



ブロスタ チャンピオンシップ 2021

大会ルールブック

## 1. 導入

本書に記す規約や条件等は、プロスタ チャンピオンシップ 2021(「BSC」)の公式ガイド(「公式ルールブック」)とし、チャンピオンシップチャレンジ(「CC」)、マンスリー予選(「MQ」)、マンスリー決勝戦(「MF」)、ならびに世界一決定戦(「WF」)を含むすべての大会ステージ(「本大会」)に適用されます。すべての参加者(「参加プレイヤー」および「参加チーム」)は、定められた条件に従うことに同意し、これらのルールに違反した場合は、即時、失格や獲得した全賞金の没収に繋がる可能性があることとします。

プレイヤーは、本大会に参加することによって、以下の内容に同意したものとみなされます。

本大会の主催者(大会主催者)は、次の内容に関して独自の裁量権を留保します。

- (a)本ルールの更新、修正、および補足を適宜行うこと、ならびに
- (b)通知、オンラインでの投稿、Eメール、またはその他の電気通信手段を用いて、参加プレイヤーに指示や助言を提供することで、本ルールを解釈または適用させること

## 2. 一般概要

### 2.1. 用語定義

- 2.1.1. 本大会:プロスタ チャンピオンシップ 2021全体(チャンピオンシップチャレンジ、マンスリー予選、マンスリー決勝戦、世界一決定戦の4つの大会ステージとその参加地域を含みますが、これらに限定されません)を指します。
- 2.1.2. 大会主催者:プロスタ チャンピオンシップ 2021および、それに含まれるチャンピオンシップチャレンジ、マンスリー予選、マンスリー決勝戦は、Supercellの代理としてVindexによって組織され、運営が行われます。
- 2.1.3. 大会運営チーム:大会運営チームは、VindexまたはSupercellによって雇用され、大会参加者との主な窓口としての役割を担います。
- 2.1.4. 参加チーム:3人または4人のプレイヤーから成り、マッチにおいて同じチームで対戦を行う集団を指します。
- 2.1.5. ゲーム:勝者が決まるまで行われる、マッチにおける1回のバトルを指します。

- 2.1.6. セット: 1ゲーム先取制、3ゲーム2本先取制、または5ゲーム3本先取制のゲームから成る一連のゲームを指します。
  - 2.1.7. マッチ: 2つの参加チームの間で行われる一連のセットを指します。マッチにおいても、1セット先取制、3セット2本先取制、または5セット3本先取制があります。
  - 2.1.8. シーズン: 各シーズン期間は1ヶ月で、世界規模のチャンピオンシップチャレンジ、地域ごとに行われるマンスリー予選ならびにマンスリー決勝戦の各イベント1回ずつで構成されます。
  - 2.1.9. マンスリーイベント: マンスリー予選およびマンスリー決勝戦で構成されます。
  - 2.1.10. 地域別ランキング: 年間を通じて各チームが獲得したポイントを計算していくためのもので、地域別ランキングの上位のチームには世界一決定戦への出場資格が与えられます。世界一決定戦に進出できるチーム数は地域によって異なります。
  - 2.1.11. 総当たり戦: 総当たり戦形式では、各チームが事前に決められた回数だけ対戦を行います。
  - 2.1.12. スイス形式トーナメント: 勝ち残り式のトーナメントではなく、参加チームは同じマッチスコアを持つ相手だけと対戦が組まれます。例えば、2勝0敗のチームは、同じく2勝0敗のチームとだけ対戦します。
  - 2.1.13. シングルエリミネーション方式: 参加チームがマッチ1回の敗北でトーナメント敗退となる、トーナメント形式です。
  - 2.1.14. チームキャプテン: マンスリー決勝戦への出場資格が与えられると、各チームはチームキャプテンを1人指名するよう求められます。キャプテンとなったプレイヤーは、使用禁止キャラクターの指定、出場プレイヤーの変更、マッチへの出場辞退などあらゆる事柄について、そのチームと運営チームとの窓口となります。
- 2.2. 権利
- 2.2.1. リーグにおけるすべての放送権は、Supercellが保有します。放送には、動画配信、TV放送、SHOUTcast配信、リプレイ、デモ、ライブスコアボットが含まれますが、これに限定されません。
- 2.3. ルールの変更

大会運営チームは、本公式ルールブックに記載されているルールを通知なしで、修正、削除、または変更する権利を留保します。

また、大会運営チームは、明確にサポートされていない、または、本公式ルールブックに詳述されていない案件に関して判断を下す権利を留保しています。同時に、特殊な事案に対しては、フェアプレイとスポーツマンシップを維持するために、本公式ルールブックに反する判断を下す権利も留保します。

#### 2.4. 守秘義務

大会運営チームとの間で交わされた抗議、サポートチケット、話し合い、その他のやり取りに関するすべての内容は、極秘事項であるとみなされます。これらの内容の公表は、大会運営チームからの書面による事前の同意がない限り、禁止されています。

#### 2.5. サービス利用規約

すべての参加者は、本大会のプロデューサーであるSupercellによって定められた[サービス利用規約](#)の各条件に同意しなければなりません。

### 3. 参加の条件と制限

本大会の参加資格を得るには、下記の要件を満たさなければなりません。チームに参加資格が認められないと判断された場合は、要件を満たした次点のチームに参加権が移りません。

#### 3.1. 年齢制限

マンスリー予選ならびにマンスリー決勝戦に参加するプレイヤーは全員、16歳以上でなければなりません。

#### 3.2. アカウントの資格要件

すべてのプレイヤーは、本大会に参加するために使用するブロスタのゲームとSupercell IDアカウントを所有していなければなりません。アカウントの共有は厳しく禁止されており、いかなる状況下においても許可されません。大会前、期間中、または大会後にアカウントを共有した、またはSupercellの[サービス利用規約](#)に違反したことが発覚した場合、そのプレイヤーは大会から除名されると共に、そのゲームアカウントに対して然るべき措置が取られることとなります。

3.2.1. プレイヤーは大会期間中、同一のアカウントを使用しなければなりません。

### 3.3. 地域的な制限

マンスリー予選およびマンスリー決勝戦は7つの地域に分けて行われます。この2つのイベントでは、プレイヤーはそれぞれが該当する地域でのみ対戦に参加します。

#### 3.3.1. 地域と参加可能な国

- 3.3.1.1. 北アメリカ&ラテンアメリカ北部(**NA & LATAM N**): アンティグア・バーブーダ、アルバ、バハマ、バルバドス、ベリーズ、バミューダ、カナダ、ケイマン諸島、コロンビア、コスタリカ、キューバ、ドミニカ国、ドミニカ共和国、エクアドル、エルサルバドル、グレナダ、グアテマラ、ハイチ、ホンジュラス、ジャマイカ、マルティニーク、メキシコ、ニカラグア、パナマ、プエルトリコ、セントクリストファー・ネイビス、セントルシア、トリニダード・トバゴ、アメリカ合衆国、ベネズエラ
- 3.3.1.2. ラテンアメリカ南部(**LATAM S**): アルゼンチン、ボリビア、ブラジル、チリ、フランス領ギニア、パラグアイ、ペルー、スリナム、ウルグアイ
- 3.3.1.3. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(**EMEA**): アフガニスタン、アルバニア、アルジェリア、アンドラ、オーストリア、バーレーン、ベルギー、ベナン、ボスニア・ヘルツェゴビナ、ボツワナ、ブルガリア、ブルキナファソ、ブルンジ、カメルーン、カーボベルデ、中央アフリカ共和国、チャド、コモロ、コンゴ(民主共和国)、コートジボワール、クロアチア、キプロス、チェコ共和国、デンマーク、ジブチ、エジプト、赤道ギニア、エリトリア、エストニア、エチオピア、フェロー諸島、フィンランド、フランス、ガボン、ガンビア、ドイツ、ガーナ、ジブラルタル、ギリシャ、グリーンランド、ギニア、ギニアビサウ、ハンガリー、アイスランド、イラク、アイルランド、マン島、イスラエル、イタリア、ジャージー、ヨルダン、ケニア、エスワティニ王国、クウェート、ラトビア、レバノン、レソト、リベリア、リヒテンシュタイン、リトアニア、ルクセンブルク、マダガスカル、マラウイ、マリ、マルタ、モーリタニア、モーリシャス、モナコ、モンテネグロ、モロッコ、モザンビーク、ナミビア、オランダ、ニジェール、ナイジェリア、北マケドニア、ノルウェー、オマーン、パレスチナ自治区、ポーランド、ポルトガル、カタール、ルーマニア、ルワンダ、サンマリノ、サントメ・プリンシペ、サウジアラ

ビア、セネガル、セルビア、スロバキア、スロベニア、ソマリア、南アフリカ、スペイン、リビア、スーダン、スウェーデン、スイス、シリア・アラブ共和国、タンザニア、トーゴ、チュニジア、トルコ、ウガンダ、アラブ首長国連邦、イギリス、バチカン市国、西サハラ、イエメン、ザンビア、ジンバブエ

3.3.1.4. 中国本土

3.3.1.5. 東アジア：日本、韓国、台湾、香港、マカオ

3.3.1.6. 東南アジア、南アジア、オーストラリアおよびニュージーランド(**SESA & ANZ**)：オーストラリア、バングラデシュ、ブータン、ブルネイ・ダルサラーム、カンボジア、クック諸島、フィジー、インド、インドネシア、キリバス、ラオス、マレーシア、モルディブ、マーシャル諸島、ミクロネシア(連邦)、モンゴル、ミャンマー、ナウル、ネパール、ニュージーランド、パキスタン、パラオ、パプアニューギニア、フィリピン、サモア、シンガポール、ソロモン諸島、スリランカ、タイ、東ティモール、トンガ、ツバル、バヌアツ

3.3.1.7. 東ヨーロッパおよび中央アジア(**EECA**)：アルメニア、アゼルバイジャン、ベラルーシ、ジョージア、カザフスタン、キルギスタン、モルドバ、ロシア連邦、タジキスタン、ウズベキスタン、ウクライナ、トルクメニスタン

3.3.2. プレイヤーが大会に参加するには、大会開始時点の3ヶ月以上前から該当の地域に居住している必要があります。また、大会運営チームによって請求された場合、プレイヤーは居住地の証明を提示する必要があります。

3.3.2.1. 18歳以上のプレイヤーの居住地の証明：

- 政府によって発行された公式書類
- 学校の記録、請求書、銀行の記録、または雇用の記録などの私的書類 - これら書類は、プレイヤーが一定期間、該当の住所に住んでいたことを証明する物でなければなりません

3.3.2.2. 18歳未満のプレイヤーの居住地の証明：

- 学校の記録

- 親または保護者の記録 - 親子または保護者と被保護者である証明および少なくとも1人の親または保護者がその地域に住んでいることを証明する書類

### 3.3.2.3. 居住地の変更

- 3.3.2.3.1. 参加地域内での移動である限りは、プレイヤーはシーズンとシーズンの間にいつでも居住地を変更できます。
- 3.3.2.3.2. 別の地域に居住地を変更したい場合は、大会運営チームに連絡を取り、3.3.2.1や3.3.2.2の規定に従い居住地の証明を提出する必要があります。

## 3.4. 参加枠の所有権

本大会で獲得したすべてのポイントおよび参加枠は、参加チームのメンバーに帰属し、そのチームを所有する組織(存在する場合)に帰属するものではありません。参加チームが、マンスリー予選とマンスリー決勝戦における参加枠と、獲得したすべてのポイントを維持するには、セクション4.2の「参加登録プレイヤーに関する制限」に記載されているルールに従わなければなりません。

- 3.4.1. チームを所有する組織は、本大会において最大2チームを所有し運営を行うことが許されています。1つの組織が、本大会において2つのチームを所有する場合は、各チームの名前とロゴは明確に違いが分かるものでなければなりません。例:「El Primo Red」と「El Primo Blue」
  - 3.4.1.1. 1つの組織が本大会において2つのチームを所有する場合、1つの地域または2つの地域における参加が可能です。
  - 3.4.1.2. 本大会において2つのチームを所有する場合、チームを所有する組織は、大会運営チームにその旨を報告しなければなりません。
  - 3.4.1.3. 本大会にすでに参加しているチームを新たに所有したい場合、所有を希望する組織は、大会運営チーム(**[brawlstars\\_admin@ee.gg](mailto:brawlstars_admin@ee.gg)**)にその旨を報告しなければなりません。

### 3.5. ゲームバージョン

3.5.1. スマートフォンまたはタブレットでオンラインで使用する。

3.5.2. 参加プレイヤーは、ライブサーバーで利用できる最新のゲームバージョンを使用します。

## 4. 大会の詳細

### 4.1. 大会ステージとマッチ形式

大会は年間8つのシーズンで構成されます。

#### 4.1.1. チャンピオンシップチャレンジ

4.1.1.1. チャンピオンシップチャレンジは、世界規模のゲーム内イベントとして開催されます。

4.1.1.2. 2日間で、3回敗北する前に15回勝利したプレイヤーに、次の大会ステージへの出場資格が与えられます。つまり、マンスリー予選の出場資格を獲得するには、15勝2敗以上の成績が必要です。

4.1.1.2.1. マッチはすべて、1ゲーム先取で1セットとする、1セット先取制の形式で行われます。

4.1.1.2.2. 参加プレイヤーは、次の6つのゲームモードのうち5つをプレイします。

- 賞金稼ぎ
- ブロストライカー
- エメラルドハント
- 強奪
- ホットゾーン
- 制圧

4.1.1.3. この大会ステージでは、プレイヤーは1人で参加することも予めチームを組んで参加することもできます。チームで参加したプレイヤーがチャンピオンシップチャレンジを通過した場合でも、同じチームでマンスリー予選に出場する必要はありません。



#### 4.1.2. マンスリー予選

- 4.1.2.1. マンスリー予選は、ゲーム内の大会ハブで開催されます。大会ハブには、新たに設置された「eスポーツ」のアイコンからアクセスしてください。
- 4.1.2.2. マンスリー予選は各地域で行われます。出場できるのは、世界規模で行われるゲーム内のチャンピオンシップチャレンジで出場資格を得た16歳以上のプレイヤーのみです。
- 4.1.2.3. マンスリー予選は、2日間(1日あたり最長8時間)にわたって開催されます。
- 4.1.2.4. 参加チームは、チャンピオンシップチャレンジ終了後の週末にスイス形式で対戦を行います。
  - 4.1.2.4.1. マッチはすべて、3ゲーム2本先取で1セットとする、3セット2本先取制の形式で行われます。つまり、それぞれのマッチで最低でも4ゲーム(例えば2-0、2-0の場合)、最大で9ゲーム(例えば2-1、1-2、2-1の場合)が行われることとなります。
  - 4.1.2.4.2. スイス形式でプレイするマッチ数は、参加プレイヤーの数によって最大11マッチまで増加します。
- 4.1.2.5. マンスリー予選が始まる前に、参加プレイヤーは3~4名で構成されたチームに所属していなければなりません。マンスリー予選には、1人または2人組で参加することはできません。
  - 4.1.2.5.1. 参加チームのメンバーは、チャンピオンシップチャレンジの時と同じチームメイトである必要はありません。
  - 4.1.2.5.2. 参加チームが、マンスリー決勝戦およびそれ以降の大会ステージにおいて、獲得したポイントを保持するには、セクション4.2の「参加登録プレイヤーに関する制限」に記載されている登録プレイヤーに関するルールを守らなければなりません。

- 4.1.2.6. 各地域のマンスリー予選で上位8位に入ったチームが、各地域のマンスリー決勝戦に進出します。
- 4.1.3. マンスリー決勝戦
  - 4.1.3.1. マンスリー決勝戦は、ゲーム内の大会ハブで開催されます。大会ハブには、新たに設置された「eスポーツ」のアイコンからアクセスしてください。
  - 4.1.3.2. マンスリー決勝戦は、地域ごとに開催されます。
  - 4.1.3.3. 参加チームは、シングルエリミネーション方式のトーナメントで対戦を行います。
    - 4.1.3.3.1. 準々決勝は、3ゲーム2本先取で1セットとする、3セット2本先取制の形式で行われます。
    - 4.1.3.3.2. 準決勝および決勝は、3ゲーム2本先取で1セットとする、5セット3本先取制の形式で行われます。つまり、それぞれのマッチで最低でも6ゲーム、最大で15ゲームが行われることとなります。
- 4.1.4. 世界一決定戦
  - 4.1.4.1. 世界一決定戦には、7つの地域から16チームが出場します。
  - 4.1.4.2. 世界一決定戦は、11月に行われる予定です。
- 4.2. 参加登録プレイヤーに関する制限
  - 4.2.1. 参加プレイヤーは独自のチームを構成し、維持しなければなりません。
    - 4.2.1.1. 本大会のどの時点においても、各参加チームに登録できるプレイヤーは最大で4名です。
    - 4.2.1.2. 参加チームはいつでも所属プレイヤーを除外することができますが、シーズンとシーズンの間であっても、少なくとも常に2名はチーム内に維持しなければなりません。
    - 4.2.1.3. 参加チームは、本大会年度の半期につき新しいプレイヤーを1名(年度全体で合計2名)追加することができます。

- 4.2.1.3.1. 本大会の上半期は2月20日から6月13日まで、下半期は6月14日から11月末の世界一決定戦終了までの期間です。
- 4.2.1.3.2. 本大会の上半期に新たなプレイヤーをチームに加えなかったとしても、追加可能なプレイヤー数は繰り越されることはなく、下半期になっても1名しか追加することはできません。
- 4.2.1.3.3. 追加するプレイヤーは、2021年の大会年度中にチャンピオンシップチャレンジを通過していなければなりません。
- 4.2.1.3.4. 参加チームは、マンスリー予選およびマンスリー決勝戦のマッチ当日を除いて、どの時点においても新しいメンバーを追加することができます。ただし、緊急で交代を必要とする場合は例外とします(セクション4.2.3を参照)。

#### 4.2.2. マッチ当日におけるメンバーの入れ替え

交代が必要になった時のために、すべての参加チームが4名のプレイヤーを維持することを推奨しています。

- 4.2.2.1. マンスリー予選とマンスリー決勝戦の期間中であれば、参加チームはマッチ間に制限なく先発メンバーを入れ替えることができます。

- 4.2.2.1.1. すべての参加プレイヤーは、マッチ当日に先立って、チームメンバーとして登録されている必要があります。

- 4.2.2.2. 参加チームは、マッチ中に先発メンバーを入れ替えることはできません。

#### 4.2.3. 緊急時のメンバー交代

緊急事態によりメンバー交代が必要となった場合は、進行中のマッチ終了後、チームキャプテンが運営チームに状況を速やかに報告し、DiscordまたはWeChatにて、緊急のメンバー交代を申請する必要があります。ただし、メンバー交代は、ゲームとゲームの合間またはセットとセットの合間には行えません。

この申請が承認された場合、以降のマンスリー予選または決勝戦におけるマッチには、交代したメンバーが出場し、元のプレイヤーが復帰することはできません。

4.2.3.1. 交代メンバーは、直前のチャンピオンシップチャレンジをクリアしている必要があります。

4.2.3.2. 緊急時の交代メンバーは、セクション4.2.1.3に記載されている追加可能なプレイヤー数には含まれません。

#### 4.2.4. チームキャプテンの変更

大会運営チームは、各チームとの一定の窓口を維持するため、大会年度中に参加チームがキャプテンを変更することのないよう、お願いしております。ただし、理由を問わず、参加チームが新たにキャプテンを選出した場合は、その時点におけるチームキャプテンが大会運営チーム([brawlstars\\_admin@ee.gg](mailto:brawlstars_admin@ee.gg))にメールを送り、チームキャプテンの変更を申し出なければなりません。大会運営チームは、独自の裁量により、チームキャプテンからの依頼を承認ないし拒否できる権利を留保します。

#### 4.2.5. チームの解散

世界一決定戦に向けて獲得したポイントは、他者に譲渡できません。チームを解散すると、すべてのポイントは無効となり、復元できなくなります。チームキャプテンがチームで唯一残った登録プレイヤーである場合、チームキャプテンはチームの解散を実行できます。

### 4.3. 大会イベントへの出場枠

#### 4.3.1. チャンピオンシップチャレンジ

チャンピオンシップチャレンジに参加するチーム数に制限はありません。

#### 4.3.2. マンスリー予選

本大会への参加資格を持ち、マンスリー予選への参加要件を満たしているすべてのプレイヤーは、各地域のマンスリー予選に出場することができます。

#### 4.3.3. マンスリー決勝戦

各地域のマンスリー予選で上位8位に入ったチームは、各地域のマンスリー決勝戦への出場資格を獲得します。

#### 4.3.4. 世界一決定戦

世界一決定戦には、合計で16チームが出場します。大会年度を通して各地域で最も多くのポイントを獲得したチームは、地域ごとに割り当てられた枠の数だけ、それぞれ出場資格を獲得します。地域ごとに割り当てられた出場枠は次の通りです。

地域	世界一決定戦の出場枠の割り当て
ヨーロッパ、中東およびアフリカ	5
中国本土	3
北アメリカ&ラテンアメリカ北部	2
ラテンアメリカ南部	2
東アジア	2
東南アジア、南アジア、オーストラリアおよびニュージーランド	1
東ヨーロッパおよび中央アジア	1
合計	<b>16</b>

#### 4.4. ポイントの配分

世界一決定戦への出場資格を獲得するには、参加チームは各地域のマンスリー予選およびマンスリー決勝戦に参加してポイントを獲得しなければなりません。ポイントは、8シーズンにわたって蓄積されます。

##### 4.4.1. マンスリー予選でのポイントの配分は次の通りです。

スイス形式での勝利	獲得ポイント
勝利ごと	2ポイント

4.4.2. マンスリー決勝戦でのポイントの配分は次の通りです。

最終順位	獲得ポイント
1位	100ポイント
2位	70ポイント
3位～4位	50ポイント
5位～8位	35ポイント

4.5. タイブ레이크

4.5.1. マンスリー予選最終順位

マンスリー予選の最終的な順位は、マッチの成績で決まります。マッチの成績で引き分けとなるチームがあれば、以下の優先順位でタイブ레이크ルールが適用されます：

4.5.1.1. タイブ레이크プレイオフ

8位のチームとマッチ成績では並んでいるものの、セット獲得率またはゲーム勝率で劣るチームが複数存在する場合、成績が並んだ各チームはシングルエリミネーション方式のタイブ레이크プレイオフにて8位決定戦を行い、マンスリー決勝戦進出をかけて対戦します。大会運営チームは、タイブ레이크プレイオフに出場できるチームを、最大16チームに制限する場合があります。シード順の決定と出場チーム数の制限を行う都合から、タイブ레이크プレイオフの開始時と終了時においては、セット獲得率とゲーム勝率が加味されます。例えば、マンスリー予選のスイス形式ラウンド終了時に、6位～13位のチームのマッチ成績が7勝2敗で並んでいる場合、この8チームがマンスリー決勝戦の3枠をかけて、タイブ레이크プレイオフで戦います。

4.5.1.2. セット獲得率(SW%)

SW%は、そのチームの勝利セット数をプレイした合計セット数で割ったものです。このタイブ레이크は、マッチにおいてより良いパフォーマンスを発揮したチームを優遇するためのもので

す。例えば、チームAが最初のマッチを2-0のセットスコアで、その次のマッチを2-1のセットスコアで勝利していた場合、合計5セットのうち4セットに勝利しているわけですので、SW%は  $4 / 5 = 80\%$  となります。もし、2つ以上のチームのマッチ成績が等しく、SW%の値も同じであった場合は、次のタイブレークルールが適用されます：

#### 4.5.1.3. ゲーム勝率 (GW%)

GW%は、参加チームが勝利したゲームの合計数を、プレイしたゲームの合計数で割った値です。例えば、チームAが6ゲーム中の4ゲームで勝利していた場合、GW%は66.66%となります。もし、2つ以上のチームのマッチ成績が等しく、SW%の値もGW%の値も同じであった場合は、次のタイブレークルールが適用されます：

#### 4.5.1.4. 直接対決の結果

引き分けが2チーム間のものである場合、直接対決によって順位を決定します。両チームがマンスリー予選で対戦していなかった場合は、順位を決めるために3本勝負の1マッチを行います。

### 4.5.2. 地域別ランキング

地域別ランキングには、各チームがマンスリー予選およびマンスリー決勝戦を通して獲得した累計ポイントが反映されます。シーズン8の終わりにポイントで引き分けたチームがある場合は、以下の優先順位でタイブレークルールが適用されます：

4.5.2.1. マンスリー決勝戦で1位になった合計回数： 1位になった回数が同じ場合は、次のルールが適用されます。

4.5.2.2. 合計マッチ勝率：合計マッチ勝率は、マンスリー予選とマンスリー決勝戦における勝利マッチ数の合計を、プレイしたマッチの合計数で割った値です。たとえば、チームAが20マッチ中の15マッチで勝利している場合、合計マッチ勝率は75%となります。

4.5.2.3. 合計セット獲得率：合計セット獲得率は、マンスリー予選とマンスリー決勝戦における勝利セット数の合計を、プレイしたセットの合計数で割った値です。たとえば、チームAが60

セット中の30セットで勝利した場合、合計セット獲得率は50%となります。

4.5.2.4. マンスリー予選およびマンスリー決勝戦における合計ゲーム勝率(GW%)：GW%(セクション4.5.1.2で定義を参照)が高い方のチームが上位となります。合計ゲーム勝率が同じである場合、次のタイブレークルールが適用されます。

4.5.2.5. 直接対決の結果

引き分けが2チーム間のものである場合、直接対決の1マッチによって順位を決定します。このマッチは5本勝負で行われます。

## 4.6. 大会スケジュール

### 4.6.1. チャンピオンシップチャレンジ

チャンピオンシップチャレンジは、ゲーム内において世界規模で行われるイベントです。

チャンピオンシップチャレンジ	2021年の日程
2月のチャンピオンシップチャレンジ	2月20日～21日
3月のチャンピオンシップチャレンジ	3月20日～21日
4月のチャンピオンシップチャレンジ	4月17日～18日
5月のチャンピオンシップチャレンジ	5月15日～16日
6月のチャンピオンシップチャレンジ	6月19日～20日
7月のチャンピオンシップチャレンジ	7月17日～18日
8月のチャンピオンシップチャレンジ	8月21日～22日
9月のチャンピオンシップチャレンジ	9月18日～19日



#### 4.6.2. マンスリー予選

各地域のマンスリー予選は、下記の日程で開始します。

マンスリー予選	2021年の日程
2月の予選	2月27日～28日
3月の予選	3月27日～28日
4月の予選	4月24日～25日
5月の予選	5月22日～23日
6月の予選	6月26日～27日
7月の予選	7月24日～25日
8月の予選	8月28日～29日
9月の予選	9月25日～26日

マンスリー予選とチェックインの時間は、各地域において以下の時間に開始されます（開始時間が変更になる場合は、大会開始前にDiscordまたはWeChatを用いて通知されます）:

地域	大会前チェックイン時間	開始時刻
東アジア	9:30 - 11:30 AM JST	12:00 PM JST
中国本土	9:30 - 11:30 AM CST	12:00 PM CST
東南アジア、南アジア、オーストラリアおよびニュージーランド (SESA & ANZ)	9:30 - 11:30 AM SGT	12:00 PM SGT
ヨーロッパ、中東およびアフリカ (EMEA)	7:30 - 9:30 AM CET	10:00 AM CET

東ヨーロッパおよび中央アジア (EECA)	1:30 - 3:30 PM MSK	4:00 PM MSK
ラテンアメリカ南部 (LATAM S)	11:30 - 1:30 PM BRT	2:00 PM BRT
北アメリカ & ラテンアメリカ北部 (NA & LATAM N)	11:30 - 1:30 PM PDT	2:00 PM PDT

#### 4.6.3. マンスリー決勝戦

マンスリー決勝戦は、各シーズンの翌月に開催されます (例: 2月のマンスリー決勝戦は3月に行われます)。マンスリー決勝戦はすべて、本大会の運営チームによって配信され、毎月同じ時間に開催されます。

地域と配信時間 (該当する地域には、サマータイムが適用されます)	2021年の日程	
	3月～6月	7月～10月
東ヨーロッパおよび中央アジア (EECA) 17:00 MSK	3月6日 4月3日 5月1日 6月5日	7月3日 8月7日 9月4日 10月2日
中国本土 17:00 CST	3月13日 4月10日 5月8日 6月12日	7月10日 8月14日 9月11日 10月9日
東アジア 12:00 JST	3月13日 4月10日 5月8日 6月12日	7月10日 8月14日 9月11日 10月9日
ヨーロッパ、中東およびアフリカ (EMEA) 15:00 CET	3月7日 4月4日 5月2日 6月6日	7月4日 8月8日 9月5日 10月3日

北アメリカ&ラテン アメリカ北部 (NA & LATAM N) 12:00 PST	3月7日 4月4日 5月2日 6月6日	7月4日 8月8日 9月5日 10月3日
ラテンアメリカ南部 (LATAM S) 16:00 BRT	3月14日 4月11日 5月9日 6月13日	7月11日 8月15日 9月12日 10月10日
東南アジア、南アジア、 オーストラリアおよび ニュージーランド (SESA & ANZ) 11:00 SGT	3月6日 4月3日 5月1日 6月5日	7月3日 8月7日 9月4日 10月2日

#### 4.7. 世界一決定戦

正確な日付は、後日公開されます。

#### 4.8. タイムゾーン

マンスリー予選およびマンスリー決勝戦は、各地域で次のタイムゾーンに従って行われます。

地域	タイムゾーン (該当する地域には、サマータイムが適用されます)
東ヨーロッパおよび中央アジア (EECA)	モスクワ標準時 (MSK)
東南アジア、南アジア、オーストラリアおよびニュージーランド (SESA & ANZ)	シンガポール時間 (SGT)
ヨーロッパ、中東およびアフリカ (EMEA)	中央ヨーロッパ時間 (CET)
北アメリカ&ラテンアメリカ北部 (NA & LATAM N)	太平洋標準時 (PST)
ラテンアメリカ南部 (LATAM S)	ブラジル時間 (BRT)

東アジア	韓国標準時 (KST)
中国本土	中国標準時 (CST)

## 5. マッチの手順

### 5.1. ゲームモードとマップ

すべてのゲームモードとマップは、予め大会運営チームによって選択され、Discord または WeChat のサーバーを通じて参加プレイヤーに通知されます。

マンスリー予選およびマンスリー決勝戦では、マッチ当日にプレイするゲームモードやマップの順番に関して、大会運営チームが Discord または WeChat を通じて出場チームに連絡します。

### 5.2. キャラクターの選択と使用禁止キャラクター

#### 5.2.1. キャラクターの選択

マンスリー予選とマンスリー決勝戦の期間中、参加チームはゲーム間に使用するキャラクターを変更することができます。

#### 5.2.2. 使用禁止キャラクター

マンスリー予選とマンスリー決勝戦の間は、チェックインの後、チームキャプテンは次のマッチにおける使用禁止キャラクターを2体まで選ぶよう求められます。チームのキャプテンが現在のマッチでプレイしていない場合は、そのチームで最初にチェックインしたプレイヤーが使用禁止キャラクターを決定します。

##### 5.2.2.1. 両チームが選択した使用禁止キャラクターは同時に発表されます。

これはブラインド形式で決まりますので、使用禁止キャラクターが発表される前に、両チームが使用禁止キャラクターを指定する必要があります。

##### 5.2.2.2. そのマッチの間は、両チームとも選ばれたキャラクターが使用禁止となります。

- 5.2.2.3. 両チームが同じキャラクターを選択することも可能です。その場合は、4体ではなく、2体または3体のキャラクターが使用禁止となります。
- 5.2.2.4. チームキャプテン(もしくは最初にチェックインしたプレイヤー)は、1分以内に使用禁止キャラクターを選択してください。

### 5.2.3. 新キャラクターがリリースされた場合

マンスリー予選またはマンスリー決勝戦の開始前、2週間以内にリリースされた新キャラクターは、大会で使用することはできません。ただし、チャンピオンシップチャレンジにおいては使用が可能です。

## 5.3. マッチ手順の詳細

### 5.3.1. チャンピオンシップチャレンジ

マッチはすべて、ゲーム内で行われます。ホーム画面中央下部にある「新イベント」のアイコンからマッチを開始してください。

- 5.3.1.1. そのイベント内でプレイしたマッチのみが、次の大会ステージへの出場資格に影響します。
- 5.3.1.2. どのマッチも1ゲーム先取で1セットとする、1セット先取制のマッチ形式で行われるため、各ゲームにおける勝敗がマンスリー予選への出場資格の有無に直結します。
- 5.3.1.3. マンスリー予選への出場資格を得るためには、チャンピオンシップチャレンジを2日以内に終わらせる必要があります。

### 5.3.2. マンスリー予選

マッチはすべて、ゲーム内の大会ハブで行われます。大会ハブは、ホーム画面右側にある新しい「eスポーツ」のアイコンからアクセスできます。

#### 5.3.2.1. 大会前のチェックイン

マッチ初日には、各チームのキャプテンが自分のチームのチェックインを行い、マンスリー予選に参加することを確定しなければなりません。チェックインはマッチが始まる2時間30分前から開始され、2時間で終了します。たとえば、マンスリー

予選の開始時間が正午の12:00であった場合、チェックイン期間は午前9:30～11:30の間となります。

チームキャプテンがチームのチェックインを行わなかった場合、そのチームはトーナメントのブラケットに追加されず、マンスリー予選失格となります。チームキャプテンがチェックインを完了した後は、マッチが開始されるまで待機してください。

#### 5.3.2.2. ラウンドへのチェックイン

ラウンドをプレイできるようになると、チームの全プレイヤーには紫色のポップアップ通知とボタンが表示されます。そのマッチに参加するプレイヤーだけが、このボタンを押してチェックインしてください。仮に4人のプレイヤーが在籍するチームであれば、このボタンを押しているのは実際にプレイする3人のプレイヤーだけです。間違ったチームメイトがチェックインしてしまっても、やり直しはできません。**このチェックインボタンは大会ハブ内では表示されないのので、必ず大会ハブの画面を開いておくようにしてください。**

ラウンドが始まったら、各チームは15分以内にチェックインを完了させてください。招待の送信後、15分以内にチーム全員がチェックインできなかった場合、そのチームにはマッチ不戦敗を含むペナルティが科される可能性があります。

やむを得ない事情により時間に間に合わない場合は、チームキャプテンは15分が経過する前に、DiscordまたはWeChatにて速やかに大会運営チームに連絡する必要があります。

#### 5.3.2.3. 使用禁止キャラクター

ラウンドへのチェックインが完了したら、チームキャプテン（キャプテンが参加しない場合は最初にチェックインしたプレイヤー）の画面に、使用禁止キャラクターを決定するポップアップが表示されます。使用禁止の方法については、セクション5.2.2をご覧ください。

#### 5.3.2.4. 使用禁止キャラクターが決定したら、各チームにはゲームロビーへの招待が送信されます。ゲームロビーへの招待が送信されたら、5分以内に参加および準備を完了してください。招待の送信後、5分以内にチーム全員の参加と準備ができな

かった場合、そのチームにはマッチ不戦敗を含むペナルティが科される可能性があります。

#### 5.3.2.5. ゲームロビーへの参加

どのマッチも、3ゲーム2本先取で1セットとする、3セット2本先取制の形式で行われます。つまり、各セットでは最大で3ゲームが行われ、1セットを勝ち取るには、そのうちの2ゲームで勝利しなければなりません。また、マッチに勝利するには、3セットのうち2セットを取る必要があります。

5.3.2.6. マンスリー決勝戦への進出が決定したすべてのチームには、24時間以内に大会運営チームからマンスリー決勝戦のマッチの案内が届きます。

5.3.2.7. スイス形式トーナメントは勝ち抜き式ではないため、トーナメントの途中でマンスリー決勝戦に出場できないことが確定したとしても、プレイを続けることができます。勝利すれば世界一決定戦に向けてポイントを獲得することもできるので、継続してプレイすることを強く推奨します。

### 5.3.3. マンスリー決勝戦

マッチはすべて、ゲーム内の大会ハブで行われます。大会ハブは、ホーム画面右側にある新しい「eスポーツ」のアイコンからアクセスできます。

5.3.3.1. 運営チームがマッチを記録・配信するため、チームキャプテンはマンスリー決勝戦のクラブに参加する必要があります。

5.3.3.2. すべてのチームキャプテンは、マッチが開始する1時間前に、Discord(中国本土ではWeChat)を通じて、所定のマッチにチームをチェックインする必要があります。これは所定のマッチチャンネルを開いて、「<team name> checking in」と投稿することで完了します。

5.3.3.3. マッチの流れは基本的にマンスリー予選と同じ形式をとりませんが、ここでは大会運営チームから指示があるまで準備やプレイを開始してはなりません。

5.3.3.4. 大会運営チームは、マンスリー決勝戦への出場資格を得たプレイヤーとの主要なコミュニケーションツールとして、DiscordまたはWeChatを使用します。

- 5.3.3.5. マンスリー決勝戦は、大会運営チームによってストリーミング配信が行われます。
- 5.3.3.6. 大会運営チームは、マンスリー決勝戦の配信を円滑に行うために、これらのルールに手順や要件を追加する場合があります。手順や要件が追加された場合は、マンスリー決勝戦が始まる前に、大会運営チームからDiscordまたはWeChatを通じて連絡されます。
- 5.3.4. 世界一決定戦
  - 5.3.4.1. 後日公開
- 5.3.5. 休憩時間
  - 5.3.5.1. マンスリー予選では、ゲーム、セット、マッチの合間に以下の休憩時間を設けます。
    - 5.3.5.1.1. ゲーム間の休憩:最大30秒
    - 5.3.5.1.2. セット間の休憩:最大2分
    - 5.3.5.1.3. マッチ間の休憩:最大5分
  - 5.3.5.2. マンスリー決勝戦では、ゲーム、セット、マッチの合間に以下の休憩時間を設けます。
    - 5.3.5.2.1. ゲーム間の休憩:最大30秒
    - 5.3.5.2.2. セット間の休憩:最大1分
    - 5.3.5.2.3. マッチ間の休憩:2分以上

この休憩時間は、配信の都合により変化する場合がありますが、最低でも2分間は確保されています。
  - 5.3.5.3. 遅刻や欠席の場合は、賞金の減額、大会ポイントの減少、没収試合の対象となります。詳細はセクション10「ペナルティ」をご参照ください。
- 5.3.6. マッチのやり直し



マッチのやり直しは、大会ハブまたはゲームサーバーに問題が生じた場合以外、認められません。いずれの場合も、マッチやり直しのリクエストを行う際には、エラーメッセージのスクリーンショットを撮り、大会運営チームに提出する必要があります。承認の可否は、大会運営チームの裁量で決定します。

#### 5.3.7. マッチに関する異議

異議を申し立てたい場合や、支援が必要な場合は、DiscordまたはWeChatを通じて、マッチ終了後10分以内または次のラウンドが始まる10分前までのどちらか早いタイミングで大会運営チームに連絡してください。

5.3.7.1. セクション5.3.7に規定されているように、指定の時間枠やチャンネル以外から行われた異議申し立てや支援の要請について、大会運営チームは確認や承認を行わない可能性があります。

#### 5.4. シード権

5.4.1. 各地域で行われる最初のマンスリー予選では、シード権は参加チームにランダムに与えられます。3月からは、前月のマンスリー決勝戦への出場資格を得たチームは、翌月のマンスリー予選の出場権を自動的に獲得します。このボーナスは、直前のシーズンのマンスリー決勝戦に参加していたチームにのみ適用されます。例えば、2月シーズンのマンスリー決勝戦に出場していたチームAは、3月シーズンのマンスリー予選の出場権を自動的に獲得します。ただし、チームAが3月シーズンのマンスリー決勝戦に進出できなかった場合、4月シーズンはマンスリー予選の出場権を自動的に得ることはできないため、チャンピオンシップチャレンジから参加することになります。

5.4.2. マンスリー決勝戦では、チームは最終順位に基づいてシード権が与えられます。その際に適用されるタイブレークルールについては、セクション4.5.1「マンスリー予選最終順位」をご参照ください。

#### 5.5. 遅刻／欠席

##### 5.5.1. 大会前のチェックイン

各チームキャプテンは、遅くとも大会が始まる30分前までに大会前チェックインを済ませてください。この手続きを完了できなかった場合、マンスリー予選には参加できなくなります。

#### 5.5.2. ラウンドへのチェックイン

各チームは、ラウンド開始後の15分以内に全プレイヤーのチェックインを完了させてください。15分以内にチェックインできなかった場合、マッチ放棄扱いとなる可能性があります。

#### 5.5.3. ゲームロビーへのチェックインと準備

ゲームロビーへの招待が送信されたら、5分以内に準備を完了してください。招待の送信後、5分以内にチーム全員の参加と準備ができなかった場合、そのチームにはマッチ不戦敗を含むペナルティが科される可能性があります。

#### 5.5.4. マンスリー決勝戦

各マッチでの遅刻の許容時間は最大で5分間です。5分以上が経過した場合は、マッチ不戦敗を含むペナルティの対象となります。なお、マッチ不戦敗となる前に、他のペナルティが科される可能性もあります。遅刻時間は、運営チームに告げられたマッチの開始時刻となった時点からカウントされます。

#### 5.5.5. マッチ放棄／不戦敗

##### 5.5.5.1. マンスリー予選

マンスリー予選では、マッチを放棄したり不戦敗となったりした場合でも、次のマッチの開始時刻になったら、マッチを行うことができます。

##### 5.5.5.2. マンスリー決勝戦

マンスリー決勝戦では、ゲームやセット、マッチを放棄したり不戦敗となったりした場合は、賞金減額や大会ポイントの減少という形でペナルティの対象となる可能性があります。

#### 5.6. 引き分け

万が一ゲームが「引き分け」となった場合は、追加でもう1ゲームをプレイし、勝者となるチームを決めます。引き分け後のゲームでは、キャラクターとスターパワーを変更することができます。

## 5.7. 技術的な問題

参加プレイヤーは、自身の接続環境について自己責任を負います。起こり得るすべての問題は、マッチ開始前に解決しておくようにしてください。接続やハードウェアの問題で対戦を行えない場合は、自動的にそのマッチで敗北となる可能性があります。チーム間でマッチを延期する合意を行った場合は、まず運営チームからの承認を得なければなりません。大会運営チームは、いかなるマッチスケジュールの変更要請に対しても拒否する権限を留保します。

## 6. 報酬と賞金

### 6.1. チャンピオンシップチャレンジ

チャンピオンシップチャレンジにおいて、15勝2敗以上の成績を収めた16歳以上のプレイヤーには、各地域のマンスリー予選への出場資格が与えられます。

### 6.2. マンスリー予選

各地域のマンスリー予選で上位8位に入ったチームは、各地域のマンスリー決勝戦に進出します。

### 6.3. マンスリー決勝戦

マンスリー決勝戦への出場資格を得たチームには、地域や最終的な順位によって賞金が与えられます。

ヨーロッパ、中東およびアフリカ (EMEA)	
順位	賞金
1	\$7,500
2	\$4,000
3-4	各チーム\$2,000
5-8	各チーム\$1,000
合計	\$19,500

中国本土	
順位	賞金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	各チーム\$1,000
合計	\$12,500

北アメリカ&ラテンアメリカ北部 (NA & LATAM N)	
順位	賞金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	各チーム\$1,000
合計	\$12,500

ラテンアメリカ南部 (LATAM S)	
順位	賞金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	各チーム\$1,000
合計	\$12,500

東アジア	
順位	賞金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	各チーム\$1,000
合計	\$12,500

東南アジア、南アジア、オーストラリアおよびニュージーランド (SESA & ANZ)	
順位	賞金
1	\$4,000
2	\$2,000
3-4	各チーム\$500
合計	\$7,000

東ヨーロッパおよび中央アジア (EECA)	
順位	賞金
1	\$4,000
2	\$2,000
3-4	各チーム\$500
合計	\$7,000

#### 6.4. 世界一決定戦

プロスタ チャンピオンシップ 2021世界一決定戦では、最低\$500,000の賞金プールが用意されますが、この金額は、ゲーム内でプレイヤーがセール品を購入すると上昇します。詳細は2021年の下半期に公開します。

#### 6.5. 賞金の支払い

- 6.5.1. すべての賞金は、プレイヤーに直接支払われますが、希望する場合は、所属する団体に入金することもできます。その場合、賞金の分配方法については、プレイヤーがすべての権限を持ちます。
- 6.5.2. 参加チームはマンスリー決勝戦の終了後、7日以内にすべての支払情報を提出する必要があります。支払情報に不備がある場合は、賞金の支払いにも遅れが生じます。
- 6.5.3. 本ルールに記載されていない賞金に付随する費用は、すべてプレイヤーが負担するものとします。賞金の受け取りや使用に伴う税金(国税、地方税、付加価値税など)は、プレイヤーの自己負担となります。
- 6.5.4. 大会主催者が参加プレイヤーから必要な支払情報をすべて受け取ってから、30日以内にすべての賞金が支払われます。

## 7. コミュニケーションとサポート

### 7.1. 連絡の取り方

- 7.1.1. マンスリー予選の登録が完了したプレイヤーは、DiscordまたはWeChatに参加するよう案内されます。チームメンバーは、サーバー上のチャンネルから脱退することが可能ですが、チームキャプテンは脱退できません。
- 7.1.2. 大会に関する問題や質問があり、大会運営チームと迅速にコミュニケーションを取りたい場合は、主にDiscordまたはWeChatを使用してください。

### 7.2. サポート

- 7.2.1. 本大会中は、地域別ランキング、通知、マッチのリマインダー、チェックインリクエストをゲーム内で確認・利用できます。
- 7.2.2. 本大会のDiscordまたはWeChatのサーバーは、参加プレイヤーのみが使用可能となり、このサーバー上で、お知らせ、大会に関する一般的な

サポート、FAQ、公式ルールブックへのリンク、関連フォーム、練習試合のリクエスト、チームメイト募集のチャンネルが、チームおよびプレイヤーに提供されます。

- 7.2.2.1. ルールやスケジュールの確認、または争いごと等があった場合にこのチャンネルで質問すれば、運営チームや仲介役となるモデレーターが質問に応じます。

## 8. プレイヤーおよびチームのブランディングやスポンサー等

大会運営チームは、本大会において、望ましくない名前および／またはシンボルの使用を禁止する権利を留保します。通常、法律で保護されている語句やシンボルは、所有者から使用許可を得ていない限り、禁止されています。

- 8.1. 大会を通して、プレイヤーのニックネームやチーム名は一貫している必要があります。チームがランキングポイントを獲得すると、以下のルールが適用されます。

- 8.1.1. ブランディングの変更

- 8.1.1.1. プレイヤーは大会中、ゲーム内の名前を変更することはできません。

- 8.1.1.2. 参加チームは本大会年度中、半年に1度ずつ合計2回のブランディングの変更が許可されています。

- 8.1.1.2.1. スポンサーがないチームが新たにスポンサーを見つけ、そのスポンサーの組織の名前を使用する場合も、ブランディングの変更とみなします。

- 8.1.1.2.2. スポンサーがついたチームからスポンサーが離れた場合、そのチームはスポンサーがいなかった時の元の名前に戻さなければなりません。これは、ブランディングの変更とはみなしません。

- 8.1.1.3. スポンサーがいなかったチームがスポンサーを見つけ、ブランディングの変更を行った後にそのスポンサーが離れ、また別のスポンサーを見つけた場合、新たなスポンサーのブランディングに変更するには大会の下半期になるまで待たなければなりません。

- 8.2. 参加プレイヤーおよび参加チームは、本大会の規則に反するような、個人的あるいはチームのブランディング、スポンサー、ロゴのプロモーションを行ってはいけません。この対象となるカテゴリーは以下を含みますが、これらに限定されません。
  - 8.2.1. アルコール
  - 8.2.2. 市販されていない薬品
  - 8.2.3. 賭博に関連するウェブサイト
  - 8.2.4. タバコ製品
  - 8.2.5. 銃器
  - 8.2.6. ポルノ
  - 8.2.7. 直接の競合他社の製品
  - 8.2.8. 他のゲーム企業、ゲームパブリッシャー、およびゲームプラットフォーム

## 9. 行動規範

本大会への参加にあたり、すべてのプレイヤーは、本大会のプロデューサーであるSupercellが定める[安全で公平なプレイのため](#)におよび、[サービス利用規約](#)に従わなければなりません。

- 9.1. アカウントの共有
  - 9.1.1. 参加プレイヤーは、本大会中または大会の前後に、自分のアカウントを他のプレイヤー、チームメイト、友人、家族、その他の個人と共有してはいけません。これに違反する場合は、本大会年度中において失格となる可能性があります。
- 9.2. 競技としての公平性
  - 9.2.1. チームは本大会のすべてのゲームにおいて、常にベストを尽くしてプレイに臨み、スポーツマンシップに則り、公正性やフェアプレイの精神に反する態度や行為を慎む必要があります。
- 9.3. プレイヤーの行動に関する調査
  - 9.3.1. 大会運営チームが、あるチームまたはチームメンバーがブロスタの[サービス利用規約](#)、または本公式ルールブックに定められたルールに違反したと判断した場合、大会運営チームは独自の裁量により、ペナ

ルティを科すことができます。大会運営チームが状況を調査するためにプレイヤーに連絡した場合、そのプレイヤーは事実を伝える義務があります。プレイヤーが、情報を伏せたり大会運営チームに虚偽の発言をしたりすることで、調査を妨害した場合、チームおよび／またはプレイヤーはペナルティの対象となります。

#### 9.4. アンフェアなプレイ

以下のような行為はアンフェアなプレイとみなされ、失格などのペナルティの対象となります。最終的な判断は、大会運営チームの裁量により行われます。

##### 9.4.1. 共謀

共謀とは、プレイヤーやチーム同士で結託して、意図的にマッチの結果を操作する行為を指します。参加チームが下記のような内容について話し合いを行ったとされる場合は、調査の対象となります。このルールに違反したプレイヤーは例外なく、その年の残りの大会への参加は禁止となり、大会で得たポイントを喪失し、未払いの獲得賞金はすべて没収となります。

9.4.1.1. 報酬を得るため、またはその他のあらゆる理由でわざとマッチに負ける、または他のプレイヤーをそうするように扇動する

9.4.1.2. 賞金および／またはその他の報酬の分割に関して事前に取り決めを行う

9.4.1.3. プレイヤーまたはチーム同士が同意のうえ、お互いにダメージを与えない、攻撃をしない、もしくは常識的な競技基準に達していないとみなされるプレイを行う

##### 9.4.2. 不正行為

###### 9.4.2.1. DoS攻撃

DoS攻撃またはその他の方法で、他の参加者のゲームへの接続を制限する、または制限しようとする試みを指します。

###### 9.4.2.2. ソフトウェアまたはハードウェア



何らかのソフトウェアまたはハードウェアを使って、不正に有利な立場を得ようとする行為を指します。第三者のソフトウェア(ゲームプレイに影響を与える非認定のアプリ)、プライベートサーバーでのプレイ、スクリプト攻撃がこれに含まれますが、これらに限定されません。詳細については、Supercellの「安全で公平なプレイのために」および「サービス利用規約」をご覧ください。

#### 9.4.3. ハッキング

ハッキングとは、プレイヤー、チーム、またはプレイヤーかチームのために行動している何者かがプロスタのゲームクライアントに修正や変更を加える行為を指します。

#### 9.4.4. バグの意図的な悪用

既存のバグであっても、新たに発見されたバグであっても、ゲーム内のバグを意図的に利用する行為は固く禁止されています。

#### 9.4.5. 意図的な接続切断

適切かつ明確な理由を述べることなく、意図的にゲームの接続を切断する行為。

#### 9.4.6. 倫理に反する行動

##### 9.4.6.1. ハラスメント

ハラスメントとは、長期間にわたって繰り返される意図的、かつ敵意ある行為を指します。

##### 9.4.6.2. セクシャルハラスメント

セクシャルハラスメントとは、相手が望まない性的な行為を指します。この判断は、一般人が、その言動を望ましくない、または不適切であるとみなすかどうかに基づきます。性的な脅迫や強制、または性的な行為を引き換えに利益提供を約束することは一切容認されません。

##### 9.4.6.3. 差別行為

プレイヤーは、人種、肌の色、民族、出身国や出身社会、性別、言語、宗教、政治思想およびその他の意見・思想、

経済状況、出生状況およびその他の立場・状況、性的指向、またはその他の理由によって、国や個人、人々の集団を、差別的または中傷的な言葉や行動で傷つけてはいけません。

9.4.6.4. プレイヤーは、いかなる場合においても、Supercellや関連する他のゲームを代表するような声明を公開してはいけません。

9.4.7. ブロスタ チャンピオンシップ、Supercell、ブロスタに関する声明について

チームメンバーは、大会、Supercellおよびその子会社、ブロスタに、偏見を抱かせたり、有害であったりする、またはそうあるように意図された声明や行動を実施したり、作ったり、公表したり、認可したり、支持したりすることはできません。これは大会の独自の絶対的な裁量によって決定されます。

9.4.8. 無許可での情報公開

チームは大会全体を通して、承認および認知のために書類の提示を求められます。早い段階での情報公開は、チームが次の試合の戦略を練る際に行う競争的な分析を妨害する可能性があります。そのため、チームメンバーが、プロセスの妨害になるかもしれない情報を公開しないように求められたにもかかわらず、その情報を公開した場合、そのチームメンバーおよび／または所属チームはペナルティの対象となります。

9.4.9. 犯罪行為

チームメンバーは、管轄裁判所において有罪判決に繋がる、または一般的に考えて有罪判決に繋がると思われる、慣習法、制定法、条約によって禁止されている行為をすることはできません。

9.4.10. 不道徳行為

チームメンバーは、大会運営チームが不道徳、不名誉、または道徳的言動の一般的な基準に反していると判断するような行為に従事してはいけません。

9.4.11. 守秘義務

チームメンバーは、大会運営チームやその他すべてのSupercellの子会社から提供された情報を、ソーシャルメディアチャンネルを含む、いかなるコミュニケーション手段を使っても公開してはなりません。

#### 9.4.12. 賄賂

チームメンバーは、プレイヤー、コーチ、マネージャー、大会運営チーム、または他の大会出場チームと関係がある人、他の大会出場チームに雇用されている人に、便益を約束してもらったり、提供してもらったり、参加チームを敗北させる、または敗北させようとするを見返りとして得るために、贈り物や報酬を提供してはなりません。

#### 9.4.13. 引き抜きや買収の禁止

チームメンバーまたはチームの関係者は、他の出場チームと契約しているいかなるメンバーにも移籍の勧誘をしたり、呼び込んだりすることはできません。また、そのようなメンバーに対し、所属するチームとの契約に違反したり、契約を解除するよう奨励することもできません。このルールへの違反は、大会運営チームの裁量により、ペナルティの対象となります。他のチームに所属するメンバーの状況について問い合わせる場合、マネージャーは、そのメンバーがその時点で契約しているチームのマネジメントに問い合わせる必要があります。問い合わせる側のチームは、プレイヤーの契約に関する話し合いに先立って、大会運営チームに問い合わせを行う意向を知らせなければなりません。

9.4.13.1. 関係するチームがどの組織とも契約をしていない場合は、指定されたチームキャプテンをマネージャーとみなします。

#### 9.4.14. 贈与物

いかなるチームメンバーも、ゲームの競技内容に関わる約束や行為（相手チームを敗北させる、または敗北させようとする試み、マッチまたはゲームの放棄および八百長を意図する内容を含む）を見返りとして、贈り物や報酬を受け取ってはなりません。このルールにおける唯一の例外は、チームの公式スポンサーまたはオーナーがパフォーマンスに基づいてチームメンバーに支払う報酬のみです。

#### 9.4.15. 指示や決定の不履行

チームメンバーは、大会運営チームによる妥当な指示または決定を拒否したり、適用しないことがあってはなりません。

#### 9.4.16. 八百長行為

チームメンバーは、法律または本ルールで禁止されているいかなる方法でも、ゲームまたはマッチの結果に影響を与えることを提案、同意、計画、試行してはなりません。

#### 9.4.17. 文書またはその他の要求を行う書類

大会期間中は様々な場面において、文書、各種要求を行う書類、またはその他の妥当な資料が必要になることがあり、大会運営チームがこれらを要求することがあります。文書が運営チームの要求する水準で用意されていない場合、チームはペナルティの対象となることがあります。また、決められた時間までに要求された資料が提供されなかったり、用意されなかったりする場合にも、ペナルティが科される可能性があります。

#### 9.4.18. 賭博への関与

チームメンバーまたは運営チームは、直接的、間接的を問わず、本大会の試合結果に対して、賭けやギャンブルを行ってはなりません。

## 10. ペナルティ

運営チームによってアンフェアなプレイとみなされる行為を実行した、実行を試みた、あるいは本ルールブックに違反した人物は、いかなる人物であっても、運営チームの独自の絶対的な裁量にてペナルティの対象となります。チームメンバーが上記ルールのいずれかに違反したことが発覚した場合、運営チームは全権限をもって、以下のペナルティを科することができます。

- 警告
- キャラクターの使用禁止を解除
- 賞金の減額
- 大会ポイントの減少
- 出場停止
- 失格
- 本大会年度全体での出場禁止

度重なる違反は、最悪の場合、将来的なプロスタチャンピオンシップへの参加禁止を含む、より厳しいペナルティの対象となります。また、ペナルティは、必ずしも段階的に科されるもの

ではないことに注意してください。例えば、初めて違反を行ったプレイヤーでも、その違反が非常に悪質で、運営チームが失格に値するものであると判断する場合、大会運営チームは独自の裁量で、このプレイヤーを失格にすることができます。

## 11. デバイス

### 11.1. 承認されているデバイス

11.1.1. スマートフォン

11.1.2. タブレット

### 11.2. 規制されているデバイス

11.2.1. エミュレーター

11.2.2. PC

## 12. 最終決定権

本公式ルールブックの解釈、プレイヤーおよびチームの参加資格、本大会および関連するイベントのスケジュールならびに開催、不正行為へのペナルティに関するすべての最終決定権は、Supercellおよび大会運営チームが留保し、かかる決定は最終的なものとします。本ルールならびに本大会に関するSupercellおよび大会運営チームの決定に対して抗議することは認められず、損害賠償金または、その他の法的または合理的な救済を求める申し立てを行うことも認められません。本ルールは、本大会のフェアプレイおよび公正性の確保を主な目的として、適宜、Supercellおよび大会運営チームによって、改正、変更、補足が行われます。

### 12.1. 言語間の不一致

英語版と他言語に翻訳された公式ルールブックにおいて、内容に何らかの相違がある場合は、英語版の内容を優先することとします。