 位: 15 万
  - 第 4 位: 5 万
- 8) 視点: TPP
- 9) 試合サーバー: 日本
- 10) 使用マップ (エリア): 北港、都心新区、東の島、湖畔の別荘、崖の町  
※使用エリアはランダムに表れ、重複する場合があります。
- 11) 参加回数: 6 試合、12 試合
- 12) 乗り物: なし
- 13) 物資: 時間などの原因で何も買わない場合、M4A1、120 弾、レベル 2 ヘルメット、レベル 2 防弾衣が付与されます。
- 14) ランキング: 各試合が終わり、組内の 4 チーム試合ポイントを集計し、順位を決定

します。

15) キルポイント：1キル2ポイント

16) 順位ポイント：

1位：15ポイント

2位：8ポイント

3位：2ポイント

※大会ではゲーム内と異なるポイント計算システムを使う可能性があります。

※上記【第3項 突破戦-エリート Stage】の内容について、試合前に調整する可能性があります。ご了承ください。

#### 第4項 KSP システムによる進出チーム

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上位 10 チーム

2) 形式：2023年7月1日～2024年3月31日の期間内で、各大会の規定に従って KSP システム内の KWL 大会、FFL 大会、ASG 大会、侍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。

3) 実施時間：各大会の設定された時間で試合が行われます。

4) 進出資格

① 荒野王者決定戦 Qualifying Day への出場権 (計4チーム)

- 2023年7月1日～2024年3月31日まで合計 KSP ランキング第1位チーム
- 2023年7月1日～2023年9月30日まで KSP ランキング第1位チーム
- 2023年10月1日～2024年12月31日まで KSP ランキング第1位チーム
- 2024年1月1日～2024年3月31日まで KSP ランキング第1位チーム

② 突破戦-エリート Stage への出場権 (計10チーム)

- 2023年7月1日～2024年3月31日まで合計 KSP ランキング第1位チーム
- 2023年7月1日～2023年9月30日まで KSP ランキング第1位チーム
- 2023年10月1日～2024年12月31日まで KSP ランキング第1位チーム
- 2024年1月1日～2024年3月31日まで KSP ランキング第1位チーム
- 2023年7月1日～2023年9月30日まで KSP ランキング第2～3位チーム
- 2023年10月1日～2024年12月31日まで KSP ランキング第2～3位チーム
- 2024年1月1日～2024年3月31日まで KSP ランキング第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。

## 第5項 KOPLによる進出チーム

- 1) 参加チーム：KOPL S級2チームとA級4チーム
- 2) 進出資格
  - ① 突破戦-エリート Stage への出場権 (計6チーム)
    - KOPL S級2チームとA級4チーム (計6チーム)進出チームのエリア所属は Esports 事務局より規定されます。

## 第6項 西日本決勝戦・東日本決勝戦

- 1) 参加チーム：突破戦-予選 Stage にて出場権を獲得した東・西日本エリア計30チーム、突破戦-エリート Stage により出場権を獲得した10チーム計40チーム
- 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：2024年5月10日(金)
  - 2 西日本決勝戦：2024年5月11日(土)～2024年5月12日(日)
  - 3 東日本決勝戦準備日：2024年5月17日(金)
  - 4 東日本決勝戦：2024年5月18日(土)～2024年5月19日(日)※各試合で実施します。各実施日の前日である5月10日(金)、5月17日(金)に準備日として Esports 事務局と連携し、出場手続きを行う予定ですが、実施の有無について後日該当チームに連絡します。
- 3) 大会形式：キルポイントと順位ポイントによりクインテット戦
- 4) 賞金：100万円(西日本と東日本合計200万円)
  - 第1位：50万円
  - 第2位：30万円
  - 第3位：10万円
  - 第4位：5万円
  - 第5位：5万円
- 5) 視点：TPP
- 6) 試合サーバー：日本
- 7) 使用マップ：「激戦野原」、「嵐の半島」、「ワイルドオアシス」
- 8) 参加回数：1日6試合
- 9) 進出権：西日本決勝戦10チーム、東日本決勝戦10チーム、合計20チームに荒野王者決定戦 Qualifying Day への出場権が与えられます。
- 10) 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、東日本決勝戦の各上位 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。

11) 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 10 チーム、東日本決勝戦 10 チーム、突破戦-エリート Stage より 6 チーム計 26 チームが参加します。
- 2) グループ分け：西日本決勝戦上位 7 チーム、東日本決勝戦上位 7 チーム、突破戦-エリート Stage より 6 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 8-10 位チーム、東日本決勝戦 8-10 位チーム、計 6 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 24 日まで開催する荒野王者決定戦 Qualifying DAY と 5 月 25 日-5 月 26 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 4 日間の試合で、『2024 荒野 CHAMPIONSHIP-熾烈な戦場』の全国優勝チームを選抜します。

- 第一段階：荒野王者決定戦 Qualifying DAY

- 1 準備日：2024 年 5 月 22 日 (水)

- 2 実施日：2024 年 5 月 23 日 (木) ~ 2024 年 5 月 24 日 (金)

※各試合はで実施します。各実施日の前日である 5 月 22 日 (水) に準備日として Esports 事務局と連携し、で出場手続きを行う予定ですが、実施の有無について後日該当チームに連絡します。

- 3 選抜方式① (5 月 23 日-) : 【初戦組】のチームから優先で出場し、計 6 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 に進出します。同時に、【予備組】からランキング順番で 1 チームずつが補充されます。計 20 チームでの試合を継続させます。期間内計 6 チームが FINAL DAY への出場権が与えられます。

※スタートポイント：荒野王者決定戦 Qualifying DAY 1 の各試合 KO チームが 50 ポイントの FINAL DAY スタートポイントを獲得します。

※【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 24 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 24 日の荒野王者決定戦 Qualifying DAY2 に参加して、通常ポイント制で計 6 試合を実施します。6 試合後に合計ポイント前 14 位チームには最後の FINAL DAY への出場権を与えられます。

※スタートポイント：荒野王者決定戦 Qualifying DAY 2 の上位チームが FINAL DAY スタートポイントを獲得します。

第1位：50 ポイント

第2位：30 ポイント

第3位：15 ポイント

第4位：10 ポイント

第5位：5 ポイント

● 第二段階：荒野王者決定戦 FINAL DAY

1 準備日：2024年5月24日（金）

2 実施日：2024年5月25日（土）～2024年5月26日（日）

※各試合で実施します。各実施日の前日である5月24日（金）に準備日として Esports 事務局と連携し、出場手続きを行う予定ですが、実施の有無について後日該当チームに連絡します。

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) 主賞：賞金（総額 1700 万円）

第1位：600 万円

第2位：250 万円

第3位：150 万円

第4位：100 万円

第5～6位：70 万円

第7～8位：50 万円

第9～10位：30 万円

第11～12位：25 万円

第13～14位：20 万円

第15～16位：15 万円

第17～18位：10 万円

第19～20位：5 万円

荒野王者決定戦 FINAL DAY 最多キル数個人：30 万円

荒野王者決定戦 FINAL DAY ラウンド勝利：10 万円 計 12 回 120 万円

5) 視点：TPP

6) 試合サーバー：日本

7) 使用マップ：「激戦野原」、「嵐の半島」、「ワイルドオアシス」

8) 参加回数：1日6試合

9) 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。

10) 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

予選、突破戦-予選 Stage、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。（突破戦-エリート Stage、荒野王者決定戦 Qualifying DAY1 を除く）

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。  
※予選は毎週成績上位 10 試合のポイントを集計し、突破戦は成績上位 4 試合のポイントを集計します。

※突破戦-エリート Stage は他のランキング制を使い、詳細は【第 3 条-第 3 項】をご参考ください。

※荒野王者決定戦 Qualifying DAY1 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。

## 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) 予選、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) 突破戦-エリート Stage、西日本決勝戦、東日本決勝戦、荒野王者決定戦 Qualifying DAY、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、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) 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。
- 5) 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。
- 6) 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、該当チーム及び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。
- 7) 事務局から大会参加時の車両スキン、衣装スキンなどを指定する可能性があります。



## 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  $\times 5$  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）を回収されます。

## 第7条 大会の配信

**第1項** 突破戦-エリート Stage、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** 突破戦-エリート Stage、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** 突破戦-エリート Stage、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 が定める荒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)、調査兵団コート (男女)、探偵:アルパカ (男女)、探偵:ハスキー (男女)、董香:私服-I、アスカ:パーカー-I、ブアナアナ (男女) などブアナアナ系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、該当選手または該当チームが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。
- 37) 不正プログラム、不正ツール、不正行為、ボット (Bot)使用が発見、告発された場合は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、不正行為、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、不正行為、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-熾烈な戦場】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 2024 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。

## 【2024 荒野 CHAMPIONSHIP-熾烈な戦場】のプライバシーポリシー

NetEase Games（以下「弊社」）が主催する『2024 荒野 CHAMPIONSHIP 2.0-熾烈な戦場』（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ので、本プライバシーポリシーの内容をよく読んだうえ、

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 (X、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項の目的の業務を下請け企業に委託しておりますので、弊社は下請け企業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、参加者の情報を下請け企業に提供いたします。

**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

2024年4月18日制定