

# 参加規約

本規約は、株式会社テクノブラッド（以下「弊社または運営事務局」といいます。）が主催・運営する「TechnoBlood イベントマッチ」（以下「本大会」といいます。）に参加申請及び参加される皆様（以下「参加者」といいます。）の参加条件等を定めるものになります。

## はじめに

弊社及び運営チームは、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。

本規約の記載の日時は、全て日本標準時（JST）のものです。

## 第1条 本規約の効力

1. 本大会は、本規約に基づいて実施されます。
2. 下記の規定に含まれていない事項については弊社並びに運営事務局の決定に従って頂きます。
3. 本大会参加受付フォーム（以下「参加受付フォーム」といいます。）に定める本大会の参加条件、大会ルールその他の規定は、本規約の一部を構成し、本規約と一体のものとして効力を有します。
4. 弊社は、弊社の判断において、いつでも本規約の内容を変更できます。当該変更を行う場合、弊社は当該変更の内容を本受付フォーム内に提示します。

## 第2条 運営事務局

1. 弊社は本大会の運営にあたり業務委託先を含む、運営事務局（大会運営事務局）を開設致します。
2. 運営事務局は、円滑な大会運営のため、第6条に定める目的の範囲において、参加者の個人情報等を取得、使用いたします。
3. 参加者は、本大会への参加申請を行った時点で、第6条第1項に定める目的の範囲内において、弊社が参加者の個人情報を取得、使用することに同意したものとみなします。

## 第3条 参加条件

1. 日本在住の方
2. 日本語でのコミュニケーション対応が可能であること。
3. 大会当日に所定の時間までにチェックイン、試合サーバーに接続ができること。
4. DMM GAMES 利用規約並びに PUBG Corp.が定める諸利用規約に違反していないこと。

5. 選手は大会運営事務局が指定する大会チャット（Discord）を利用できる環境にあること。
6. Discord 内でのボイスチャットの使用が可能であること。
7. 該当 PUBG アカウントが PUBG Corp.並びに大会運営事務局より BAN されていないこと。
8. 本規約に同意していること（参加申請が完了した時点で同意したものとみなされます）。

#### **第4条 参加申請**

1. 本大会に参加するためには、運営事務局が指定する参加フォームから参加申請を行わなければならない。
2. 参加申請終了後に規定上限を超える応募があった場合、本大会への参加者は抽選で決定いたします。参加権を獲得された参加者には、運営事務局から当選通知を行います。なお、参加者が本規約に違反した場合、弊社は参加者に対する本大会への参加を取り消すことができます。
3. 参加フォームで記載する『プレイヤー名』と本大会で使用する『プレイヤー名』、Discord 大会サーバー上の表示名を同一にすること。
4. 上記登録情報の変更は、応募締め切りまで可能とする。
5. 登録された『プレイヤー名』が本大会に相応しくないと運営事務局が判断した場合、変更を指示いたします。
6. 指示に従わない場合や変更後も相応しくないと運営チームが判断した場合、参加資格を剥奪いたします。
7. 正しい申請情報を送信していただけない場合、失格などの処分になる場合がございます。

#### **第5条 費用負担と免責**

1. 参加者は自己責任において本大会に参加するものとし、参加者の怪我、盗難、他の参加者との紛争その他のトラブル等に関して、弊社は一切の責任を負いません。
2. 参加者が本規約への違反行為や不正行為により、本大会の出場途中で失格となった場合、弊社は一切の責任を負いません。

なお、本規約への違反行為や不正行為に該当するかどうかの判断は、弊社の基準により行います。

3. 弊社は、弊社の事情または特別な事情により、本大会の内容を変更すること、または本大会の開催を中止することがあります。弊社、ゲームメーカー各社および協賛・協力各社は当該変更もしくは中止により選手に生じた損害、または本大会における大会ルールの適用、大会使用 PC、PC 周辺機器、ディスプレイ、ソフトウェア及びネットワーク設備の不具合・故障その他本大会の運営に関して参加者に生じた損害につきましては責任を負いません。

ただし、当該免責が法令に違反する場合には、法令に違反しない範囲において当該免責が適用されます。

## **第6条 個人情報**

1. 本大会への参加申請に際して収集した参加者の個人情報は、本大会の開催及び運営の目的で使用します。収集した選手の個人情報は、大会運営事務局が別途定める個人情報保護方針に従い管理します。また、収集した選手の個人情報は、第2項に定める場合を除き、使用目的の範囲内における使用が終了した時に、遅滞なく消去します。
2. 前項の規定にかかわらず、参加者は、前項の目的の範囲内において収集した参加者のプレイヤー名、チーム名、プレイ動画については、弊社または第三者によって、商品、ウェブサイトその他情報メディア等において、期間の限定なく、編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含みます。）されることを承諾します。

## **第7条 準拠法**

本規約の成立、効力、履行および解釈に関しては日本国法が適用されるものとします。

## **第8条 合意管轄**

本規約に関して訴訟の必要が生じた場合、東京地方裁判所を専属的な第一審の管轄裁判所とします。

以上

# ゲームルール

本大会に参加する登録参加者は、以下のゲームルールをよく読み、弊社並びに運営事務局の指示に従って頂く必要がございます。

基本は、本ルールの記載内容に準じる形で大会を実施する予定ですが、他ルール含めて変更になる場合もございますので、予めご了承ください。

## 1 ゲーム種目及びバージョンについて

1. PUBG Corp.が提供している PUBG の DMM GAMES 版クライアント、もしくは Steam 版クライアント（以下、クライアントとします）をゲームクライアントとして大会を実施します。
2. 大会運営事務局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 チーム構成

1. 本大会は、SOLO での登録が必須となります。
2. 大会は武器制限（拳戦、クロスボウ戦、近接武器戦、ハンドガン戦、大乱闘戦）のモードにて行われます。
3. やむを得ない事情で参加者が各ラウンドに参加出来ない場合は、人数に差が出てしまう場合がございます。
4. 大会中のゲーム名の変更は認められません。

## 3 大会方式

1. 本大会は、1 日間で実施されます。
2. 本大会は 40 人对 40 人の小隊戦、5 試合で構成されます。
3. チーム分けについて、SOLO の参加者を運営事務局によってランダムに作成し、大会当日に発表いたします。
4. マップは「Erangel」「Miramar」「Vikendi」を使用します。
5. レッドゾーン並びにフレアガンは無効化、アイテムスポーンの変更をいたします。
6. その他設定が変更される場合は、大会運営事務局から別途通達します。
7. 各試合終了後、各参加者は必ずスコアボード画面のスクリーンショットを保存し、提出する必要があります。

## 4 試合進行について

1. 参加者は大会運営事務局より指定された時刻までに指定された Discord チャンネル（大会チャンネル）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。本大会受付フォームからお問い合わせしていただいてもご対応致しかねます。
2. 各選手はカスタムルームのルーム名・パスワードが用意されたことを大会チャットより確認次第、運営事務局が指定する時間までに指定されたカスタムルームへ接続して下さい。
3. 指定されたカスタムルームに接続後の参加者移動は運営スタッフが操作を行いますので、プレイヤーの操作を禁じます。
4. 準備完了後、試合開始まで運営事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムから離脱する場合は必ず、大会チャットにて運営スタッフに確認を取ってから離脱して下さい。
5. 試合時刻になっても大会運営事務局へ連絡なく運営事務局が指定する Discord サーバーに接続しない場合は、参加規約違反となり大会を失格とします。また、その当日の全試合に接続する権利を失います。

## 5 途中でカスタムルームから切断された場合

1. 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、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。ただし、例外として全てのオブザーバーが何らかの理由でゲームスタートできなかった場合は必ずリホストを行います。
2. 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。
3. 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は、直ちに運営事務局に報告を行ってください。その際の運営事務局からの指示に従ってください。

## 6 大会禁止事項

下記の行為に関しましては、即座に失格および次回大会の出場禁止の対象になりますのでご注意ください。

1. 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
2. 大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為
3. 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
4. チーミングや談合などの他参加者と結託して不当に試合結果を操作したり協力したりする行為
5. 弊社並びに大会運営事務局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
6. 弊社並びに大会運営事務局への虚偽の申請や報告を行う行為
7. 弊社並びに大会運営事務局が承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利を目的

とした行為

8. 弊社社員や大会運営事務局スタッフ、または第三者になりすます行為、ならびに弊社または第三者との連携・協業関係の有無を煽る行為
9. 犯罪行為または犯罪を誘発する行為
10. 法令または公序良俗に反すると弊社並びに大会運営事務局が判断した行為
11. DMM GAMES 利用規約並びに PUBG Corp.が定める「エンドユーザーライセンス契約」「RULES OF CONDUCT」に違反する行為
  - ・ engine.ini など全ての.ini ファイルを変更する行為を含む
12. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
13. 同一のアカウントを理ようして複数アカウントで大会に参加する行為
14. チートツールを含む不正ツールを使用する行為
15. 大会運営事務局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事務局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は含まない。
16. グラフィックドライバと PC モニターの機能以外でグラフィック設定を変更する行為
  - ・ ReShade、Freestyle (GeForce Experience) などを含む。
17. 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
18. PUBG Corp.並びに大会運営事務局が提供していない外部ソフトウェアを使用する行為
19. 他の参加者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
20. 上記の他、弊社並びに大会運営事務局により不適切と判断された場合

## 7 参加者注意事項

ゲーム内において大会運営事務局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下記に関しまして、ペナルティの対象となりますのでご注意ください。

その他ゲームの仕様により発生する問題については事前に確認しておく必要があります。

1. ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、立ち入り出来ない場所に無理して侵入してキャラクターが行動不能になった場合、選手の自己責任とし再試合を実施しません。行動不能になる理由としては以下のような場合があります。
  - ・鉄条網と建物の間や、狭い鉄条網の穴を無理やり乗り越えようとする場合
  - ・建物の壁の近くに車を止めて、建物と車の間にキャラクターがスタックした場合
  - ・車で車幅と同等の狭さの箇所を高速で通過しようとして爆発した場合
  - ・開始した直後、オブジェクトのレンダリングが終了していない状態で、無理矢理オブジェクト内に侵入した場合
  - ・ジャンプやクライミングアクションのアニメーションバグを利用して窓や壁にスタックした場合

2. ゲーム内において物理的に移動または出来ない地形などにゲーム内の不具合を利用して他のプレイヤーを攻撃、キルした場合は、該当選手が獲得した全試合の全てのキル数を失格処分にします。物理的に移動できない箇所としては以下のような場合があります。

・階段がないところに特定の不具合を利用して故意的に登った場合。ただし他の建物の上部から落下などで移動する場合は除外する。

・岩のオブジェクトなどでしゃがみや伏せを繰り返しオブジェクトの内部に入り込む（グリッジ）行為

3. 一般的に他の参加者が知り得ないようなポジションを使用する場合、そのポジションが大会ルールに抵触するかどうか判断がつかない場合は事前に大会運営事務局に連絡し 使用許諾を得る必要があります。許諾を得ず使用し、禁止行為に該当した場合はペナルティを課します。

4. プレイ時に、丘や階段、身を隠せる箱の周辺でアイテムをドロップした場合、アイテムがオブジェクトの中に入ってしまい消失する不具合が稀に発生する場合があります。その場合再試合などは実施しません。

5. 銃器類を装填する際に装填音がサウンドループする場合は該当銃器を一度ドロップし、再度拾得すること。解決しない場合は再接続する。ただし、再接続中に試合は中断しません。

6. 参加者は大会運営事務局より要求された場合、試合結果のスクリーンショットを提出する必要があります。スクリーンショットの保存方法は選手の任意の方法で構いません。

7. 試合開始前に選手はプレイ環境をチェックしなければならず、修理、交換などによって試合を中断したり再試合したりすることはありません。個人の環境におけるトラブルは全て選手の責任となります。

8. ゲーム内において PUBG Corp. から正当に認められていない移動方法を使用した場合、該当選手の全てのキルポイントを無効とします。

9. 大会運営事務局より指定されたサーバーに接続後、輸送機が飛び立つまでマウスやキーボードを操作すると、ゲームがクラッシュする可能性がございます。不要な操作でゲームがクラッシュした場合は選手の自己責任とし再試合は実施しません。

## 8 ストリーミング行為について

本大会ではカスタムサーバーのオブザーバー機能を利用して、弊社と協力している配信プラットフォームでストリーミング放送されます。全ての大会参加者は、大会で行われる試合の、全ての内容がストリーミング放送される事に同意するものと致します。

## 9 ペナルティについて

規約に違反する行為が確認された場合、弊社及び運営事務局の判断により、警告・参加資格の剥奪・弊社主催大会やイベントへの参加禁止等の対応を取らせていただきます。

## その他注意事項

- ・登録時のプレイヤー名と Discord ネームの統一をお願いいたします。
- ・エントリーが完了した時点で本大会の応募資格および注意事項について確認し、同意したものとみなします。
- ・大会の内容、参加条件、開催日時等については事前告知無しで変更される場合がございます。