

PLAY ALIVE 2020 : Apex Legends 大会規則 - 1.0

1. PLAY ALIVE 2020 : Apex Legends 大会規則についての概略

この、PLAY ALIVE 2020 : Apex Legends 大会規則（以下「本規則」という）は、2020年10月17日、10月31日に実施されるPLAY ALIVE 2020 : Apex Legends（以下「本大会」という）に参加する全ての、チーム、オーナー、マネージャー、コーチ、チーム代表者、選手（以下、総称して「参加者」という）に適用されます。

本規則は、チーム間の競技バランスおよび本大会におけるチームの行動を規定するために、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント（以下「運営者」という）によって制定されています。

1.1. 本規則への同意と本規則の変更

1.1.1. 本規則への同意

全ての参加者は本規則に同意する必要があります。

1.1.2. 未成年による参加

参加者が未成年の場合は、本大会への参加にあたり、事前に保護者の同意を得ていただく必要があります。運営組織は、未成年の方が本大会にエントリーしたことをもって保護者の同意を得たものとみなします。

なお、2020年10月31日に行われるファイナルステージに参加する際には同意書に保護者署名が必要になります。

1.1.3. 本規則の変更

本規則は、運営組織の独自の裁量により変更される場合があります。変更後の本規則は、公式サイトに掲載または/およびチーム代表者への電子メール送信、連絡用Discordサーバーでの連絡によって通達されます。

2. 運営組織についての概略

本大会は、運営者および運営者の業務委託先（以下、総称して「運営組織」という）によって運営されます。

3. 本大会についての説明

3.1. 大会構造

本大会はオープンステージで行われるラウンド 1、ラウンド 2およびファイナルステージの3レイヤーで構成されます。

3.2. オープンステージ：ラウンド 1について

実施スケジュール：

2020年10月17日 11:00～16:00

参加枠：

100チーム

※エントリー数が参加枠を超えた場合、抽選により決定します。

オープンステージ：ラウンド 2への進出枠：

上位8チーム

詳細のご連絡：

オープンステージ：ラウンド 1に関する詳細はエントリー時に登録されたチーム代表者のメールアドレスにて、参加受付締め切り後にお送りいたします。エントリー数の超過により抽選が行われた場合、詳細は当選したチームにのみお送りいたします。

また、その際に運営が指定する期日までに、大会進行用Discordサーバーにチーム代表者が参加する必要があります。

3.3. オープンステージ：ラウンド2について

実施スケジュール：

2020年10月17日 16:30～21:00

参加枠：

オープンステージ：ラウンド1を勝ち抜いた8チーム

ファイナルステージへの進出枠：

上位3チーム

詳細のご連絡：

オープンステージ：ラウンド2に関する詳細はエントリー時に登録されたチーム代表者のメールアドレス、または大会進行用Discordサーバーにてご連絡いたします。

3.4. ファイナルステージについて

実施スケジュール：

2020年10月31日 11:00～21:00

参加枠：

オープンステージ：ラウンド2を勝ち抜いた3チームおよび運営者が指定した5チーム（当該5チームの選手を以下「招待選手」という）

賞金・賞品（チーム毎）：

賞金総額 100万円

1位 45万円

2位 30万円

3位 15万円

MVP賞 10万円

※MVP賞のみ個人賞

3.5. MVP賞の選出方法について

ファイナルステージの個人キル数が最も多い選手をMVP賞といたします。もしキル数が同率だった場合には以下の優先順位に沿って決定いたします。

- (1) 1ゲームにおける最大キル数が高い選手
- (2) 1マッチにおける最大キル数が高い選手
- (3) ファイナルステージにおけるダメージ数の総量が多い選手
- (4) 所属チームのファイナルステージ順位が高い選手

3.6. スケジュールの変更について

運営組織は、独自の裁量により、試合および準備/リハーサルの中止またはスケジュールを変更する場合があります。中止または変更は速やかに公式サイトへの掲載または/およびチーム代表者へ電子メール、もしくは大会進行用Discordサーバーの連絡によって通達します。

4. 試合形式について

オープンステージ：ラウンド1、ラウンド2およびファイナルステージは以下の形式に基づき、試合を実施します。

大会形式（ルール）：

サーバー指定による制限時間内でのポイント制。1時間30分の制限時間の間、カジュアルモードのトリオにてマッチを行い、マッチ毎の順位とキル数によって得られるポイントを競います。

但し、マッチを開始できる時間は指定終了時間の10分前までとし、1時間21分～30分までに開始されたマッチに関してのポイント計上は行われません。

また、制限時間内に行えるマッチ数の上限は4回とします。

上記1時間30分のゲームを2セット行い、そのトータルのポイントで順位を決定します。

各マッチ終了時、各マッチのリザルト画面を3分以内に画像（スクリーンショットや写真等）でチーム代表者が大会進行用のDiscordサーバー内指定チャンネルにて提出する必要があります。また、その際に報告するリザルト画面が何マッチ目のリザルトか明記する必要があります。

※マッチ数上限を超えたマッチ（5マッチ目以降）に関してのポイント計上は行いません。

※それぞれのゲーム開始から1時間20分までにマッチングが開始されている場合、制限時間1時間30分を過ぎた場合でもポイントが認められます。

マッチとゲームの定義

マッチとは、マッチングからその試合が終了するまでを指し、本大会での最小単位となります。

ゲームとは、マッチ数上限4回の1時間30分のマッチングを行うことを指します。

各マッチにおけるポイント計算：

順位ポイント

1位/#1：12ポイント

2位/#2：9ポイント

3位/#3：7ポイント

4位/#4：5ポイント

5位/#5：4ポイント

6位～7位/#6～7：3ポイント

8位～10位/#8～10：2ポイント

11位～15位/#11～15：1ポイント

16位～20位/#16～20：0ポイント

キルポイント

1キルにつき1ポイント

5. 選手の資格について

本大会への参加にあたり、選手は以下の条件全てを満たしている必要があります。

5.1. 本大会の参加資格

本大会に参加できる選手は、オープンステージ：ラウンド1の実施時点で満17歳以上かつ日本に居住する者である必要があります。また、ファイナルステージへ参加する意志があり、以下の条件を満たす必要があります。

- ・ 日本語にて問題なくコミュニケーションが取ることができる方
- ・ 本大会期間中にPlayStation™Network（以下「PSN」といいます）のアカウントをお持ちの方
- ・ 本大会全ての実施日程/時間にチーム（3人1組）で参加可能な方
- ・ チームのうち1名をチーム代表者とし、運営組織との連絡の窓口になり、その情報をチームメンバーへ共有できる方
- ・ チームのうちの1名が必ず指定された配信プラットフォーム(YouTube)にてブロードキャストを行い、そのブロードキャストを記録として残せる方
- ・ オープンステージ：ラウンド2およびファイナルステージでは参加者の映像を配信する場合がありますので、出演時の映像を各種インターネットの映像配信サービス、地上波放送にて使用することを承諾いただける方
※オープンステージ：ラウンド2及びファイナルステージの配信において、個人配信によるコメント表示機能、音声読み上げ機能、通知、お知らせ（サブスクライブ、スーパーチャットの通知など）等を切っていただく必要があります。
- ・ ファイナルステージ出場時に出演に関する同意書に同意できる方。詳細はオープンステージ：ラウンド2終了後、ファイナルステージに進出するチーム

のオーナーもしくはチームの代表者のメールアドレス宛に、お送りいたします。

- ・ Apex Legends シーズン6のスプリット1 もしくは スプリット2のランクが「ゴールドIVランク」以上の方
- ・ Apex Legendsのプレイヤーレベルが「150レベル」以上の方

5.2. 選手登録人数に関して

本大会に登録できる人数は各チーム3~4名となります。

リザーバー（控え選手）は1名まで登録することができます。

※大会に出場いただく選手（大会当日にマッチに参加する選手）3名の変更は、オープンステージ：ラウンド2とファイナルステージ間のみとなります。マッチ間、ゲーム間、オープンステージ：ラウンド1, 2間の変更はできません。

5.3. 居住地域について

参加者は日本に居住している必要があります。日本外の国籍を保有している選手の参加可否は運営組織の判断によって決定されます。また、本大会に参加する選手のうち日本以外の国籍を保有している選手は、日本における適法な居住者である必要があります。

5.4. 本人確認書類および居住証明の提出

ファイナルステージに出場するチームの代表者は、運営組織が指定する期日までに、本人確認および居住証明のため、チームメンバー全員分、以下の内容を含んだ書類のコピーを提出する必要があります。

- ・ 名前（本名・ふりがな） / 生年月日 / 現住所

本人確認および居住証明書類の例

満20歳以上の場合：

免許証 / 在留カード / パスポートなど日本に在住していることが証明可能な書類

未成年の場合：

- ・ 在学証明書 / 成績証明書 / 出席証明書
- ・ 保護者の記録（両親の名前が記載された出生証明書）または後見人の記録に
くわえ、両親または後見人のいずれかの免許証、在留カード、パスポート

5.5. 運営組織およびその関係者ではないこと

本大会は、運営組織の従業員、その他の関係者の参加は認められません。

5.6. 虚偽申告や誤解を招く申告に対する罰則について

参加者が虚偽あるいは誤解を招く申告を行った場合、出場停止などの罰則を科す場合があります。

5.7. 選手によるブロードキャスト（配信）について

5.7.1. ブロードキャスト（配信）の義務

運営組織が実施するブロードキャスト時の取り込みや審判による試合の進行状況の確認のため、チーム代表者またはチームメンバーのうち最低1人が試合の様相を配信する必要があります。また、検索を容易にするために、タイトルに「PLAY ALIVE 2020 : Apex Legends」を使用する必要があります。

5.7.2. ブロードキャスト（配信）の音声設定

チームは、選手の声配信に含める必要があります。

これが確認できない場合、チームにペナルティが科されます。

5.7.3. ブロードキャスト（配信）におけるパーティーリーダー（ホスト）設定
配信を行う選手が、必ずロビーのパーティーリーダー（ホスト）になる
必要があります。

5.7.4. ブロードキャスト（配信）配信の公開設定、ディレイ設定

オープンステージ：ラウンド1、ラウンド2：

ゴースティング等の防止のため、個人配信は公開せず、YouTubeにて
限定配信にて行っていただきます。

※YouTubeにおける限定配信の方法については大会進行用Discordサ
ーバーにて通知いたします。

ファイナルステージ：

個人の環境により5分のディレイ配信が行える場合には5分のディレイ
を設定したうえで、公開配信を行ってください。その際、配信プラッ
トフォームはYouTube、Twitch、OPENRECとし、解像度は720p以
上、フレームレートは30以上、ビットレートは1500以上とするものと
します。

5分のディレイ配信が行えない場合はゴースティング等の防止のため、
個人配信は公開せず、YouTubeにて限定配信を行ってください。

5.7.5. ブロードキャスト（配信）におけるゲーム内サーバー確認

チームは、マッチングに入る際、ゲーム内ロビー画面にて「optionボ
タン」を押し、参加しているサーバーを1～2秒配信に表示する必要があります。

5.7.6. オープンステージ:ラウンド2、ファイナルステージでのブロードキャス

ト（配信）におけるゲーム内設定

オープンステージ:ラウンド2、ファイナルステージで配信を行う選手は、運営組織で行うブロードキャスト（配信）に使用するため、一般ユーザーのPSNアカウントのオンラインIDを非表示にしなければいけません。

そのため、以下の設定をしてください。

- ・ エーペックスレジェンズゲームクライアントの「設定」内、「ゲームプレイ」タブにある「動画配信モード」の項目を「全員」に設定

※ マッチに入った際に、対戦相手の名前が「レジェンド名+数字」となります。

5.7.7. ブロードキャスト（配信）の保存

配信を行う選手は、確認プロセスのために大会中の配信映像を保存しなければいけません。

配信が保存されていない場合は、スコアを確認できず、チームは該当大会のポイントを失う可能性があります。

6. 個人情報の取り扱いについて

本大会への参加に際して提供いただいた個人情報は、本大会の運営、広告宣伝、運営者製品の品質向上のための調査分析、運営者製品の統計資料の作成・今後の企画制作等の参考、および運営組織からの連絡（運営組織または本イベント関係者の製品、サービス、イベントなどに関する情報の送信を含む）のためにのみ使用します。また、本大会に関する業務の委託に必要な範囲で委託先に提供する場合を除き、個人情報を参加者の承諾なく、第三者に提供しません。なお、ファイナルステージにおいて本人確認のために利用する個人情報の記載された書類については、運営組織でその情報を確認後、速やかに破棄または返却します。書類を提出する場合は、原本のコピーなど、必ず破棄可能な形式で提出してください。個人情報の取り扱いに関しては、運営者の「プライバシー

ポリシー」 (<https://www.jp.playstation.com/about/privacy-policy/>)をご確認ください。

7. 選手の制限について

本大会に参加する選手には、以下の制限を規定します。これらに抵触する選手は、本大会に参加することができません。

7.1. 選手が使用するアカウントについて

7.1.1. 本大会のPSNのアカウントについて

参加者が保有する個人のPSNのアカウント（以下「アカウント」という）を使用いただきます。

7.1.2. 選手名（オンラインID）について

選手名（オンラインID）には、以下の制限が科せられます。

- ・ スポンサー名を含んではいけません
- ・ 特定の製品やサービスの名称およびその説明を含んではいけません
- ・ 商用の言葉を使用してはいけません
- ・ 記号を使用してはいけません
- ・ 第14条に定める行動規範に従わなければいけません

7.1.3. アカウントのオンラインIDの変更について

- ・ 大会期間中（エントリーからファイナルステージ終了まで）、アカウントのオンラインIDの変更を禁止します。
- ・ エントリー期間中にアカウントのオンラインIDを変更した場合はその旨を備考欄に記入のうえ、再エントリーしてください。

7.2. チーム所属の制限

参加者は複数のチームに同時に登録することはできません。

8. チームの制限について

本大会に参加するチームには、以下の制限が課せられます。

8.1. チーム名とロゴ

チーム名とロゴには以下の制限があります。

- ・ スポンサー名を含んではいけません
- ・ 特定の製品名やサービスの名称およびその説明を含んではいけません
- ・ 宣伝を目的とした商用の言葉を使用してはいけません
- ・ 記号を使用してはいけません
- ・ 第14条に定める行動規範に従わなければいけません
- ・ 運営組織が本大会の運営に支障が生じると判断する場合、運営組織はチーム名とロゴを制限および変更する権利を保有します。

9. スポンサーシップ

運営組織は参加者その他の個人・法人・団体との間で締結された契約を実行する責任を負いません。また、本規則に準拠していない契約は固く禁じます。

9.1. 参加者は以下のスポンサーシップが禁止されます。

- ・ 運営者、またはその関係者と直接的に競合する企業の製品やサービス
- ・ アカウントの販売、共有等の取引を行うウェブサイト

- ・ アルコール製品
- ・ たばこ製品
- ・ あらゆる種類の薬
- ・ 銃器、拳銃、弾薬の販売業者あるいは製造業者
- ・ ポルノまたは運営組織の独自の裁量によりポルノと同等と判断されたもの
- ・ ギャンブル（ギャンブルを提供するウェブサイトを含む）
- ・ 本大会もしくは運営組織とその関連会社のビジネスに有害となる、または特定の参加者が不公平なアドバンテージを得る製品やサービス（ハッキング、ゴールド販売サービス、アカウント・キーの販売者を含む）を提供する個人あるいは団体

9.2. 追加合意

運営組織は大会の企画・運営資金を確保するために、特定のゲームタイトルまたはイベントにおいてスポンサーを獲得する権利を維持する必要があります。そのため、運営者は特定のスポンサーまたは製品分類を“専用”として指定することが可能です。参加者は運営者専用と指定されたスポンサーまたは製品分類についてスポンサー契約を締結することは禁止されています。

10. 文書の提出義務と罰則

- 10.1. 選手は、運営組織から指定を受けた文書を指定期日以内に提出する義務があります。文書の提出を行わない、虚偽あるいは誤解を招く内容の文書を提出した場合、試合出場の停止などの罰則が科せられる場合があります。

11. ゲームプレイルール

11.1. ゲームプレイルールの変更可能性について

ゲームプレイルールは運営組織の独自の裁量により変更となる可能性があります。変更は公式サイトへの掲載または/およびチームのオーナーもしくはチーム

の代表者への電子メール送信、大会進行用Discordでの連絡によって通達します。

11.2. ゲームバージョンについて

本大会は全ての日程実施時点における最新バージョンを使用します。

11.3. ゲームモードについて

全ての試合は「カジュアルモードのトリオ」を使用して行われます。

11.4. マップ

本大会開催時点のカジュアルモードに準拠します。

11.5. サーバー

使用するゲームサーバーは運営が大会進行用Discordサーバーにて指定します。

※サーバー変更の方法がわからない選手向けに大会進行用Discordサーバーにて変更法がわかる資料をお知らせ予定です。

11.6. 同一ポイント時の順位決定

進出チームの最終ポイントが同率だった場合には、以下の優先順位に従って順位を決定します。

- (1) 全マッチにおけるチームキル数が多いチーム
- (2) 1マッチにおける最大チームキル数が多いチーム
- (3) 全マッチにおけるチームダメージ数の総量が多いチーム
- (4) 1マッチにおける最大チームダメージ数が多いチーム
- (5) 大会進行用Discordサーバーにおいてダイスロールを行い、その数値が高いチーム

11.7. ゲーム内言語・音声について

PlayStation®4本体およびゲーム内で設定可能な言語は「日本語」「英語」のみです。

12. 運営、参加に関するルール

12.1. チェックインについて

出場選手は大会当日（10月17日,10月31日）、運営の指定時刻にチェックイン（点呼）作業を行う必要があります。チェックインを行った各チームの選手3名がその日の出場する選手3名となります。

チェックインは大会進行用Discordサーバーにて行い、詳細な方法・やり方に関しては大会進行用Discordサーバーにてご連絡いたします。

※ファイナルステージに関しては、事前に出場選手を確認する場合がございます。

13. 本大会に適用される選手ルール（招待選手以外）

13.1. 使用デバイスについて

13.1.1. 使用可能な入力デバイスの種類について

選手が使用可能なデバイスは以下のものに限りません。

PlayStation®4 用コントローラー(DUALSHOCK®4 CUH-ZCT2J) および連射機能とマクロ機能の搭載されていないパッド型コントローラーの国内オフィシャルライセンス商品（Official Licensed Product）

※マウスやキーボード、コンバーター等の使用は認められません。

※コントローラーのアタッチメントについては、原則として、コントローラー本体に直接装着するもの、かつソフトウェアに影響を与えないもの（エイムリング等）のみ使用いただけます。

13.1.2. マクロ機能・連射機能について

マクロ機能・連射機能はソフトウェア・ハードウェアに限らず使用出来ません。

※ここでいう「マクロ機能」とは複数の連続する操作をひとつのボタンで実行できること、を指します。

例：一つのボタンで複数のコマンドが出るような状態

13.1.3. 使用デバイスの追加禁止について

大会運営者の判断により、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を使用禁止とする場合があります。

13.2. オンラインにおける接続切れ（回線切断）について

マッチ中に通信の切断や機材トラブル等により、ゲームやマッチの続行に支障が生じた場合でも1マッチとみなします。

また、意図的に選手自身が回線切断を行う行為は認められません。それが確認できた場合には対象選手個人、またはチームにペナルティを科すものとします。

13.3. スクリーンショットまたは動画による申告

対戦相手がゲームルール上の誤りを犯したと思われる、または、禁止事項に抵触するような行動を行ったと感じた場合、スクリーンショットまたは動画を撮影し、大会運営者に申告することができます。スクリーンショットまたは動画の提出を伴わない申告は認められません。

14. オフラインで参加する招待選手に適用されるルール

14.1. 運営組織がファイナルステージで手配する機材について

運営組織で手配する機材は以下の通りです。運営組織の手配する機材は変更となる場合があります。

ゲーム機本体	未定
コントローラー	DUALSHOCK®4
モニター	未定
ヘッドセット	未定
イヤフォン	未定

14.2. 招待選手が持ち込みできる機材について

招待選手が持ち込みできる機材は以下の通りです。

- ・ PlayStation®4用コントローラー(DUALSHOCK®4) および連射機能とマクロ機能の搭載されていないパッド型コントローラーの国内オフィシャルライセンス商品 (Official Licensed Product) と付随するケーブル類一式
- ・ 3.5mm ステレオミニプラグ (3極) で接続可能なイヤフォン

※イヤフォンのうえからヘッドセットを被せるため、形状によっては圧迫感がある可能性があります (持ち込まれる場合は、運営組織が手配するイヤフォンの形状をご参考ください)

※コントローラーのアタッチメントについては、原則として、コントローラー本体に直接装着するもの、かつソフトウェアに影響を与えないもののみ使用いただけます。ただし、当日、運営組織の判断によりアタッチメントの使用を禁止させていただく場合がございます。

※選手が持ち込んだ機材については、規定の時間内に動作可能なよう選手自らが設定を行い、運営組織は一切の介助を行わず、動作に関する責任を負いませ

ん。また、不具合発生時の対応を保証しません。

14.3. 運営組織が手配する機材の不具合時の対応について

ゲーム中の機材不具合時の対応は以下の通りとします。

チームメンバー1名のみの選手機器不具合時：

ゲームを続行し、審判のサポートのもと機材の入れ替えを含む不具合の対応を実施します。

チームメンバー2名以上の選手機器不具合時：

マッチを退出いただき、審判のサポートのもと機材の入れ替えを含む不具合の対応を実施します。この場合、退出いただいたマッチはマッチポイントの計上は行わず、1マッチと換算いたしません。

但し、マッチの進行途中の状況で、チームからの要望があれば換算することもございます。

14.4. 試合中の電子機器の使用制限

試合中には、以下の電子機器の使用制限を行います。

- ・携帯電話、スマートフォン、PC、タブレット等の精密機器端末

14.5. 衣服について

試合中の選手の衣服については全て運営組織の指示に従うものとします。

14.6. 審判の役割について

各試合エリアに1名ずつの審判が存在します。試合中の判断は全て審判にゆだねられます。

15. 最終判断

その他本大会で行われる試合について、発生した全ての問題に関する最終判断は運営組織が行います。

16. 行動規範

全ての参加者はフランチャイズ、運営組織、関係者、報道者、他の参加者、観客やファン等を積極的に考慮した態度で行動することが求められます。参加者はいかなる時も自己の誠実性の最高基準を保ち、スポーツマンシップに則って行動しなければなりません。また、参加者は運営組織、関係者、報道者、他の参加者やファンとのコミュニケーションにおいて、プロフェッショナルかつスポーツマンらしい礼節をわきまえて接することが求められます。

16.1. チート

参加者はいかなる時も全力で取り組むことが求められます。いかなる参加者によるいかなるチート行為も許容されることはありません。試合の結果がその真価のみに基づいて決定されるよう、全ての参加者は試合に影響を及ぼしたり、試合を操作したりするような行為は禁じられています。

チートの例：

- ・ 共謀、八百長、またはその他意図的にゲームまたは試合の結果を改ざんするアクション、または改ざんしようと試みる行為
- ・ 他の選手のゲームサービスへの接続を妨害する行為
- ・ ゲーム内の不具合、バグを意図的に使用して有利な立場を得ようとする行為
- ・ エントリープロセスまたは大会の運営に干渉する行為
- ・ ゲームまたは試合中にライブストリーミングの閲覧を試みる行為

参加者は、本大会において、ギャンブルやゲーム結果の"買収"を持ちかけられた場合は、直ちに運営組織へ報告するものとします。参加者が共謀行為を実行または促進することはかたく禁じられています。共謀とは、2名またはそれ以上の

参加者または非参加者が敵対する参加者に不利となるよう、協定を結ぶことを指します。共謀は以下のような行為を含みますが、これに限定されません。

- ・ ソフトプレイ、つまり2名またはそれ以上の参加者間で、試合においてお互いを攻撃、妨害、またはゲームで全力を尽くさない合意をすること
- ・ 本規則および運営組織が指定する規則以外の規則への合意
- ・ 所属するチーム以外の参加者と、報酬の分割について、協定を事前に結んでおくこと
- ・ 試合中に、他の共謀者や参加者へ、または他の共謀者や参加者 からシグナル、電子などによる合図を送信または受信すること
- ・ 報酬、またはその他の理由により意図的にゲームに負ける、またはパフォーマンスを落とすこと
- ・ 他の参加者に上記の行為を勧誘すること

16.2. ギャンブル

本大会の試合結果に関するギャンブルは運営組織の誠実性と社会的信頼への深刻な脅威となり得ます。参加者はいかなる試合においても、ギャンブルを行う、またはそれを試みる行為はかたく禁じられています。

本規則は、参加者が他人のギャンブルへ関与すること、参加者の代理として本大会でギャンブルの勧誘をすること、またはその他の個人に対して本大会の試合においてギャンブルの勧誘をすることも禁じています。

16.3. 違法・非道徳的な行為

参加者は本大会（ゲーム、試合、メディアイベント、サイン会、写真会、スポンサーイベント、その他本大会関連、または本大会の一部として行われるイベント全てを含む）への参加に適用される全ての法律を遵守することが求められます。

大会期間中に参加者が、自身の公然での信用を失墜させる行為、スキャンダルまたは嘲笑の対象となる、コミュニティにショックを与えたり不愉快にさせたりする行為、または運営組織、運営者の製品やサービス、スポンサーの不利益となるような行為をし、またはその様な状況に関与することをかたく禁じています。

16.4. 賄賂

参加者が、敵対チームを敗北させる行為や試みに関連したサービス、またはゲーム、試合、イベントや大会に負ける、または買収するようなサービスなど、大会に関連して期待や提供された、または提供されうるサービスのためにギフトや報酬を申し出る・受け取る行為はかたく禁じられています。

16.5. アンチハラスメント

運営組織は、いなかの嫌がらせや差別も存在しない競争環境の提供に尽力します。これを実現するため、本大会とその関連イベントに従事する参加者は人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、その他法律によって保護されるステータスや特性に基づいた嫌がらせや差別行為に関与することをかたく禁じられています。

16.6. なりすまし

参加者は大会期間中になりすまし行為(自身以外のアカウントを使用してプレイすること)への関与、または勧誘をしてはいけません。

16.7. 意図的な接続切断

参加者はゲームから意図的に接続を切断する行為やその勧誘をしてはなりません。

16.8. 中傷禁止

参加者はプロフェッショナル、かつスポーツマンシップに則ったマナーで自身の意見を表現する権利を常に有します。争いや参加者の違反は情報が公に開示される前に必ず運営組織による調査が行われなければいけません。

参加者はいかなる場合でも、運営組織、関係者、またはフランチャイズを含むその製品やサービスについて虚偽、中傷的、名誉毀損、侮辱的、軽蔑的な批評、コメント、または発言を投稿、公表、他人、他企業または公共フォーラムに発信することは禁じられています。

法律が要求する範囲を超えない限り、本セクションはいかなる場合でも、関連する法律や管轄裁判所、または公認の政府機関の有効な命令を参加者が遵守することを制限・妨げるものではありません。

16.9. スポーツマンシップ

参加者は試合、本大会（試合、メディアイベント、サイン会、写真会、スポンサーイベント、その他本大会関連、または本大会の一部として行われるイベント全てを含む。本項において以下同じ。）に参加している全ての個人と運営組織に対し、敬意を払って接することが求められます。

参加者は本大会に関して、非常識、無礼、下品、侮辱的、脅迫、嘲笑的、破壊的、敵意が感じられる、口汚い、誹謗中傷的、その他不適切、または不愉快と運営組織が見なした言語の使用や行為、嫌悪や差別を促進または扇動する行為をかたく禁じられています。

参加者は上記で禁じられたコミュニケーションを投稿、送信、発信、その他いかなる手段でも公に表現するために、運営組織やその関係者が提供する施設、サービスまたは機器を使用してはいけません。参加者はこういった言語をソーシャルメディア、またはストリーミングなど公に向けたイベントにおいて、いかなる場合も使用することは禁じられています。本規則に違反すると判断される言語は運営組織の独自の裁量で処罰の対象となり得ます。

参加者はどの言語であるかに関わらず、インタビュー中に非常識なジェスチャーや冒瀆的な言葉を使用してはいけません。また、参加者は暴力、脅迫、または威嚇的な手段を用いてはいけません。いかなる暴力もかたく禁じられています。

参加者は試合、イベント、大会に参加している全ての個人と運営組織に対し、敬意を払って接することが求められます。オンライン、実際のイベントにかかわらず、運営組織、関係者、報道者、または他の参加者に対する嫌がらせや不適切な行為は一切許容されません。参加者は運営組織の指示と決定を常に遵守することが求められます。

16.10. 反社会的勢力

参加者は暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなったときから5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動等標ぼうゴロ又は特殊知能暴力集団、その他これらに準ずる者（以下、反社会的勢力）に自身が該当することおよび以下のいずれかに該当する関係を有することは禁じられています。

- ・ 反社会的勢力に対して資金等の提供又は便宜を供用するなどの関与をしていると認められる行為
- ・ 自己もしくは第三者の不正の利益を図る目的又は第三者に損害を加える目的をもってする等不当に反社会的勢力を利用していると認められる行為
- ・ その他反社会的勢力と社会的に非難されるべき関係を有していると認められる行為

16.11. 機密情報

参加者は、本大会に関して知り得た一切の情報（以下「機密情報」といいます）を機密として保持するものとし、運営組織の事前の書面による承諾がない限り、ソーシャルメディアを含め、いかなる方法を用いても開示することおよび本規則の目的の範囲外に利用することは禁じられています。参加者が機密情

報を開示または本規則の目的の範囲外に利用しようとした場合、罰則、懲戒あるいは法的措置の対象になり得ます。

17. 違反行為

公正かつ自由な競争に対する本大会の完全性と運営組織の評判を保つため、運営組織は本規則の遵守をモニターし、本規則違反の可能性がある場合は、それを調査し、違反に対して処罰を課す権利を有します。参加者はこれらの調査が行われる場合において、運営組織への協力に同意したものと見なされます。

参加者が本規則違反をしていると運営組織が判断した場合、該当する参加者は直ちに失格とされ、本大会の登録から削除される可能性があります。これに加え、運営組織は独自の裁量で参加者に対し警告を行い、運営組織のウェブサイトや他のメディアでその警告を公表することがあります。適切な処罰に関する運営組織の決定は最終的かつ、拘束力があります。

チーム(またはチーム解散に値する数のチームメンバー)が運営組織によって失格とされた場合、運営組織は独自の裁量で失格となったチームを差し替える権利を有します。

18. 罰則

特定の規則違反に対する罰則は、以下の通りとなります。

18.1. 全力でプレイに取り組まなかった場合

- ・ 通常の最小罰則-警告
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-該当マッチポイント没収
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-該当ゲームポイント没収

18.2. チートまたは八百長

- ・ 通常の最小罰則-出場停止
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-無期限出場停止

- ・ 通常の最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.3. 本大会における賭けまたはギャンブル

- ・ 通常 of 最小罰則-出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.4. 違法行為への従事

- ・ 通常 of 最小罰則-出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.5. 賄賂の受け取り

- ・ 通常 of 最小罰則-出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.6. 言語的な嫌がらせ

- ・ 通常 of 最小罰則-警告
- ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.7. 肉体的な嫌がらせ

- ・ 通常 of 最小罰則-出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

- 18.8. なりすまし、またはアカウント共有
- ・ 通常 of 最小罰則-出場停止
 - ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-無期限出場停止
 - ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止
- 18.9. 意図的なマッチの接続切断
- ・ 通常 of 最小罰則-直近のマッチポイント没収
 - ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-ゲームポイント没収
 - ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-出場停止
- 18.10. 公共における、第13条に定める行動規範に反する振る舞い
- ・ 通常 of 最小罰則-警告
 - ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
 - ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止
- 18.11. ゲーム/マッチへの反応性・遅刻
- ・ 通常 of 最小罰則-警告
 - ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
 - ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止
- 18.12. ソーシャルメディアにおける、第13条に定める行動規範に反する行為
- ・ 通常 of 最小罰則-警告
 - ・ 通常 of 最大罰則(初犯)-出場停止
 - ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止
- 18.13. プレイヤー不正行為

- ・ 通常の最小罰則-警告
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.14. 守秘義務違反

- ・ 通常の最小罰則-警告
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.15. 第13条に定める行動規範に反するメディア露出

- ・ 通常の最小罰則-警告
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.16. メディア活動への無断欠席または遅刻

- ・ 通常の最小罰則-警告
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.17. 制限されたゲーム内アイテムの使用

- ・ 通常の最小罰則-該当マッチポイント没収
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-該当ゲームポイント没収
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-出場停止

18.18. 機器または物的破損

- ・ 通常の最小罰則-損害額の総額と同額の罰金または出場停止、もしくはその両方

- ・ 通常の最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常 of 最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.19. 参加拒否

- ・ 通常の最小罰則-マッチポイント没収
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-ゲームポイント没収
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-出場停止

18.20. 無許可の機器の使用

- ・ 通常の最小罰則-該当マッチポイント没収
- ・ 通常の最大罰則(初犯)-出場停止
- ・ 通常の最大罰則(再犯)-無期限出場停止

18.21. 不服申し立て権利

罰則についての不服がある場合、マッチ結果報告から30分以内に申し立てを行なってください。申し立ては必ず該当するシーン（マッチ結果画面など）がわかるスクリーンショットまたは録画映像を運営組織に提出してください。

18.22. 情報を公開する権利

運営組織は、参加者に科した罰則の情報を公開する権利を有します。対象者は、運営組織、メディア、選手、または他の者に対する法的措置の権利を放棄します。

19. コンテンツの作成

19.1. 本大会では、運営者または運営者が指定する第三者が録音、録画、写真撮影等を行います。

それらにより作成されたコンテンツ素材等（以下「コンテンツ素材」という）

に関する著作権その他一切の権利（著作権法上27条及び28条に定める翻訳権、翻訳権および二次的著作物の利用に関する権利を含み、以下「著作権等」という）は運営者に帰属するものとします。運営者は、コンテンツ素材および運営組織が参加者から提供を受けた画像等（以下、併せて「本撮影物等」とします）について、秘密保持義務等の義務を負うことなく、参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営者の判断により無償かつ自由に、運営組織または第三者をして、複製、加工、削除、編集、頒布、二次著作物の作成その他の方法で利用（以下「利用等」という）することができるものとします。参加者は、運営者が本撮影物等を利用等するにあたり、著作権者人格権、実演家人格権、パブリシティ権等を一切行使しないものとします。なお、運営組織は、コンテンツ素材の削除依頼には対応しないものとします。

19.2. 選手情報

運営組織は、『エーペックスレジェンズ』、本大会関連ならびに運営者およびその関連会社の広告宣伝等の目的で、各メディアにおいて、選手の情報（肖像、氏名（芸名）、PSNのアカウントのオンラインID、音声、略歴等を含む）を選手に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営組織の判断により無償かつ自由に利用することができるものとします。なお、運営組織が本大会を配信および本撮影物等を利用等するにあたり、参加者のPSNのアカウントのオンラインIDが公開される場合があります。

19.3. 写真、映像の使用について

・ 写真

運営組織が撮影、編集、公開した写真や映像（第18.1条に定めるコンテンツ素材を含み、以下「公開コンテンツ」という）を許可なく使用することを禁止します。

・ 映像

公開コンテンツを許可なく使用することを禁止します。ただし、動画の配信プラットフォームの既存機能を使用することについての制限はありません。

例1：Twitchのクリップ機能を使用する

運営者へ個別に許可を得る必要はありません。

例2：YouTubeの動画をダウンロードしてカット編集する

運営者へ個別に許可を得る必要があります。

19.4. 商用利用の禁止について

公開コンテンツおよび本大会に関連する動画、静止画、音声、文字情報の商用利用を禁止します。

20. 免責事項

参加者は、自らの責任において本大会に参加するものとします。運営組織は、参加者または第三者に対して、本大会の内容、および本大会への参加を通じて得られる情報の内容について、その完全性、正確性、確実性、有益性などについて、一切の責任を負わないものとします。

参加者は、本大会に参加するために必要なあらゆる機器および通信手段（以下「利用環境」といいます。）を自らの責任と費用において整備するものとし、運営組織は参加者の利用環境について一切関与せず、また一切の責任を負わないものとします。

公開コンテンツに関して参加者が何らかの損害を被った場合であっても、運営組織は一切その責任を負わないものとします。

運営組織は、本イベントに関し参加者間または参加者と第三者との間で生じたトラブル（違法又は公序良俗に反する行為の提案、名誉毀損、侮辱、プライバシー侵害、脅迫、誹謗中傷、いやがらせなどをいいますが、これらに限りません）について、一切の責任を負わないものとします。

運営組織は、本大会への参加または参加できなかったことに関して、参加者がいかなる損害を受けた場合にも、一切の責任を負わないものとします。

運営組織は、参加者による本大会への参加により、第三者に対し損害を与えたことに起因する場合を含む、第三者との間で生じた紛議には一切の責任を負わないものとします。

本大会の中止、変更等が生じたことにより参加者に損害が発生しても、運営組織は一切の責任を負わないものとします。

20.1. 分離性

本規則のいずれかの条項が無効とされた場合であっても、本規則の他の条項は、継続して完全な効力を有するものとします。

20.2. 準拠法および管轄裁判所

本大会への参加ならびに本規則の解釈および適用は、日本法に準拠するものとします。また、本大会への参加および本規則に関わる全ての紛争については、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ものとします。

本大会に関するお問い合わせ（個人情報に関する問い合わせを含む）

「PLAY ALIVE 2020 : Apex Legends 大会運営事務局」

playalive_info@rizestinc.com