



PS4 Tournaments: NBA2K20 Challenger Series

トーナメント規則

- 1. 概要
- 2. 参加資格
- 3. トーナメント構造
- 4. 賞品
- 5. 一般規約
- 附則A：行動規範
- 附則B：国と年齢

1.概要

PS4トーナメント：NBA2K20チャレンジャーシリーズ（"NBA2K20CS"または"競争"）はTurtle Entertainment（"ESL"または"大会主催者"とも呼ばれる）に運営されています。

NBA2K20CSはビデオゲーム大会で、PlayStation®4コンソール（"PS4"）用ソフト『2K Games NBA 2K20』（"NBA2K20"）を使って実施されます。NBA2K20CSは3つのステージ（"第1ステージ"、"第2ステージ"、"第3ステージ"）から成るオンライントーナメントがあり、各ステージに異なる賞品を備えています。

PS4トーナメントは2K Gamesからの後援、承認および運営される事は一切無く、2Kゲームとはなんら関係はありません。

2. 参加資格

2.1 登録と公式ルールの承諾

参加者はPS4に組み込まれているトーナメントアプリケーション（"トーナメントアプリ"）、またはESL Playランディングページを使いNBA2K20CSに登録して、参加資格の取得を審査してもらう必要があります。下記の参加資格セクションの要件を満たす参加者（個別に"プレイヤー"、"選手"、または"参加者"）は次の項目も満たさなければなりません。（1）PS4に『NBA 2K20』を持っている、またはそれをアクセスできること；（2）PS4とそれに互換性のあるコンピューターを持っている、またはそれにアクセスできること；（3）有効なPlayStation Networkのアカウント（"PSNのアカウント"）と、それに関連するPSN IDを持っていること；（4）アクティブなPlayStation Plusメンバーシップの有効な利用権を持っていること；（5）付則Bに記載された司法管轄地域に居住していること

プレイヤーはトーナメントアプリ、またはESL Play トーナメントのハブページでPSNアカウントをESLアカウントにリンクしなければなりません。更に、NBA2K20CSのルールセットや、ESLプライバシーポリシーおよび該当するプライバシーポリシーをトーナメントに登録する前に読み、トーナメント規則に従う事に同意しなくてはなりません。いったん登録したプレイヤーは、"セクション3：トーナメント構造"で記載通り、NBA2k20CS終了まで引き続き参加資格があると見なされます。

2.2 年齢

"附則B：国と年齢"に記載されている通り、プレイヤーはトーナメント登録の際、『NBA 2K19』をプレイするため、当該地域の年齢制限に達していなくてはなりません。

2.3 従業員と利益相反

ESL、Sony Interactive Entertainment LLC（"PlayStation"）、2K Games（または"パブリッシャー"）およびそれぞれの関連会社、親会社、子会社、代理店、広告代理店、そしてプロモーションエージェンシーの従業員、またそのような従業員と同じ世帯に住む近親者は、トーナメントに参加できません。

3. トーナメント構造

NBA2K20CSは次の地域で実施されます：

- ヨーロッパ
- 北アメリカ
- アジア
- 日本

各地域の国々の全リストは”附則B：国と年齢”で一覧できます

トーナメントシリーズは同スキルレベルのプレイヤーと対戦・プレイさせるラダー方式のトーナメントです。プレイヤーは予選を通過して、シーズン内のステージを進出していきます。

各ステージは個別の報酬を備え、公平な条件のもとで競技ができるようそれぞれのステージには違ったスキルレベルが割り当てられています。マッチによって報酬は異なり、ステージを進出すごとに報酬の価値が上がります。

プレシーズンは関連するシーズンの準備し始める期間です。プレシーズンでは賞品がありません。以下の「賞品の分類」セクションは、シーズン1～6に適用されます。

プレイヤーはシーズン内の予選を突破し各ステージに進出します。それぞれのステージは個別のトーナメントで、各トーナメントは次のステージの予選です。

各シーズンは2か月で3つのスキルステージから成ります：

- 第1ステージ：トーナメントの開始点。スイス式トーナメントで4ラウンドあり、4-0または3-1のスコアで次のステージに進出できます。
- 第2ステージ：第1ステージを通過したプレイヤーのみ進出できます。シングルエリミネーション方式、上位16位までのプレイヤーが次のステージに進出できます。デジタル報酬あり。
- 第3ステージ：第2ステージを通過したプレイヤーのみ進出できます。ダブルエリミネーション方式、嬉しいデジタル報酬と多額の賞金あり。

各ステージの参加資格はシーズンごとにリセットされます。過去のシーズンで第2、第3ステージを通過したプレイヤーも、現シーズンの第1ステージからプレイしなくてはなりません。

3.1 第1ステージ

登録

第2ステージと第3ステージを通過していないプレイヤーは第1ステージに参加できます。

Tournament Format Details トーナメント形式詳細

- モード: 対1
- ランダムなシード作成
- トーナメント方式: スイス方式*
- ラウンド数: 4
- 脱落なし

*スイス方式は1回の敗戦でカップ戦から敗退しないで、敗戦数の上限に達するまで、またはカップ戦が終了するまでプレイすることができるシステムです。スイス式カップではラウンド数が決まっています。ラウンドではプレイヤーの現シーズン勝敗記録に基づき、同じスキルグループからの対戦相手と組まれます。(例えば、1-1のスコアのプレイヤーは同スコアの相手と対戦)。カップ戦終了後、各選手が獲得したポイントを基にランキングが表示されます。

3.2 第2ステージ

登録

第1ステージを通過したプレイヤーは現シーズンの第2ステージトーナメントに招待されます。招待されたプレイヤーは招待状をメール、またはPS4の通知で確認できます。プレイヤーが招待されたトーナメントに参加するには、登録・チェックインをしなくてはなりません。第2ステージを既に突破したプレイヤーは現シーズンの第2ステージトーナメントに参加できません。

トーナメント形式詳細

- モード: 1対1
- ランダムなシード作成
- トーナメント方式: シングルエリミネーション方式

3.3 第3ステージ

登録

第2ステージを突破したプレイヤーは現シーズンの第3ステージトーナメントに招待されます。招待されたプレイヤーは招待状をメール、またはPS4の通知で確認できます。プレイヤーが招待されたトーナメントに参加するには、登録・チェックインをしなくてはなりません。第2ステージを既に突破したプレイヤーは現シーズンの第2ステージトーナメントに参加できません。

トーナメント形式詳細

- モード：1on1
- プレーヤーランダムシーディング
- トーナメント形式：ダブルエリミネーション
- ファイナル：ダブルグランドファイナル

*勝者決勝戦の優勝者が1位を獲得し、敗者決勝戦に勝ったプレイヤーが2位、負けたプレイヤーが3位に着きます。

3.4 マッチルール

マッチ開始時間

全てのマッチはスケジュール通りに実施されます。マッチスケジュールを確認するにはPS4内のマイイベントでマッチイベントページにアクセスしてください。

ゲームロビーに参加する

1. マッチイベントページにアクセス（"マイイベント"タブに確認できる）
2. オプション"参加する"をクリック
3. マッチ終了後、結果は自動的に提出されます

左側にいるプレイヤーは常にホームチームであり、右側は常にアウェイチームです。

マッチ詳細

- ゲームモード：プライベートマッチ
- ゲームスタイル：プロ
- クォーター時間：5分
- 疲労： On
- コントロール： 規定なし
- ゲームスピード： ノーマル

-
- チーム：オールスター、オールタイム、ヒストリーチームは参加禁止です

ノーショー

プレイヤーは10分でマッチに出場しなくてはなりません。（決められたマッチ開始時間+10分）。10分以内に出場しなければ、不戦敗になります。待機しているプレイヤーは”対戦相手が棄権した”と結果タブで確定しなくてはなりません。

結果

マッチ終了後、結果は自動的にシステムによって記録されます。

接続の切断

- プレイヤーがゲーム中に接続を切った場合、ラウンドだけではなく全トーナメントを放棄することになります。接続を切られたプレイヤーは5分以内に対戦相手と繋がる責任があります。

マッチをめぐる抗議

- マッチ中にトラブルが発生した場合、プレイヤーは自主的にアドミンチームに抗議を提出する必要があります。
- PS4のマッチページで”サポートページ”オプションを選んで抗議を提出します。
- プレイヤーは抗議が発生した場合、マッチ結果の証拠を提示する責任があります。各勝利のスクリーンショット、またはYouTubeやTwitch等にアップロードされたビデオリプレイでマッチ結果を証明できます。

3.5 マッチメディア

次のマッチメディアは、マッチ報告や抗議の際に使える証拠の形態です：

- Twitch livestream VOD （プレイヤー名、選択されたファイター名、日付、トーナメントラウンドが鮮明に確認できる）
- 両プレイヤーと結果・問題が確認できるスクリーンショット （または写真）

4. 賞品

4.1 シーズンごとの賞品の説明

賞品は、トーナメントシリーズ終了時点での最終順位を基にそれぞれのプレイヤーに配分されます。ステージごとの賞品システムは次の通りです：

(1) 第1ステージ

第1ステージトーナメントで最低4マッチ中3勝の先着100,000名のプレイヤーは、デジタル報酬”NBA2K 20 PS4 テーマ”を一つ獲得できます。

さらに、シーズン内の第1ステージの先着受賞者はPS Plusに1ヶ月間無料加入できます。

- ・ 北アメリカ： 先着4000名までPS Plusが1ヶ月無料
- ・ アジア： 該当しない
- ・ 日本： 該当しない

(2) Stage 2 第2ステージ

賞金価値：

- 1位： \$100USDの現金またはそれと同等の現地通貨。
- 2位： \$75USDの現金またはそれと同等の現地通貨。
- 3位～4位： \$40 USDの現金またはそれと同等の現地通貨。
- 5位～8位： \$20 USDの現金またはそれと同等の現地通貨。
- 9位～16位： \$10 USDの現金またはそれと同等の現地通貨。
- 17位～32位： \$5 USDの現金またはそれと同等の現地通貨。

(3) 第3ステージ

賞金価値：

- 1位 - \$1,000USD の現金またはそれと同等の現地通貨
- 2位 - \$750USDの現金またはそれと同等の現地通貨
- 3位～4位 - \$400USDの現金またはそれと同等の現地通貨
- 5位～8位 - \$200USDの現金またはそれと同等の現地通貨
- 9位～16位 \$100USDの現金またはそれと同等の現地通貨

日本限定の賞品

(1) 第1ステージ

第1ステージトーナメントで最低4マッチ中3勝の先着100,000名のプレイヤーは、デジタル報酬”NBA2K 20 PS4 テーマ”を一つ獲得できます。

(2) 第2ステージ

ウォレットのクレジットは以下に相当する：

- 1位 – 1,000円
- 2位 – 500 円

(3) 第3ステージ

PS Storeウォレットのクレジットは以下に相当する：

- 1位 –2,000円
- 2位 – 1,000 円
- 3位～4位 – 500 円

4.2 賞品規約と条件

賞金は譲渡できません。賞金を他の賞品やサービスに置き換えることはできません。ただし、ESLは宣伝された賞金が得られない場合、価値が同等、あるいはより高い代替賞品を提供する権利を有します。アメリカ合衆国連邦税、州税、地方税、関税を含み、かつこれに限定されず、また前述に記載のない経費の全ては各受賞者の負担となります。

賞金を受け取るには、公式ルールを順守することを条件とします。公式ルールに従って獲得した全ての賞金は授与されます。受賞者が参加資格を失った場合や、何らかの理由で賞金が剥奪された場合、賞金の趣旨により時間が許せば、大会主催者（ESL）は次点のプレイヤーに適切な賞金を授与することがあります。繰り上げの受賞者は3人まで選ばれ、その後大会主催者（ESL）は同時の裁量により、賞金を慈善機関に寄付することができます。受賞候補者は賞金を受け取るため、送付先住所の提示を要求される可能性があります。賞金の送付まで、最長3ヶ月かかる場合があります。

5. 一般規約

参加者の個人情報は、ESLのプライバシー＆クッキーポリシーに掲載されている目的に応じて使用されます。さらに、参加者の個人情報は大会の組織、運営、監視と賞品の送付の目的で処理されます。同ポリシー

には参加者が賞品を得た場合の (i) 優勝者リストの名前 (ii) 氏名や居住国 がオンライン、または同大会に関連するメディアで発表される事が含まれています。

個人情報は、イギリスまたはESL、その子会社、第3者のエージェントが属する国で処理されます。トーナメントに出場することにより、参加者は個人情報が、アメリカ合衆国やプライバシー保護の度合いが低い（参加者の在住または市民権の有する国ほど高くない）国に所在する受信者へ転送される可能性があることに同意したものとみなされます。

参加者は個人情報をアクセス、撤回、修正する権利を有します。

本トーナメントの参加者は、以下の規約に同意したものと見なされます：

(a) (適用法が許す範囲内で) あらゆるトーナメントへの参加または賞金の受領、所持、使用に起因する、または起因すると主張される、競技者に対する障害や器物破損を含む障害に対し、唯一の責任を負うものとします。

b) 適用法で認められる範囲において、かつオーストラリアではAustralian Consumer Lawの消費者保護条項によって与えられる競技者の消費者としての救済権利を侵害、制限、改変しない範囲で、抽選や抽選に関連する活動、獲得賞品の受領や所持、誤った使用に起因・関連する賠償責任、負傷、損害、権利主張、申し立てなどに対してESLとその代理店は一切の責任を負いません。ただし、大会主催者の怠慢によって発生した対象者の負傷や死亡について申し立てたイギリスとフランスの居住者はこの限りではありません。また、詐欺などの不法行為や法律から除外されていない法的責任に関して申し立てたイギリスの居住者も同様です。

本大会の参加者は、以下の内容を承認したものと見なされます：(1) 大会主催者及びその関連会社から無料で与えられる賞品またはその他の商品、サービスに関して、主催者の故意または重大な過失の場合に限り、責任を負います。(2) その他のあらゆる場合において、大会主催者の故意または重大な過失があった場合に限り、責任を負います。軽過失があった場合、大会の遅延または進行不可などの大会主催者が責任を負うべきである基本契約上の義務違反に限り、大会主催者が責任を負います。基本契約上の義務に違反した場合の賠償は、大会主催者がイベント終了時に事情を理解していて賠償が発生することを予測している典型的な契約上の損害に限られます。前述の「基本契約上の義務」は、契約の的確な実施と目的達成を可能にするための重要な義務で、消費者であるあなたはその義務の遂行に依拠する。前述の責任制限は、大会主催者側から

明確な保証があった場合、あるいは悪意のある行為または身体、健康への被害があった場合、契約上規制されている場合、適用されません。

(c) 本大会に関する大会主催者の決定は最終的なものであり、全ての事項を規定します。

(d) 参加者はカリフォルニア州法の支配を受け、すべての訴訟はアメリカ合衆国にて解決されるものとし、お住まいの地域の法律に基づいて参加者に与えられている消費者保護の権利が、これらの公式ルールを承認することによって奪われることはありません。

(e) 大会主催者は、不正行為、技術的な問題、トーナメントの品位や正常な機能を損なう事態が発生した際に、大会主催者の独自の裁量に基づいて、トーナメントやトーナメントの一部を中止、延期、内容を変更する権利を有します。マッチが中断された場合、大会主催者の独自の裁量に基づき、また上記の判断手順に則って、そのような行為があった時点までに確認された疑わしくない適格なエントリーの中から勝者を決定します。大会主催者は、大会主催者の独自の裁量に基づき、エントリー手続きやトーナメント運営の不正を行う者、公式ルールを守らない者、他の参加者への迷惑行為を行う者、スポーツマンシップに反する者、マナーを守らない者から参加資格を奪う権利を有しており、関連するエントリーを全て無効にします。故意にトーナメントの進行を妨げようとする行為は、刑法や民法に違反する可能性があり、そのような事態が発生した場合、大会主催者はその行為を行った人物に、法が定める最大限の損害賠償金などの費用（弁護士費用を含む）を請求する権利があります。大会主催者が公式ルールの条項を行使しなかった場合も、その条項の権利が放棄されたものとはみなされません。

(f) 賞品を受け取ると、参加者は大会主催者が下記の情報や、参加者がNBA2K20CSで提供したその他の情報を利用する権利を認めたことになります。以下で特に記述がない限り、あなたに同意を得ることや補償を与えることなく、NBA2K20CSの運営、マーケティング、プロモーションで利用されます：

背景情報：フルネーム、居住地、年齢、プラットフォーム、ペルソナ（PSN IDを含む）、肖像写真

ソーシャルメディア情報：Twitterのハンドルネーム及びTwitchアカウント（該当する場合）

(G) 参加者は、賄賂の受け渡しは違法であることを認めなくてはなりません。大会主催者は、大会主催者の独自の裁量に基づき、いかなる違法行為に関与した参加者を失格とする権利を有しています。

これら公式ルールのいかなる内容も、勝者または参加者の消費者としての制定法上の権利を除外または制限するものではありません。

商業的権利

NBA2K20CS情報に関連する全ての商業的権利（全てのマーケティングおよびメディアに関する権利を含むがこれに限定されない）は、大会主催者および使用許諾者に帰属します。

参加者は、大会主催者または該当する権利保有者に事前に書面で許可を得ずに、自らを何らかの商業的方法でNBA2K20CSまたはESL、EA、PlayStationに関連付け、それぞれの知的財産権を使用し、第3者にこれらを行う許可を与えるなどの行為を行えません。許可は、各権利保有者の裁量により与えられるかどうか判断されます。

NBA2K20CSに関するプロモーション、マーケティング活動をしたい参加者や参加者のスポンサーは、大会主催者または権利保有者から事前に書面で許可を得る必要があります。許可は、各権利保有者の裁量により与えられるかどうか判断されます。

NBA2K20CSの画像やビデオの録画・宣伝行為を、参加者もしくはその代理人が商業目的で行う行為は固く禁じられています。

”PlayStation”と”PS4”はSony Interactive Entertainment Inc.の商標または登録商標です。

附則A 行動規範

以下の行動規範は、別途定められない限り、NBA2K20CSに参加する全てのプレイヤーに適用されます。行動規範に従わない参加者にペナルティを課す裁量、参加者から資格を奪う裁量は全て大会主催者にあります。

プレイヤーの行動規範

プレイヤーは道理をわきまえて行動しなければならず、観戦者、報道関係者、トーナメント運営者、他のプレイヤーに対し、常に適切な態度を取ることが求められます。こうした規範はオフラインとオンラインの双方で求められ、ソーシャルメディアでの行動やライブストリームでの活動内容も含みます。全てのプレイヤーはこれらのスポーツマンシップの基準に従うことを期待されます。

トーナメントの開催中：

プレイヤーは道理をわきまえて行動しなければならず、観戦者、報道関係者、トーナメント運営者、他のプレイヤーに対し、常に適切な態度を取ることが求められます。こうした規範はオフラインとオンラインの双方で求められ、ソーシャルメディアでの行動やライブストリームでの活動内容も含まれます。全てのプレイヤーは常にスポーツマンシップの基準に従うことを期待されます。

プレイヤーは、不快な言葉や侮辱的な言葉の使用は慎んでください。

嫌がらせや脅迫などを含む乱暴な行為は禁止されています。

プレイヤーおよび観戦者、トーナメント関係者、その他の者に向けられた身体的虐待、ケンカ行為、脅迫行動、脅迫的な言葉は禁止されています。

故意にゲーム機を壊したり、電力供給を阻止したり、ゲーム上で一時停止を悪用したりすることを含むが、これに限定されないゲームプレイを妨害する行為は禁止されていて、マッチの没収またはトーナメント参加資格の剥奪される可能性があります。

ゲーム結果に賭けることを含むギャンブルは禁止されています。

全てのプレイヤーは、大会主催者またはその関連会社から提供された機密情報を、SNSを利用して他の人またはグループに共有してはいけません。

結託に関する規則

結託とは、2人以上のプレイヤーが示し合わせた上で、トーナメントにおいて他のプレイヤーを不利にするあらゆる取り決めのことを指します。プレイヤー間の結託は固く禁じられています。NBA2K20CSのいかなるステージにおいても大会主催者によって結託行為と判断された行為に関与したプレイヤーは、トーナメント参加資格の取り消し、ライブイベントで受け取った報酬および賞品の返還の対象となります。

結託行為には以下を含みますが、これらに限定されません：

理由を問わず、オンライン予選やライブイベントで故意に試合に負ける行為。

オンライン予選かライブイベントで、自分以外の出場者を勝たせるために複数のアカウントを利用するなどして、その参加者に成りすましてプレイする行為。

あらゆる種類の八百長行為。

罰則

行動規範に違反した場合は、大会主催者の判断により、（a）罰則、または（b）入賞の取り消し、またはその両方の対象となります。全てのプレイヤーは、大会主催者の決定に従わなければなりません。大会主催者が定めるあらゆる決定や規則は最終的なものであり拘束力を持ちます。大会主催者はあらゆるトーナメントで、常に理由の如何を問わず、任意のプレイヤーに罰則を課す権限を有します。罰則には以下（順不同）が含まれます：

注意

戒告

1試合の没収

全試合の没収

賞の取り消し（賞金および支払い済みの旅費を含む）

NBA2K20CS出場資格の剥奪

大会主催者はプレイヤーに課した罰則の内容を公表する権利を有します。大会主催者から罰則を課されたプレイヤーは、NBA2K20CSおよびPlayStationあるいはその提携企業に対して訴訟を起こす権利を放棄します。

プレイヤースポンサーシップ

NBA2K20CSのプレイヤーは、広告スポンサーと契約できます。ただし、特定の種類や産業を除外するため、広告スポンサーには制限があります。広告スポンサーが以下に指定するカテゴリーに該当する場合は、NBA2K20CSに関連して、またはその開催中、広告スポンサーを表示できません。大会主催者およびその代理人は、下記のリストをいつでも更新する権利を有します。以下は、禁止広告スポンサーの包括的なリストです：

ギャンブルまたはギャンブルのウェブサイト

アルコール、タバコ、市販薬以外の薬物

FIFA Ultimate Teamコインの販売/売買ウェブサイトや企業

火器あるいはあらゆる種類の兵器

ポルノあるいは成人向け要素を含む商品

PlayStationとその提携企業、およびその傘下のあらゆるブランドと直接競合する企業の商品/サービス

PlayStationの直接競合する企業

大会主催者は独自の裁量でどんな第3者をも禁止する権利を有している。

附則B：国と年齢

国	地域	年齢
インド	アジア	16
香港	アジア	16
インドネシア	アジア	16
日本	日本	16
マレーシア	アジア	16
シンガポール	アジア	16

韓国	アジア	16
台湾	アジア	16
タイ	アジア	16
オーストリア	ヨーロッパ	16
ベルギー	ヨーロッパ	16
ブルガリア	ヨーロッパ	16
クロアチア	ヨーロッパ	16
キプロス	ヨーロッパ	16
チェコ共和国	ヨーロッパ	16
デンマーク	ヨーロッパ	16
フィンランド	ヨーロッパ	16
フランス	ヨーロッパ	16
ドイツ	ヨーロッパ	16
ギリシャ共和国	ヨーロッパ	16
	ヨーロッパ	16

ハンガリー		
アイルランド	ヨーロッパ	16
イタリア	ヨーロッパ	16
ルクセンブルク	ヨーロッパ	16
マルタ	ヨーロッパ	16
オランダ	ヨーロッパ	16
ノルウェー	ヨーロッパ	16
ポーランド	ヨーロッパ	16
ポルトガル	ヨーロッパ	16
ルーマニア	ヨーロッパ	16
ロシア連邦	ヨーロッパ	16
スロバキア	ヨーロッパ	16
スロベニア	ヨーロッパ	16
スペイン	ヨーロッパ	16
スイス	ヨーロッパ	16
スイス	ヨーロッパ	16

トルコ	ヨーロッパ	16
ウクライナ	ヨーロッパ	16
イギリス	ヨーロッパ	16
カナダ	北アメリカ	16
メキシコ	北アメリカ	16
アメリカ合衆国	北アメリカ	16

“PlayStation”と“PS4”はSony Interactive Entertainment Inc.の
商標または登録商標です。