

# PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON 0

## ルールブック

### ■参加規約

本規約は、株式会社 NTT ドコモ(以下「NTT ドコモ」といいます。)が PUBG Corp.より承認された公式大会として主催/運営する「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE SEASON 0」(以下「PMJLS0」といいます。)に参加申請および出場される皆様(以下「選手」といいます。)の参加条件等を定めるものになります。

### ■はじめに

本規約は PMJLS0 の公式ルール (以下「本ルール」といいます。)として PMJLS0 への参加資格を持つチームとその登録選手、そして PMJLS0 に関与する大会運営チームを含む、関係者の全員に適用されます。

本ルールは、PUBG MOBILE の PMJLS0 における参加チーム間の競技バランスを保つために、大会主催社である NTT ドコモによって制定されています。なお、本ルールが予告なく変更されることについて、選手はあらかじめ同意するものとします。

### ■本規約の効力

1. PMJLS0 は、本規約に基づいて実施されます。
2. 本規約に含まれていない事項については NTT ドコモ並びに大会運営チームの決定に従って頂きます。
3. NTT ドコモは、NTT ドコモの判断において、いつでも本規約の内容を変更できます。当該変更を行う場合、NTT ドコモは当該変更の内容を公式ウェブサイトに掲示します。

### ■参加条件

PMJLS0 に参加するチーム及びチームメンバーは、以下の全ての条件をみたしている必要があります。

1. PMJLS0 に出場申請をする時点で満 17 歳以上であること。
2. PMJLS0 に出場申請をする時点で 20 歳未満の選手は、本大会の参加にあたり保護者の同意を得て、保護者同意書を提出できること。
3. 日本国籍、または日本での永住権、特別永住権を有していること。
4. 大会運営チーム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。
5. 試合当日に所定の時間までに大会運営チームより指定された試合会場に行けること。

6. PUBG Corp.モバイルアプリケーション利用規約(<https://pubgmobile.jp/terms-of-service/>)に違反していないこと。
7. 大会運営チームが指定する大会チャット (Discord) を利用できる環境にあること。
8. 当該選手が所有している全ての PUBG MOBILE アカウントが PUBG Corp.に BAN(利用停止措置) されていないこと。また、利用停止が解除されている場合は、大会運営チームの判断により決定されます。
9. 大会出場選手として節度をもった行動が取れ、日本の PUBG MOBILE プレイヤーの模範となれるよう努力出来ること。
10. PMJLS0 大会運営チームが指定した世界大会への出場権を獲得した場合、該当する世界大会のレギュレーションに沿って問題なく出場出来る準備を自己責任にて完了していること。例) 出場期間中の休暇申請など  
※約1ヶ月間の拘束となります。
11. PUBG Corp.が指定した世界大会に参加可能であることを証明するため、出場チームの選手は大会運営チームにより決められた期限までに、パスポートの写しまたはパスポートの申請を行っている最中であることを示す資料を提出出来ること。
12. 本大会に関する写真撮影・映像撮影など、大会運営チームの指示に従い撮影に協力すること。
13. 以下に記載するものにすべて参加できること。
  - ・2020年8月29日(土)、30日(日)に行われる PMJLS0 GROUP STAGE1
  - ・2020年9月5日(土)、6日(日)に行われる PMJLS0 GROUP STAGE2
  - ・2020年9月12日(土)、13日(日)に行われる PMJLS0 GROUP STAGE3
  - ・2020年9月19日(土)、20日(日)に大会運営チームが指定する場所で行われるスチール撮影会※予定
  - ・2020年9月26日(土)、27日(日)、10月3日(土)、4日(日)、10日(土)、11日(日)に行われる PMJLS0 SEMI FINAL
  - ・2020年10月17日(土)、18日(日)に大会運営チームが指定する会場で行われる PMJLS0 GRAND FINAL

#### ■参加チーム

1. 応募開始後、各チームは大会運営チームに、チームメンバーの一覧を記載した必要情報 (以下「メンバーリスト」といいます。) を提出する必要があります。
  - (ア)メンバーリストには、大会運営チームより指定された情報を記入する必要があります。
  - (イ)チーム名、チーム名略称が他チームと重複した場合、原則チームリーダーのエン트리順によって決定されます。

(ウ)大会運営チームは、チーム名、キャラクター名が出場資格としての基準に照らして相応しくないと判断した場合、チーム名、キャラクター名を却下する権限を持ちます。その場合、チームはチーム名、キャラクター名を変更する必要があります。

(エ)応募後、チーム並びに選手都合でチーム名、キャラクター名を変更することは認めません。

2. 応募後、メンバーの変更は認めません。やむを得ない場合、GROUP STAGE1 開始前の場合のみ変更を認められることがあります。その場合、公式ウェブサイト上にて理由を公開します。
3. 大会出場チームは、大会運営チームの指示に従いネーム構成を統一する必要があります。その際に必要となるアイテムは大会運営チームより付与されます。
4. メンバーリストに虚偽などの申請があった場合、大会参加無効などのペナルティが発生すると共に、しかるべき処置を行います。
5. チームと選手は、自己責任において本大会に参加するものとし、選手の怪我、盗難、他の選手との紛争その他のトラブル等に関して、NTT ドコモ並びに大会運営チームは一切の責任を負いません。
6. GROUP STAGE1 開始後にチーム並びに選手都合で新しく選手を追加・変更することは原則できません。
7. チームリーダー/チームマネージャーは各チームにつき1名選出する必要があります。他のチームのチームリーダー/チームマネージャーを兼任する事は出来ません。
8. PMJLS0 に出場申請する時点で20歳未満の選手は、保護者同意書が必要です。20歳未満の選手は、保護者同意書を印刷し必要事項を記載のうえ、エントリーと合わせてご提出をお願いいたします。
9. スチール撮影会及び GRAND FINAL 参加の際に本人確認書類の提示が必要です。  
※本大会における本人確認書類例は本規約の最後に掲載されております。
10. SEMI FINAL 参加チームはスチール撮影会に参加いただきます。スチール撮影会が実施された場合のみ、SEMI FINAL 参加チームについては、大会運営より補助金として1チーム最大7万円を付与します。
11. SEMI FINAL 参加チームには大会運営チームより大会公式ユニフォームを支給します。スチール撮影会および GRAND FINAL 参加時は、大会運営チームが準備する大会公式ユニフォームを着用いただきます。ただし、個人ないしチームでスポンサー企業からユニフォームの提供を受けている場合は、大会運営チームから事前に承諾を得ることで、スポンサー企業からのユニフォームを着用することを可能とします。その場合は、スポンサー企業からのユニフォームを着用し、大会に参加いただきます。ただし、大会運営チームより大会公式ユニフォームの着用を指示された場合は例え所属チームのユニフォームも着用していても、指示に従う必要があります。

#### ■選手行動規定

以下の行動は PMJLS0 に参加する全ての選手とチームに適応されます。

1. SNS 運用など出場選手は、自身の行動、言動に責任を持った行動をする必要があります。出場選手として相応しくない行動、言動を行ったと大会運営チームより判断された場合ペナルティを科す場合があります。
2. 他の選手、大会スタッフを尊重する必要があります、誹謗中傷・暴言・暴力など、これらに準ずる行動を行ったと判断された場合はペナルティを科す場合があります。

#### ■個人情報

1. 本大会への参加申請に際して収集した選手の個人情報は、本大会の開催および運営の目的で使用します。収集した選手の個人情報は、NTT ドコモが定める個人情報保護方針に従い管理します。また、収集した選手の個人情報は、使用目的の範囲内における使用が終了した時に、遅滞なく消去します。
2. 前項の規定に関わらず、選手は、前項の目的の範囲内において収集した選手の肖像、氏名、経歴、プレイヤー名、チームロゴ、ランク、プレイ動画、インタビューコメント等については、NTT ドコモまたは第三者によって、商品、ウェブサイトその他情報メディア等において、期間の限定なく、編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含みます。）されることを承認します。

#### ■ゲームルール

本大会は GROUP STAGE1、GROUP STAGE2、GROUP STAGE3、SEMI FINAL、GRAND FINAL と用意されております。

#### ■ゲーム種目及びバージョンについて

1. PUBG Corp.が提供している『PUBG MOBILE』の最新バージョンを使用し大会を実施します。  
(ア)大会期間中にバージョンのアップデートが行われた場合、最新バージョンを使用し大会を実施します。
2. PMJLS0 は日本語版の『PUBG MOBILE』を使用して行われます。グローバル版は参加対象外となります。

#### ■大会の進行について

1. 大会運営チームが必要に応じて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大会を実施する場合、選手は必ず従わなければなりません。

#### ■各試合について

1. GROUP STAGE1 について

- (ア)参加チームは、一般公開募集にて募集されます。
- (イ)参加チーム数の制限はございません。なお、参加条件を満たしていないチーム、大会運営チームによって不適切と判断されたチームについては、参加できない場合もございます。
- (ウ)応募チーム数に応じてグループ数、各グループの参加チーム数は変動します。
- (エ)各グループ全 10 試合行われます。
- (オ)全グループのポイントを集計し、総合順位上位 64 チームが GROUP STAGE2 に進むことができます。
- (カ)GROUP STAGE1 は全試合オンラインで行われます。
- (キ)大会当日、試合参加者が 2 名以下となった場合、その Round に参加する事は出来ません。
- (ク)Round 開始時に MAP がダウンロードされていなかった場合は、原則その Round に参加する事は出来ません。

## 2. GROUP STAGE2 について

- (ア)64 チームを 4 グループに分け試合を行います。
- (イ)全グループのポイントを集計し、総合順位上位 32 チームが GROUP STAGE3 に進むことができます。
- (ウ)各グループ全 10 試合行われます。
- (エ)GROUP STAGE2 は全試合オンラインで行われます。
- (オ)大会当日、試合参加者が 2 名以下となった場合、その Round に参加する事は出来ません。
- (カ)Round 開始時に MAP がダウンロードされていなかった場合は、原則その Round に参加する事は出来ません。

## 3. GROUP STAGE3 について

- (ア)32 チームを 2 グループに分け試合を行います。
- (イ)各グループ全 10 試合行われます
- (ウ)全グループのポイントを集計し、総合順位上位 23 チームが SEMI FINAL に進むことができます。
- (エ)GROUP STAGE3 は全試合オンラインで行われます。
- (オ)大会当日、試合参加者が 2 名以下となった場合、その Round に参加する事は出来ません。
- (カ)Round 開始時に MAP がダウンロードされていなかった場合は、原則その Round に参加する事は出来ません。
- (キ)『PUBG MOBILE JAPAN CHAMPIONSHIP SEASON3』優勝チームは SEMI FINAL グループ A に直接進出します。

## 4. SEMI FINAL について

- (ア) 24 チームをグループ A、グループ B、グループ C の 3 グループに分けて、(グループ A+グループ B) (グループ B+グループ C) (グループ C+グループ A) で試合を行います。
- (イ) 各組み合わせで 1 チームあたり合計 24 試合行われます。
- (ウ) 全グループのポイントを集計し、総合順位上位 16 チームが GRAND FINAL に進むことができます。
- (エ) SEMI FINAL は全試合オンラインで行われます。
- (オ) 大会当日、試合参加者が 2 名以下となった場合、その Round に参加する事は出来ません。
- (カ) Round 開始時に MAP がダウンロードされていなかった場合は、原則その Round に参加する事は出来ません。

#### 5. GRAND FINAL について

- (ア) 16 チームで試合を行います。
- (イ) 全 12 試合行われます。
- (ウ) 優勝チームは、世界大会への出場権を獲得できます。
- (エ) GRAND FINAL は全試合無観客オフラインで行われます。なお、大会運営チームの判断によりオフラインでの進行が難しいと判断された場合は、オンラインでの開催となります。
- (オ) オフラインで大会が進行された場合のみ、GRAND FINAL 参加チームについては、大会運営より補助金として 1 チーム 10 万円を付与します。
- (カ) 大会当日、試合参加者が 2 名以下となった場合、その Round に参加する事は出来ません。
- (キ) Round 開始時に MAP がダウンロードされていなかった場合は、原則その Round に参加する事は出来ません。

#### ■チーム構成

1. 1 チーム (SQUAD) は必ず 4 名で構成されていなければなりません。
2. 補欠 (リザーブ) 選手は 1 名まで認められます。
3. 試合当日、試合開始前にチームリーダー/マネージャーは大会運営チームに出場ロースターを提出しなければなりません。
4. 大会当日、試合中の補欠 (リザーブ) 選手との入れ替えは原則認められません。やむを得ない場合は、大会運営チームの判断によって変更が認められます。

#### ■大会方式

1. 全て SQUAD で行われます。
2. 大会使用サーバーは KRJP サーバーを使用します。

3. 大会で使用されるルームはカスタムルームを使用して行われます。
4. 使用マップは「Erangel」「Miramar」「Sanhok」「Vikendi」を使用します。
5. 視点は「TPP」を使用します。なお、TPP/FPP 視点切り替え機能の使用は認められません。
6. 大会のポイントは以下のように計算します。各 Round 終了後にポイントを集計し総合結果とします。

順位	ポイント	順位	ポイント	キル	ポイント
#1	15	#11	1	1キル	1
#2	12	#12	1		
#3	10	#13	0		
#4	8	#14	0		
#5	6	#15	0		
#6	4	#16	0		
#7	2	#17	0		
#8	1	#18	0		
#9	1	#19	0		
#10	1	#20	0		

7. 順位で同数の場合、チーム累計キル数が多いほうを上位とします。累計キル数が同数の場合は、1Round で最も多くポイントを獲得したチーム、1Round で最も多くキル数を獲得したチーム、最終 Round の合計キル数、最終 Round の順位との順で決められます。
  - (ア) GROUP STAGE1、GROUP STAGE2、GROUP STAGE3 については、最終 Round の順位で決められなかった場合、Round10、Round9、Round8、Round7、Round6、Round5、Round4、Round3、Round2、Round1 の順に Round の順位が高かったチームを上位とします。
  - (イ) SEMI FINAL については、最終 Round の順位で決められなかった場合、Round24、Round23、Round22、Round21、Round20…Round1 の順に Round の順位が高かったチームを上位とします。
8. 試合終了後、チームリーダーのみ必ずスコアボード画面のスクリーンショットを提出する必要があります。試合終了後に試合結果に対して異論申し立てをする場合、スクリーンショットがない場合それを認めません。
9. カスタムルームの詳細設定は Global 基準で設定されます。なお、詳細設定の内容は Global ルールでも記載されていない為、公平性に基づき公開する事はいたしません。

## ■選手接続

1. チームリーダー、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻までに指定された Discord チャンネル（大会チャット）に接続して下さい。大会に関する質疑応答は原則として Discord 内チーム専用チャットのみにて行います。公式ウェブサイトからお問合せしても無効となります。Discord に参加出来る選手は原則チームリーダーのみとなります。
2. オフラインでのプレイ中のボイスチャットはインゲーム内のボイスチャット機能のみ認めます。オンラインに関しましては、指定はありません。
3. チームリーダーは大会チャットにて、ルームが作成されたことを確認次第、試合が開始するまでに指定された大会ルームに接続してください。また、用意されたチームスロットに素早く移動し試合が開始するまで待機してください。
4. 試合開始時刻になっても大会運営チームに連絡せず大会チャットに接続しない場合は、当日の全試合に接続する権利を失います。
5. 大会運営チームに許可なく異議申し立ての内容を第三者に公開した場合（SNS に投稿するなど）、ペナルティを科す場合がございます。

#### ■再試合規定

1. サーバー接続後、待機エリアから輸送機が発進した時点でゲームスタートとします。
2. ゲームスタート後のゲームのリスタートは原則行いません。
3. ゲームスタート前に全ての選手が待機エリアへの接続を失敗した場合再度試合を行います。
4. ゲームスタート前に 5 名以上の選手が接続に失敗した場合再度試合を行います。
5. ゲームスタート前オブザーバーが 1 名でも接続に失敗した場合再度試合を行います。
6. カスタムルームがクラッシュした場合再度試合を行います。
7. ゲームが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に参加してもかまいません。また、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 0 点として扱いますが、チームのポイントは正常に計上されます。
8. 大会運営チームが、再試合が必要と判断した場合再度試合を行います。

#### ■大会禁止事項

1. 公式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。チームメンバーが全滅した場合でも、本大会の配信を視聴することは出来ません。
2. 大会運営用 Discord への招待 URL や大会チャットの内容を関係者以外に公開する行為。
3. カスタムサーバーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為。
4. チームリングや談合などの他の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. NTT ドコモ並びに大会運営スタッフへの業務妨害または運営妨害、並びに大会運営スタッフの指示に従わない行為。
6. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
7. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
8. ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
9. 試合時間に遅れる行為。  
※ただし、災害などによるものと大会運営チームが判断した場合はこの限りではありません。
10. スチール撮影会及び GRAND FINAL の受付時間に遅れる行為。
11. 出場権の譲渡。
12. 上記の他、NTT ドコモ並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為。

#### ■選手注意事項

1. ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、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、選手の自己責任とし再試合を実施しません。
2. 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ゲーム内の不具合を利用して他のプレイヤーを攻撃、キルした場合は、該当選手とその所属 SQUAD が獲得した全試合の全てのキルポイントと順位を無効とし失格処分にします。
3. 試合開始前に選手は自身のプレイ端末を確認しなければならず、修理、交換などによって試合を中断したり再試合したりすることはありません。個人の端末におけるトラブルは全て選手の責任となります。
4. 選手並びにチームメンバー全員がデスした後に、ゲーム画面以外のウィンドウを開いてはいけません。
5. ルームに接続したら、選手はゲーム画面以外のウィンドウ画面を開いてはいけません。
6. 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りません。
7. 指サック、パウダー、固定スタンドの使用は認められています。
8. 個人配信を行うことは禁止となります。
9. PC を使用した画面キャプチャ、スマートフォン及びタブレット端末の機能を使用した画面キャプチャは禁止となります。

#### ■大会参加に関する注意事項

1. PMJLS0 で使用する端末は選手個人の端末を使用します。また、世界大会では大会運営より指定された端末を使用していただきます。
2. ゲームプレイに影響される音声デバイス（イヤホン、ヘッドホン、マイク）以外のデバ

イスの使用は原則認めません。ただし大会運営チームより使用が認められているデバイスにつきましては、使用する事が出来ます。(充電ケーブル、固定スタンド)

3. GRAND FINAL での注意事項については以下になります。
  - (ア) 試合開始前に選手は試合で使用する端末以外で自身の所有する携帯電話機器を使用できない状態にしなければなりません。
  - (イ) 試合用テーブル上に大会運営チームより認められた物以外は置くことは出来ません。
4. 上記の他、大会運営の中でトラブル等あった場合は、大会運営チームの判断に従って頂きます。

#### ■ペナルティについて

大会運営チームにより本ルールに違反すると判断された場合、内容に応じて決められたペナルティが科せられます。ただし内容が軽微であると大会運営チームにより判断された場合は、ペナルティを付与せず、口頭もしくは大会チャットにて注意に留める場合があります。ペナルティは GROUP STAGE1 から GRAND FINAL まで加重されていき、ペナルティは必ずしも段階的に科されるわけではなく、ペナルティに値する行動の裁量に応じて科せられます。

また、ペナルティ内容については大会運営チームの判断によって変更される場合があります。

##### ・チームペナルティレベル

ペナルティレベル 1: 口頭もしくは大会チャットでの警告。

(2度以上の大会運営チームからの警告はレベル2に該当。)

ペナルティレベル 2: 当該チームのポイントから5ポイント没収。

ペナルティレベル 3: 当該 Round の全ポイント没収。

ペナルティレベル 4: 全ポイント没収と出場禁止。

※大会運営チームの判断により、ペナルティに該当する行為が重度なものだと判断された場合、今後 PUBG Crop.及び NTT ドコモが主催する大会及び、イベントに参加できなくなる可能性がございます。

##### ・個人ペナルティレベル

ペナルティレベル 1: 口頭もしくは大会チャットでの警告。

(2度以上の大会運営チームからの警告はレベル2に該当。)

ペナルティレベル 2: 当該選手のチームのポイントから2ポイント没収。

ペナルティレベル 3: 次回の Round 出場禁止。

ペナルティレベル 4: 出場禁止。

※大会運営チームの判断により、ペナルティに該当する行為が重度なものだと判断された場合、今後 PUBG Crop. 及び NTT ドコモが主催する大会及び、イベントに参加できなくなる可能性がございます。

下記行為はペナルティレベル 4 に該当

- ・公式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。チームメンバーが全滅した場合でも、他の大会配信を視聴することは出来ません。
- ・チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
- ・複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
- ・チートツールを含む不正ツールを使用する行為。

ペナルティレベル 3:

- ・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ゲーム内の不具合を利用して他のプレイヤーを攻撃、キルした場合は、該当選手とその所属 SQUAD が獲得した全試合の全てのキルポイントと順位を無効とし失格処分にします。

ペナルティレベル 2

- ・大会運営チームからの注意、警告を繰り返す場合に適用。

#### ■免責事項

1. スチール撮影会及び GRAND FINAL 時の会場内での盗難、紛失、個人間のトラブルについて、当社は一切の責任を負いかねます。
2. ゲームサーバー、インターネット接続、機材トラブル、天災その他予測できない状況では、本大会を中断または中止する場合があります。その場合であっても、本大会の参加に伴う費用や損害の補填はいたしかねますので、ご了承ください。
3. 本大会の運営に関して、当社の過失による債務不履行または不法行為により選手に対して損害賠償責任を負う場合、当社が賠償する損害は通常生ずべき直接かつ現実の損害（逸失利益を除きます）に限るものとします。ただし、当該免責および本規約等の他の規定における当社の免責は、当社の故意または重大な過失による場合には適用しません。

#### ■プライバシーポリシーについて

NTT ドコモによる個人情報の収集、使用、および開示に関する重要な情報については、<https://www.nttdocomo.co.jp/utility/privacy/>に掲載されている NTT ドコモのプライバシーポリシーを参照してください。

■コロナ対策について

新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、随時、運営方法を検討・対応いたします。  
大会運営チームの判断に従って頂きますようお願い申し上げます。なお、今後開催に関して  
変更等が生じる場合は、公式ウェブサイトでお知らせいたします。

■改訂

2020/08/11

## 別添1 賞金等に関する注意事項

この賞金等に関する注意事項は、本ルールの一部として認められ PMJLS0 への参加資格を持つチームとその登録選手、そして PMJLS0 に関与する大会運営チームを含む、関係者の全員に適用されます。

### ■世界大会への出場権に関して

1. 世界大会の出場権はチームに贈呈され、チーム自体に権利が付与されます。

### ■賞金に関して

1. 本大会には、日本円で総額 ¥10,000,000 の賞金が付き、GRAND FINAL の結果に応じてチームリーダー/チームマネージャーの指定した口座に支払われます。賞金は獲得資格を得たチームに支払われ、チーム情報の誤り、虚偽報告があった場合、その他当該チームが本ルールブック記載の事柄に違反し、その程度が賞金の付与に相応しくないと大会運営チームに判断された場合、賞金は剥奪されます。
2. 賞金のお支払いに関して、該当チームは別途契約を結ぶ必要があり、個別にてご連絡致します。
3. 賞金の獲得資格について、NTT ドコモ社指定の契約書に対してチームの全メンバーが了承と締結をもって獲得資格の取得とします。
4. 賞金に発生する税金に関しては、日本の法律に則り処理されます。
5. モストキル賞は GRAND FINAL の全 Round を合計し最も多くキル数をした選手に贈呈されます。キル数が同数だった場合は、1Round で最も多くキル数を獲得した選手、最終 Round のキル数の多い選手、最終 Round のチーム順位の大会選手、との順で判定されます。  
(ア) 同チームでキル数が同数だった場合、上記のルールに加え最終的に GRAND FINAL の Round12 のキル数が多かった選手、Round11、Round10、Round9、Round8、Round7、Round6、Round5、Round4、Round3、Round2、Round1 の順に判定されます。
6. 1つのチームが複数の賞を受賞する場合があります。

<b>GRAND FINAL</b>	
<b>順位</b>	<b>賞金</b>
1 位	¥4,000,000
2 位	¥2,000,000
3 位	¥1,000,000
4 位	¥700,000
5 位	¥500,000
6 位	¥300,000
7 位	¥100,000
8 位	¥100,000
9 位	¥100,000
1 0 位	¥100,000
1 1 位	¥100,000
1 2 位	¥100,000
1 3 位	¥100,000
1 4 位	¥100,000
1 5 位	¥100,000
1 6 位	¥100,000

<b>モストキル賞</b>	<b>賞金</b>
1 位	¥500,000

別添2 参考：本人確認書類例

大会開催日に有効な物のみが、本人確認書類として認められます。有効期間外の本人確認書類は、いかなる理由をもっても本人確認書類としては認められません。

- 1枚で本人確認書類として認められるもの ※顔写真付き
  - ・自動車運転免許証
  - ・旅券（パスポート）
  - ・住民基本台帳カード
  - ・特別永住者証明書
  - ・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）
  - ・学生証(写真付)
  
- 2枚で本人確認書類として認められるもの
  - ・健康保険被保険者証
  - ・国民健康保険被保険者証
  - ・国民年金手帳
  - ・印鑑登録証明書
  - ・住民票の写しもしくは住民票記載事項証明書
  - ・戸籍の附票の写し（謄本若しくは抄本）
  - ・学生証(写真が無い場合)