

Dead by Daylight Mobile SUMMER CHAMPIONSHIP 大会規約

『Dead by Daylight Mobile SUMMER CHAMPIONSHIP』(以下「チャンピオンシップ」)はデッドバイデイライト・モバイルeスポーツ事務局(以下「eスポーツ事務局」)が後述する期間中に主催する大会であり、チャンピオンシップの規約(以下「本規約」)に準拠する。eスポーツ事務局は本規約に従って、チャンピオンシップを進行するほか、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。

1 参加資格

1.1 基本条件

- 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「デッドバイデイライト・モバイル」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。チームエントリーからエントリーしたチーム数が32チームに達していない場合のみ、個人エントリーから個人選抜が行われる。
 - 3) eスポーツ事務局およびチャンピオンシップの実施に関わる関連会社に従事する者ではないこと。
 - 4) チャンピオンシップにおいて氏名、年齢、住所、肖像等の個人情報をeスポーツ事務局に提供し、eスポーツ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、SNS宣伝依頼、配信依頼等を受け入れること。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チームにeスポーツ事務局の判断によりペナルティを与えます。
 - 5) eスポーツ事務局よりアカウントの停止、過去の試合におけるeスポーツ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。
 - 6) 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。
 - 7) 2022年7月14日(木)から2022年10月31日(月)までの大会進行及び賞金を受け取る期間中、eスポーツ事務局からの連絡を受け取り、確認できること。
 - 8) 参加者は全日程に出場できること。※全日程は各試合実施日だけではなく、各試合実施日の前日、前々日及び当日の規定時間において、eスポーツ事務局と連携し、出場関連の手続きを行う準備時間も含まれます。連携方法、内容については、eスポーツ事務局からご連絡いたします。
 - 9) 「東日本グループ戦」及び「西日本グループ戦」の出場手続きを行われる際に、全参加選手の以下の①②③三点の書類をeスポーツ事務局より指示された締切日までに提出して、審査を通過しなければなりません:
 - ①【主証明書の写メ】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)
 - ②肖像と氏名を同時に記載されている【副証明書の写メ】(有効期限内のもの、原本のみ有効、コピーなど複製は不可)
 - ③配布された【選手参加同意書】
- ※チャンピオンシップ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。
- 10) 上記以外に、eスポーツ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。

1.2 年齢と国籍

- 1) 2022年7月27日23時59分までに18歳以上の選手はエントリー可能です。18歳未満の選手がいることが発覚した場合には、そのチームの大会参加資格及び全ての賞金、賞品を直ちに剥奪すること。
- 2) チャンピオンシップの参加者は、国籍問わず、日本に在住している必要がある。

1.3 参加チームと選手

- 1) チームは5人のメンバーと最大1人の補欠メンバー(最大合計6人)が認められる。選手が5人に満たない場合は大会参加資格を取り消される。
- 2) 選手はチームを掛け持ちしてはいけない。
- 3) 一度エントリーしたチームメンバーは基本変更不可となりますが、「東日本グループ戦」及び「西日本グループ戦」に進出できたチームには、該当地域のグループ戦が開催される前々日までにeスポーツ事務局から許可を得られた場合に、最大1名のチームメンバー変更は認められる。
※メンバーの追加も変更だと認められる。
- 4) 3)以外の場合におけるチームメンバーの変更は不可となる。(個人エントリーの場合、チームメンバーは順位で決まり、チーム全員の参加意思が確定すれば変更不可となる。)
- 5) チームには必ず1名のチームリーダーが必要となり、チームの情報提出は基本的にチームリーダーが行う。
- 6) 個人エントリーの場合、チームリーダーの担当は記入者の希望を参考するが、すべての希望を満たしかねる。
- 7) チームは各マッチ毎に1度だけ補欠メンバーと入れ替えることができる。
- 8) 各マッチで出場済みの選手間でのポジション変更は禁止されている。(即ち、同じ選手が同一マッチでキラーサイドとサバイバーサイド両方で参戦することはできない。) 注意:基本的にサバイバーサイドとして参戦する。選手でも、試合にキラーとして出場することはできるが、その日はキラーしか使用できない。同日中に陣営を変更することはできない。
- 9) 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。
- 10) 参加者は日本語でeスポーツ事務局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。

1.4 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は以下の規範に従って命名してください
 1. 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. メンバー全員のゲーム内名称では「チーム名」又は「チーム名の略称」が必要で、「チーム名一人人名」で統一しなければならない(例:TEAM一太郎)。長さは全角7文字、もしくは半角14文字以下である必要があり、不適切な言葉を含んではいけない。
 4. チームは大会ルールに沿ったチーム名を使用する必要がある。それぞれのチームは異なる名前で行なければならない。また、名前が似ているチームに対して、eスポーツ事務局は名前変更を要求することができる。
 5. ゲーム内名称ではスポンサーの情報を含んではいけない。
- 2) 選手アイコンは以下の規範に従ってください
 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) チャンピオンシップ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。
 3. eスポーツ事務局より大会宣伝上不適切なデザインだと判断されていないこと
 4. eスポーツ事務局より指定されたサイズ、フォーマットでデータを提供できること
- 4) 本項1)2)または3)を違反している場合、eスポーツ事務局から参加を拒否され、または修正を要求される場合があります。

1.5 デバイス

- 1) チャンピオンシップ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。eスポーツ事務局やチャンピオンシップの管理者、その他の協力団体は試合参加用のデバイスを提供しない。また、eスポーツ事務局やチャンピオンシップの管理者、その他の協力団体は選手・チームのインターネット環境や電源などのあらゆる問題に対して責任を負わない。
- 2) チャンピオンシップ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。
- 3) チャンピオンシップで使用するデバイスには「デッドバイデライト・モバイル」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。

1.6 参加者の義務

参加者は、以上の参加基準に基づいて eスポーツ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。当該基準によってチャンピオンシップの選手は、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。

1.7 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、eスポーツ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eスポーツ事務局 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。

2 大会概要

- 1) チャンピオンシップは「予選ステージ」、「グループステージ」、「決勝ステージ」の三つの段階から構成される。
- 2) 「グループステージ」で行われる「東・西日本ベスト4 決定戦」の全試合、合計 4 日間の試合は公式 YouTube チャンネルにて生放送で実施される予定。また、「決勝ステージ」で行われる「東・西日本準決勝戦」、「東・西日本決勝戦」及び「全国決勝戦」の全試合、合計 4 日間の試合は公式 YouTube チャンネルにて生放送で実施される予定。
- 3) 全選手は Discord のアカウントを作成し、事前に大会用のサーバーに着席する必要がある。

7月

月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	日曜日
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14●	15●	16●	17●
18●	19●	20●	21●	22●	23●	24●
25●	26●	27●	28	29	30	31

「予選ステージ」エントリー: 2022年7月14日～2022年7月27日

「予選ステージ」ゲーム内予選: 2022年7月14日～2022年7月28日

8月

一	二	三	四	五	六	日
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

「グループステージ」- 東・西ベスト 8 決定戦: 2022年8月9日～2022年8月10日

「グループステージ」- 東・西ベスト 4 決定戦: 2022年8月11日～2022年8月14日

「決勝ステージ」- 東・西準決勝戦: 2022年8月20日～2022年8月21日

「決勝ステージ」- 東・西決勝戦、全国決勝戦: 2022年8月27日～2022年8月28日

• 予選ステージ: 参加選手は公式サイトより申請を行う必要がある。東日本と西日本各16チーム(1チーム5-6人)が「グループステージ」へと進出する。(詳細は大会ルール 3.1 を参照)

• グループステージ: 東日本と西日本各16チームが平均ランクを基にS型分布方式で8グループに分けられる(S型分布: 1位はグループA、2位はグループB、...5位はグループD、6位はグループC、7位はグループB...詳細は図を参照)。平均ランクとは、選手全員のキラーランク・サバイバーランクの合計を選手の人数で割ったものである。キラーランク・サバイバーランクのどちらを用いるかは申請時のロール(キラー・サバイバー)を基に判断する。「グループステージ」を勝ち残った東日本と西日本各4チームは「決勝ステージ」へ進出する。

	A(東)	B(東)	C(東)	D(東)	E(西)	F(西)	G(西)	H(西)
a	1	2	3	4	1	2	3	4
b	8	7	6	5	8	7	6	5
c	9	10	11	12	9	10	11	12
d	16	15	14	13	16	15	14	13

• 「決勝ステージ」: 「グループステージ」を勝ち残った東日本と西日本各4チームが「決勝ステージ」へと進出し、準決勝戦及び決勝戦を通じて全国優勝チームを決める(詳細は大会ルール 3.3 を参照)。

3 大会の流れ

3.1 予選ステージ

上述の大会参加資格を満たすチームはチャンピオンシップの公式サイトにて申請を行う必要がある。全てのチームは1名のチームリーダーを決めなければならない。チームリーダーにはeスポーツ事務局(詳細は大会ルール 6.6 を参照)とコミュニケーションを取り、eスポーツ事務局に必要な情報を全て提出し、賞金を受け取り、分配する(成績優秀のチームのみ)責任がある。(必要な情報を各自で提出することを求める場合はeスポーツ事務局にご連絡ください。)

エントリーする際、チームが代表する地域として東日本か西日本を選択する必要がありますが、東日本、西日本どちらの地域のメンバーもいる場合は、チームメンバーで相談してお決めください。個人エントリーの場合、記入された地域を参考するが、eスポーツ事務局が最終決定権を持つ。

チームエントリーと個人エントリー、重複してエントリーすることはできない。両方エントリーしたことが判明した場合、所属するチームもしくは個人が予選ステージで失格とする。

チームエントリーの場合：平均ランクの数字が最も小さい 32 チーム(1 チーム 5-6 人)がグループステージに進出する。補欠選手のランクも平均ランク算出に用いられる。平均ランクとは選手全員のキラーランク・サバイバーランクの合計を選手の数で割ったものである。キラーランク・サバイバーランクのどちらを用いるかは申請時のルール(キラー・サバイバー)を基に判断する。

平均ランク算出の例：

ランク	キラー1	サバイバー1	サバイバー2	サバイバー3	サバイバー4	サバイバー5	平均ランク
チームA	1	2	2	3	4	5	2.67
チームB	1	2	3	3	4	-	2.6

B チームの平均ランクの数字の方が小さいため、この場合は B チームの方が優先的に「グループステージ」へ進出する。両チームの平均ランクが同値の場合には、PIP数を集計する。平均PIP数の高いチームが優先的に「グループステージ」へ進出する。PIP数も同値の場合には、eスポーツ事務局が両チームのエンブレムのスコアを集計し、イリデセント>ゴールド>シルバー>ブロンズという基準を用いて、高い方がグループステージへと進出する。集計するスコアは申請時のルール(キラー・サバイバー)のスコアを用いる。合計スコアも同値の場合には、オンライン申請の早かったチームがグループステージに進出する。

個人エントリーの場合：チーム数が32チームに達していない場合のみ個人選抜が行われる。つまり、チームエントリーが優先される。

平均ランクの数字が小さい方が順位が高い。ランクが同値の場合には、PIP数を集計し、平均PIP数の高い方が順位が高い。PIP数も同値の場合には、エンブレムのスコアを集計し、イリデセント>ゴールド>シルバー>ブロンズという基準を用いて、高い方が順位が高い。進出する人数は5の倍数とし、選手は順位による4人のサバイバー希望と1名のキラー希望、5人ずつチームになり、グループステージに進出する。

参加意思確認の段階で1名以上参加できないメンバーがいる場合、もしくはチームメンバーが相談した結果、補欠メンバーが必要な場合、補欠1名のメンバーが追加されかねない。補欠1名は進出した参加者を除いたサバイバー希望、もしくはキラー希望の順位第1位とする。

例：

個人チーム二つ進出する場合：

Aチーム(サバイバー希望順位1位～4位とキラー希望順位1位)の補欠選手：サバイバー希望順位9位もしくはキラー希望順位3位

Bチーム(サバイバー希望順位5位～8位とキラー希望順位2位)の補欠選手：サバイバー希望順位10位もしくはキラー希望順位4位

3.2 グループステージ

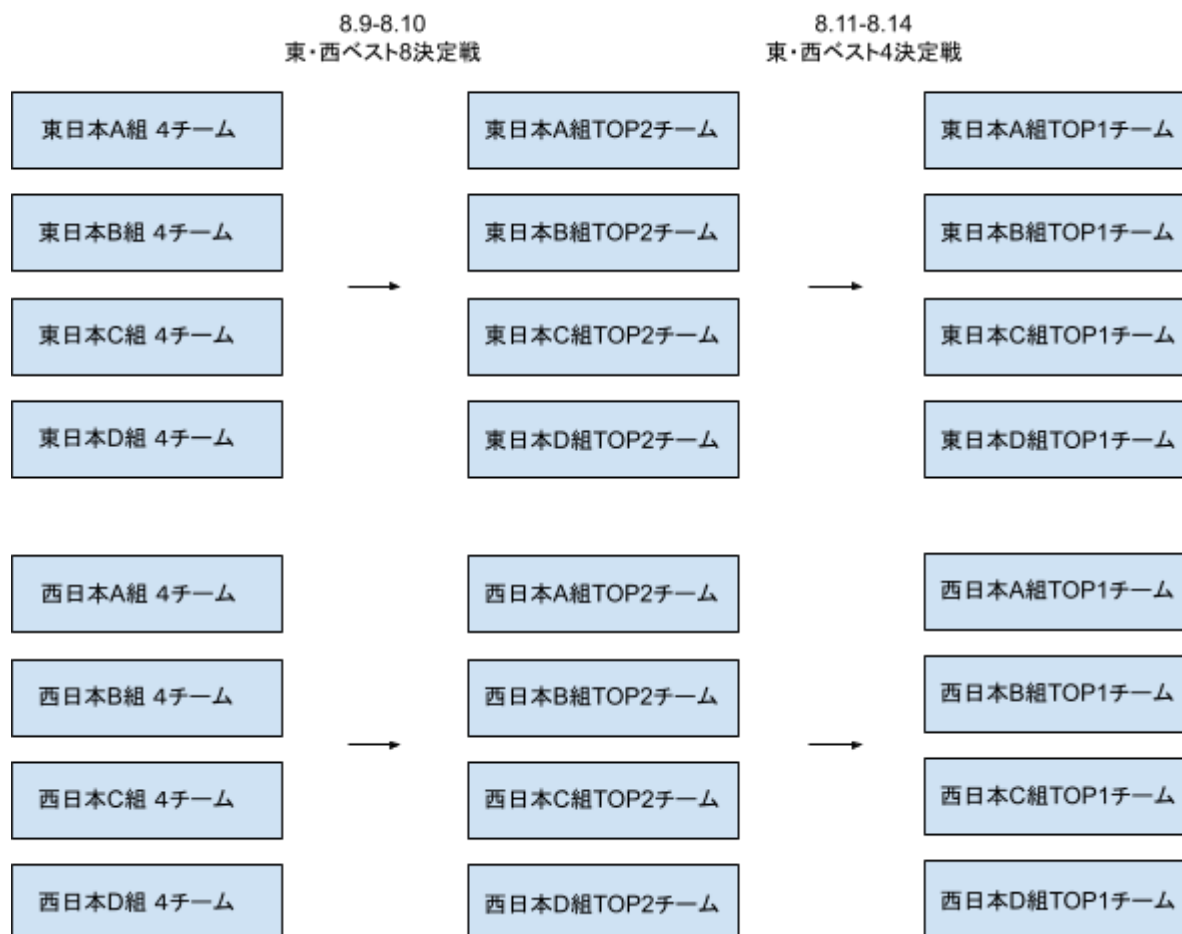
3.2.1 グループステージはトーナメント方式で行われる。

東日本と西日本各 16 チームが平均ランクを基に S 型分布方式で 8 グループに分けられる(1位はグループ A、2位はグループ B、...5位はグループ D、6位はグループ C、7位はグループ B...詳細は図を参照)。つまり、32 チームが A、B、C、D、E、F、G、H の 8 グループに分けられ、1 グループ 4 チームである。申請チームが 32 チーム未満の場合でも、8 グループに分け対戦相手がいないチームは不戦勝となり、平均ランクが低いチームは優先的に不戦勝となる。(チーム 1-32、グループ A-H)

	A(東)	B(東)	C(東)	D(東)	E(西)	F(西)	G(西)	H(西)
a	1	2	3	4	1	2	3	4
b	8	7	6	5	8	7	6	5
c	9	10	11	12	9	10	11	12

d	16	15	14	13	16	15	14	13
---	----	----	----	----	----	----	----	----

3.2.2 第1試合はグループ内の1位と4位が、2位と3位がそれぞれ戦う。



地域ベスト8決定戦は1ラウンド制であり、地域ベスト4決定戦は3ラウンド制であり(1ラウンドは前半戦と後半戦より構成され、詳細は大会ルール 4.3 を参照)。各グループの優勝チームが「決勝ステージ」へ進出し(詳細は大会ルール 3.3 を参照)。合計 8 チームが進出する。

3.2.3 グループステージは 2022 年 8 月 9 日～2022 年 8 月 14 日に開催される。

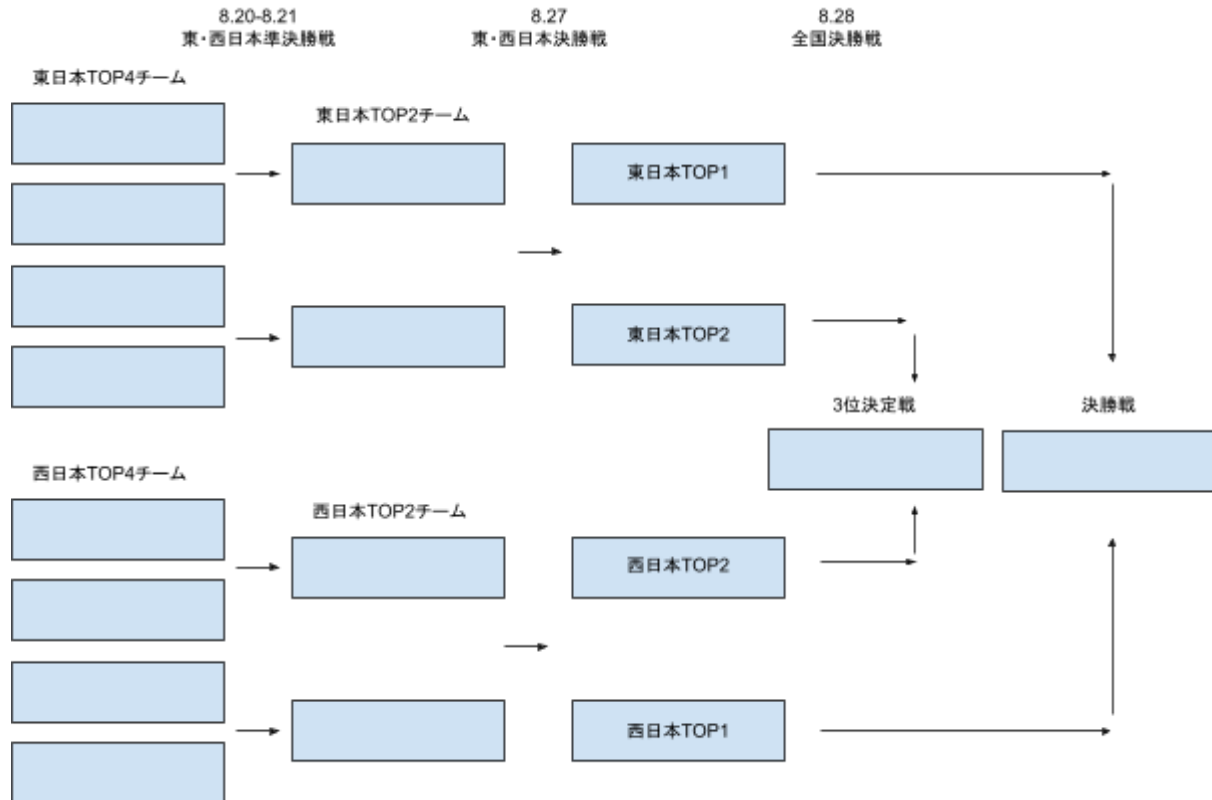
各チームはチャンピオンシップ公式サイトで規定されている時間内に試合を行わなければならない。1名の選手が規定時間内に試合を行えない場合には、補欠の選手が代わりに出場することができる。チーム自体が規定時間内に試合を行えない場合は失格とする。

日程	時間(UTC+9)	対戦チーム
8月9日	-	東日本: ABCD組それぞれ4チーム対戦
8月10日	-	西日本: ABCD組それぞれ4チーム対戦
8月11日	18:00-23:00	東日本: A組TOP2対戦、B組TOP2対戦
8月12日	18:00-23:00	西日本: A組TOP2対戦、B組TOP2対戦

8月13日	18:00-23:00	東日本：C組TOP2対戦、D組TOP2対戦
8月14日	18:00-23:00	西日本：C組TOP2対戦、D組TOP2対戦

3.3 決勝ステージ

グループステージから勝ち上がった東日本・西日本各 4 チームで抽選し、対戦相手を決定する。



決勝ステージは東日本準決勝戦、西日本準決勝戦、東日本&西日本決勝戦及び全国決勝戦で構成される。東日本準決勝戦、西日本準決勝戦は8月20日～8月21日に開催され、3ラウンド制で行われる(詳細は大会ルール4.3を参照)。東日本&西日本決勝戦は8月27日に開催され、3ラウンド制で行われる。全国決勝戦は8月28日に開催され、3位決定戦と決勝戦はそれぞれ3ラウンド制と5ラウンド制で行われる。

	日程	開始時間	終了時間	ステージ	方式
決勝ステージ	8月20日	18:00	23:00	東日本準決勝戦	オンライン
	8月21日	18:00	23:00	西日本準決勝戦	オンライン
	8月27日	18:00	23:00	東・西日本決勝戦	オンライン
	8月28日	16:00	23:00	全国決勝戦	オンライン

4. 試合ルール

4.1 ゲームのバージョンとサーバー

全試合は日本サーバーのモバイルで行われる。ゲームのバージョンは最新バージョンにしてください。もし、チャンピオンシップ開催中にバグ修正等のアップデートが入った場合、全選手は最新のバージョンに更新しなければならない。また、あらゆる新キャラクターとパークは使用可能である。

4.2 試合モード

試合はゲーム内のカスタムモードを用いる。

4.3 試合形式

1 ラウンドは前半戦と後半戦に分かれ、前半戦と後半戦でサイド(キラー・サバイバー)を交代する。

例:

前半戦: A チームのキラー vs. B チームのサバイバー

後半戦: B チームのキラー vs. A チームのサバイバー

1ラウンド制: 合計2回対戦する。

3ラウンド制: 合計6回対戦する。

5ラウンド制: 合計10回対戦する。

4.4 マップ選択

4.4.1 対戦に使用する区域のグループは、事前に運営が抽選を行い決定する。

マップ選択ルール:

1. マッチ前にチームリーダーは Discord のチャンピオンシップ用サーバーで抽選を行う。
2. 第 1 ラウンドは抽選で当たったチームがマップを選択し、外れたチームが前半のサイド(キラー・サバイバー)を選択する。
3. 第 2 ラウンドは抽選で外れたチームがマップを選択し、当たったチームが前半のサイド(キラー・サバイバー)を選択する。
4. 3 ラウンド制の場合、3 ラウンド目は再度抽選を行い、マップ選択ルール 2 を適用する。
5. 5 ラウンド制の場合、3、4 ラウンドは1、2ラウンドと同様に適用し、第5ラウンドは再度抽選を行い、マップ選択ルール 2 を適用する。

4.4.2 毎ラウンドの前半戦と後半戦は同じマップを使用するが、ラウンドごとでは違うマップを選ばなければならない。

4.5 バンピックルール

ラウンド毎にバンする(相手チームが特定のキャラクターを利用できないようにする)キャラクターはそのラウンドに限定する。つまり、第 1 ラウンドでバンしたキャラクターを第 2 ラウンドで再びバンする場合は、第 2 ラウンドのバン枠を 1 つ使う必要がある。

1 ラウンド制

第 1 ラウンド: サバイバーチームが 1 体のキラーキャラクターをバン。

3 ラウンド制

第 1 ラウンド: サバイバーチームが 1 体のキラーキャラクターをバン。

第 2 ラウンド: サバイバーチームが 2 体のキラーキャラクターをバン。

第 3 ラウンド: サバイバーチームが 3 体のキラーキャラクターをバン。

5 ラウンド制

第1ラウンド: サバイバーチームが1体のキラーキャラクターをバン。
 第2ラウンド: サバイバーチームが2体のキラーキャラクターをバン。
 第3ラウンド: サバイバーチームが3体のキラーキャラクターをバン。
 第4ラウンド: サバイバーチームが4体のキラーキャラクターをバン。
 第5ラウンド: サバイバーチームが5体のキラーキャラクターをバン。
 両チームは特定の Discord チャンネルにてスタッフにバンするキャラクターを伝える。eスポーツ事務局はゲームのバージョンに応じて、特定のキャラクターの使用を禁止する。禁止されたキャラクターを使用してはいけない。

4.6 ポイントルール

毎ラウンドでキラーサイドとサバイバーがポイントを得ることができる。獲得ポイントによって当該ラウンドでの勝利チームを決める。各ラウンド制に合わせて一定の勝利回数条件を達したチームは試合勝利となる。

1ラウンド制: 先に1回ラウンド勝利をしたチームは試合勝利となる。

3ラウンド制: 先に2回ラウンド勝利をしたチーム、もしくは1回ラウンド勝利と2回ドローをしたチームは試合勝利となる。

5ラウンド制: 先に3回ラウンド勝利をしたチーム、もしくは2回ラウンド勝利と3回ドロー、または1回ラウンド勝利と4回ドローをしたチームは試合勝利となる。

キラーサイドの獲得ポイントは犠牲になったサバイバーの数である。サバイバーを全滅させた場合は、1ポイントがさらにプラスされる。サバイバーの獲得ポイントは生き残ったサバイバーの数である。サバイバーが全員生き残った場合、1ポイントがさらにプラスされる。

チームの獲得ポイントは毎ラウンドのポイントの合計である。より多くのポイントを獲得したチームの勝利とする。

処刑されたサバイバー	サバイバー側ポイント	キラー側ポイント
0	5	0
1	3	1
2	2	2
3	1	3
4	0	5

例:

チームAのサバイバーを3名処刑した場合→チームAの獲得ポイントは3になる、チームBの獲得ポイントは1になる、

チームBのサバイバーを4名処刑した場合→チームAの獲得ポイントは0になる、チームBの獲得ポイントは5になる

4.7 ラウンド勝利回数で勝敗判定できない場合のルール

4.7.1 全試合の合計ポイントがより高いチームが試合勝利となる。同じ場合は延長戦となる。

4.7.2 延長戦

1) 延長戦を1ラウンド行い、延長戦のポイントがより高いチームの勝利とする。

2) 延長戦のポイントが同値の場合は、延長戦時スコアボードを比較し、チーム全員の総計スコアがより高い方を勝者とする。

3) 延長戦の総計スコアでも同値の場合は、本日両チームの間で行われた全ての試合の合計総計スコアを比較して、結果を判定する。

4.8 試合用のアカウントについて

選手は自身のモバイルのアカウントで試合に参加しなければならない。他人のアカウントの使用は禁止する。他人のアカウントであることが発覚した場合にはeスポーツ事務局が当該選手と所属チームに対してペナルティを課す。

4.9 試合用のデバイスについて

大会期間中、選手は自身のデバイスで試合を行う必要がある。選手はチャンピオンシップ用のDiscord サーバーの特定チャンネルにてチームメンバーと交流することができる。大会の円滑な運営を維持するために、審判員は選手に特定のソフトウェアの利用を要求する権利を持つ。

4.10 賞金・賞品

賞金総額は 200 万円(税抜)である。各順位が獲得する賞としての金銭(以下「賞金」とする。)は以下の通りである。

賞金

順位	賞金額(日本円)	パーセンテージ	トータル賞金額(日本円)
全国1位	1000000	50%	2000000
全国2位	500000	25%	
全国3位	200000	10%	
全国4位	100000	5%	
東日本3位	50000	2.5%	
西日本3位	50000	2.5%	
東日本4位	50000	2.5%	
西日本4位	50000	2.5%	

賞品

順位	イリデスントシャード
全国1位	10000 / 1人 + ゲーム内限定カスタムスキン1セット
全国2位	10000 / 1人
全国3位	5000 / 1人
全国4位	5000 / 1人
東日本3位	3000 / 1人
西日本3位	3000 / 1人
...(32位まで)	3000 / 1人

賞金・賞品獲得者として、選手はチャンピオンシップの規約を遵守しなければならない。グループステージに進出した全チームがイリデセントシャードを得られる。また、決勝ステージに進出した全チームが賞金を得られる。賞金・賞品はチームリーダーに渡され、チームリーダーが各チームメンバーに分ける。あらゆる場合においてeスポーツ事務局は賞金・賞品分配にて発生した問題の責任を取らない。賞金・賞品獲得者が何らかの理由で賞金・賞品を受け取れなかった場合、補填は一切行わない。賞金・賞品は受け取らなければならない、異議申し立ても行ってはいけない。eスポーツ事務局が許可した場合を除き、賞金・賞品の譲渡や転売、お金に換えてはいけない。何らかの原因で賞金・賞品を授与できない場合、eスポーツ事務局は更に価値のある賞金・賞品を代替品として渡す権利を持つ。賞金・賞品獲得者が賞品・賞金を受け取る意思がない場合には補償を行わない。

東・西日本3位及び4位の判定は、東・西日本準決勝戦の全参加試合で収めた合計ポイント(キラーポイント及びサバイバーポイント)で判定する。同値の場合は合計総計スコアで結果を判定する。

4.11 キャラクターの禁止

4.11.1 eスポーツ事務局は大会開催期間中に特定のキャラクターの利用を禁止する権利を持つ。

4.11.2 サバイバーサイドのチームは各メンバーで違うキャラクターを使用しなければならない。

4.12 アイテムの禁止

4.12.1 サバイバーは鍵の持ち込みをしてはいけない。

4.12.2 サバイバーはチェストから出るアイテムを自由に使用して良い。

4.12.3 eスポーツ事務局は大会開催期間中に特定のアイテムの利用を禁止する権利を持つ

4.13 アドオンの禁止

4.13.1 サバイバーはアドオンを使用してはいけない。

4.13.2 キラーはベリーレアのアドオンを1つまで使用できる、もう1つのアドオンはレアもしくは、さらにレア度が低いものでなければならない。

4.14 オファリングの禁止

選手はあらゆるオファリングを使用してはいけない。

4.15 パークの禁止

各サバイバーはそれぞれ違うパークを使用しなければならない。また、選んだサバイバーの固有パークを2つ以上使用しなければならない。

スタッフは前半戦・後半戦それぞれの開始前に禁止事項を確認する。確認時に禁止されたことが判明した場合には、当該チームを厳しく注意する。3回注意を受けたチームは失格とする。試合開始後、禁止されたことが判明した場合には、当該チームは即時に失格とする。

5 大会の進行

5.1 試合中止と再試合について

5.1.1. チャンピオンシップは試合中止を行わない。

5.1.2. チャンピオンシップにおいて、審判員とeスポーツ事務局は以下の状況において再試合を検討する。

- 1) 試合開始後 1 分以内に接続が切れた選手がいる。
- 2) 試合開始後 1 分以降にキラーの選手が優勢なタイミングで接続が切れた。
- 3) 試合開始後 1 分以降にサバイバーの選手が優勢なタイミングで接続が切れた。
- 4) 試合のサーバーに異常が発生、又はゲームにバグが発生していて、試合に対して不可逆的な影響を与えている。優勢かどうかは審判員が決める。異議申し立てを行う場合はeスポーツ事務局が仲裁に入る。

5.1.3 再試合になった場合は、あらゆるキャラクター・マップ・アドオン・パークは再試合前と全く同じものを選択しなければならない。同じものを選択しなかった場合、審判員は選手に対して同じになるように調整を要求する権利をもつ。意図的に変えた場合は警告ペナルティを与える。

5.2 試合に対する異議申し立て

5.2.1 発生する場合

チャンピオンシップの最中に口論が発生した場合は、チームのチームリーダー並びに選手は無条件で審判員からペナルティを受ける。試合の判定に対して異議がある場合は、申請方法に従いeスポーツ事務局に対して異議申し立てをする。

5.2.2 申請方法

試合終了後 5 分以内にその試合の審判員に Discord で連絡し、異議申し立てを行う。時間を超過した場合、チームは結果を受け入れたとみなし、その後の異議申し立てをeスポーツ事務局は受け入れない権利をもつ。

5.3 チートとペナルティ

5.3.1 試合中にゲーム画面や効果音、キャラクタースキルなどのゲーム内容を変更するあらゆる補助ツールの使用を禁止する(Discord などは除く)。

このルールに違反する選手がいた場合はチートツールの使用と同様にチームの大会参加資格と賞金を剥奪し、当該選手の今後の大会参加を禁止することが可能である。

5.3.2 試合でゲーム内において正常プレイにより獲得していない道具やキャラクター、公式がまだ正式に発表を行っていない道具やキャラクターの使用を禁止する。

このルールに違反する選手がいた場合はチートツールの使用と同様にチームの大会参加資格と賞金を剥奪し、当該選手の今後の大会参加を禁止することが可能である。

5.3.3 試合でイヤホン、コントローラー等の一般的に使用されるデバイス以外の補助デバイスの使用を禁止する(公式が提供しているデバイスを除く)。特別に使用しなければいけない理由がある場合は、事前に審判員に対して申請を行う必要がある。

このルールに違反する選手がいた場合はチートツールの使用と同様にチームの大会参加資格と賞金を剥奪し、当該選手の今後の大会参加を禁止することが可能である。

5.3.4 試合に対して不公平な影響を与えるバグや不具合の利用を禁止する。

5.3.5 大会を破壊、邪魔するあらゆる行為はチートと見なす(故意に接続を切る、ゲームの起動を故意に遅らせる、DDoS 攻撃など)。

5.4 偽試合

大会に参加する選手(チーム)は試合に対してアスリートとしての意識を持って挑むべきである。故意に負けることや、八百長を行うことを禁止する(詳細は大会ルール 6.2 を参照)。発覚した場合はその場で大会参加資格を取り消し、今後の大会参加を禁止することが可能である。

偽試合行為はこの限りではないが以下のようなものである:

- 1) 替え玉出場: 大会期間に選手が他人に試合進行を依頼することを禁止する(個人のアカウントやデバイスを他人に操作してもらうなど)。また、他の選手の代わりに試合進行をしてはいけない。
- 2) 共謀試合: 2名もしくは2名以上の選手が合意し、試合を故意に負けたり、敵が有利に立つように仕向けたり、利益を得るようにすることを禁止する。事前に賞金を分けるなど、報酬を用意してはいけない。
- 3) 八百長試合: あらゆるチームメンバーは八百長を提案、同意、企画してはいけない。八百長試合は如何なる状況でも厳格にペナルティを与え、今後の大会参加を禁止することが可能である。

5.5 大会放棄

原則チームは大会を棄権してはいけない。チームメンバーが棄権する姿勢を改めない場合、eスポーツ事務局は当該チームメンバーが参加を放棄したとみなし、このチームメンバーは三年間関連大会に参加することを禁止とする。当該チームの対戦相手のチームは不戦勝とし、eスポーツ事務局は棄権したチーム及び選手に対してペナルティを課す権利をもつ。

5.6 身体の異常

試合中に選手個人の要因(健康状態など)によりやむを得ず試合を続行できなくなった場合は、eスポーツ事務局は実際の状況を踏まえて判断する。選手は Discord のチャンネルにてeスポーツ事務局に連絡する必要がある。

5.7 他の行為

5.7.1 試合を正常に進行するため、選手は審判員やスタッフの指示に従う必要がある。

やむを得ない状況以外に、選手もしくはチームが資料提出を遅れたり、配信の邪魔をしたり、如何なるeスポーツ事務局に支障を起こした行為がeスポーツ事務局に判定された場合に、当該選手もしくはチームに対して警告、更には試合判定をポイントに拘わらず負けにする権利を持つ。行為が非道な場合は大会参加資格、賞金を取り消す。

5.7.2 オンラインの大会で選手が煽ることを禁止する。

煽りとは他の選手に対して罵声を浴びさせる、挑発、侮辱などである。上記の行為を1回でも行った選手には厳しい警告を与える。二回目以降、審判員は当該チームの試合判定をポイントに拘わらず負けにする権利を持つ。行為が非道な場合は大会参加資格を取り消す。

5.7.3 チート行為。

チャンピオンシップおよび大会期間外、あらゆる選手、チーム及び組織はゲームソフトに対してあらゆる修正をしてはいけない。あらゆるチートデバイス、ソフト、またそれに類似したものを使用した場合はチート行為とみなす。このルールに違反する選手がいた場合はチームの大会参加資格と賞金を剥奪し、当該選手の今後の大会参加を禁止することが可能である。

5.7.4 守秘義務。

eスポーツ事務局が許可するまでにチームは許可なく大会に関するあらゆる情報を発表してはいけない。チームメンバーはeスポーツ事務局により提供されているあらゆる情報に対して守秘義務がある。

5.7.5 選手行為調査。

eスポーツ事務局が1名のチームメンバーに対して事情聴取をした場合、その選手は正直に答える義務がある。その選手が情報を隠し、嘘をついて調査の邪魔をした場合はそのチームメンバー1名に対してペナルティを課す。

5.7.6 大会参加者と大会参加チームはeスポーツ事務局の決定を拒否することはできない。

5.7.7 eスポーツ事務局はこの大会ルールに従い判断する。大会ルールに記載のない状況や大会ルールに従った方が不平になる場合、eスポーツ事務局が最終決定権を持つ。

5.8 選手による生配信

試合の公平性を保つため、試合中、大会に参加するあらゆる選手は配信をしてはいけない。

5.9 大会の帰属権

大会の進行に伴い、公式は上記の大会ルールと試合の流れを更新する権利を持つ。また最終的な解釈権はNetEaseが持つ。チャンピオンシップはNetEaseが開催し、Behaviour(以下「BHVR」)はチャンピオンシップの運営に関する責任を負わない。大会ルールに変更がある場合は公式サイトにて更新され、Discord サーバーで告知される。

6 法務

6.1 責任の制限

いかなる場合もeスポーツ事務局は責任を負わないものとし、参加者は以下に関連する内容に対し、いかなる請求もeスポーツ事務局へ行うことができません。

- 1) 遅刻、紛失、誤った指示、誤った理解、不十分な指示、改ざん、侵害、または破損した通知および/または返信、技術的な理由で保存できない試合状況など
- 2) チャンピオンシップのウェブサイトでの送信または非送信やゲームに関連する誤動作など、チャンピオンシップへの参加に影響を与える可能性のあるコンピュータ、オンライン、ソフトウェア、ハードウェアまたは技術的な誤動作を含むあらゆる問題
- 3) チャンピオンシップの運営に関連して、利用した機器またはプログラムによって引き起こされた、もしくは本eスポーツ事務局で発生した技術的または人的エラーによって提供された、間違っまたは不正確な情報。
- 4) エラー、省略、中断、削除、欠陥、動作または伝送の遅延、通信回線の障害、盗難や破壊、不正アクセス、または対戦相手の変更
- 5) 技術的障害など、eスポーツ事務局また(セクション 6.6 で定義)の範囲を超えた理由を含む、何らかの理由でチャンピオンシップを予定通り実施できないこと
- 6) 参加者による賞品またはその一部の受領、使用、受領、または喪失 日本の法律内において、偶発的または結果的な損害に対する責任の制限または除外が認められていない場合があります。その場合、上記の制限または除外は参加者の全体または一部に適用されない場合があります。

6.2 行動

チャンピオンシップへの参加者は、チャンピオンシップのウェブサイトに掲載されるチャンピオンシップルールに従うことに同意します。また、参加者はeスポーツ事務局の決定に従い、異議を申し立てないことに同意します。

チャンピオンシップへの参加の間、参加者は下記およびセクション 5.7 で設定された制限に従います。

- a. ゲーム、チャンピオンシップ、eスポーツ事務局、BHVR、ライセンサー、関連会社、パートナー、従業員、第三者または他のブランドを中傷するようなコメントをしないこと。またビジネスおよびビデオゲーム業界におけるゲームまたはeスポーツ事務局とBHVRの評判を低下させるような言動をしないこと。
- b. 人種、性別、宗教、国籍、障害、性的指向、年齢に基づく偏見、人種差別、差別を助長する不適切な言葉やコンテンツを使用したり、侮辱的、冒瀆的な言葉、有毒な行動、標的型攻撃を行ったりしないこと。
- c. 薬物やアルコールの影響下にいないこと
- d. ゲームの一部ではない、またはeスポーツ事務局によって事前に提供もしくは承認されていない音楽を使用しないこと
- e. 参加者が知的財産権を所有していないコンテンツ、たとえば、有名人を含む第三者の名前、画像、ロゴ、アートワーク、または肖像を許可なく使用しないこと
- f. 賭博者や胴元と提携すること、または直接的または間接的に賭けやギャンブルを支援する可能性のある情報を提供することなど、いかなる形態の賭けやギャンブルに関与しないこと
- g. 上記のセクション 5.4 に従い、個人またはチームはプレーする前またはプレー中に調整することにより、八百長を行わないこと
- h. ゲーム内、個人的、公式および非公式問わず、プレイヤー、チーム、eスポーツ事務局、BHVRなどへ嫌がらせを行わないこと

eスポーツ事務局は、以下の場合において独自の裁量により参加者を失格にする権利を持ちます。

(a)チャンピオンシップルールへ違反した場合(b)チャンピオンシップの参加登録または運営を改ざん、または改ざんしようとした場合(c)他の人を虐待、脅迫、または嫌がらせをする意図でスポーツマンシップ、またはマネーに反した行動を取った場合。問題の人物に対し、法的措置を取る場合があります。

6.3 個人情報と承認

eスポーツ事務局 およびチャンピオンシップ管理者は、本eスポーツ事務局のみを目的として、登録および賞品の配布中に参加者から提供された個人情報を収集、処理、および使用するとともに、eスポーツ事務局のウェブサイトとソーシャルメディアページでのチャンピオンシップとゲームの宣伝のため使用します。eスポーツ事務局およびチャンピオンシップの管理者は、該当するデータ保護規則および法律およびプライバシーポリシーに従って、そのような個人情報を処理します。適用される法律に従い、参加者は、eスポーツ事務局に連絡することにより、個人データにアクセス、削除、および修正する権利を有する場合があります。

チャンピオンシップ参加に伴い、参加者は、eスポーツ事務局 およびチャンピオンシップ管理者に(以前に受賞者からeスポーツ事務局 およびチャンピオンシップ管理者へ提出した)個人情報の取消不能でロイヤリティフリーのライセンスおよび許可を提供するものとします。この個人情報は、ゲームおよび/またはチャンピオンシップに関する宣伝目的で、既存および新しいメディアおよびプラットフォームで、チャンピオンシップの終了時から5年間、いかなる形の補償または事前の通知無しに使用されます。

6.4 知的財産

チャンピオンシップ関連のすべての資料は、知的財産(商標、商号、ロゴ、販促資料、Web ページ、ソースコード、図面、イラスト、スローガン、表現を含むがこれらに限定されない)によって保護されており、eスポーツ事務局および関連会社に所有しています。eスポーツ事務局の事前の書面による同意なしにそのような保護された素材を使用することは固く禁じられています。

チャンピオンシップへの参加者の参加が宣伝目的でeスポーツ事務局(「映像」)によってストリーミングおよび/または記録された場合、参加者はeスポーツ事務局およびその権利を割り当てた委託先およびそのライセンサーにプライバシーが保護された状態で提供することに同意するものとします。これに該当する場合、映像に含まれ

る、またはそれに関連する、および/またはチャンピオンシップに関連する、永続的かつすべての言語でのすべての知的財産権（総称して「eスポーツ事務局 財産」）を独占的に所有します。参加者は、eスポーツ事務局 およびライセンサーに、そのような eスポーツ事務局 プロパティ（現在存在するか、構想されているか、作成されたか、後で開発されたかに関わらず）のすべての権利、権限、および利益を全世界で、現在 知られている、または知られていない用途、メディア、手段、および搾取の形態に対し永久に譲渡することに同意します。eスポーツ事務局 プロパティの範囲外のコンテンツに対しても、参加者は(a)eスポーツ事務局 およびそのライセンサーに対するあらゆる種類の権利、請求、および訴訟原因の執行を無条件かつ取消不能な形で放棄します(b)eスポーツ事務局 およびそのライセンサーに、(公的またはその他を問わず)永続的、取消不能、全額支払い済み、ロイヤリティフリー、譲渡可能、サブライセンス可能、独占的、世界的な権利および使用、複製、配布、表示、および実行のライセンスを譲渡します。そのような eスポーツ事務局プロパティのすべてまたは一部を、既存および新規の任意の形式またはメディアで、二次著作物としても 変更、使用、および活用されます。参加者はさらに、合法の範囲内で参加者が持ちうる eスポーツ事務局 プロパティの著作権および完全性に関する「著作者人格権」またはその他の権利を、取消不能な形で放棄します。チャンピオンシップ管理者は、eスポーツ事務局 の要求に応じて、eスポーツ事務局 およびそのライセンサーがすべてのタイトルまたは保護を取得できるようにするため、または eスポーツ事務局 およびそのライセンサーからの合理的な要求に基づき、これらのチャンピオンシップルールによって取得された権利を実行できるようにするために、特に映像や、およびその目的のために eスポーツ事務局が必要とする書類を制作するため、必要なことを実施します。

参加者は eスポーツ事務局に、参加者の名前と肖像を使用、複製、編集、変更、アップロード、投稿、配布、展示し、公に実行するための金銭的補償なしに、永久に全世界での権利とライセンスを付与しますが、義務はありません。知られている、または今後現れるソーシャル メディアチャネルすべてのメディアおよび形式を含みます。これには以下が含まれますが、これらに限定されません。(i) 現在知られているまたは今後開発される eスポーツ事務局 のソーシャルメディアサイトのすべて。Twitch、Facebook、YouTube、Twitter、および eスポーツ事務局 のすべての Web サイトが含まれますがこれらに限定されません。(ii)eスポーツ事務局 およびその製品とサービスに関連する企業、マーケティング、販促資料。これには、販売またはその他の種類のプレゼンテーション、商業見本市、eスポーツ事務局 で使用される写真の配置、画像、ビデオ、ポスター、宣伝、または eスポーツ事務局 の顧客の販売場所、印刷媒体、インターネット、ワイヤレステクノロジー、新聞およびプレスファイル、新聞およびプレス記事、eスポーツ事務局の企業、販促および宣伝文書が含まれますが、これらに限定されません。

6.5 ソーシャルメディアへの投稿

参加者は大会試合中、Facebook、Twitter、YouTube、Twitch および Discord などのSNSで投稿してはならない。

6.6 オーガナイザーと管理者

チャンピオンシップは下記が管理し、賞金を提供されます。

NetEase

10 Collyer Quay #10-01, Ocean Financial Centre, Singapore 049315

チャンピオンシップ管理者が賞品を配布します。

チャンピオンシップ管理者 とNetEaseは、まとめて「eスポーツ事務局」と定義されています。

6.7 苦情と断性

これらのチャンピオンシップルールの受諾は、関係者間で法的拘束力があります。これらのチャンピオンシップルールのいずれかの条項が、管轄権を有する裁判所または行政裁判所によって、適用法の下で違法または執行不能であると判断された場合、そのような条項はこれらのルールから除外され、残りの条項は引き続き完全に効力を有します。eスポーツ事務局がこれらの規則のいずれかの条項を施行しなかった場合でも、その条項の放棄を構成するものではありません。DEAD BY DAYLIGHT MOBILEおよびその他の関連する商標とロゴは、Behaviour Inc.に帰属し、無断転載を禁じます。

参考資料: 身分証明書例

東・西日本ベスト8決定戦、東・西日本ベスト4決定戦、東・西日本準決勝戦、東・西日本決勝戦、全国決勝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。

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