

<AFTER 6 LEAGUE season 2 PUBG MOBILE部門 ルールブック
ver.2021.10.27>

はじめに

この「AFTER 6 LEAGUE season 2 PUBG MOBILE部門 ルールブック」(以下“本ルールブック”とする)は、AFTER 6 LEAGUE実行委員会が主催する「AFTER 6 LEAGUE season 2 PUBG MOBILE部門」(以下“本大会”と称する。)の参加ルールを定めたものとなります。

1. 本大会に参加するためには、本ルールブックの全てに同意していただくことが必要です。本ルールブックは、本大会における全てに適用されます。参加企業またはプレイヤーが本ルールブックおよび連絡用Discordサーバー上に示す規約に違反した場合、本大会からの除外等の対象となる場合があります。また、本ルールブックに含まれていない事項については、AFTER 6 LEAGUE事務局(以下、事務局)およびPUBG MOBILE部門運営(以下、運営)の決定に従うことが求められます。
2. 事務局および運営は、独自の判断で本ルールブックを変更することが出来ることとします。本ルールブックが変更される場合には連絡用Discordにて告知され、その時点で発効するものとしします。

第1条 大会フォーマット/実施日

1. 本大会は1部リーグ(以下、Tier 1)、および2部リーグ(以下、Tier 2)の2部制で実施します。
2. Tier 1 およびTier 2 は、それぞれ16チームによるCLASSICモードのトーナメントマッチを18試合全てオンラインで実施します。
3. Tier 1 およびTier 2 間では第4条2.(1)に定めたルールに則り、チームの入替を行います。
4. 大会日程は以下に記載します。

大会期間：2021年10月20日(水)～2022年3月23日(水)を予定しています。

- (1) 試合日はTier 1 およびTier 2 ともそれぞれ月1回、水曜日20時から2時間半前後を予定しています。
- (2) 単日3試合開催し、全大会日程でTier 1、Tier 2 各18試合行います。
- (3) Tier1およびTier2とも試合映像に実況・解説を加えた動画をAFTER 6 LEAGUE公式YouTubeチャンネルにてライブ配信します。またそれぞれのライブ配信動画はその後AFTER 6 LEAGUE公式YouTubeチャンネルにてアーカイブ動画としてご覧いただけます。

【Tier 1】

◆第一回：2021年10月20日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第二回：2021年11月17日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第三回：2021年12月15日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第四回：2022年 1 月19日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第五回：2022年 2 月16日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第六回：2022年 3 月16日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

【Tier 2】

◆第一回：2021年10月27日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第二回：2021年11月24日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第三回：2021年12月22日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第四回：2022年 1 月26日（水） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第五回：2022年 2 月23日（水・祝） 20:00~22:30
3 試合開催

◆第六回：2022年3月23日（水）20:00~22:30

3 試合開催

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営よりDiscord上のPUBG MOBILE部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。

5. 順位決定方法はポイント方式を採用します。

各試合順位によるポイントとキル獲得によるポイント(詳細は第4条1.(2)参照)を合算したものを当該試合のポイントとし、各日程の終了後に当該日程での合計獲得ポイントをもとに順位を決定します。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順で順位を決定します。

- (1) 総キル数
- (2) 1試合での最高獲得ポイント
- (3) 1試合での最高キル数
- (4) 最終試合でのキル数
- (5) 最終試合での順位

6. エントリー締め切り：2021年9月20日（月・祝）23:59まで

エントリー数が32チームを上回った場合は、抽選にて出場企業を決定します。

第2条 チーム・メンバーの登録

1. ロースター（選手枠）について

PUBG MOBILE部門では各チーム、スターティングメンバー4名（以下「スターター」）とリザーブメンバー4名（以下「リザーブ」）の最大8名まで選手登録することができます。

- (1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。
- (2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。

登録した選手が退職、転職など大会参加が困難になった場合は事務局にお問い合わせください。また、選手登録者数が上限（8名）に満たないチームに限り、シーズン途中での選手の追加登録が可能となります。なお、追加登録期間は2022年1月4日（火）～1月13日（木）の10日間のみとし、この期間外での追加登録は受け付けません。

2. チーム代表者の設定

各チームは1名“連絡担当者”を設ける必要があります。

連絡担当者は、参加応募時から本リーグ終了までの間、事務局および運営が指定する手段（メールやDiscord等）によって連絡を取り合える状態でなければなりません。

3. ゲーム内IDの提出

エントリー時に本大会出場者はキャラクターIDの提出が必要となります。

エントリー時にキャラクター IDの誤りがあった場合は失格となります。

4. ゲーム内キャラクター名および読み仮名の提出

エントリー時にゲーム内キャラクター名（および読み仮名）の提出が必要となります。

なお同一チームのメンバーは全員頭に同じ2文字あるいは3文字の半角英数字によるチーム略称およびその後「・」（なかぐろ）（以下チームタグ）が付記されている必要があります。（例；A6L・eiroku、A6L・riku）

本大会は実況・解説による配信も行うため、正確な記入が必要となります。

本大会出場時はエントリー時に提出したキャラクター名で出場していただく必要があります。

もし大会開催日にキャラクター名にエントリー情報との差異があった場合は失格となる場合があります。

※エントリー時はキャラクター名がエントリー情報として提出したキャラクター名と必ずしも同一である必要はありませんが、その場合も上記の通り本大会出場までには揃えていただく必要があります。

参加チーム各メンバーには運営よりネーム変更カードを付与しますので必要に応じてご利用ください。

5. 企業名の提出

エントリー時に企業名の提出が必要となります。

本大会は参加チームの企業名も公表いたします。その為、エントリー前に必ず所属企業内で企業名掲示の承諾を得ていただく必要があります。

6. エントリー情報の修正

エントリーした情報に誤りがある場合、チーム代表者は速やかにその旨ならびに正しい情報を運営に申し出る必要があります。

申し出ない場合に生じた不利益・不都合に関して運営は一切の責を負いません。

また申し出た場合も修正を受理することを保証するものでもありません。

なお以下の場合、エントリーした情報に誤りがなくとも運営が情報の修正を求めることがあります。

この場合チーム代表者は修正に応じなければなりません。

- (1) キャラクター名および読み仮名が公序良俗に反する等不適切である場合
- (2) キャラクター名のチームタグが他参加チームと同一あるいは類似しており混同の恐れがある場合
- (3) その他運営がエントリー情報で不適切と判断した項があった場合

7. スターターの提出

各大会開催日の土日祝日除く2日前にチーム代表者がスターターの提出を必ず行う必要があります。

試合毎の交代も可能です。

第3条 試合進行について

1. 大会進行ツール

運営および事務局との連絡は大会専用のDiscordサーバーチャットにて行います。プレイヤーはDiscordのニックネームを「社名_PUBG MOBILEのプレイヤーネーム」に変更してください。なお、社名に株式会社の記載は不要です（例：『エイプリルナイツ_bukkey』『凸版印刷_harary』）

また、プレイヤーは指定の時間にDiscordサーバーに集合し、運営の指示に従ってください。

2. 大会進行について

- (1) プレイヤーは運営より指定された時刻までに、指定されたDiscordチャンネルに接続し、チェックイン連絡をしてください。
- (2) 試合終了後も全ての必要な連絡が終了するまでDiscordから退出することは認められません。無断で退出し運営からの連絡を受けられなかった場合、運営は一切の責任を負いません。
- (3) プレイヤーは試合用ルームが用意されたことをDiscordチャンネルにて確認次第、指定の時間までに接続してください。
- (4) 指定されたルームに接続した後は、運営より示されるチームスロットへ移動してください。
- (5) 準備完了後、試合開始までイベント運営の許可なくルームからの離脱は認め

られません。

- (6) 試合開始時刻になってもルームに接続しない場合は、当該試合に接続する権利を失います。
- (7) 試合中に自身やチームが倒されたとしても、チャンピオンが決定するまではDiscordの連絡が確認できる状態でいてください。
- (8) 続くラウンドがある場合には、上記(3)から(7)の流れで参加してください。

第4条 ルールについて

1. 試合ルール

(1) ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記の通りになります。

試合形式 : TPP、SQUAD、KRJPサーバ、カスタムルーム

マップ : 第1、第3 マッチ Erangel・第2 マッチ Miramar

チーム編成 : 4人

スキン : 制限なし

物資量等 : AR・SRのみ2倍(それ以外すべてカスタムルームの初期設定)

その他 : レッドゾーンなし、フレアガン使用可能、パラグライダー使用不可、スパイクトラップ使用可

(2) 順位/獲得ポイント

1 試合におけるチーム順位および当該試合内でのチームとしてのキル数につき各チームは以下の表に従ったポイントを獲得します。

| 順位 | ポイント |
|-------|------|
| 1 | 20 |
| 2 | 14 |
| 3 | 10 |
| 4 | 8 |
| 5 | 7 |
| 6 | 6 |
| 7 | 5 |
| 8 | 4 |
| 9 | 3 |
| 10 | 2 |
| 11-16 | 1 |
| キル | 1 |

(例 : チームAがある試合で4位、3キルの場合は $8 + 1 \times 3 = 11$ ポイント獲得)

(3) 再試合・再接続について

本大会参加時は、原則通信状況が良好な場所で行うこととし、通信トラブルが起きないように事前に対処する必要があります。

対戦中のネットワークトラブルにより、参加者がプレイ出来ない状況になった場合でも試合は続行するものとします。

ただし、試合開始前のトラブルについては解決するまでゲームは開始しません。また、PUBG MOBILE側のサーバーエラーなどにより全プレイヤーが試合続行不能となった場合や、事務局および運営が判断するやむを得ない事象が発生した場合は再試合を認めることとします。

(4) スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおけるデバイス（第4条3.(3)参照)以外での露出は原則禁止とします。

2. Tier 1 および 2 の移動に関するルール

(1) Tier 1 への昇格およびTier 2 への降格について

各試合日程 1 日での合計ポイントをもとにTier 1 の13~16位の計 4 チームは次回Tier 2 での参加となります。

同様にTier 2 の 1~4 位の計 4 チームは次回Tier 1 での参加となります。

なお上記昇格/降格に関して他日程のポイントや結果は一切考慮されず、またTier 1 /Tier 2 間でそれまでにチームが獲得したポイントの引継ぎはありません。

(2) 第一回におけるTier 1 とTier 2 の組分け

第一回において参加チームがTier 1 とTier 2 のどちらになるかは参加企業決定後、別途組分け戦を行いその結果をもとに決定します。

組分け戦の詳細は以下になります。

日時：2021年10月2日（土）22:00~24:30

ルール：第4条1.(1)ならびに第4条1.(2)記載に準ずる

組分けおよび試合日程：参加チームをA,B,C,Dの4組に各8チームとなるよう分けます。その上で2組ずつ計16チームとなるよう組み合わせで以下のように試合を行います。

| | 組合せ① | 組合せ② |
|---------------|------|------|
| 第1試合(Erangel) | A+B | C+D |
| 第2試合(Miramar) | A+C | B+D |
| 第3試合(Erangel) | A+D | B+C |

順位ならびにTier決定：3試合終了後、第4条1.(2)に従い各チームが獲得したポイントの合計をもとに1～32位を決定し、1～16位をTier1、17～32位をTier2とします。なおポイントが同数で複数チーム並んだ際の扱いは第1条5.に準ずるものとします。

3. 共通ルール

(1) 参加プラットフォームについて

本大会で参加できるプラットフォームは下記のとおりです。

- ①スマートフォン
- ②タブレット機器

拡張機能を利用したPC操作、PC上でのエミュレータ利用などは原則禁止とします。

(2) クライアントのバージョンについて

各開催日当日段階での最新バージョンで大会を実施します。

(3) デバイスについて

本大会で使用できるデバイスは下記のとおりです。

- ①スマートフォン
- ②タブレット
- ③スマートフォン/タブレットカバー
- ④バンカーリング
- ⑤有線/無線のイヤホンおよびヘッドセット

ハードウェア、ソフトウェアに限らず、マクロを組む行為は禁止とします。

事務局の判断によりゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用禁止とすることがあります。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントに関しては事務局にお問い合わせください。

(4) 本人確認

運営および事務局により、DiscordやZoomもしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

(5) 順位決定について

各試合実施日における累計ポイントが最も多かったチームをその日の優勝とします。

(6) 登録選手/登録選手名の変更について

エントリー締め切り後、登録選手および登録選手名の変更は原則認めないものとします。

登録後にやむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせいただき、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

事務局が法令または公序良俗に反すると判断した選手名の場合は、選手名を変更していただきます。

(7) 個人視点の配信について

個人視点の配信は5分ディレイをかけた場合のみ認めます。

ディレイをかけずに配信を行った場合、ペナルティの対象となります。

(8) その他禁止事項

①成りすまし行為

②チート手法

③故意の切断

④談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為

⑤事務局や審判への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わない行為

⑥事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為

⑦複数のアカウントを利用して大会に参加する行為

⑧ゲームの不具合やバグなどを利用した行為

⑨大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為

⑩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

⑪カスタムルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為

- ⑫大会運営チーム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
- ⑬大会運営チームスタッフ、または第三者に成りすます行為、ならびに弊社または第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為
- ⑭犯罪行為または犯罪を誘発する行為
- ⑮法令または公序良俗に反すると大会運営チームが判断した行為
- ⑯KRAFTONが定める「モバイルアプリケーション利用規約」に違反する行為
<https://pubgmobile.jp/terms-of-service/>
- ⑰大会運営チームから許可を得ていない外部ツールを使用する行為
※万が一、必要な場合は事前に大会運営チームから承認を得ていなければならない。
- ⑱KRAFTONならびに大会運営チームが提供していない外部ソフトウェアを使用する行為
- ⑲他の選手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する行為
- ⑳その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールおよび、誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

第5条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることができるものとします。

第6条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、PUBG MOBILE部門運営ならびに事務局協議のもと、決定します。

【ルール更新履歴】

2021.8.20

第2条チーム・メンバーの登録

2.「連絡担当者」の設定 連絡担当についてロースター以外からの設定も可能に

2021.10.27

第2条チーム・メンバーの登録

1.(2) 追加登録に関する記載を追加

◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

・事務局

after6league@toppan.co.jp

・運営

Discord内、AFTER 6 LEAGUE™イベント窓口

受付時間は、月曜日～金曜日の平日10:00～17:00です。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

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します。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

以上。