

## <AFTER 6 LEAGUE PUBG MOBILE部門ルールブック ver. 2020. 10. 30>

### 第1条 大会フォーマット/実施日

1. 本大会は、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。
2. 大会日程は以下に記載します。

大会期間：2020年10月28日（水）～2021年3月17日（水）を予定しています。

- ・試合日は月1回、水曜日20時から2時間半前後を予定しています。
- ・単日3試合開催し、全大会日程で18試合行います。
- ・試合映像に実況・解説を加えて編集した動画をAFTER 6 LEAGUE 公式YouTubeチャンネルにて配信します。動画の公開日は試合日の1週間後とします。

◆第一回：2020年10月28日（水）20:00~22:30

3試合開催

※配信：2020年11月4日（水）

◆第二回：2020年11月18日（水）20:00~22:30

3試合開催

※配信：2020年11月25日（水）

◆第三回：2020年12月9日（水）20:00~22:30

3試合開催

※配信：2020年12月16日（木）

◆第四回：2021年1月21日（水）20:00~22:30

3試合開催

※配信：2021年1月27日（水）

◆第五回：2021年2月17日（水）20:00~22:30

3試合開催

※配信：2021年2月24日（水）

◆第六回：2021年3月17日（水）20:00~22:30

3試合開催

※配信：2021年3月24日（水）

※ 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 cogme 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。

3. 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 3.1.3 参照）を合算したものを当該試合のポイントとし、最終節終了後に最もポイントの多いチームを優勝とします。

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

4. エントリー締め切り：2020年9月30日（水）23:59 まで  
エントリー数が 16 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

### 2.1 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。

### 2.2 チーム代表者の設定

各チームはロースターから1名“チーム代表者”を設ける必要があります。

チーム代表者は事務局および PUBG MOBILE 部門運営（以下、運営）との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

### 2.3 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。

### 2.4 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。

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。  
また、本大会出場時はエントリー時に記載したキャラクター名で出場して頂く必要があります。キャラクター名の変更（チームタグの追加等）がある場合は速やかに運営に連絡してください。大会開催日にキャラクター名の差異を発見した場合は失格となります。

### 2.5 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頂く必要があります。

### 2.6 スターターの提出

各大会開催日の土日祝日除く3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 ルールについて

### ◆試合ルール

#### 3.1.1 ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記の通りである。

試合形式 : TPP、SQUAD、KRJP サーバ

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 : すべて初期設定(×1)と同じ

#### 3.1.2 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)

### 3.1.3 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。

### 3.1.4 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（3.2.3 参照）以外での露出は原則禁止とします。

## ◆共通ルール

### 3.2.1 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。

- ・スマートフォン
- ・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。

### 3.2.2 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。

### 3.2.3 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。

- ・スマートフォン
- ・タブレット
- ・スマートフォン/タブレットカバー
- ・バンカーリング
- ・有線イヤホン/無線イヤホン

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。

### 3.2.4 本人確認

運営および事務局により、cogme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。

### 3.2.5 順位決定について

最終試合後の累計ポイントが最も多かったチームを優勝とします。

### 3.2.6 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頂き、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、選手名を変更して頂きます。

### 3.2.7 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、または第三者になりすます行為、  
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
- ⑯PUBG corp.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。
- ⑱PUBG corp.並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及び、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4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5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 部門運営並びに事務局協議のもと、決定します。

## 【ルール更新履歴】

2020.10.30

第1条 大会フォーマット/実施日

配信日 2021年3月24日（水）に修正しました。

実施日の補足を以下に変更しました。

※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cogme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。

第2条 チーム・メンバーの登録 スターターの提出

試合毎の交代も可能です。

に変更しました。

## ◆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](mailto:after6league@toppan.co.jp)

・運営

cogme 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ございます。

以上。