

Dead by Daylight Japan Championship 大会ルール

Dead by Daylight オンラインジャパンチャンピオンシップ（以下「チャンピオンシップ」）は Behaviour Interactive Inc.（以下「BHVR」）が後述する期間中に主催する大会であり、本チャンピオンシップ大会ルール（以下「大会ルール」）に準拠する。決勝トーナメントの試合は BHVR のソーシャルメディアにて生放送を行う。また、チャンピオンシップへの参加は大会ルールを遵守する意思表示と見なす。

大会参加資格

チャンピオンシップには日本在住で 18 歳以上のユーザーが参加できる（詳細は大会ルール 4.2 を参照）。BHVR の社員、その子会社や関連会社、賞金の分配に関わるスタッフや企業はチャンピオンシップに参加できない。BHVR 並びにチャンピオンシップ管理者（詳細は大会ルール 5.8 を参照）はあらゆる期間において、選手に対して大会参加資格を有することを証明可能な書類の提出を求めることができる。書類を提出できない選手は失格とする。チャンピオンシップのあらゆる期間において、選手が虚偽や不完全、不正確、誤解を招く情報を提供した場合、BHVR は彼らの大会参加資格を剥奪する権利を持つ。

デバイス

選手は自身が使用するデバイスやインターネット環境に対して責任を負う必要がある。BHVR やチャンピオンシップ管理者、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、BHVR やチャンピオンシップ管理者、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。

1. 大会概要

チャンピオンシップは「オンライン申請」、「予選ステージ」、「決勝トーナメント」の三つの期間から構成される。試合は9日間で合計32マッチが実施される。決勝トーナメントは4日間で合計8回の生放送が実施される。全選手はDiscordのアカウントを作成し、チャンピオンシップ用のサーバーに入る必要がある。

2021.2.1						
Mon	Tue	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
オンライン申請						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
		予選ステージ				
15	16	17	18	19	20	21
					準々決勝	準々決勝
22	23	24	25	26	27	28
					準決勝	決勝

- オンライン申請：

参加選手は[公式サイト](#)より申請を行う必要がある。32チーム（1チーム5-6人）が予選ステージへと進出する。（詳細は大会ルール2.1を参照）
- 予選ステージ：

32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1、2位はグループ2、...9位はグループ8、10位はグループ7、11位はグループ6...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ルール（キラー・サバイバー）を基に判断する。予選ステージを勝ち残った8チームは決勝トーナメントへと進出する。予選ステージの試合は生放送を行わない。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	16	15	14	13	12	11	10	9
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	32	31	30	29	28	27	26	25

- 決勝トーナメント：

予選ステージを勝ち残った8チームが決勝トーナメントへと進出し、優勝チームを決める（詳細は大会ルール2.3を参照）。決勝トーナメントでは3位決定戦が行われ

る。準決勝で敗北したチーム同士が試合を行い、勝利チームを3位、敗北チームを4位とする。決勝トーナメントの試合は全て、[公式 YouTube チャンネル](#)にて生放送を行う。

2. 大会の流れ

2.1 オンライン申請

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名のキャプテンを決めなければならない。キャプテンには大会運営（詳細は大会ルール 5.8 を参照）とコミュニケーションを取り、大会運営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。平均ランクが最も低い32チーム（1チーム5-6人）が予選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
Team A	1	2	2	3	3	5	2.67
Team B	1	3	2	3	4		2.6

B チームの平均ランクの方が低いため、この場合は B チームの方が優先的に予選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、大会運営が両チームの本シーズン(1月13日～31日)のスコア(スコアはゲーム終了時に表示される点数のことである。)が最も高かった10試合を集計し、合計スコアの高い方が予選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予選ステージに進出する。

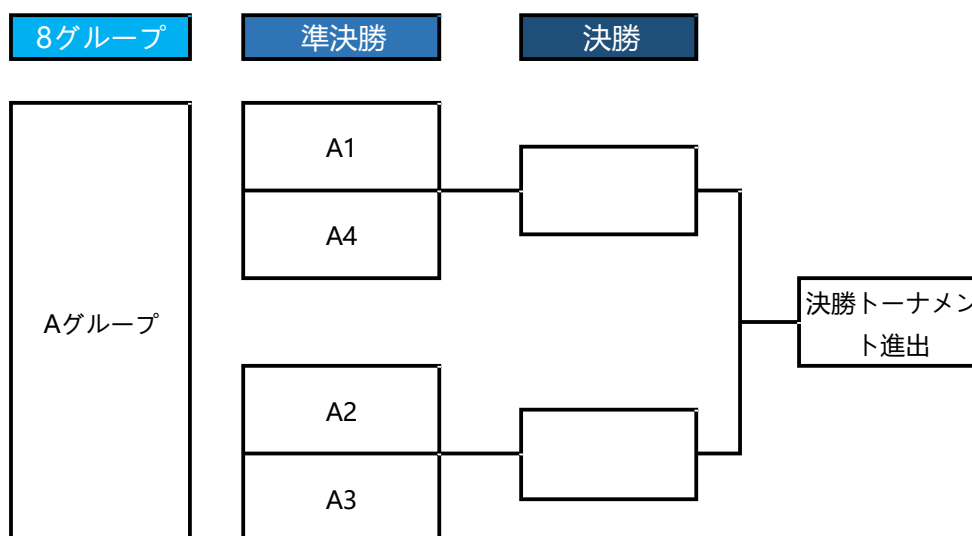
2.2 予選ステージ

2.2.1 予選ステージはトーナメント方式で行われる。32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1、2位はグループ2...9位はグループ8、10位はグループ7、11位はグループ6...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。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	16	15	14	13	12	11	10	9
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	32	31	30	29	28	27	26	25

(チーム1-32、グループA-H)

2.2.2 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。



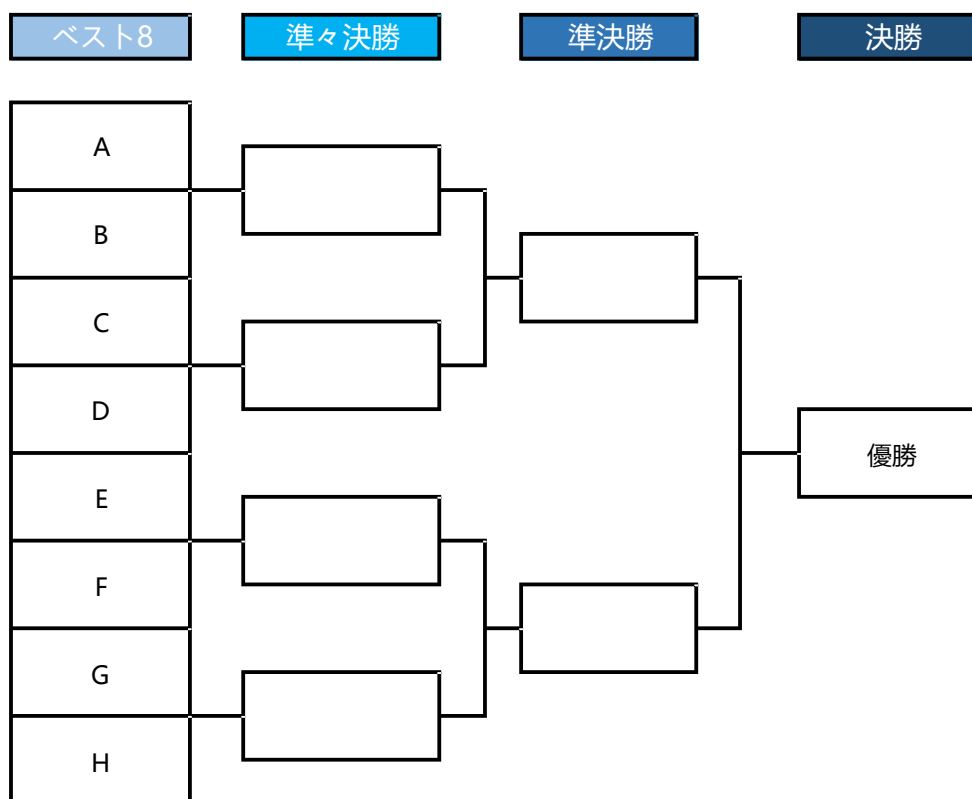
2.2.3 全グループでトーナメントを行う。試合は2ラウンド制である（詳細は大会ルール3.3を参照）。各グループの優勝チームが決勝トーナメントへ進出し（詳細は大会ルール2.3を参照）合計8チームが進出する。

2.2.4 予選ステージは2021年2月10日～2021年2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
2.10	10:00-21:00	A1-A4, B1-B4, C1-C4(12チーム)
2.11	10:00-21:00	D1-D4, E1-E4, F1-F4(12チーム)
2.12	10:00-21:00	G1-G4, H1-H4(8チーム)
2.13	10:00-21:00	Top 2 of Group A,B,C and D(8チーム)
2.14	10:00-21:00	Top 2 of Group E,F,G and H(8チーム)

2.3 決勝トーナメント

決勝トーナメントはトーナメント方式で行われる。予選ステージから勝ち上がった8チームで抽選し、対戦相手を決定する。(下の図のA-Hはチーム名の例であり、グループA-Hの優勝チームという意味ではない。)



決勝トーナメントはベスト8、準決勝、3位決定戦、決勝で構成される。

ベスト8は2月20日～2月21日に開催され、1日毎に2ラウンド制で2マッチが行われる(詳細は大会ルール3.3を参照)。

準決勝は2月27日に開催され、2ラウンド制で2マッチが行われる。

3位決定戦は2月28日に開催され、2ラウンド制で1マッチが行われる。

決勝は2月28日に開催され、3ラウンド制で1マッチが行われる。

	日程	開始時間	終了時間	ステージ	方式
決勝トーナメント	2/20	18:00	19:30	準々決勝1	オンライン大会
	2/20	19:30	21:00	準々決勝2	
	2/21	18:00	19:30	準々決勝3	
	2/21	19:30	21:00	準々決勝4	
	2/27	18:00	19:30	準決勝1	
	2/27	19:30	21:00	準決勝2	
	2/28	18:00	19:30	三位決定戦	
	2/28	19:30	21:00	決勝戦	

3. 試合ルール

3.1 ゲームのバージョンとサーバー

全試合はアジアサーバーの PS4 と PS5 で行われる。ゲームのバージョンは 4.5.0 (チャプター18.5)。

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。

3.2 試合モード

試合はゲーム内のカスタムモードを用いる。

3.3 試合形式

1 マッチは決勝で 3 ラウンド、その他の試合は 2 ラウンド行うものとする。

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

2 ラウンド制：1 ラウンドを前半戦と後半戦に分けるので、合計 4 回対戦する。

3 ラウンド制：1 ラウンドを前半戦と後半戦に分けるので、合計 6 回対戦する。

3.4 マップ選択

3.4.1 ゲームにある 15 個の区域 (1 個の区域には 1-5 個のマップがある) を 3 グループに分ける。

A グループ：ハドンフィールド、マクミラン・エステート、ギデオンの食肉工場、山岡邸、グレンベールの墓場

B グループ：コールドウィンド・ファーム、レッド・フォレスト、スプリングウッド、サイレントヒル、バックウォーター・スワンプ

C グループ：クロータス・プレッシャー・アサイラム、オーモンド、ホーキンス国立研究所、レリー記念研究所、オートヘイヴン・レッカーズ

3.4.2 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. マッチ前にキャプテンは 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. 決勝は 3 ラウンド制であり、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。

3.4.3 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区域を選ばなければならない。

3.5 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。

2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。

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。

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。

大会運営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。

3.6 ポイントのルール

毎ラウンドでキラーサイドのみ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マッチでの勝利チームを決める。

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。

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	ポイント
4	5
3	3
2	2
1	1
0	0

例：

チーム A のサバイバーを 3 名処刑した場合→チーム B の獲得ポイントは 3 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 5 になる。

3.7 同点時の勝敗判定ルール

3.7.1 合計ポイントがより高いチームの勝利とする。

3.7.2 引き分け

1) 合計ポイントが同値の場合は延長戦を 1 ラウンド行い、延長戦の点数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、延長戦時の最高スコア（詳細は大会ルール 2.1 を参照）を比較し、より高い方を勝者とする。

3.8 試合用のアカウントについて

選手は自身の PlayStation 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大会運営が当該選手と所属チームに対してペナルティを課す。

3.9 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。

3.10 賞金・賞品

賞金総額は 300 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。

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）
1	1200000	40.0%	3000000
2	600000	20.0%	
3	360000	12.0%	
4	240000	8.0%	
5	150000	5.0%	
6	150000	5.0%	
7	150000	5.0%	
8	150000	5.0%	

賞金獲得者として、選手はチャンピオンシップの大会ルールを遵守し、大会運営に対して賞金受け取り書類を提出しなければならない。

決勝トーナメントに進出した全チームが賞金を得られる。賞金はキャプテンに渡され、キャプテンが各チームメンバーに分ける。

あらゆる場合において大会運営は賞金分配にて発生した問題の責任を取らない。

賞金獲得者が何らかの理由で賞金を受け取れなかった場合、補填は一切行わない。賞金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。BHVR が許可した場合を除き、賞品の譲渡や転売、お金に換えてはいけない。何らかの原因で賞品を授与できない場合、BHVR は更に価値のある賞品を代替品として渡す権利を持つ。賞金獲得者が賞品・賞金を受け取る意思がない場合には補償を行わない。

3.11A キャラクターの禁止

大会運営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。

3.11B サバイバーの禁止

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。

3.12 アイテムの禁止

3.12.1 サバイバーは鍵の持ち込みをしてはいけない。

3.12.2 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。

3.13 アドオンの禁止

3.13.1 サバイバーはアドオンを使用してはいけない。

3.13.2 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。

3.14 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。

3.15 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。

スタッフは前半戦・後半戦それぞれの終了時に結果のスコアを確認する。確認時に同一のパークを使用している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。

4. 大会参加条件

4.1 参加選手

4.1.1 1 チームは 5 人のメンバーと最大 1 人の補欠メンバーが認められる。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。

4.1.2 選手はチームを掛け持ちしてはいけない。

4.1.3 メンバー変更が認められるのは予選ステージ期間内だけである。また、メンバー変更は 1 人までしか許されない（メンバー追加も変更と見なす）。メンバー変更は遅くとも試合に出場する 3 日前までに大会運営に申請をし、申請は実際に変更が行われる前で行なければならない。また、変更したメンバーは他のチームと掛け持ちをしてはいけない。

4.1.4 チームの情報提出、並びに変更依頼はキャプテンが行う。各チームは試合開始 1 日前までにメンバーリストを提出する必要がある。

4.1.5 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。

4.1.6 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。

4.2 年齢と国籍

4.2.1 2021 年 2 月 1 日の申請期限までに 20 歳以上の選手は自由に参加できる。20 歳未満だが 18 歳以上の選手の場合には、署名と捺印がなされた保護者の同意書を提出する必要がある。18 歳未満の選手は申請してはいけない。予選ステージ開始から 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を取り消す。

4.2.2 Dead By Daylight の日本におけるチャンピオンシップに参加するチームは、日本国籍・永住許可証を持ち、日本に在住しているメンバーで構成されなければならない。

4.3 チーム名

4.3.1 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、大会運営は名前変更を要求することができる。チーム名は 16 字以内のアルファベットで書かれていなければならない。チーム名の中に暴力・侮辱・ポルノ・大会ルールに反するような文字を含んではならず、スポンサーの情報を含んではいけない。

4.3.2 選手のゲーム内ネームは選手名と一致する必要がある。選手のゲーム内ネームは「チーム名+個人名」で統一する（例：TEAM. Personal）。チーム名が長い場合には簡略化しても良い。選手のゲーム内ネームは 16 字を超えてはいけない。また、その中に暴力・侮辱・ポルノ・大会ルールに反するような文字を含んではいけない。

4.4 試合中止と再試合について

4.4.1 チャンピオンシップは試合中止を行わない。

4.4.2 チャンピオンシップにおいて、審判員と大会運営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大会運営が仲裁に入る。

4.4.3 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。

4.5 試合に対する異議申し立て

4.5.1 チャンピオンシップの最中に口論が発生した場合は、チームのキャプテン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、申請方法に従い大会運営に対して異議申し立てをする。

4.5.2 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大会運営は受け入れない権利をもつ。

4.6 チートとペナルティ

4.6.1 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。

4.6.2 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。

4.6.3 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なら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。

4.6.4 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。

4.6.5 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)。

4.7 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 5.2 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：

a) 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おうなど)。また、他の選手の代わりに試合進行をしてはいけない。

b) 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。

c) 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。

4.8 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、大会運営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、大会運営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。

4.9 身体の異常

試合中に選手個人の要因（健康状態など）により試合を続行できなくなった場合は、大会運営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（詳細は大会ルール 3.9.2 を参照）にて大会運営に連絡する必要がある。

4.10 選手個人の行為

4.10.1 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。選手が個人的な理由で配信を遅らせたり、配信の邪魔に入った場合（ゲームを始めることを拒否したり、大会運営が提供するデバイスを使わなかったり、わざとゲームから退出など）審判員は当該選手と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。

4.10.2 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。

4.10.3 チート行為。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。

4.10.4 守秘義務。大会運営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。チームメンバーは大会運営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。

4.10.5 選手行為調査。大会運営が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。

4.10.6 大会参加者と大会参加チームは大会運営の決定を拒否することはできない。

4.10.7 大会運営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、大会運営が最終決定権を持つ。

4.11 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。

4.12 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 Behaviour が持つ。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。

5. 法務

5.1 責任の制限

いかなる場合も大会運営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、いかなる請求も大会運営へ行うことができません。

- (i) 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
- (ii) 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
- (iii) 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、もしくはチャンピオンシップ運営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、間違っただまたは不正確な情報。
- (iv) 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
- (v) 技術的障害など、BHVR またはチャンピオンシップ管理者（セクション 5.8 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

- (vi) 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。

5.2 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、参加者は大会運営の決定に従い、異議を申し立てないことにも同意します。

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 4.10 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、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 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 BHVR 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 4.7 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、チャンピオンシップ管理者、BHVR、またはチャンピオンシップ管理者とその従業員などへ嫌がらせを行わないこと

大会運営は、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、またはマナ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。

5.3 個人情報と承認

BHVR およびチャンピオンシップ管理者は、チャンピオンシップの運営のみを目的として、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、BHVR 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。BHVR およびチャンピオンシップ管理者は、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、support@bhvr.com 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、BHVR およびチャンピオンシップ管理者に（以前に受賞者から BHVR 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。

5.4 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、BHVR が唯一かつ排他的に所有しています。BHVR 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大会運営（「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 BHVR 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「BHVR 財産」)を独占的に所有します。参加者は、BHVR およびライセンサーに、そのような BHVR 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。BHVR 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) BHVR 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) BHVR 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 BHVR 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 BHVR 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、BHVR の要求に応じて、BHVR 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 BHVR 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 BHVR が必要としう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 BHVR 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ン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 BHVR のソーシャルメディアサイトのすべて。Twitch、Facebook、YouTube、Twitter、Instagram、および BHVR 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) BHVR 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、BHVR 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 BHVR 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、BHVR 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。

5.5 権利譲渡合意および宣誓書

予選上位 8 チームの参加者は、下記が記載された権利譲渡合意および宣誓書に記入し、サインし、返信する必要があります。(i) チャンピオンシップルールに従うことでの賞金受領の資格 (ii) 提示された賞金の受諾と、それをチームのキャプテンから受け取ること (iii) 映像 (セクション 5.4 で定義) またはその二次創作物の使用が、その中の参加者の権利を侵害しているという理由で、BHVR に対する訴訟、請求、または訴訟を扇動、支援、または承認しないという合意 (iv) (a) Instagram、(b) Facebook、(c) Youtube、(d) Twitch (e) Twitter、(f) チャンピオンシップ管理者、(g) BHVR、その関連会社、株主、取締役、代表者、役員、従業員、代理人 (総称して「権利放棄対象当事者」) は (1) 参加者の賞金に関する受け入れ、所有、使用または誤用 (2) 参加者のチャンピオンシップスへの参加から、全体的または部分的に、直接的または間接的に発生する損失、危害、損害、また

は費用に対する一切の責任 (3) チャンピオンシップス規則の違反 (4) 賞金関連のやりとり (5) BHVR による映像の使用、変更、適応、またはその欠損 (6) 第三者の個人または知的財産権の潜在的または実際の侵害に関する権利 (制限なし、著作権、商標、公開権を含む) に関する一切の責を負わない。

5.6 責任の解放

チャンピオンシップに参加することにより、各参加者は、直接的または間接的に、全体的または部分的に発生する損失、損害、または費用に対する一切の責任から「権利放棄対象当事者」を解放します。(i) 賞金の受領、所持、使用または誤用 (ii) チャンピオンシップへの参加、(iii) チャンピオンシップ規則の違反、(iv) 賞金に関連する活動、(v) BHVR による映像または二次創作物の使用、変更、改作、またはその欠損 (vi) 著作権、商標、パブリシティ権またはプライバシーの権利を含むがこれらに限定されない、映像のサードパーティの個人的または知的財産権の侵害。

5.7 ソーシャルメディアへの投稿

参加者は自身の情報を Facebook、Instagram、Twitter、YouTube、Twitch および Discord ではなく大会運営に情報を提供します。このプロモーションは、それらからのメディアからスポンサー、承認、管理、または関連しているものではありません。

5.8 オーガナイザー と管理者

この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。

Behaviour Interactive

500-6666 Saint-Urbain St., Montreal, Quebec, H2S 3H1 Canada

賞品の配布を含むチャンピオンシップの管理は「チャンピオンシップ管理者」である NetEase によって管理されています。

NetEase

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

BHVR とチャンピオンシップ管理者は、まとめて「大会運営」と定義されています。

5.9 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。BHVR 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、BEHAVIOUR、およびその他の関連する商標とロゴは、Behavior Interactive Inc. に帰属し、無断転載を禁じます。