

# NEW STATE OPEN CUP

## 大会規約

### 1. 総則

#### 第1章 本規約の目的

この「NEW STATE OPEN CUP大会規約」(以下「本規約」という。 )は、株式会社KRAFTON(以下「当社」という。 )が主催・運営するPUBG: NEW STATE(以下「本ゲーム」という。 )の公式大会である「NEW STATE OPEN CUP」(以下「本大会」という。 )の運営ルールを定めることを目的とする。

#### 第2章 契約の成立

本大会への出場を希望する選手は、本規約に同意のうえ、当社が別途指定する応募フォームに必要事項を入力し、当社に送信しなければならない。当該送信が行われた時点(以下「申込時」という。 )で、本大会に出場する選手(以下「選手」という。 )と当社との間に、本規約を契約条件とする契約(以下「本契約」という。 )が成立し、その効力を生じるものとする。

### 2. 大会参加

#### 第1章 選手の資格等

##### 第1条 資格

選手は、以下の各号に別段の定めがある場合を除き、申込時から本大会の終了までの間(当該選手が所属するチームが敗退した場合はその時点までの間とする。 )、以下のすべての要件を充足しなければならない。第4編(ペナルティ規定)の定めにかかわらず、以下のいずれかの要件を欠くこととなった場合、当該選手は、それ以降本大会に出場できないものとする。また、当該選手がそれ以降に本大会の試合に出場していたことが後日判明した場合は、当社の裁量で当該試合の結果を取り消すことができるものとする。ただし、以下のいずれかの要件を欠く場合でも、当社の判断により、本大会への出場を認める場合がある。なお、申込時よりも後に、選手が以下のいずれかの要件を欠くこととなった場合、当該選手が所属するチームはその旨を直ちに当社に報告しなければならない。

1. 2022年3月10日時点で満18歳以上を満たすこと。
2. 申込時において20歳未満である場合、本大会への出場にあたり法定代理人(親権者または未成年後見人をいう。以下同じ。 )の同意を得ていること。
3. 申込時において20歳未満である場合、当社の求めに応じて、当社が別途指定する保護者同意書を提出すること。
4. 次章に定めるチームに所属すること。
5. 本大会への出場に際して2つ以上のチームに所属していないこと。
6. 登録情報に虚偽がないこと。
7. 日本国籍、または日本での永住権、特別永住権もしくは在留資格があること。
8. 当社と日本語でのコミュニケーション対応が可能であること。
9. 本大会における選手の募集が開始された日(以下「募集開始日」という。 )から起算して過去6か月の間、当社または運営委託先企業の役員および従業員(派遣社員およびアルバイト等を含む。 )ではなかったこと。
10. 当該選手が過去に当社からゲーム大会への出場禁止処分を受けたことがなく、かつ、現に受けていないこと。
11. 当該選手のすべての本ゲームにおけるプレイアカウントが当社から接続禁止処分(利用停止措置)を現に受けていないこと。ただし、本号の要件を充足しない場合であっても、当社の判断により本大会への出場を認める場合がある。
12. 本大会出場選手として節度をもった行動を取ることができ、日本における本ゲームのプレイヤーの模範となれるよう努力することが出来ること。
13. 以下に列挙する商品やサービス(以下「禁止広告物」という。 )を販売または提供している者(以下「禁止広告物提供者」という。 )と過去にスポンサー契約を結んでいたことがなく、かつ、現に結んでいないこと。
  1. 販売または飲用が禁止されているアルコール飲料その他酩酊性物質。
  2. ポルノ、たばこ、賭博、違法薬物、無承認無許可の医薬品、火気類、拳銃類または弾薬、その他日本国内で販売が禁止されているもの。
  3. メーカーが意図していない方法により販売または提供されている商品またはサービス。
  4. 本ゲームその他の当社が提供するゲームの利用規約に違反する商品またはサービス。
  5. 当社が販売または提供する商品またはサービスと競合する商品またはサービス。
14. 禁止広告物を販売または提供したことがなく、かつ、現にそれらの行為を行っていないこと。
15. 禁止広告物および禁止広告物提供者を広告・宣伝(広告・宣伝の方法は問わないものとする。

以下同じ。)したことがなく、かつ、現にそれらの行為を行っていないこと。

16. 自己および自己の親族が、現在および将来にわたって、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、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。以下同じ。)に該当せず、かつ、反社会的勢力と関係を有しないこと。

#### 第2条 選手の資格剥奪

前条および第4編(ペナルティ規定)の定めにかかわらず、当社もしくはKRAFTONが選手の本大会への出場資格剥奪を合理的に決定した場合、当該選手はそれ以降本大会に出場できないものとする。また、当該選手がそれ以降に本大会の試合に出場していたことが後日判明した場合は、当社の裁量で当該試合の結果を取り消すことができるものとする。

#### 第3条 申込時に入力が必要な事項

選手は、本大会への出場を申し込むにあたり、当社が別途指定する応募フォームに以下の必要事項を入力(第8号、第9号については資料の添付とする。)のうえ、当社に送信しなければならない。当社に送信した情報の変更は原則として認められないため、入力間違いには十分注意されたい。

1. チームリーダーのキャラクター名
2. チームリーダーのアカウントID
3. 各メンバーのキャラクター名
4. 各メンバーのアカウントID
5. チーム名
6. チーム名(フリガナ)
7. チーム名略称(英字2~3文字を使用したチーム名の略称をいう。以下同じ。)
8. チームリーダーの身分証明書
9. 各メンバーの身分証明書
10. 保護者同意書(当該選手が申込時において20歳未満である場合に限る。)
11. メールアドレス

### 第2章 チーム構成

#### 第1条 チームの要件

選手の所属するチーム(以下「チーム」という。)は、本大会の開催期間中、以下のすべての要件を充足していなければならない。各選手は、自己が所属するチームが以下の要件を充足することについて、責任を負うものとする。

1. 申込時以降、チーム構成を変更しないこと。
2. 4名または5名の選手が所属していること。
3. 所属選手のうち1名をチームリーダーとして指定していること。なお、チームリーダーとは、当社との連絡を行う役割を担う者をいい、以下同じとする。チームリーダーは、メールやDiscord等の当社が指定する手段によって当社と連絡を取り合える者でなければならない。

#### 第2条 アクティブ・ロースター

第1項 各試合に出場する選手(以下「アクティブ・ロースター」という。)は1チームにつき4名とする。

第2項 決勝戦において、チームは、当社が別途指定する期日までに、当社が別途指定する形式で、当社に対してアクティブ・ロースターを申請しなければならない。なお、当社が別途認めた場合を除き、試合当日のマッチ間のアクティブ・ロースターの変更は認められない。やむを得ない場合の当日の試合間のロースター変更は都度運営の承認を得なければならない。

第3項 予選と準決勝においては、原則として最初の試合に出場した4名で試合を行うが、マッチ間において参加登録済みの選手の中での出場メンバーの変更が可能である。

### 3. 競技規定

#### 第1章 大会の構成

##### 第1条 大会の構成

第1項 本大会は、予選をグループ分けを行い2日間に分け、各グループあたり5マッチを実施。準決勝をグループ分けを行い各グループ5マッチを1日実施。決勝を1グループで1日5マッチを2日間行い計10マッチでの実施となる。

##### 第2条 予選について

第1項 応募チームは、2022年4月23日および4月24日に実施する予選に参加可能でなければならない。

第2項 応募チーム数に応じての予選グループ数と各グループの参加チーム数は変動する。

第3項 マッチ毎にチームの順位および当該チームの所属選手のキル数に応じてポイント が付与され集計される。(付与されるポイントの詳細、グループ順位および総合順位の決定方法は、第2章(大会の方式)に定め

るものとする。以下同じ。)

第4項 各予選の上位チーム、最大32チームが準決勝に進むことができる。

第5項 予選は全試合オンラインで行われる。

第6項 当日欠場チームが出た場合、運営判断により再度グループ分けを行う可能性がある。ただし、原則として当日不参加のチームは棄権扱いとする。

#### 第3条 準決勝について

第1項 準決勝参加チームは、2022年4月30日に実施する準決勝に参加しなければならない。

第2項 準決勝では、予選成績に応じてグループ分けを行う。

第3項 マッチ毎にチームの順位および当該チームの所属選手のキル数に応じてポイントが付与され集計される。

第4項 準決勝の結果により上位チーム計8チームが決勝に進むことができる。

第5項 準決勝は全試合オンラインで行われる。

第6項 当日欠場チームが出た場合、運営判断により再度グループ分けを行う可能性がある。ただし、原則として当日不参加のチームは棄権扱いとする。

#### 第4条 決勝について

第1項 決勝参加チームは、2022年5月7日、5月8日に実施する決勝に参加しなければならない。

第2項 マッチ毎にチームの順位および当該チームの所属選手のキル数に応じてポイントが付与され集計される。

第3項 全試合オンラインで行われる。

## 第2章 大会の方式

本大会は以下の方式で実施される。

1. SQUADで行う。
2. エクストリームBRモードで行う。
3. 使用するサーバーはASIAサーバーとする。
4. カスタムルームを使用する。
5. 使用するマップは「Troj」とする。ただし、当社の判断でマップを変更、削減または追加できるものとする。
6. 視点は「TPP」を使用する。なお、TPP/FPP視点切り替え機能の使用は認められる。
7. リクルート機能はカスタムルーム設定にて無効とする。
8. 下記のカスタマイズ、アタッチメントの使用は禁止とする。
  - ・クロスボウ カスタマイズ: マグネット爆弾
  - ・M416、Beryl M762 アタッチメント: グレネードランチャー

使用が確認された場合、その内容と程度を考慮してペナルティを付与する。

9. 各マッチ終了後に、当該マッチにおけるチームが生存した順位(以下「生存順位」という。)および所属選手のキル数に応じて、以下のとおりポイントが付与される。チームの生存順位に応じたポイント(以下「生存ポイント」という。)と所属選手のキル数に応じたポイント(以下「キルポイント」という。)の合計が当該チームのポイント(以下「チーム獲得ポイント」という。)となる。なお、所属選手のキル数とは、マッチ終了時にゲーム内で算出される当該選手のキル数をいうものとする。

[生存ポイント]

1位:10

2位:6

3位:5

4位:4

5位:3

6位:2

7位:1

8位:0

キルポイント:1キル1

10. 各試合におけるチームの順位は、当該試合における累計チーム獲得ポイントの多寡によって決定する。当該ポイントが同数の場合、以下の各基準を、試合順位が決定するまで上から順に適用するものとする。
  1. 当該試合における累計1位獲得数が多いチームを上位とする。
  2. 当該試合における累計生存ポイントが多いチームを上位とする。
  3. 当該試合における累計キルポイントが多いチームを上位とする。
  4. 当該試合の最終マッチにおける生存順位が上位のチームを上位とする。

8. 各マッチ終了後、出場選手のいずれか1名は、当該マッチ終了後のマッチ結果画面のスクリーンショットを

撮影する必要がある。

9. 選手は、各マッチ終了後、5分以内に限り、マッチ結果に関して、当社に抗議することができる。当該抗議が行われた場合、当社は、当該抗議の内容を精査するものとし、必要に応じて当社が適切と判断した対応を行うものとする。ただし、選手は、当社に対して、前号のスクリーンショットを提出していない場合、当該抗議を行うことは認められない。
10. カスタムルームの詳細設定は当社が行うものとする。

### 第3章 注意事項

#### 第1条 注意事項

##### 第1項 ゲームのバージョン

1. 本大会は、当社が提供している本ゲームの最新バージョンを使用して実施するものとする。
2. 本ゲームのアップデートが行われた場合、各マッチ開始時点におけるアップデート後の最新バージョンを使用して実施するものとする。
3. 前各号の定めにかかわらず、やむを得ない事由があると当社が認める場合、選手は当社が指定したバージョンの本ゲームを使用して、本大会を実施することができる。

##### 第2項 本大会における選手の接続

1. チームリーダーは、当社が別途指定する時刻までに、当社が別途指定するDiscord内チーム専用チャット(以下「大会チャット」という。)に接続しなければならない。なお、当社による大会チャットへの案内は、チームリーダーに対してのみ行われるものとする。
2. チームリーダーと選手は、当社が別途指定する時刻までに、当社が別途指定するGame.tvの大会ページにてエントリーを行わなければならない。
3. 質疑応答は、大会チャットでのみ受け付けるものとする。ただし、当社が別途認めた場合はこの限りではない。
4. マッチ中のボイスチャットについては、当社が別途指定を行った場合を除き、特段の制限はないものとする。ただし、選手がマッチ中に同じチームの選手以外の者とボイスチャットを行うことは禁止する。
5. 選手は、当社の求めに応じて、不正行為対策を行わなければならない。
6. チームリーダーは、大会チャットにてカスタムルームが作成されたことを確認次第、マッチが開始するまでに指定されたカスタムルームに選手全員を接続させ、用意されたチームスロットに移動したうえで、マッチが開始するまで待機しなければならない。
7. チームリーダーは、当社が別途指定する集合時刻までに大会チャットに接続しなければならない。集合時刻になっても大会チャットに接続せず、かつ、集合時刻までに当社に遅延に関する合理的な理由を説明しなかった場合は、当該チームリーダーが所属するチームは、全マッチに接続する権利を失うものとする。
8. 選手が使用するアカウントについて、選手は自身の責任のもと管理しなければならない。

##### 第3項 本大会におけるマッチのやり直し

1. 選手によるカスタムルームへの接続後、輸送機が発進した時点でマッチ開始とする。
2. 本項に別段の定めがある場合を除き、マッチ開始後は、マッチのやり直しは実施しないものとする。
3. マッチが正常に開始した後、選手側で接続が切断された場合、再接続機能を使って復帰できればそのまま当該マッチに出場することができる。復帰できなかった場合、当該選手の獲得するキルポイントはマッチ終了時にゲーム内で算出されるキル数に応じて付与される。
4. ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形や、立ち入り出来ない場所に侵入してキャラクターが行動不能になった場合は、選手の自己責任とし、マッチのやり直しは実施しないものとする。
5. 選手が準備した端末におけるトラブルは、すべて当該選手の責任とし、仮に当該トラブルが生じた場合であっても、試合の中断や、マッチのやり直しは実施しないものとする。
6. 前各号の定めにかかわらず、当社の判断により、マッチのやり直しを実施する場合がある。

##### 第4項 その他大会の進行

1. 選手は、当社が別途指示した場合は、当社が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本大会に出場するものとする。
2. 各マッチの受付時点において、2名以上の選手を揃えられなかったチームは、そのマッチに参加する事は出来ず、当該マッチにおける獲得ポイントは0とする。ただし、当社が別途出場を認めた場合はこの限りではない。
3. イヤホン、ヘッドセット等のオーディオ関連機器、Bluetooth接続をとまなわない操作を補助する周辺機器(指サック、固定スタンド等)、充電ケーブルの使用は認められる。キーボード/マウスを接続してのプレイ、エミュレーターを用いてのプレイ、無線または有線で接続して使用するコントローラーなどの操作を補助する周辺機器を用いてのプレイは認められない。
4. 本大会で使用する端末は、選手個人が準備した端末とする。使用端末は、タブレットまたはスマートフォン端末のみ認められる。
5. 前各号のほか、別途当社の指示があった場合には、当該指示に従うものとする。

#### 第4章 選手の義務

選手は、以下の各号に別段の定めがある場合を除き、申込時から本大会の終了までの間(当該選手が所属するチームが敗退した場合はその時点までの間とする。)、以下の各号に定める義務を負うものとする。

1. 当社の求めに応じて、本大会の試合および当該試合の準備に必要な行事(リハーサルなど)に参加すること。
2. 日本国内に在ること。
3. 当社の求めに応じて、キャラクター名を変更しチーム内でのキャラクター名の構成を統一すること。その際に必要となるアイテムは別途付与される。
4. チーム名が他チームと重複した場合、当社の求めに応じてチーム名を変更すること。なお、原則として、チームリーダーによる申込が先に行われたチームに当該チーム名の使用を認めるものとする。
5. 当社が不適切と判断した場合、当社の求めに応じて、当該チーム名およびキャラクター名を変更すること。
6. 登録したメールアドレスへの当社からの連絡を確認できる環境にすること。
7. 当社の求めに応じて、大会チャットに接続すること。なお、チームリーダーは、大会チャットにてカスタムルームが作成されたことを確認次第、マッチが開始するまでに指定されたカスタムルームに接続し、用意されたチームスロットに移動したうえで、マッチが開始するまで待機しなければならない。
8. 当社が別途指定する不正行為対策を実施すること。
9. SNSその他のソーシャルメディア(以下総称して「SNS」という。)を使用する場合、自身の言動に責任をもつこと。出場選手として相応しくない言動があったと当社が判断した場合はペナルティを科すことがある。
10. 他の選手、本大会運営スタッフを尊重しスポーツマンシップ・紳士の行動を心掛けること。出場選手として相応しくない言動があったと当社が判断した場合はペナルティを科すことがある。
11. その他前各号に付随する事項に対応すること。
12. 自己の所属するチームをして、本規約に定めるチームの義務・禁止事項を遵守させること。
13. 外国籍の選手が所属している場合、本大会に参加する各選手の在留資格および就労資格等の取得および維持すること。当社はこれらに関して何ら責任を負わないものとする。

#### 第5章 禁止事項

選手は、以下の各号に該当する行為、またはそのおそれのある行為を行ってはならない。当社は、以下の各号に該当する行為またはそのおそれのある行為について、選手が第三者に実行を促した場合または第三者による行為を黙認した場合についても、当該選手の違反行為とみなすことができる。

1. 法令(刑罰法規を含む。)に違反する行為または公序良俗に反する行為。
2. 本大会の運営を意図的に妨害する行為。
3. 本大会、本大会のスポンサー、当社その他第三者の品位や信用を毀損する行為を行うことならびに当社が運営するすべてのゲーム大会、および本ゲームの信用を失わせるような言動、暴言、ハラスメント行為、暴力、煽り行為、その他の非紳士の行為。
4. 卑猥、差別的、攻撃的な文言・表現、第三者の権利を侵害する文言・表現、公序良俗に反する文言・表現、その他当社が不適切と判断する文言・表現をチーム名、キャラクター名に使用する行為。
5. 本大会の運営上必要な当社の指示または要請に従わない行為。
6. 本大会の運営上必要な当社からの質問に適切に回答しない行為、または、虚偽の申告をする行為。
7. 方法・形式のいかんにかかわらず、また直接的または間接的問わず、本大会の試合の結果に影響を及ぼすおそれのある不正行為に関与する行為。
8. 本大会の試合の結果を賭博の対象とし、それに関与する行為。
9. 本大会のスポンサー、当社その他第三者の権利または利益を侵害する行為。
10. 本大会の配信を視聴しながらゲームをプレイする行為(ゴースティング行為)。選手は、いかなる場合でも、出場しているマッチが終了するまで(そのマッチ内で1位獲得チームが生まれるまで)は、本大会の配信を視聴することは出来ない。
11. 大会チャットの招待URLや大会チャットの内容を、チームメンバー以外に開示する行為。
12. カスタムルームへの接続パスワードを、チームメンバー以外に開示する行為。
13. チーミングや談合など、マッチの勝敗について対戦相手または第三者と申しあわせる行為。
14. 複数のアカウントを利用して本大会に出場する行為。
15. 同一のアカウントを利用して複数のチームに所属し、本大会に出場する行為。
16. チートツールを含む不正ツール、不正な形で影響を与えるデバイスを使用する行為。
17. マッチ中に、当社が提示するものを除く外部情報を参照する行為。
18. マッチ中に、自己の所属するチームの選手・審判等の本大会運営スタッフ以外の者と、当社の許可を得ずコミュニケーションをとる行為。ただし、マッチ間(インターバル中)のコミュニケーション

ンは認める。

19. 当社が大会チャットを通じて指定する試合当日の試合開始時刻に遅れる行為。ただし、災害などやむを得ない事由によるものと当社が判断した場合はこの限りではない。
20. マッチ開始時間に遅れる行為。ただし、災害などやむを得ない事由によるものと当社が判断した場合はこの限りではない。
21. 本大会の出場権を譲渡する行為。
22. マッチ中に、本ゲーム内において物理的に移動、または滞在出来ない地形などの本ゲーム内の不具合を利用する行為。
23. マッチ中に、本ゲーム画面以外の画面を開く行為。ただし、当社からの大会チャットの確認、またはやむを得ない事由によるものと当社が判断した場合はこの限りではない。
24. デレイ(5分以上)を設定せずに試合を配信する行為。
25. マッチ中のSNSや配信プラットフォーム(YouTube・Twitchなど)への投稿。ただし、マッチが終了し10分経過した後であれば、SNSや配信プラットフォーム(YouTube・Twitchなど)への投稿は認められる。
26. 自身が行った本大会に関する抗議または申立ての内容を第三者に開示する行為。
27. 本規約、その他本大会に適用される当社が公開するすべての規定等、当社が定める本ゲームを利用するための利用規約(<https://newstate.pubg.com/ja/policy/termsofservice>)を含むすべての規定および関連する法令に違反する行為。
28. その他、当社が不適切と判断した行為。

#### 第6章 最終決定権

第3編(競技規定)第2章(大会の方式)第9号に定める場合を除き、本編に記載の内容、ルール、および不正行為に対するペナルティに関するすべての最終的な判断および決定は当社が単独で行うものとし、選手は当該判断を最終のものと認め、異議を述べないものとする。

### 4. ペナルティ規定

#### 第1章 ペナルティ規定

1. 第2編(大会参加)第1章(選手の資格等)に定める他、当社は、チームまたは選手が本規約に定める義務・禁止事項(以下単に「義務・禁止事項」という。)に反する行為を行ったと当社が認めた場合、当該行為の内容に鑑み、当社の裁量において、以下のいずれかまたは複数のペナルティを、当該行為を行ったチームまたは／および選手に与えるものとする。なお、ペナルティの下限は第4条に定める通りとする。
  - ・ 口頭注意
  - ・ ポイント没収
  - ・ マッチ出場・参加停止
  - ・ 試合出場・参加停止
  - ・ 本大会における出場・参加資格の剥奪ならびに今後当社が主催(共催を含む。)する本ゲームの大会およびイベントへの出場・参加資格剥奪
2. 当社は、同一の人物が義務・禁止事項に反する行為を繰り返し行つたと当社が認めた場合、当社の裁量に基づき、前回与えたペナルティと比較して、より重篤なペナルティを与えることができるものとする。
3. 選手は、義務・禁止事項のうち、試合中に行われた行為(以下「試合内禁止行為」という。)について、当社に申立てを行うことができ、当該申立てが行われた場合、当社は、当該申立てに基づいて事実確認を行い、必要に応じて違反当事者にペナルティを与えるものとする。ただし、選手が当該申立てを行うことができるのは、試合内禁止行為が行われた試合が終了してから72時間以内に限るものとする。なお、当社は、当該時間制限に関係なく、試合内禁止行為に対するペナルティを与えられるものとする。

### 5. その他

#### 第1章 個人情報

##### 第1条 利用目的

当社は、本大会に関連して、当社と本契約を締結した選手から取得する情報(以下「契約者情報」という。)の取扱いについて、別途当社の定める「プライバシーポリシー(個人情報保護方針)」(<https://newstate.pubg.com/ja/policy/privacypolicy>)において公表する。

##### 第2条 掲載等

当社は、選手情報(氏名、年齢、住所等のプライバシー性の高い情報を除く、キャラクター名や所属チーム名等)に限る。)を、当社が運営するwebサイトもしくはSNSアカウントにおいて掲載できるものとする。

##### 第3条 個人情報の取扱いの委託

当社は、以下の各号の業務を第三者に委託することができる。これに伴い、選手は、当社が、当該第三者に

対して当該業務を行うために必要な範囲内で、契約者情報を提供することに同意するものとする。

1. 本大会の運営。
2. 本大会の広告および宣伝。
3. その他当社が本大会の運営に必要と判断した業務。

#### 第4条 個人情報の共同利用

当社は、適用法令に従い取得した契約者情報を、以下のとおり共同利用する場合がある。

1. 共同利用する個人情報の項目  
一切の契約者情報
2. 共同利用する者の範囲  
株式会社Krafton、PUBG Japan株式会社
3. 共同利用する者の利用目的
  - 本大会の運営および宣伝のため
  - 本大会その他のイベントに参加する機会、関連情報を提供するため
  - お問い合わせ内容をのとりまとめ、お問い合わせの対応、カスタマーサービスの提供のため
  - 選手に対する商品、ノベルティ、賞品、その関連送付物を送付するため
  - 請求、法的責任、禁止行為、および犯罪活動の可能性または事実を防止、検出、特定、調査し、その可能性または事実に対応するため
  - 法的義務を遵守し、当社の法的権利を行使するため
4. 共同利用にかかる個人データの管理について責任を有する者  
株式会社Krafton

## 第2章 知的財産権等

### 第1条 選手による利用許諾

選手は、当社に対して、自己の氏名、年齢、性別、出身地、経歴、キャラクター名、アカウントID、チーム名、プレイ動画、インタビューコメント、自己紹介などの情報、似顔絵、キャラクター、映像、音声、署名等(以下「肖像等」という。)に係る一切の知的財産権(特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、技術上もしくは営業上のノウハウその他の権利、またはこれらの権利に基づく実施権等の権利を含むがこれらに限られない。以下同じ。)について、本大会の準備、開催、放送、配信ならびに本大会に関連するイベントの実施等の目的に限り利用(改変、公表および報道を含む一切の利用。以下同じ。)することができる、非独占的かつ再許諾可能な権利を許諾する。なお、当該許諾は、期間の限定がないものとし、無償とする。また、選手は、当社および当社が当該許諾の再許諾を実施した第三者に対して、本条に基づく利用に関して、著作者人格権を行使しないものとする。

### 第2条 保証

選手は、当社に対して許諾する一切の知的財産権の利用が、第三者の知的財産権を侵害しないことを保証する。

### 第3条 その他

第1項 当社は、当社が明示的に許諾した場合を除き、選手に対して、当社が保有する知的財産権を一切許諾するものではない。

第2項 本大会の試合および本大会に関連するイベントの映像に関する知的財産権は、当社が明示的に許諾した場合を除き、すべて当社に帰属するものとする。

## 第3章 法令遵守

選手は、本大会への参加に際して、関連する法令を遵守するものとする。

## 第4章 守秘義務

選手は、本大会への出場に際して当社から開示された情報(既に公知である情報を除き、以下「秘密情報」という。)を、当社の事前の承諾なくして第三者に開示または公開してはならない。また、チームリーダーは、チームメンバーが当社の事前の承諾なく秘密情報を第三者に開示または公開しないように必要な措置を講ずるものとし、チームメンバーによって当該開示または公開がなされた場合、チームリーダーの故意・過失の有無にかかわらず、当該開示または公開によって当社に生じた一切の損害を賠償しなければならない。

## 第5章 免責事項

### 第1条 選手間の紛争等

当社は、選手間または選手と第三者との間の紛争等に関与しないものとする。紛争等が生じた場合、選手が自己の責任によって解決するものとし、当社はその責任を負わない。

### 第2条 不可抗力

当社は、ゲームサーバー、インターネット接続もしくは機材に関するトラブルが生じた場合、新型コロナウイルスの感染が拡大した場合、または天災地変が生じた場合等、やむを得ない事態が発生したときは、本大会または配信を中断または中止できるものとする。当社は、本条に基づいて本大会またはその配信を中断または中止した場合であっても、選手の本大会への出場に伴う費用や損害の補填はしないものとする。

### 第3条 損害賠償の制限

当社が選手に対して損害賠償責任を負う場合であっても、当社が選手に対して負う責任の範囲は、通常生ずべ

き直接の損害(逸失利益を除く。)に限られるものとする。ただし、当社の故意または重大な過失により選手に損害を与えた場合は、この限りではない。

#### 第6章 規約の変更

当社は、次の各号のいずれかに該当する場合は、選手に対して、当社が適切と判断した方法にて公表または通知することにより、本規約を変更することができるものとし、変更日以降はこれらが適用されるものとする。

1. 本規約の変更が、選手の一般の利益に適合するとき。
2. 本規約の変更が、本契約の目的に反せず、かつ、変更の必要性、変更後の内容の相当性、変更の内容その他の変更に係る事情に照らして合理的なものであるとき。

#### 第7章 権利の譲渡等

選手は、本契約に基づいて当社に対して有する権利または当社に対して負う義務の全部または一部を第三者に譲渡し、承継させ、または担保に供することはできない。

#### 第8章 合意管轄

選手と当社との間で本契約に関連して訴訟の必要が生じた場合は、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とする。

#### 第9章 準拠法

本契約の成立、効力、解釈および履行については、日本国法に準拠するものとする。

#### 【2022年3月10日制定】

本規約は、2022年3月10日から実施する。

#### 【改訂履歴】

- ・2022年3月10日 制定
- ・2022年4月1日 「第2章 大会の方式」において、[生存ポイント]がより多くなるようにルール改定。
- ・2022年4月21日 「第2章 大会の方式」において、禁止のカスタマイズ・アタッチメントのルールを追加。
- ・2022年4月26日 「第2章 大会の方式」において、無線または有線で接続して使用するコントローラーなどの操作を補助する周辺機器について、使用禁止を明確化。