

# 東京メトロカップ大会ルール

日 時：2022年9月4日（日）14:00スタート

タイトル：PUBG MOBILE

応募期間：2022年7月19日（金）～8月22日（月）

運 営：大会用Discordを使用

## ■応募フォーム

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvQMoNlyXCDSMJk947Hp7RHca2GAIwK\\_9LtzGk3vyWMMd61A/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvQMoNlyXCDSMJk947Hp7RHca2GAIwK_9LtzGk3vyWMMd61A/viewform)

## 1. 動作環境について

「東京メトロカップ」（以下「本大会」といいます。）では、PUBG MOBILEの最新バージョンを使用します。

本大会は日本のApp StoreまたはGoogle Playストアにて配信しているPUBG MOBILEの最新のバージョンを使用して開催するため、選手は試合に支障のない環境（スマートフォン等の端末、当該端末のスペック、周辺機器、ソフトウェア、インターネット接続等）をご用意ください。

## 2. 大会ルール

本大会は一般公募で集められた「18チームの各東京メトロ沿線代表チーム」に「原宿STREET GAMERS・REJECT混合チーム」を含めた計19チームで行われます。

### 2.1 参加条件

本大会での参加条件を以下に明記します。これに該当しないチームはエントリーすることが出来ません。

2.1.1 エントリー時点で17歳以上であること（CEROに準拠）

2.1.2 5名1チーム（4名ロースター＋1名リザーバー）でエントリーすること

2.1.3 参加チーム内で1人以上、現在までに東京メトロを通勤・通学等に利用したことがある方が含まれていること。

2.1.4 現役プロゲーマー（プロゲーミングチームへの所属、大会賞金やスポンサーによる金銭面での支援）ではないこと。

2.1.5 本大会規約に定めるエントリー資格を全て満たすこと

2.1.6 運営事務局が指定するフォーム ([https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvQMoNlyXCDSMJk947Hp7RHca2GAIwK\\_9LtzGk3vyWMMd61A/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvQMoNlyXCDSMJk947Hp7RHca2GAIwK_9LtzGk3vyWMMd61A/viewform)

)からエントリーを完了していること

2.1.7 一般公募チームの定員は18チームとする。

※エントリー数が定員を超過する場合は抽選により出場チームを決定する。

## 2.2 基本ルール設定

本大会は以下のルールに沿ってゲームモードを制定します。

2.2.1 所属ランクによるルールの制限はございません。

2.2.2 サーバーは「KRJPサーバー」にて実施します。

2.2.3 使用ルームはカスタムルームを使用します。

2.2.4 使用モードはSQUAD・TPP ※FPPへの視点切り替え可

2.2.5 ラウンド数は3ラウンドとする。

2.2.6 使用マップは「Erangel」、「Miramar」、「Sanhok」を使用します。

※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。

## 2.3 得点計算

3試合を行い、各試合ごとに各チームの合計獲得点の計算を行います。総合獲得点の多いチーム順に順位を確定します。得点は以下に沿って計算されます。

得点計算方法：生存順位ポイント+キルポイント

・生存順位ポイント：当該ラウンドにおけるチームが生存した順位（生存順位）に応じて付与されるポイント

#### ■生存順位ポイント

1位：20pt	11位：5pt
2位：18pt	12位：4pt
3位：16pt	13位：3pt
4位：14pt	14位：2pt
5位：12pt	15位：1pt
6位：10pt	16位：0pt
7位：9pt	17位：0pt
8位：8pt	18位：0pt
9位：7pt	19位：0pt
10位：6pt	

・キルポイント：当該ラウンドにおいてチーム内の選手のキル数に応じて付与されるポイント ※1キル=1pt

#### 2.3.1 獲得ポイントが同数の場合の順位決定方法

3試合終了後の獲得ポイントが同数の場合、以下の基準により順位を決定します。

- (1) 生存順位ポイントが多いチームを上位とする
- (2) 累計キルポイント数が多いチームを上位とする
- (3) 最終ラウンドの生存順位が上位のチームを上位とする

※上記でも決定しなかった場合は、事務局の判断により順位を決定します。

### 3. 大会進行

選手は自宅もしくは希望する場所よりオンラインで本大会に参加していただきます。

開始時間にチームメンバーが集まらない場合は、集まったメンバーのみで参加していただきます。開始時間に遅れた場合は試合への途中参加はできず、次の試合より参加が可能です。

### 3.1 連絡方法について

本大会の運営（以下「大会運営」といいます。）より指定されたDiscordサーバーにて連絡を行います。

必ず大会運営より指定された期間内にDiscordサーバーにアクセスし、大会運営の指示に従ってください。

本人確認および大会中の演出のため、オンライン出場者にオンラインビデオ通話を使用しながらの出場を依頼する可能性があります。依頼があった場合は大会運営の指示に従い導入ください。

本戦中は大会運営の指定テキストチャットにて進行の指示をします。ルームマッチの入室等の指示を行いますので、必ずその指示に従うようお願いいたします。

### 3.2 本人確認

大会運営より本人確認を実施することがあります。大会運営より要請をされた場合は必ず対応してください。

### 3.3 当日規定

選手は大会運営の作成したルームマッチへ接続する必要があります。ルーム名とパスワードは事前に選手へ大会運営より伝えられます。

選手は事前に大会運営より承認されたニックネームで接続する必要があります。

### 3.4 試合中のネットワーク切断について

サーバー接続後、降下するヘリコプターが画面内に表示された時点で試合開始とします

試合開始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、有効試合と大会運営が判断した後は、原則として再試合しません。

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を行うことができます。

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、その選手の獲得するキルポイントは切断時のキルポイントのみ換算します。

### 3.5 意図しないゲーム動作が発生した場合について

意図しないゲーム動作が発生し、不利益を被った場合も再試合およびポイントの補填は原則行いません。

## 4. 禁止事項

全ての選手は以下記載の禁止事項に加えてスポーツマンシップの一般原則に従って行動していただきます。妨害や危険行為、不正やそれらを助長する行為はいかなる場合でも認められません。

従わない場合は大会における参加資格の剥奪、および失格とさせていただきます。

### 4.1 本大会の規約に違反する行為

4.1.1 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こと

4.1.2 大会運営事務局が意図しないゲーム動作を利用して試合を有利にする行為

4.1.3 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。

4.1.4 大会運営事務局が意図していないゲーム仕様を利用する行為

4.1.5 上記の他、大会運営事務局により不適切と判断された行為

## 5. 大会ルールの変更

大会ルールは予告なく、大会運営の裁量により、随時変更することができるものとします。ルール変更後に参加を継続した時点で、大会ルールの当該変更に同意したものとみなします。なお、大会ルールの変更は本大会の公式サイトで通知しますので、必ず確認するようにしてください。

## 6. お問い合わせ先

本大会についてのお問い合わせは運営事務局のメールアドレスまでご連絡ください。

お問い合わせ先：[contact@metrocup.jp](mailto:contact@metrocup.jp)

制定日：2022年7月19日