



2000年2月8日

延べ参加者数が2万人を突破、賞金総額1,000万円のオンライン投資コンテスト

一億円の仮想マネーによる『トレーディングダービー』開催

～コンテスト3連覇を阻止する新チャンピオンの登場を待望、参加は無料～

株式会社ケイゾン (<http://www.k-zone.co.jp>)

「K*FUND (ニックネーム) の3連覇阻止なるか!!」。インターネット上で金融情報サイトを運営する株式会社ケイゾン(本店所在地:大阪府豊中市、社長:神山昌信、資本金2億3千万円)は、1億円の仮想マネーで運用効率を競う投資コンテスト「トレーディングダービー(<http://www.k-zone.co.jp/>)」(日経ネットブレーン後援、DLJ direct SFG証券株式会社協賛)を2月8日から開催、参加者を募集することになりましたので、お知らせします。

「トレーディングダービー」は、過去2回の開催で参加者が2万人を超える大きな反響を得たことから、一等賞品BMW Z3ロードスターをはじめとする豪華賞品、賞金の総額を1,000万円に増額して、より多くのインターネットユーザーに参加、楽しんでもらえるようにしました。また、「トレーディングダービー」の結果では、第1回、第2回とも「K*FUND」が優勝しており、3連覇を阻止する有力トレーダーの積極的な参加も期待されます。

「トレーディングダービー」で2連覇を達成した「K*FUND」は、第1回が参加者8,819名の中で、1億円の仮想資金を340,390,656円に、第2回目では参加者9,649名の中で、1億円の仮想資金を448,862,610円として優勝、連覇しました。特に、第2回では2位のトレーダーに対して圧倒的な大差をつけて優勝、実力をアップし、当「トレーディングダービー」では第一人者的存在となっています。今回の「トレーディングダービー」では、「K*FUND」が3連覇を達成するか、「K*FUND」を打ち破る新チャンピオンが登場するかが注目点となっております。

ケイゾンが運営する「トレーディングダービー」は、インターネットを利用した投資コンテストで、1億円の仮想マネーをセミ・リアルタイムの時価情報に基づき、東証1部・2部・マザーズ上場株式(外国株は対象外)、大証1部・2部上場株式(外国株は対象外)、店頭登録株式、及び米国ドルの売買により運用し、そのパフォーマンスを競う本格的な仮想取引ゲームです。株価や為替レートが時々刻々変動する実際の値動きに連動しているため、デ

イ・トレーダー的な投資のみならず、広くインターネット・トレードの学習・疑似体験が可能となることに加え、運用成績優秀者には BMW をはじめとする豪華賞品が贈呈されることもあり、昨年6月のサービス開始以来約半年間で、延べ約2万人もの参加者が参加し、熱戦が繰り広げられてきました。

今回の「第3回トレーディングダービー」では、新しい試みとして、「日経ネットブレーン」(2000年3月創刊)と提携、誌面媒体と連動したユーザー参加型のイベントを、オフライン/オンライン両面にわたり展開致します。まず、従来のトレーディングダービー同様、運用成績上位者への豪華賞品の贈呈(一等賞品 BMW Z3 ロードスター)に加え、毎週出題される株式に関連したクイズの正解者の中から毎週抽選で賞品(総額350万円程度)が当たる新企画、「五折 de ゲット」を開催、さらに、延べ2万人の中から第1回・第2回と連覇を果たした「K*FUND」による、インターネット上での投資情報収集や株式投資のコツを伝授するセミナーを参加人数限定で開催するなど(日程は後日発表) ヴァーチャル空間における投資ゲームとリアルなイベントとの連動を強化し、ユーザー層の拡大および囲い込みを図って参ります。

別紙1 <トレーディングダービー開催概要>

【「日経ネットブレン杯 第3回トレーディングダービー」の概要】

参加条件：18歳以上の方で、e-mail アドレスを持っていれば誰でも参加できます。

参加方法：専用サイト(<http://www.k-zone.co.jp/reg/reg.html>) に氏名、住所、電話番号、e-mail アドレス、ログインID、ニックネーム等を記入して登録して頂きます。

ゲーム開催期間：2000年2月8日～2000年5月19日

賞品：BMW Z3 ロードスター（優勝者1名）

海外旅行 1組ペア

アクアスキュータム製品（株レナウン）20名、

特製バッグ（インフォミックス株）30名、

株式投資用ソフト「株の達人」（セブンデータ・システムズ株）10名、

フィスコ投資ガイド1年間購読権（株フィスコ）5名

会社四季報 CD ROM（東洋経済新報社）若干名

その他：毎週出題される株式に関連したクイズに回答した正解者の中から、抽選で総額350万円相当の賞品が当たる新企画「五択 de ゲット」を開催致します。

【「第1回トレーディングダービー」の結果】

ゲーム開催期間：1999年6月14日～1999年9月30日

参加者：8,819名

最終平均資産：101,480,884円（年率換算6.3%）

優勝者：K*FUND（ニックネーム）

最終時価総額340,390,656円（年率換算961.6%）

【「第2回トレーディングダービー」の結果】

ゲーム開催期間：1999年10月25日～2000年1月31日

参加者：9,694名

最終平均資産：102,677,204円（年率換算10.7%）

優勝者：K*FUND（ニックネーム）～連覇

最終時価総額448,862,610円（年率換算1395.5%）

【ご参考】（株）ケイゾンではPCベースの「トレーディングダービー」のほか、iモードベースの仮想投資ゲーム「Try@iTrade Game」を開催しております。その概要は以下の通りです。

【「第2回 Try@iTrade Game の概要」】

参加条件：18歳以上の方で、iモードをお持ちの方

参加方法：iモード上にてログインID、ニックネーム、e-mail アドレス、電話番号
アンケートを記入して登録していただきます。

ゲーム開催期間：2000年2月3日～2000年1月31日

【「第1回 Try@iTrade Game の結果」】

ゲーム開催期間：1999年11月22日～2000年1月31日

参加者：8,676名

最終平均資産：99,725,294円（年率換算-1.1%）

優勝者：さわ（ニックネーム）

最終時価総額 124,039,847円（年率換算 96.2%）

その他：2000年2月3日より、第2回 Try@iTrade Game を開催しております。

別紙 <「トレーディングダービー」の仕組み>

昨年10月1日より株式売買委託手数料が自由化となり、インターネットを使用したオンライン取引システム利用者が急増しています。その主な要因は、オンライン証券取引システムはインターネットへのアクセス環境があるユーザーであれば誰でも利用でき、証券の売買がローコストで行え、容易に投資家自身の判断で証券を売買することができる点であると言えます。

「トレーディングダービー」は、実際のオンライン取引のシステムをベースに、運用資金だけを仮想化したもので、各銘柄の時価（初値、高値、安値、現値）、出来高、為替レートなどは、20分送れのセミリアルタイム・データを使用しております。また、株式売買に伴う手数料、税金（株式委託手数料に対する消費税、有価証券譲渡益課税）も実際の証券取引に基き算出し、3ヶ月あまりの期間にわたって仮想資金1億円の運用成績を競い合う投資ゲームです。

「トレーディングダービー」では、マウスとキー入力による簡単な操作で仮想売買を行うことができます。ゲームのサイト上で売買銘柄の時価情報や為替レートなどを確認を確認した上で、現値をベースに自分自身で銘柄や売買価格を決め、成行若しくは指値で仮想売買の注文を入力することが出来ます。注文のステータス確認、運用資産の状況、順位の確認も、マウスによる簡単な操作で行うことができます。

<「トレーディングダービー」のルール（1部）>

- ・ 所持金：1億円です。
- ・ 取扱商品：東証1部・2部・マザーズ上場株式（外国株は対象外）、大証1部・2部上場株式（外国株は対象外）、店頭登録株式、米国ドル
- ・ 株式資産の算出：直近の時価に基き算出されます。
- ・ 為替資産の算出：QUICK社取材ブローカーマージレートから算出されます。
- ・ 日次ランキング：株式資産、為替資産の総計を集計し、資産の多い順に並べます。一日一回、概ね日本時間の午後7時に更新されます。
- ・ 約定
成行の場合は、現値が約定値となります。
指値の場合、売り注文は指値が現値以下ならば約定値になります。
指値の場合、買い注文は指値が現値以上ならば約定値になります。
- ・ 配当：配当金は考慮されません（将来サポートする予定）。
- ・ 株式分割：分割比率に応じて持株数を調整致します。
- ・ 有償増資：通常は払込金が必要ですが、
- ・ 額面変更：割合に応じて持株数を調整致します。
- ・ 減資：割合に応じて持株数を調整致します。
- ・ 注文：システム稼働中はいつでも受け付けています。

ただし、午前3時から午前6時の間はメンテナンスのためにシステムを停止している場合があります。現実の取引では注文執行条件として、本日中有効、キャンセルするまで有効、売買が一括の場合のみ執行 (all-or-none)、などといった条件設定できることがあります。本システムでは、システム側が自動的にキャンセルさせる場合を除き、注文がキャンセルされるまで注文が有効となります。

- ・ 株式購入（買い注文）

単位株数の整数倍でのみ可能。

但し、買い注文は1銘柄時価評価額で1,000万円を超えることはできません（値動きの激しい一部銘柄により運用成績が大きく左右され、ひいては本ゲームがマーケットの操縦に利用されることを防止するための措置です）。1,000万円の枠内で株式を購入した後に株価が上昇し、その結果一銘柄の保有株式時価総額が1,000万円を超えることは問題ありません。また、ある株式を総額500万円で取得したとして、その後当該株式の保有株式時価総額700万円に上昇した場合には、当該銘柄を追加購入が可能な上限額は300万円分となります。

現値×購入株数が1,000万円を超える買い注文がなされた場合、成行注文の場合は、一旦システムにより注文は受け付けられますが、約定されずに自動的にキャンセルとなります。また、指値注文の場合は、時価×購入株数が1,000万円以下の場合には、その注文がキャンセルされるまで注文は取り消されずに残りますが、時価×購入株数が1,000万円を超えている場合、その注文はシステムにより自動的にキャンセルされます。

また、現金が購入金額に足りない場合には、買い注文は自動的にキャンセルとなります。

売買が成立していないなどの理由から、現値、高値、安値などの情報が入手不可能な銘柄は売買が成立しないことがあります。

整理ポスト、管理ポスト、店頭管理となっている銘柄は売買できません。ただし、資産評価が可能な場合は、総資産額には反映されます。

- ・ 株式売却（売り注文）

単位株数の整数倍でしか売買できません。売り注文の場合、金額の上限はありません。株式分割等により生じた端株については、売却は出来ませんが、最終運用成績を算出する際の時価評価額には反映されます。

保有株数以上の売り注文は出せません。例) A社株を2000株保有し、A社株1000株の売り注文を出した後に、同銘柄1000株を超える売り注文はできません。

売買が成立していないなどの理由から、現値、高値、安値などの情報が入手不可能な銘柄は売買が成立しないことがあります。

整理ポスト、管理ポスト、店頭管理となっている銘柄は売買できません。ただし、資産評価が可能な場合は、総資産額には反映されます。

以上