

荒野 ELITE LEAGUE SEASON 2 大会規約

第一条 はじめに

第1項 大会概要

「荒野 ELITE LEAGUE SEASON 2」(以下、「本大会」といいます)とは、2021年10月から12月における実施されるオンライン上での「荒野行動」の公式大会です。本大会では「荒野 ELITE LEAGUE 運営事務局」(以下、「運営事務局」といいます)が運営を行います。

※本規約をよくお読みの上、予めご了承いただいてからご参加いただきますようお願ひいたします。

本大会へエントリー、ご参加いただくことにより、本規約に同意いただいたものとみなします。

第2項 大会運営方針

全てのチームとそのメンバーはe-sports選手として誠実さとスポーツマンシップに則ったゲームプレイを行うものとし、他の参加者や運営事務局、メディア、協賛企業とのコミュニケーションにおいても、その姿勢を忘れてはいけません。

第3項 大会規約の改定に関する

本大会規約は運営事務局により定期的に改訂される可能性があります。また本大会規約の解釈及び決定権は運営事務局にあります。

第二条 開催概要

第1項 本大会は 2021 年 10 月から毎月「オープン予選」（1 日間）、「予選-突破戦」（1 日間）、「予選-チャレンジ戦」（2 日間）、「本戦-レジェンド戦」（3 日間）、「本戦-決勝戦」（2 日間）を行います。

第2項 「本戦-レジェンド戦」、「本戦-決勝戦」で優秀な成績を収めたチームに賞金を与えます。

第3項 開催スケジュール

1) 「オープン予選」：10 月 23 日（土）から月に 1 回実施する予定

※開催時間：15:00～17:00（予定）

※生配信を行いません

2) 「予選-突破戦」：「オープン予選」次週の土曜日に実施する予定

※開催時間：15:00～17:00（予定）

※生配信を行いません。

3) 「予選-チャレンジ戦」：10 月から毎月第 2 週目または第 3 週目の土曜日から 2 週間連続で実施する予定

※開催時間：18:00～20:00（予定）

※生配信を行う予定です。

4) 「本戦-レジェンド戦」：10 月から毎月第 1 週目または第 2 週目の日曜日から 3 週間連続で実施する予定

※開催時間：18:00～21:30（予定）

※生配信を行う予定です。

5) 「本選-決勝戦」：10 月から毎月最終の土日に実施する予定

※開催時間: 18:00~21:30 (予定)

※生配信を行う予定です。

6) 2021年10月~12月の全体スケジュール (2022年1月以降はまた別途更新)

開催日	時間	詳細	所属
10月3日	11:00	エントリー開始	10月予選
10月10日	18:00~21:30	レジェンド戦W1	10月本戦
10月16日	18:00~20:00	チャレンジ戦W1	10月予選
10月17日	23:59	エントリー締切	10月予選
10月17日	18:00~21:30	レジェンド戦W2	10月本戦
10月23日	15:00~17:00	オープン予選	10月予選
10月23日	18:00~20:00	チャレンジ戦W2	10月予選
10月24日	18:00~21:30	レジェンド戦W3	10月本戦
10月30日	15:00~17:00	突破戦	10月予選
10月30日	18:00~21:30	決勝戦DAY1	10月本戦
10月31日	18:00~21:30	決勝戦DAY2	10月本戦
11月1日	11:00	エントリー開始	11月予選
11月7日	23:59	エントリー締切	11月予選
11月7日	18:00~21:30	レジェンド戦W1	11月本戦
11月11日	18:00~20:00	チャレンジ戦W1	11月予選
11月14日	18:00~21:30	レジェンド戦W2	11月本戦
11月20日	18:00~20:00	チャレンジ戦W2	11月予選
11月20日	15:00~17:00	オープン予選	11月予選
11月21日	18:00~21:30	レジェンド戦W3	11月本戦
11月27日	15:00~17:00	突破戦	11月予選
11月27日	18:00~21:30	決勝戦DAY1	11月本戦
11月28日	18:00~21:30	決勝戦DAY2	11月本戦
11月29日	11:00	エントリー開始	11月予選
12月5日	23:59	エントリー締切	12月予選
12月5日	18:00~21:30	レジェンド戦W1	12月本戦
12月11日	18:00~20:00	チャレンジ戦W1	12月予選
12月12日	18:00~21:30	レジェンド戦W2	12月本戦
12月18日	18:00~20:00	チャレンジ戦W2	12月予選
12月18日	15:00~17:00	オープン予選	12月予選
12月19日	18:00~21:30	レジェンド戦W3	12月本戦
12月25日	15:00~17:00	突破戦	12月予選
12月25日	18:00~21:30	決勝戦DAY1	12月本戦
12月26日	18:00~21:30	決勝戦DAY2	12月本戦

第三条 参加資格について

第1項 本規約に同意し、チーム登録を完了し、問題なくエントリーしたチームのメンバー
— (以下、本大会に参加するチームのチームリーダー及びチームメンバーとその候補

者は「選手」といいます)のみ参加が可能です。

※ チーム登録のルール:

http://www.knivesout.jp/news/rules/20191119/31998_849411.html

第2項 日本国籍、もしくは日本の永住権、特別永住権を得ていること。

第3項 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とれる
こと。

第4項 運営事務局及び本大会の実施に関わる関連会社に従事する者でないこと。

第5項 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。デバイス
やネット状況の原因で大会に参加できない場合、選手が全ての責任を負います(運営
事務局からの貸与などはありません。また、試合中の充電切れ等が起きないよう準備
を整えておく責任があります)

第6項 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。

第7項 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。

第8項 各開催月のエントリー開始時に満15歳以上であること。未成年者の場合、保
護者等の法定代理人の同意を得ていること。なお、未成年者が保護者等の法定代理
人の同意を得ているかを確認するため、ランダムで同意書の提出を求める場合がご
ざいます。その際、選手身分証明書、保護者身分証明書、保護者同意書を運営事務
局に提出できない場合、該当チームの参加資格及び賞金受け取り権利を剥奪しま
す。

第9項 本大会において氏名、年齢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、上記の協力事項を参加しない選手または戦隊にペナルティを与える。実施内容及び実施日時について運営事務局と協議の上で決定します。

第10項 参戦チーム及びチームメンバーは公式の宣伝依頼に応じて、生配信を行う大会が開催前の当日に、ご自身の SNS での拡散、投稿及び運用を行うこと。

第11項 参加者の目的

- 1) 参加者は、以上の参加基準に基づいて大会等運営団体から審査を受けて、参加資格の承認を受けなければならない。当該基準によって選抜される選手は、高い技術を用いたゲームプレイ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類型的に保証されている。
- 2) 第 11 項 – 1 の実施を確保するため、各チームより本大会試合への出席率の保証が必要となります。「本選-レジェンド戦」及び「決勝戦」における欠席が 1 試合以上の場合、当月に獲得できる賞金は 10% 減額となります。欠席が 3 回以上の場合、当月に獲得できる賞金は 50% 減額となります。欠席が 5 回以上の場合、当月に獲得できる全ての賞金は剥奪されます

第四条 全試合共通ルール

第1項 チームメンバー変更と KSP ポイント

- 1) 当月にチーム登録完了後のチームメンバーの変更は認められません。また、チームメンバーが欠席する場合、事前に指名した予備選手を試合参加選手として試合を行います。それでも 5 名に満たない場合、事前に登録されたメンバーが 3 名以上 (3 名を含

む) いれば、試合に参加することができます。

- 2) 本規約に則り予選を経由せずに翌月の本大会に進出する場合、事務局に「月間チームメンバー登録票」を提出しなければなりません。また、前月と比べて最大 2 名までの変更が認められます。3 名以上（3 名を含む）のメンバー変更がある場合、進出する権利を失います。
- 3) また、翌月の本大会に進出し、変更の際に「永久変更」と「臨時変更」のどちらか指定する必要があります。
 - a) 永久変更 … ゲーム内の戦隊登録にてメンバー変更
 - b) 臨時変更 … ゲーム内の戦隊登録はそのまで、大会参加メンバーだけ変更

※ 「臨時変更」は最大 2 名までの変更が認められます。

※ 「永久変更」及び「臨時変更」は本大会の成績には影響しませんが、戦隊の KSP ポイントには影響があります。
- 4) KSP ポイントの減点ルール
 - a) 「臨時変更」：変更人数と関係なく変更が発生した場合、当月分の KSP ポイントを 40% 減少し、毎月最大 2 名変更可能。
 - b) 「永久変更」：一人の変更で当月までの歴史合計 KSP ポイントを 20% 減少、最大変更人数は制限しておりません。
- 5) KSP ポイントの詳細説明：

https://www.knivesout.jp/map/mappic/20200918/33175_905692.html

第2項 通常ランキングシステム

試合ランク及びキル数よりポイントに換算され、合計ポイントで大会ランキングを計算するシステムとなります。合計ポイント = ①ランキングポイント + ②キルポイント

対象試合; 「オープン予選」、「予選-突破戦」、「予選-チャレンジ戦」、「本戦-決勝戦」

①ランキングポイント

1位: 50pt

2位: 30pt

3位: 25pt

4位: 20pt

5~6位: 15pt

7~10位: 10pt

11~15位: 5pt

16~20位: 0pt

②キルポイント

1キルにつき 5 ポイントを与えます。

第3項 エリートランキングシステム

試合勝利回数より大会ランキングを計算するシステムとなります。

対象; 「本戦-レジェンド戦」

第4項 合計ポイントもしくはランキングが同点の場合

①通常ランキングシステムで複数のチームが同点の場合:

- 1) 該当大会のチームの合計勝利数が多かったチームが上にランク付けされます。
- 2) 1) も同点の場合は、該当大会のチームの合計キル数が多かったチームが上にランク付けされます。
- 3) 1) も 2) も同点の場合は、該当大会のチームの合計ダメージ量が高かったチームが上にランク付けされます。

4) 以上の項目が全て同点の場合は、大会事務局の判断により順位を決定します。

※「オープン予選」でポイントが同点の場合、進出ルールは第六条-第四項を参考してください。

②エリートランキングシステムで複数のチームが同点の場合:

- 1) 該当大会のチームの合計キル数が多かったチームが上にランク付けされます。
- 2) 1)も同点の場合は、該当大会のチームの試合平均ランキングが高かったチームが上にランク付けされます。
- 3) 1)も 2)も同点の場合は、該当大会のチームの試合平均ダメージ量が高かったチームが上にランク付けされます。

③キルキングが複数である場合:

- 1) 試合平均ダメージ量が多かった選手がキルキングとなります。

※以上同点処理方法は進出及び賞金決定時に適応されます。

第5項 運営事務局との連絡について

- 1) 連絡を受けたチームは、運営事務局に指定された日時まで該当する全ての内容を運営事務局に返信しなければなりません（原則最大で36時間以内）。運営事務局から指定された期限を過ぎた場合はその時点で棄権扱いとします。期限を過ぎた際にチーム数が不足している場合、追加でチームを補充します。

第五条 試合ルーム設定について

第1項 ルーム基本設定:

【ルームタイプ: 試合ルーム】 【モード: 通常バトル】 【バトルモード: クインテット】

【マップ: 試合により激戦野原/嵐の半島】 【観戦権限: 運営のみ】

第2項 ルーム高級設定:

【物資数量: 豪華】 【補給頻度: 通常】 【爆撃頻度: なし】

【安全地帯縮小ペース: 通常】 【ボット補充: 補充しない】

【車両種類: ジープ、カート、モーターボート、セダン、二輪バイク、水上バイク】

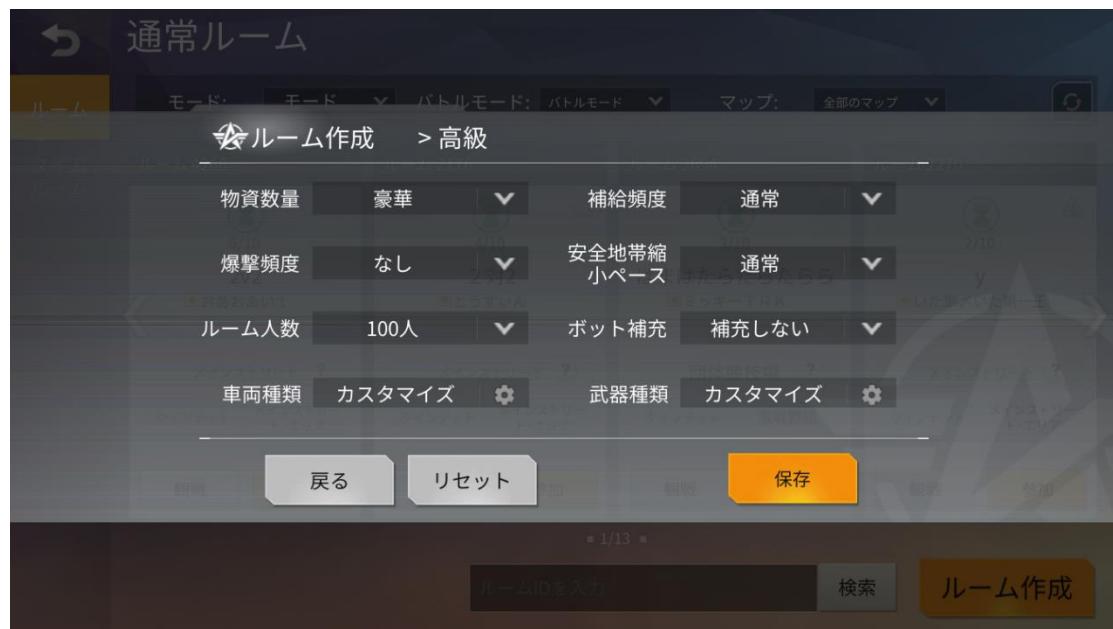
【武器種類: AUG、AWM、89式、MK60、95式軽機関銃、トンプソン以外の武器】

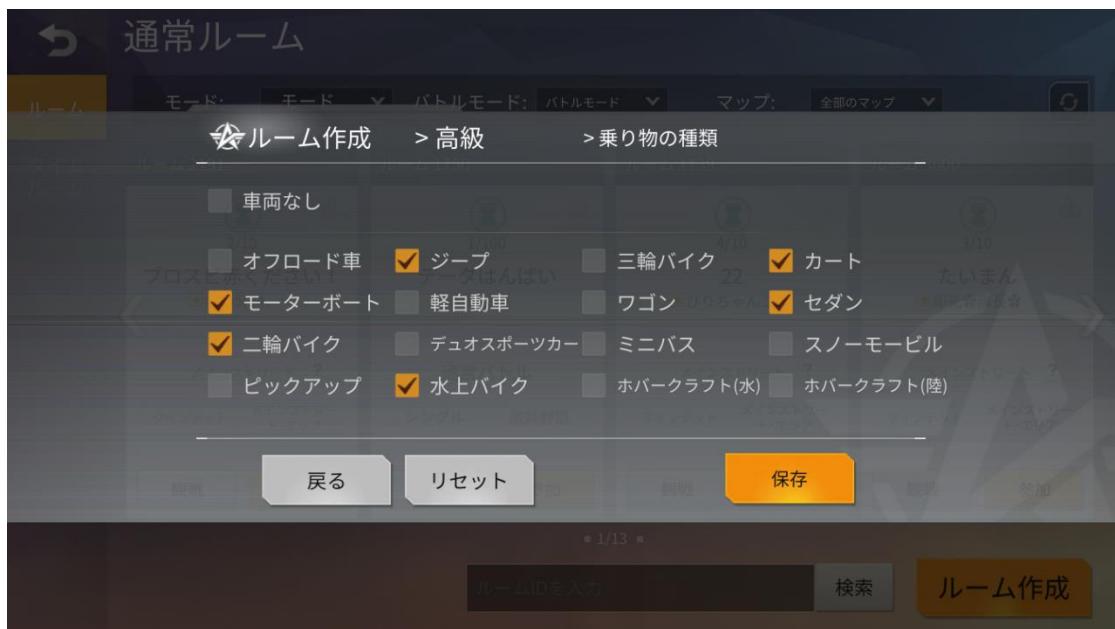
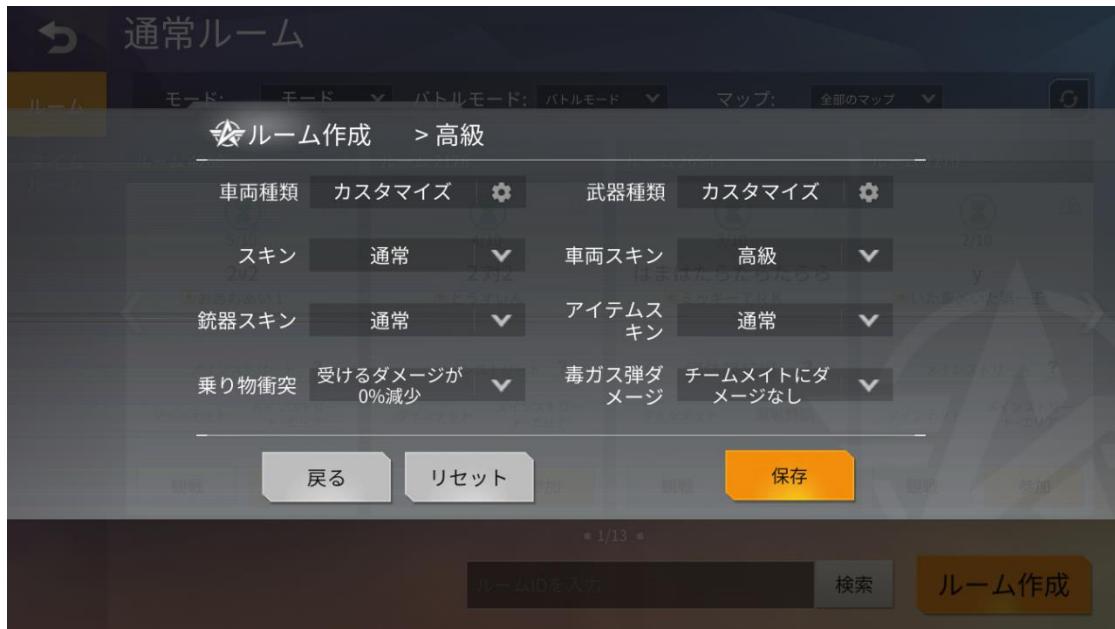
【スキン: 通常 (禁止スキンがあります)】 【車両スキン: 高級 (公式大会専用)】

【銃器スキン: 通常】 【アイテムスキン: 通常】

【乗り物衝突: 受けるダメージが 0 % 減少】

【毒ガス弾ダメージ: チームメイトにダメージなし】





第六条 「オープン予選」について

第1項 参戦チーム

- 1) 各エントリーの締め切り時点において、メンバー全員のランク平均点の上位 80 チームが「オープン予選」に進出できます。
- 2) 進出ライン最下位のチームが同点により複数存在し、80 チームを超える場合、同点のチームは進出できません。

3) 例) ゲーム内ランクの平均点の 79 位のチームが 5 チームある場合、78 位までのチームが進出となります。

4) ランクの点数は以下となります。

点数	ランク
1	ブロンズ I
2	ブロンズ II
3	ブロンズ III
4	シルバー I
5	シルバー II
6	シルバー III
7	ゴールド I
8	ゴールド II
9	ゴールド III
10	ゴールド IV
11	プラチナ I
12	プラチナ II
13	プラチナ III
14	プラチナ IV
15	プラチナ V
16	ダイヤモンド I
17	ダイヤモンド II
18	ダイヤモンド III
19	ダイヤモンド IV
20	ダイヤモンド V

点数	ランク
21	マスター I
22	マスター II
23	マスター III
24	マスター IV
25	マスター V
26	荒野王者

5) 「オープン予選」の試合に参加できるチーム数は最大で 80 チームになります。運営事務局が進出した 80 チームをランダムに 4 組に分け、それぞれ A 組、B 組、C 組、D 組とします。各組は最大で 20 チームとなります。

第2項 試合ルール

1) 試合形式: クインテット

2) 視点: TPP

3) 試合サーバー: JP

4) 試合数: 3 試合

5) 使用マップ:

第一試合 「嵐の半島」

第二試合 「激戦野原」

第三試合 「嵐の半島」

6) 試合時間:

10月23日: A組、B組: 15:00~17:00 C組、D組: 18:00~20:00

11月20日: A組、B組: 15:00~17:00 C組、D組: 18:00~20:00

12月18日: A組、B組: 15:00~17:00 C組、D組: 18:00~20:00

※時間の変更や調整は受け付けておりません。規定された時間に参加してください。また、

試合の状況により、上記の時間は変動する場合もあります。予めご了承ください。

第3項 順位付けルール

1) 各試合は下記 2 つの項目でポイント集計を行います。

a) 各チームの順位によって与えられる “ランキングポイント”

b) 各チームのキル数によって与えられる “キルポイント”

全試合終了後、各試合のポイントを加算して最終の順位を付けます

※ポイントが同点の場合、第四条-第 4 項により順位を付けます。

第4項 「予選-突破戦」への進出

1) 各組の上位 2 チームが「予選-突破戦」に進出する権利を獲得します。そして、優勝回数により各組の第 3 位から 2 チームに進出する権利を与えます。同じ優勝回数を獲得した場合、キル数より判断します。同じキル数を獲得した場合、合計ポイントよ

り進出チームを決めます。

第七条 「予選-突破戦」について

第1項 参戦チーム

- 1) 毎月「オープン予選」計 80 チームから選出された 10 チームと、先月エリートランキンゲ第 21~30 位チームより形成されます。

第2項 試合ルール

- 1) 試合形式: クインテット
- 2) 視点: TPP
- 3) 試合サーバー: JP
- 4) 試合数: 3 試合
- 5) 使用マップ:

第一試合 「嵐の半島」

第二試合 「激戦野原」

第三試合 「嵐の半島」

- 6) 試合時間:

10月 30 日 (土) 15:00~17:00

11月 27 日 (土) 15:00~17:00

12月 25 日 (土) 15:00~17:00

※時間の変更や調整は受け付けておりません。規定された時間に参加してください。また、試合の状況により、上記の時間は変動する場合もあります。予めご了承ください。

第3項 「予選-突破戦」の順位付け

- 2) 各試合は下記 2 つの項目でポイント集計を行います。
 - a) 各チームの順位によって与えられる “ランキングポイント”
 - b) 各チームのキル数によって与えられる “キルポイント”

上記の 2 項目の全試合（3 試合）の合計ポイントで順位付けをします。

※ポイントが同点の場合、第四条-第 4 項により順位を付けます。

第4項 「予選-チャレンジ戦」への進出

- a) 「予選-突破戦」の上位 7 チームが「予選-チャレンジ戦」に進出する権利を獲得します。

第八条 「予選-チャレンジ戦」

第1項 参戦チーム

- 1) 「予選-チャレンジ戦」Week 1 は「予選-突破戦」上位 7 チームと前月に行われた KWL、FFL、ASG 三大会それぞれの優勝チーム、「本戦-レジェンド戦」Week 1 第 11~20 位より形成されます。Week 2 は「予選-チャレンジ戦」Week 1 第 11~20 位と「本戦-レジェンド戦」Week 2 第 11~20 位により形成されます。

第2項 試合ルール

- 1) 試合形式: クインテット
- 2) 視点: TPP
- 3) 試合サーバー: JP
- 4) 試合数: 3試合
- 5) 使用マップ:

第一試合 「嵐の半島」

第二試合 「激戦野原」

第三試合 「嵐の半島」

6) 試合実施日：10月16日、10月23日、11月11日、11月20日

7) 試合時間：18:00~20:00

※時間の変更や調整は受け付けておりません。規定の時間に参加してください。また、試合の状況により、上記の時間は変動する場合もあります。予めご了承ください。

第3項 「予選-チャレンジ戦」の順位付け

試合ごとに、下記2つの項目で集計を行います。

- ・各チームの順位によって与えられる “ランキングポイント”
- ・各チームのキル数によって与えられる “キルポイント”

上記2項目の全試合（3試合）の合計ポイントで順位付けします。

※ポイントが同点の場合、第四条-第四項により順位付けします。

第九条 「本戦-レジェンド戦」について

第1項 参戦チーム

1) 「本戦-レジェンド戦」Week1は先月の「本戦-決勝戦」参戦20チームより直接参加することになります。Week2及びWeek3はそれぞれ先週の「本戦-レジェンド戦」上位10チームと当週の「予選-チャレンジ戦」上位10チームより形成されます。

第2項 試合ルール

- 1) 試合形式：クインテット
- 2) 視点：TPP

3) 試合サーバー: JP

4) 試合数: 5試合

5) 使用マップ:

第一試合 「嵐の半島」

第二試合 「激戦野原」

第三試合 「嵐の半島」

第四試合 「激戦野原」

第五試合 「嵐の半島」

6) 試合実施日: 10月10日、10月17日、10月24日、11月7日、11月14日、11月21日、
12月5日、12月12日、12月19日

7) 試合時間: 18:00~21:30

※時間の変更や調整は受け付けておりません。規定の時間に参加してください。また、試合の状況により、上記の時間は変動する場合もあります。予めご了承ください。

第3項 「本戦-レジェンド戦」の順位付け

各チームの試合勝利回数より順位付けします。

※ポイントが同点の場合、第四条-第四項により順位を付けます。

第4項 「本戦-レジェンド戦」の賞金について

賞金プール総額 105 万円 (月間)

・荣誉者賞: 各試合の勝利チームに付与。1回勝利に対して 5 万円、3週間 15 試合合計 75 万円

・伝説賞: 週間第 1 位に 10 万円を付与、3 週間合計 30 万円

第十条 「本戦-決勝戦」

第1項 参戦チーム

- 1) 毎月エリートポイントランキングの上位 20 チームが「本戦-決勝戦」に進出します。

第2項 試合ルール

- 1) 試合形式: クインテット
- 2) 視点: TPP
- 3) 試合サーバー: JP
- 4) 試合数: 5試合×2日間
- 5) 使用マップ:

第一試合 「嵐の半島」

第二試合 「激戦野原」

第三試合 「嵐の半島」

第四試合 「激戦野原」

第五試合 「嵐の半島」

第六試合 「嵐の半島」

第七試合 「激戦野原」

第八試合 「嵐の半島」

第九試合 「激戦野原」

第十試合 「嵐の半島」

- 6) 実施日: 10月30日、10月31日、11月27日、11月28日、12月25日、12月26日
- 7) 試合時間: 18:00~21:30

※時間の変更や調整は受け付けておりません。規定の時間に参加してください。また、試

合の状況により、上記の時間は変動する場合もあります。予めご了承ください。

第3項 「本戦-決勝戦」の順位付け

試合ごとに、下記 2 つの項目で集計を行います。

- ・各チームの順位によって与えられる “ランキングポイント”
- ・各チームのキル数によって与えられる “キルポイント”

上記の 2 項目の全試合 (5 試合) の合計ポイントで順位付けをします。

※ポイントが同点の場合、第四条-第 4 項により順位を付けます。

第4項 「本戦-決勝戦」賞金について

- 1) 賞金プール総額 200 万円 (月間)

第 1 位: 100 万円

第 2 位: 50 万円

第 3 位: 20 万円

第 4 位: 15 万円

第 5 位: 10 万円

キルキング: 5 万円

第十一条 エントリーについて

第1項 本大会へのエントリーは下記の方法で行うものとします。

- 1) 「荒野行動」ゲーム内で 5~6 メンバーからなる「戦隊」を結成します。
- 2) 本大会公式サイトより情報を入力の上、下記の URL よりエントリーしてください。
<https://www.knivesout.jp/2021kels1/>
- 3) 運営事務局より試合時間等の連絡

- 4) 運営事務局に参加の連絡（指定された日時までに返信。原則最大でも 36 時間以内）

※指定された日時までに返信がない場合は棄権となり、本大会への参加権が失われます。

チームルール詳細についてはチーム登録ルールをご参照ください。

http://www.knivesout.jp/news/rules/20191119/31998_849411.html

第2項 エントリー時に入力する情報

- 1) 戦隊名
- 2) 戦隊 ID
- 3) チームリーダー及びチームメンバー(予備選手を含めた計 6 名)の「ゲーム内の名前」「ゲーム ID」
- 4) チームリーダーの Twitter ID
- 5) チームリーダーのメールアドレス
- 6) チームリーダーの電話番号

第3項 エントリー時の注意事項

- 1) エントリーは1人につき1回までです。既にエントリーした選手が別のチームに再エントリーすること、他のチームへ移動することはできませんので、十分にご注意ください。
- 2) エントリー完了後、メンバー変更、名前変更など情報の変更は一切認められません(予選ルートのみ)。エントリー内容と異なったまま試合に出場したチームに対し、運営事務局は該当メンバーの出場を取り消す権利を持ちます。

第十二条 メンバー変更、解散などに関する注意事項

第1項 チームが獲得したポイントはチームに依存します。（チームメンバーには依存せ

ず、メンバーのチーム移動等によってポイントが他チームへ移行することはあります
(ル)

第2項 チームへのポイントの付与、管理はチームの ID に基づいて判断します。

第3項 ゲーム内でチームを解散した場合、チームは取り消され、それまでに獲得したポイントもすべて消滅します。戦隊の ID がなくなった場合、速やかに運営事務局に連絡し、運営事務局が情報を確認した上で、新しい戦隊 ID での試合参加が可能となります。

第4項 毎月の試合ではエントリー終了時からその月の「本選-決勝戦」が終了するまでメンバーの変更は一切認められません。上記期間内でメンバー変更を行った場合は当月全ての試合への参加権利が失われ、当月に獲得したポイントが消滅されます。(前月ポイントへの影響がありません)

第5項 チームメンバーの数が 2 人以下 (2 人を含む) の場合、続けて試合に出ることはできません。試合の時間によって試合に出る権利を次のチームに移譲するか、取り消すかを運営事務局が判断するものとします。

第6項 禁止行為を行った場合、運営事務局の判断で該当チームの全ての成績を取り消す可能性があります。

第十三条 大会進行方法

※ 「オープン予選」「予選-突破戦」「予選-チャレンジ戦」「本戦-レジェンド戦」「本戦-決勝戦」共通

第1項 参加日時などの参加に関する詳細なお知らせは DM にてお送りします。エントリー時に登録したチームリーダーの Twitter ID をご確認ください。

第2項 各大会専用 Discord サーバーへの招待を DM にてお送りしますので、試合先日の 18 時までにサーバーへご参加ください。ディスコード入室する際に必ずエントリ一時に登録したチーム名で入室してください。

第3項 各試合開始 15 分前に、Discord サーバーでオンラインとなっているかチェックを行いますので、各試合開始 15 分前には必ず Discord サーバー上で待機してください。

※試合開始 15 分前に待機を確認できない場合はポイントの加算は行われません。

第4項 各試合開始 5 分前に、ルーム名/入室パスワード/チームナンバー (#1~#20) をテキストで Discord にお送りしますので、チームリーダーからチームメンバーへ共有し、入室をお願いします。

※異なるルーム/ボックスへ入室した場合はポイントの加算は行われません。

※チームメンバー以外の選手が誤って先に入室してしまっていた場合は、Discord で運営事務局までご連絡ください。確認後、隨時退室の処理を行います。

※上記運営事務局への報告に関し、悪意ある虚偽の申し出が確認された場合は参加資格を取り消し、今後の大会参加も制限されます。

※ルーム入室情報は参加する選手以外には絶対に公開しないでください。

第5項 試合結果の集計は順次運営事務局が行い、本大会 WEB サイトにて発表します。

第6項 次大会へ進出する場合、Discord グループで参加可否を連絡する場合もあります。

第7項 賞金のお渡し方法について

賞金の受け取り対象となったチームの方は、各開催日の終了後から「2 日以内」に運営事務局の Twitter アカウントまで DM を送信してください。

【運営事務局の Twitter アカウント】

<https://twitter.com/KNIVESOUTCHAMP>

※必ず、各開催日ごとに DM を送信してください。

※締め切り期日を過ぎてご連絡をいただいても、賞金のお渡しは出来かねますのでご注意

ください。

第8項 「Discord」の使用について

本大会の試合中における運営事務局と参加者のコミュニケーションは原則として

「Discord」を使用します。全参加者は、本大会が開催される前に、Discord アカウント

を取得の上、本大会専用サーバーへの参加が必要となります。本大会の参加者専用サーバ

ーへの招待 URL はチームリーダーに事前にお知らせします。

【Discord 公式サイト】 <https://discordapp.com/>

※招待 URL はチームメンバー以外の方へは絶対に公開しないでください。

第9項 出欠確認について

本大会開催日当日は、試合開始の 30 分前より、ルーム入室のチェックを行い、その時点

で出欠の確認作業を行います。予定時間になりましたら、Discord にログインの上、運営

事務局からの連絡をお待ちください。

第10項 ルーム名及び入室パスワードの共有

各試合のルーム名、入室パスワードは、上記 Discord 内のサーバーにて、試合ごとにお知

らせします。

第11項 ルームへの参加方法

ルームに入室したら、各チームに与えられた「チームナンバー」(#001 ~ #020) の番号

と同じボックスにチーム全員（5名）が入ってください。

「チームナンバー」は事前に運営事務局より共有します。各開催日により「チームナンバー」が異なりますので、必ず指定されたボックスにお入りください。間違ったボックスに入った状態で試合がスタートした場合、そのチームのポイントは加算されません。

第12項 ルーム入室制限時間について

ルームへの入室は、Discord 上で運営事務局がルーム名、入室パスワードを共有してから「3分以内」に行ってください。3分以内に入室がない場合、その選手は「棄権」として処理し、その試合の得点は加算されません。また、ルーム名、入室パスワードは本大会の参加者以外の方への公開を禁止します。

第13項 チーム内のボイスチャットについて

各チームのサーバーは、事前に運営事務局が作成し、各チームのリーダーへ招待 URL をお送りしますので、必ず試合前にチームメンバー全員がサーバーにアクセスできるよう準備をお願いします。

第十四条 試合中のトラブルについて

第1項 試合中の通信の切断や端末の動作不良などにより試合続行が不可能になった場合、当該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。

第2項 試合中にトラブルが起こった際、参加者はどのような内容でも、ただちに運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ必要があります。ただちに運営事務局にその旨を申告しなかった場合、運営事務局による裁定が行われない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。

第3項 運営事務局は、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、裁定を下す場合があります。

第4項 不可抗力による断線や通信障害などの不具合が発生したことにより、全てのチームが試合を参加できない場合は、問題を修復後に、全員で試合を再開します。

第5項 本試合は参加者自身が用意した端末と通信環境にて試合を行います。試合で使用する端末、通信環境についての全ての責任は参加者が負うものとします。試合中の予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営事務局は調査を行います。調査結果に基づき、裁定を行います。

第6項 大会参加者および大会参加チームは運営事務局の裁定について異議を述べないものとします。

第7項 運営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。

第8項 本大会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、運営事務局は臨時のルールを制定するものとします。

第9項 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、運営事務局まで報告してください。

第10項 チーム名及びチームメンバー名について、使用することが適切でないと運営事務局が判断した名称の場合、運営事務局から変更を要請する場合があります。

第十五条 試合ポイント補填について

第1項 通常ランキングシステム

- 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 - 不具合が発生した当試合のキル数 \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、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、ポイント補填を行わない可能性があります。

※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。
対象試合；「オープン予選」、「予選-突破戦」、「予選-チャレンジ戦」、「本戦-決勝戦」

第2項 エリートランキングシステム

- 6) 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て、条件を満たす場合はポイント補填を行います。
- 7) 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 1 - 不具合が発生した当試合のキル数 \times 1) というルールでポイント補填を行います。計算結果が < 1 の場合、最低補填の 1 点を取ります。
- 8) 1 日あたり 1 名選手の補填は最低 1 点、最大 5 点までとなります。

9) 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。

10) 補填ポイントと試合結果の修正について、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、ポイント補填を行わない可能性があります。。

※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。

対象試合；「本戦-レジェンド戦」

第十六条 ペナルティ

第1項 本大会参加者が本規約に違反したと運営事務局が認めた場合、違反した参加者に

ペナルティを与えます。

第2項 ペナルティは軽いものから順に警告、参加した当該試合での獲得したポイントの

はく奪、大会の失格、一定期間の出場禁止、無期限の出場禁止があります。運営事務

局は悪質さ、影響の大きさなどを考慮しペナルティを与えます。

第3項 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。

第4項 運営事務局は与えたペナルティを、本イベント公式サイト、Discord、Twitter な

どで公表できるものとします。

第5項 ペナルティによって大会失格処分が下された場合、獲得した出場権や賞金は剥奪

されます。

第6項 参加者が本規約に違反したことによって、運営事務局、主催者に損害を与えた場

合には、当該参加者に対して、損害賠償請求等の法的請求をする場合があります

第十七条 免責事項

第1項 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。運営事務局の責任によらない不可抗力による変更をした際は、賞金等の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、運営事務局は参加者に対してその責任を負わず、本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。

第2項 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、運営事務局は、運営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。

第3項 参加者は本規約違反あるいは不正行為のため出場権等が剥奪された場合、運営事務局は一切責任を負いません。運営事務局により本規約違反あるいは不正行為が確認された場合はそのチームの全ての成績を取り消し、以降の大会への参加権利を取り消せるものとします。

第十八条 配信について

第1項 「本戦-レジェンド戦」、「予選-チャレンジ戦」、「本戦-決勝戦」は全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 「本戦-レジェンド戦」、「予選-チャレンジ戦」、「本戦-決勝戦」に出場する選手は、全試合の全ての内容 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 「本戦-レジェンド戦」、「予選-チャレンジ戦」、「本選-決勝戦」のストリーミ

ング放送は、**7分**の遅延のうえで 配信されます。

第4項 「オープン予選」、「予選-突破戦」、「本戦-レジェンド戦」、「予選-チャレンジ戦」、「本戦-決勝戦」に参加する選手がストリーミング配信を希望する場合、配信を希望する大会実施日の 3 日前までに運営事務局に連絡する必要があります。配信当日は公式チャンネルと同一画面での配信は不可、かつ必ず 6 分以上の遅延のうえで配信しなければならない。また配信後、本大会関連のストリーミング配信の同時視聴数等のデータの共有を要請する場合があります。

第5項 運営事務局は大会参加者のストリーミング配信について、遅延配信もしくは中止することを要求できます。 運営事務局の指示に従わない場合、ペナルティの対象となります。

第6項 運営事務局より、チームのストリーミング配信を指定することがあります。指示に従わない場合、ペナルティの対象となります。

第十九条 禁止事項

本大会参加者は以下の行為を行ってはなりません。

第1項 本規約に反すること。

第2項 運営事務局が指定した大会実施時間に遅れること。

第3項 与えられた出場権等を転売サイト等で転売を行うこと。また、その権利等を譲渡すること。

第4項 本イベント運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。

第5項 エントリー時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。

第6項 同一の人物が重複してエントリーを行うこと。

第7項 試合開始後に運営事務局に通知なく、無断で大会を棄権し、離脱すること。

第8項 運営事務局スタッフの指示および要請に従わないこと。

第9項 試合進行、運営を意図的に妨害すること。

第10項 試合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。

第11項 試合運営スタッフに虚偽の申告をすること。

第12項 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。

第13項 運営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。

第14項 試合相手や他の参加者へ賞金を分配すること。

第15項 意図的に敗北するよう他の招待選手に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。

第16項 試合以外の方法によって勝敗を決定しようとすること。

第17項 試合中に、対戦相手や運営スタッフ以外の者と、運営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。

第18項 試合中、「荒野行動」以外のアプリケーションを起動して情報を閲覧したり、試合に必要な機材以外の電子機器を操作したりすること。

第19項 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。

第20項 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すること。

第21項 SNS などで、「荒野行動」、本イベント、運営事務局又は主催者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。

第22項 主催者が定める、「荒野行動」の利用規約に違反すること。

第23項 本大会に関して賭博を行うこと。

第24項 反社会的勢力と関係すること。

第25項 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。

- a) 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
- b) 『荒野行動』その他の主催者のゲームの利用規約に違反するサービス
- c) 『荒野行動』その他主催者 の事業と競合する物やサービス

第26項 宣伝となるような発言等を行うこと（方法は限定しない）

第27項 以下に規定する迷惑行為を行うこと。

- a) 民族、人種、身体、宗教などに関する差別的な内容
- b) 特定宗教、思想、政等の勧誘活動、宣伝活動
- c) 特定人物や団体に差別中傷する行為
- d) 痴漢行為など、ポルノ関係の内容
- e) 暴力やテロリストなど、他の参加者や来場者に不快を感じさせる行為
- f) 以上と内容同意（表現方は異なるが意味が同じ）あるいは同音（発音は異なるが意味が同じ）、隠喩、ことわざなど意味が同じ内容

第28項 守秘しない行為

参加者は運営事務局との個別コミュニケーション・問い合わせ・質問の内容の公開を禁止されます（同じチームのメンバーと保護者を除く）。参加者が上記内容を公開したい場合は、発言者と運営事務局の許可を得なければなりません。

第29項 試合の公平性に妨害する行為

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懲罰します。不正プログラム、不正ツール、ボットを使用したチームは、直ちに解散します。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。不正プログラム、不正ツール、ボットを使用したチームが既に出場権を獲得していた場合、出場権は次点のチームに移譲されます。

第30項 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。

第31項 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。

事務局が判断を下す前に、選手は該当する証拠を部外者に露出し、SNSで公開することが禁止となります

第32項 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)、ブアナアナア (男女)、調査兵团コート (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。

第33項 ルーム内チャットでのコミュニケーションは禁止となります。

第34項 選手と事務局の連絡内容を部外者に露出し、SNSで公開することが禁止となります。 状況により、該当者にペナルティを与えます。

第35項 端末にはチートアプリをインストールすることが禁止となります。試合中に、チートアプリなどが検出される場合、戦隊は失格となります。

第36項 ゲリッチは禁止となります。

第二十条 プライバシーポリシー

第1項 主催者は参加者が提供する個人情報は本規約及び本ゲームの「プライバシーポリシー」（リンク： https://unisdk.update.netease.com/html/latest_v23.html）に基づいて取り扱います。参加者は本規約及び本ゲームの「プライバシーポリシー」に基づく個人情報の取扱いに同意するものとします。

第2項 参加者から取得する情報

1) 運営事務局は本大会へエントリーされた参加者から以下の情報を必要となる限度で取得いたします。運営事務局は参加者から収集した個人情報を適切に取り扱い、厳重に管理いたします。また、本イベント終了後にすべて処分いたします。未成年者の場合、下記の情報提供について保護者等の法定代理人の同意を得ているものとします。

- a) ゲーム ID
- b) ゲーム内の名前
- c) 戦隊名
- d) 戦隊 ID
- e) 戦隊ロゴ
- f) 電子メールアドレス
- g) 写真
- h) 身分証明書

- i) 住所
- j) 電話番号
- k) Line ID
- l) Twitter ID
- m) Discord ID

SNS アカウントに関する情報 (Twitter, YouTube 等 SNS アカウントの ID 等の公開情報)

- n) 大会のメンバー同士の Discord の録音
- o) 銀行口座の情報 (賞金受け取りの対象者のみ)

2) また、賞金獲得した全チーム、及びランダムでチームの参加資格を満たすかどうかを確認する際に、以下の情報を必要となる限度で取得いたします。主催者及び運営事務局は参加者から収集した個人情報を適切に取り扱い、厳重に管理いたします。また、本イベント終了後にすべて処分いたします。

3) 各開催月のエントリー開始時に成年の場合

ご本人の本名と誕生日が記載している公的書類の画像 (学生証、保険証、運転免許証等)

※本名と誕生日以外の情報を伏せても問題ございません。

※公的書類を画像加工すると、偽造罪に問われる可能性があります。

4) 各開催月のエントリー開始時に未成年の場合

- a) ご本人の本名と誕生日が記載している公的書類の画像 (学生証、保険証、運転免許証等)
- b) 保護者同意書
- c) 保護者の本名が記載している公的書類の画像 (学生証、保険証、運転免許証等)

※本名以外の情報を伏せても問題ございません。

※公的書類を画像加工すると、偽造罪に問われる可能性があります。

第3項 個人情報の利用範囲について

参加者から提供していただいた個人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) 参加者本人及び年齢確認のため。
- 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実施中及び終了後にゲームの公式サイトや公式 SNS アカウントで利用及び宣伝するため。
- 3) 本大会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合せ対応のため。
- 5) 賞金を支払うため。

※上記の個人情報の提供は参加者の意思に委ねますが、運営事務局が必要とする情報をご提供いただけない場合又は情報に誤りがある場合は、本大会にエントリーできない、また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4項 本大会関連素材に関する権利

- 1) 主催者は、主催者が製作するゲームに含まれるすべての商標、設計図案、キャラクターその他の著作物等に関する知的財産権を有します。参加者は、予め主催者の書面による同意を得ずに、本イベントを参加する目的以外の目的のため、前記の知的財産権並びに主催者の名称・商標・イメージ・ロゴを使用し又は他人に使用させてはいけません。

2) 本大会の試合関連の素材（例：チームの Discord 通話の録音素材、本大会の試合動画素材等）に関する著作権及び著作隣接権は主催者のものとし、主催者が自由に利用することができるものとします。無償で、主催者及び関連企業が運営する web サイト、専用サイト、ゲーム、SNS アカウント（Twitter、YouTube、Facebook 等）、Web 広告媒体等の媒体に転載、ビジネス用途に使用されること、または本イベント等に展示される場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。転載内容は投稿作品を一部翻案・改変・編集する場合があります

第二十一条 準拠法及び裁判管轄

第1項 本規約は、抵触法の規定にかかわらず、日本において一切の交渉、締結及び履行が行われる合意書として、日本法に準拠し、日本法に従って解釈されるものとします。

第2項 本規約または本サービスに対して異議がある場合は、お問い合わせ先に連絡し、友好的な協議を行うことにより解決を図るものとします。

第3項 お問い合わせ先に連絡をしてから 30 日以内に解決されない場合、香港国際仲裁センター（HKIAC）により、仲裁の日に効力を有する HKIAC の仲裁規則に従って行われる仲裁によって解決されるものとします。HKIAC の対人管轄権及び開催地に同意するものとします。なお、HKIAC による仲裁裁定は終局的な拘束力を有することになります。

第二十二条 お問い合わせについて

運営事務局の Twitter アカウント：<https://twitter.com/KNIVESOUTCHAMP>

※受付時間：月曜日～金曜日の平日 10: 00 ~ 18: 00。

※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、休み明け最初の平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。お問い合わせ内容によっては、ご返信
できない場合もございます。また、お問い合わせ状況によっては、ご返信にお時間をいた
だく場合がございます。あらかじめご了承ください。

※電話でのお問い合わせは受け付けておりません。

第二十三条 変更履歴等

2020年10月3日制定

2020年12月28日訂正

2021年7月7日アップデート

2021年7月21日訂正

2021年9月23日アップデート

2021年11月26日アップデート

以上