



ブロスタ世界一決定戦 2022
大会ルールブック

1. 導入	4
2. 一般概要	4
2.1. 用語定義	4
2.2. 権利	5
2.3. ルールの変更	5
2.4. 守秘義務	5
3. 参加の条件と制限	6
3.1. 年齢制限	6
3.4. アカウントの資格要件	6
3.5. ゲームバージョン	7
4. チームの所属団体	7
5. チームの要件と制限	8
5.1. マッチ当日におけるメンバーの入れ替え	8
5.2. 世界一決定戦に向けた登録メンバーの確定	8
5.3. 緊急時のメンバー交代	8
5.4. 大会イベントへの出場枠	8
6. 世界一決定戦の形式	9
6.1. ゲームモードとマップ	9
6.2. 大会スケジュール	9
6.3. 大会ステージとマッチ形式	9
6.4. シード権	10
6.5. トーナメント	11
6.6. 引き分け	13
7. 世界一決定戦のルールと必要事項	13
7.1. 渡航および費用	13
7.2. ブリーフィングとイベント前の活動	13
7.3. 機材	13
7.4. 服装	14
7.5. 行動規範	14
8. 賞金	15
8.1. プロスタ世界一決定戦 2022	15
8.2. 賞金の支払い	16
9. コミュニケーションとサポート	17
9.1. コミュニケーションプラットフォーム	17
9.2. サポート	17

10. 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	17
10.1. チームのブランディング	17
10.2. スポンサーの制限	18
11. コンテンツ、メディア、大会出場に関する義務	18
12. 行動規範	19
12.1. アカウントの共有	19
12.2. 競技としての公平性	19
12.3. プレイヤーの行動に関する調査	19
12.4. アンフェアなプレイ	19
13. ペナルティ	24
14. 利用規約	24
15. 最終決定権	24
15.1. ルールブックの各言語版における内容の不一致について	25

1. 導入

以下に記す規約や条件等は、プロスタ世界一決定戦 2022(「WF」)の公式ガイド(「公式ルールブック」)とし、すべての参加者(参加プレイヤーならびに/あるいは参加チーム)は、本大会の主催者(TOまたは運営チーム)が定めた、いかなるルール違反も、失格および/または獲得した全賞金の没収に即時に繋がる可能性があることを理解したうえで、本書に明記されている条件に従うことに合意しなければなりません。

プレイヤーは、プロスタ世界一決定戦に参加することによって、以下の内容に同意したものと見なされます。

Supercell Oy(**Supercell**)および大会主催者(総称して「運営チーム」)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
- (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. 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。
- 2.1.2. 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。
- 2.1.3. セット:5ゲーム3本先取制(Bo5)、7ゲーム4本先取制(Bo7)といった形式の一連のゲームを指します。
- 2.1.4. 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、5ゲーム3本先取制(Bo5)、または7ゲーム4本先取制(Bo7)で行われます。
- 2.1.5. 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。なお、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。

- 2.1.6. 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。
- 2.1.7. チームキャプテン:世界一決定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. 本大会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

運営チームは、本ルールブックに記載されているルールを予告なく、修正、削除、または変更する権利を留保します。

また、運営チームはフェアプレイとスポーツマンシップを遵守する観点から、本ルールブックでは明確に対応または詳述されていない事案に対して裁定を下す、あるいは特殊な事案において本ルールブックに反する裁定をも下す権利を留保しています。

2.4. 守秘義務

- 2.4.1. 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内容は、すべて機密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。大会に参加したプレイヤーは、この守秘義務条項を含む本ルールブックに従うことに同意したものとみなされます。

- 2.4.2. 参加チームメンバーは、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、各種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通じても公開してはなりません。

- 2.4.2.1. 機密情報がプレイヤーに開示される前に、プレイヤーは秘密保持契約(NDA)に署名するよう求められます。NDAへの署名によって、プレイヤーは大会主催者が定める規約および条件等に同意したものとみなされます。NDAに定められている規

約に違反した場合は、大会主催者が定める罰金と1年間の大会出場停止措置が適用されます。

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

参加プレイヤーは、いずれも16歳以上である必要があります。

3.1.1. 中国本土在住である場合は、18歳以上でなければ、本大会に出場できません。

3.2. 本大会に参加するプレイヤーは、身分証明書を提出する必要があります。身分証明書を提出できなかった場合、失格となる可能性があります。また、運営チームは状況にかかわらず、必要に応じて参加資格を得たプレイヤーの情報を確認する権利を留保します。

3.3. この確認プロセスの間、プレイヤーは顔写真付きの有効な身分証明書を運営チームに提出し、本人確認を行わなければなりません。提出する顔写真付きの身分証明書には、フルネームと生年月日が記載されている必要があります。以下のような身分証明書が受理対象です。

3.3.1. 政府が発行した身分証明書

3.3.2. 学校が発効した身分証明書

3.3.3. 出生証明書と、顔写真付きの別の身分証明書

3.3.4. パスポート

3.4. アカウントの資格要件

大会への参加にあたっては、本人の名前で登録されたアカウントを使用してください。また、Supercellの[サービス利用規約](#)への違反がない優良なアカウントである必要があります。

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プロスタおよびSupercell IDのアカウントについて、単独の所有者である必要があります。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とられることになります。

3.4.1. 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。

3.4.2. 参加資格を持つプレイヤーは、登録フォームと秘密保持契約(NDA)への記入を求められます。参加資格を得たプレイヤーは、確認フォーム内の回答必須の項目にすべて回答しなければ、参加登録はできません。

3.5. ゲームバージョン

3.5.1. 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てください。

3.6. サーバーの所在地

3.6.1. すべてのマッチは原則的に、その時点で利用できる最適なサーバーを利用して行われます。

4. チームの所属団体

4.1. チームを所有する団体は、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つの団体が、本大会において2つのチームを所有している場合、両チームの名前とロゴは明確に判別できるものでなければなりません。例:「El Primo Red」と「El Primo Blue」

4.1.1. 1つの団体が、本大会において2つのチームを所有している場合、単一の地域でも2つの地域にまたがる形でも参加が可能です。

4.1.2. 本大会において2つのチームを所有する団体は、運営チームにその旨を報告しなければなりません。

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団体は、Discordを通じて運営チームにその旨を報告しなければなりません。

4.1.3.1. 本件については、2022年10月17日までに運営チームに報告してください。

5. チームの要件と制限

5.1. マッチ当日におけるメンバーの入れ替え

5.1.1. ブロスタ世界一決定戦 2022の期間中のみ、参加チームはマッチ間に先発メンバーを入れ替えることができます。

5.1.1.1. キャプテンは、チームの次のマッチでメンバーを入れ替えたい場合、マッチ開始の15分前に運営チームにその旨を通知しなければなりません。

5.1.1.1.1. 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。

5.2. 世界一決定戦に向けた登録メンバーの確定

チームが世界一決定戦の参加資格を獲得すると、そのチームの登録メンバーは確定されたものとみなされ、大会運営チームの同意がない限り、プレイヤーの変更や除外をすることができなくなります。

世界一決定戦の参加資格を正式に獲得したチームには、大会運営チームから即座に通知が届きます。

5.3. 緊急時のメンバー交代

5.3.1. 例外的な状況を除いて、緊急時のメンバー交代は許可されません。メンバーの変更を希望する場合は、必ずDiscordにて運営チームの代表に連絡をしてください。運営チームは連絡を受けた後、状況に応じて判断を下します。メンバーの変更を申請した場合でも、代表に承認されるとは限りません。

5.4. 大会イベントへの出場枠

ブロスタ世界一決定戦 2022には、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	6
中国本土	1
北アメリカ&ラテンアメリカ北部	3
ラテンアメリカ南部	3
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
合計	16

6. 世界一決定戦の形式

6.1. ゲームモードとマップ

6.1.1. 世界一決定戦の使用マップは、Discordを通じて全ての参加チームに公開されません。

6.2. 大会スケジュール

6.2.1. 2022年11月26日 1:00(日本時間)
4マッチ

6.2.2. 2022年11月27日 1:00(日本時間)
4マッチ

6.2.3. 2022年11月27日 22:00(日本時間)
7マッチ

6.3. 大会ステージとマッチ形式

6.3.1. ブロスタ世界一決定戦には、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。出場枠の概要につきましては、セクション5.4をご覧ください。

6.3.2. 参加16チームは、3日間にわたるシングルエリミネーション形式のトーナメントで対戦します。

6.3.3. 大会はフランスのパリのディズニーランド®で開催されます。

6.3.3.1. 各競技日の概要につきましては、セクション6.2をご覧ください。

6.3.3.2. マッチはすべて5ゲーム3本先取制(Bo5)で実施されますが、グランドファイナルのみ7ゲーム4本先取制(Bo7)となります。

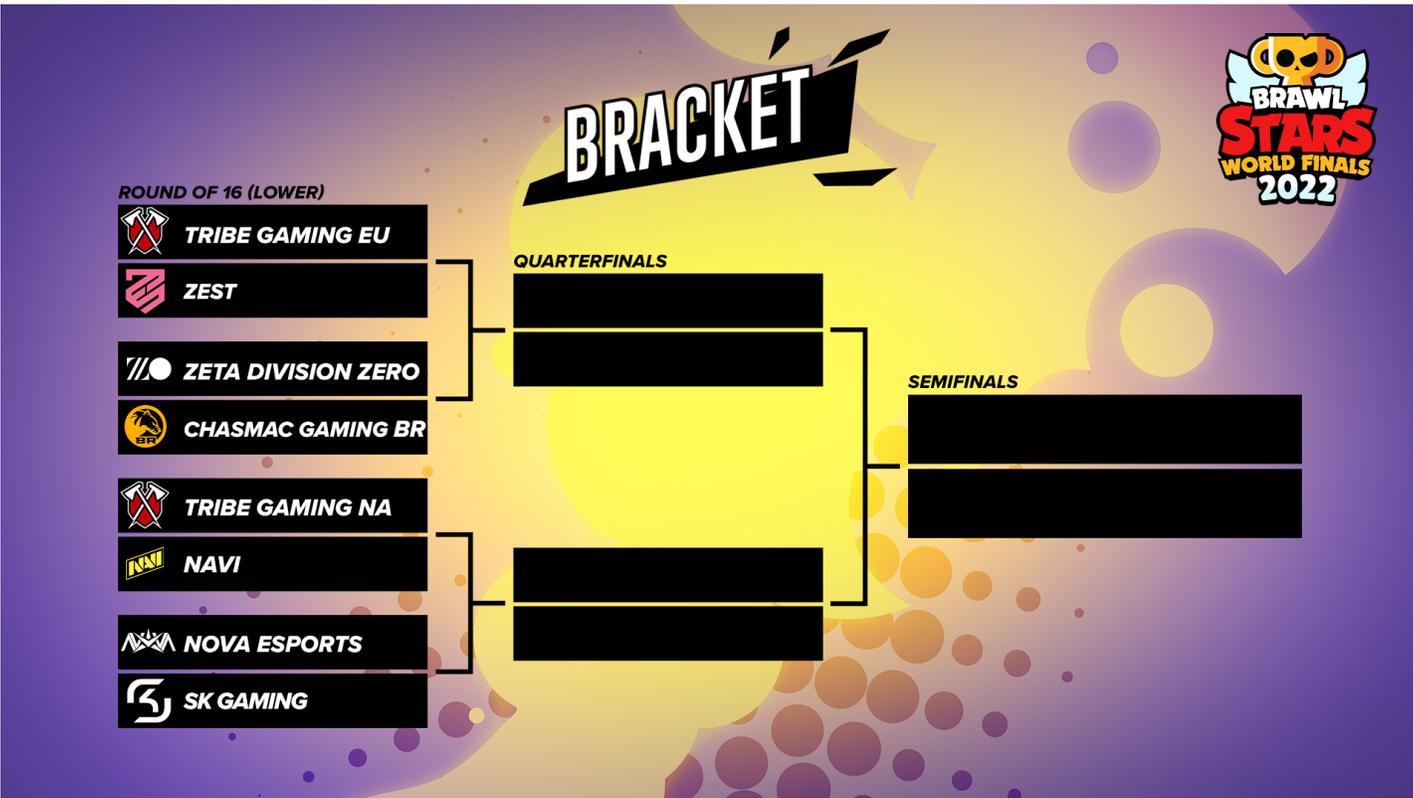
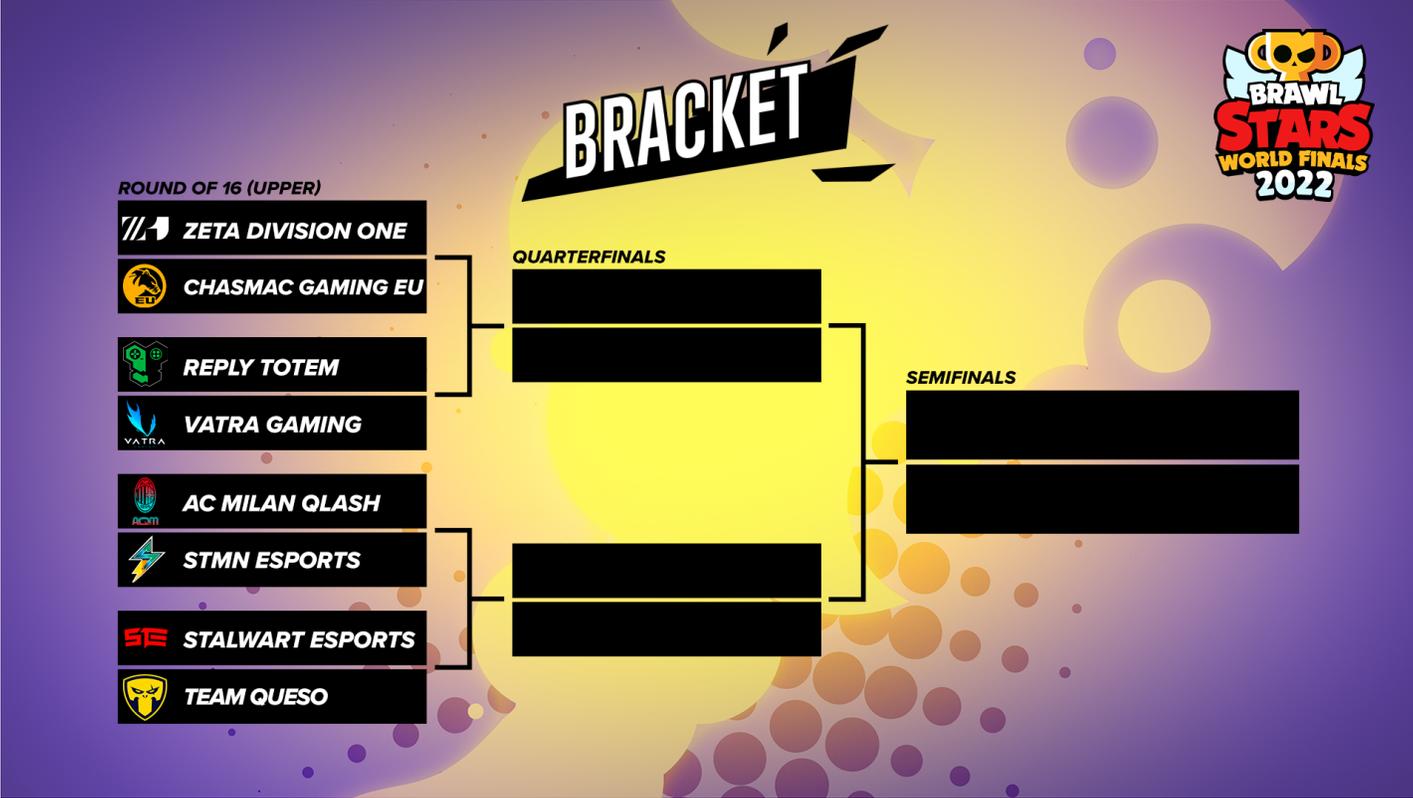
6.4. シード権

6.4.1. ブロスタ世界一決定戦 2022のシード権は、ブロスタチャンピオンシップ、ミッドシーズン招待戦 2022における各地域の成績と、所属地域内における各チームの成績に基づいて決定されます。例えば、東アジア地域で1位になったチームは世界一決定戦で第1シードとなり、東アジア地域で2位になったチームは第7シードとなります。

シード権を決定する地域成績順位は、以下のようになります。

1. 東アジア(EAST ASIA)
2. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)
3. 北アメリカ&ラテンアメリカ北部(NA & LATAM N)
4. ラテンアメリカ南部(LATAM S)
5. 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)
6. 中国本土
7. 東アジア(EAST ASIA)
8. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)
9. 北アメリカ&ラテンアメリカ北部(NA & LATAM N)
10. ラテンアメリカ南部(LATAM S)
11. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)
12. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)
13. 北アメリカ&ラテンアメリカ北部(NA & LATAM N)
14. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)
15. ラテンアメリカ南部(LATAM S)
16. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)

6.5. トーナメント



6.6. 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、キャラクターとスキルを変更することができます。

7. 世界一決定戦のルールと必要事項

7.1. 渡航および費用

7.1.1. 参加プレイヤーは、必要なパスポート、ビザ、その他フランスのパリへの渡航に必要な書類を自費で用意します。フランスへの入国に必要な書類を準備できなかった場合、プレイヤーはイベントに参加できません。

7.1.1.1. 大会運営チームが別途承認した場合を除いて、すべてのプレイヤーは現地で競技に参加しなければなりません。

7.1.2. 大会主催者は、世界一決定戦への参加権を獲得したプレイヤー全員に対して、リハーサルおよびイベント期間中の旅費、宿泊費、食事代金を提供します。

7.1.3. また、大会主催者は、チームの参加登録プレイヤーだけでなく、各チーム1名のゲストに対しても旅費と宿泊費を提供します。1名の随行ゲストの選定は各チームの裁量に委ねられています。

7.1.4. 世界一決定戦への参加関連のその他費用については、すべてプレイヤーの自己負担となります。

7.2. ブリーフィングとイベント前の活動

7.2.1. 世界一決定戦に先立ち、プレイヤーには世界一決定戦に関する重要な情報を含む文書が提供されます。この文書は、プロスタ世界一決定戦2022の大会ルールブックを拡張するものです。

7.2.2. 世界一決定戦に先立ち、各プレイヤーは、スケジュールされたイベントリハーサルとメディアセッションへの参加を求められます。参加プレイヤーは、大会運営チームが別途承認した場合を除いて、これらの活動に積極的に参加し、運営チームからのすべての依頼と説明に同意する必要があります。

7.3. 機材

- 7.3.1. 大会主催者は大会期間中、モバイル機器、ヘッドホン、その他必要な機材を提供します。プレイヤーは、大会主催者が別途承認した場合を除いて、運営チームが用意した機材を使用しなければなりません。
- 7.3.2. プレイヤーは、大会主催者が用意した機材が問題なく動作していることを確認して報告しなければなりません。機材に何らかの問題がある場合、プレイヤーは各マッチが開始される前に、運営チームに報告できます。マッチ開始前に常識的に発見できる機材の不具合について、運営チームへの報告を行わず、かつマッチ中にそのような不具合が発生した場合、運営チームは機材の不具合の有無にかかわらず、試合結果の変更や無効化を拒否できるものとします。
- 7.3.3. マッチ中に機材の不具合が発生した場合、プレイヤーはそのままマッチのプレイを継続し、可能な限り早急に運営チームに報告します。プレイエリアからの離脱やモバイル機器の放置といった、プレイの中断行為は禁止です。
- 7.3.4. 大会主催者が提供した機材を改変してはなりません。また、そうした機材をネットサーフィンやソーシャルメディアの閲覧といった個人用途で使用してはなりません。

7.4. 服装

- 7.4.1. プレイヤーは、足先の隠れた履物と長ズボンを着用してください。本大会中、服装はすべて運営チームによって承認を受ける必要があります。
- 7.4.2. プレイヤーは、セクション10.2「スポンサーの制限」の項目に関連したスポンサー、広告、ブランドを表示してはなりません。

7.5. 行動規範

- 7.5.1. 参加プレイヤーは、プロとしての高い行動規範を堅持し、配信の有無、ゲーム内外を問わず、常に自身、チーム、所属団体、大会主催者の代表として良い印象を保持する必要があります。
- 7.5.2. 参加プレイヤーは政治的なメッセージを発してはなりません。政治的なメッセージを発したプレイヤーは、失格や賞金の取り消しといった処分の対象となります。自分のメッセージが本ルールに抵触するかが分からないプレイヤーは、運営チームに承認を求めてください。政治的なメッセージは以下を含みますが、これらに限定されません。

7.5.2.1. 口頭でのコミュニケーション

7.5.2.2. 政治的な物品の携行または着用

7.5.3. 運営チームが別途承認した場合を除き、プレイヤーはステージや練習エリアを含む大会エリアに食べ物を持ち込んではいけません。

7.5.4. プレイヤーは、ブランドが表示されていない飲み物であればステージに持ち込むことが可能です。こうした飲み物は常にテーブルの下に置き、配信に映らないようにしてください。

7.5.5. 会場での喫煙または電子タバコの使用は厳禁です。

8. 賞金

8.1. ブロスタ世界一決定戦 2022

ブロスタ世界一決定戦 2022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ことで、最大\$1,000,000にまで増加する可能性があります。

最小賞金額は以下のようになります。

世界一決定戦 2022		
順位	各チームの賞金	総額に占める割合
1位	\$200,000	40%
2位	\$100,000	20%
3位~4位	\$40,000	8%
5位~8位	\$15,000	3%
9位~16位	\$7,500	1.5%
賞金総額	\$500,000	100%

8.2. 賞金の支払い

8.2.1. 参加チームは世界一決定戦の終了後、7日以内にすべての支払い情報を提出する必要があります。支払情報の提出を完了できなかった場合は、賞金の支払いにも遅れが生じます。

8.2.1.1. 提携団体と契約しているチームが賞品を獲得した場合、運営チームと別途取り決めがなければ、提携団体が賞金を受け取るものとします。

8.2.2. チームキャプテンと提携団体は、正確な支払い情報を提供する責任を負うものとします。提出された支払い情報に不備がある場合は、修正された情報が提出されるまで支払いが延期されます。賞金またはその他の理由でプレイヤーとチームキャプテンの間で紛争が発生した場合、大会運営チーム(およびその役員、ディレクター、エージェント、子会社、協力企業、従業員)は、その結果生じるいかなる損害についても責任を負いません。また、それに関連する抗議や要求も一切受け付けることはできません。

8.2.3. 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。

8.2.4. 大会主催者が参加プレイヤーから必要な支払い情報をすべて受け取ってから、90日以内にすべての賞金が支払われます。

8.2.5. 賞金獲得が承認されたプレイヤーは、受け取るまでに60日間の猶予があります。期限までに受け取らなかったプレイヤーは、賞金を放棄したものとみなされます。

8.2.6. 賞金はすべて米ドルで提示されており、為替レートの変動を受けます。

8.3. 賞金獲得の資格要件

8.3.1. 現在アメリカ合衆国またはEU(欧州連合)により金融制裁を受けている国に対しては、一切の金融取引および支払いが禁止されるため、当該国に居住するプレイヤーは、賞金または金銭的価値のある賞品を受け取ることができません。

9. コミュニケーションとサポート

9.1. コミュニケーションプラットフォーム

9.1.1. 大会に関する問題や質問について運営チームに至急連絡を取りたい場合は、主にDiscordとWeChatを使用してください。

9.1.1.1. 本大会のDiscordサーバーおよび各専用チャンネルは、登録済みかつ参加資格のあるプレイヤーのみが利用することができます。プレイヤーは、登録プロセスの一環として、本大会のDiscordサーバーに参加します。

9.1.2. DiscordやWeChatに加えて、各参加チームはメンバーのためにWhatsAppのグループチャットに参加する必要があります。WhatsAppのグループチャットは、DiscordやWeChatの拡張コミュニケーションチャンネルとして機能します。

9.2. サポート

9.2.1. 本大会のDiscordサーバーを通じて、大会に関する役立つ情報が参加者に提供されます。運営チームやモデレーターが、プレイヤーからの質問に回答し、大会に関連するリクエストに対応します。

10. 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

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。

10.1. チームのブランディング

プレイヤーのニックネームやチーム名は、大会を通して一貫している必要があります。

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

10.1.1.1. 参加チームは大会開始前に、1回のブランディング変更が許可されています。変更する場合は、2022年10月17日までに運営チームに通知してください。

- 10.1.1.1.1. スポンサーがいないチームが新たにスポンサーを見つけ、そのスポンサーの団体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。
- 10.1.1.1.2. 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。

10.2. スポンサーの制限

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には以下を含みますが、これらに限定されません。

- 10.2.1. アルコール
- 10.2.2. 市販されていない薬品
- 10.2.3. 賭博に関連するウェブサイト
- 10.2.4. 暗号通貨、暗号通貨市場、または暗号通貨に関わる製品やサービス
- 10.2.5. タバコ製品
- 10.2.6. 銃器
- 10.2.7. ポルノ
- 10.2.8. 直接の競合他社の製品
- 10.2.9. 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

11. コンテンツ、メディア、大会出場に関する義務

世界一決定戦に出場するすべてのプレイヤーは、必要に応じて、各種メディア活動に参加する義務があります。これは以下を含みますが、これらに限定されません。

- マッチ前のインタビュー
- マッチ後のインタビュー
- 記者会見
- 写真撮影

- その他の動画撮影

12. 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。

12.1. アカウントの共有

- 12.1.1. 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。

12.2. 競技としての公平性

- 12.2.1. 参加チームは本大会のあらゆるゲームにおいて、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。

12.3. プレイヤーの行動に関する調査

- 12.3.1. 大会運営チームが、ある参加チームまたはチームメンバーがプ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。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述べる義務があります。プレイヤーが、情報を伏せたり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、そのチームおよびプレイヤーは罰則の対象となります。

12.4. 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、失格などペナルティの対象となります。最終的な判断は、運営チームの裁量によって行われます。

12.4.1. 共謀

共謀とは、プレイヤーやチーム同士で結託して、意図的に試合の結果を操作する行為を指します。チームが下記のような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。

- 12.4.1.1. 報酬を得るため、またはその他の理由でわざと試合に負ける、あるいは他のプレイヤーがわざと負けるように扇動する
- 12.4.1.2. 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
- 12.4.1.3. 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

12.4.2. 不正行為

12.4.2.1. DDoS攻撃

DDoS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。

12.4.2.2. 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。非公式ソフトウェア(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、スクリプト攻撃などが含まれますが、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。

12.4.3. 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。

12.4.4. 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。

12.4.5. 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

12.4.6. 倫理に反する行動

12.4.6.1. ハラスメント

ハラスメントとは、長期間にわたって組織立って繰り返される敵意ある行為を指します。

12.4.6.2. 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見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。

12.4.6.3. 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や思想、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、国や個人あるいは人々の集団を、差別的または侮辱的な言葉や行動で傷つけてはなりません。

12.4.6.4. 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。

12.4.7. 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

参加チームメンバーは、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。

12.4.8. 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。

12.4.9. 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。

12.4.10. 不道德行為

参加チームメンバーは、運営チームが不道德、不名誉、または適切な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。

12.4.11. 賄賂

参加チームメンバーは、プレイヤー、コーチ、マネージャー、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。

12.4.12. 引き抜きや買収の禁止

参加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、契約を解除したり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、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。問い合わせを行うチームは、当該プレイヤーの契約に関して協議する前に、まず問い合わせを行う意向を運営チームに伝えなければなりません。

12.4.12.1. 関係するチームがどの団体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。

12.4.13. 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。

12.4.14. 指示や決定の不履行

参加チームメンバーが、運営チームによる妥当な指示または決定を拒否する、または適用しないことは認められません。

12.4.15. 八百長行為

参加チームメンバーは、法律またはこれらの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。

12.4.16. 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、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、参加チームは罰則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。

12.4.17. 賭博への関与

参加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。

13. 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、運営チームの独自かつ絶対

的な裁量においてペナルティの対象となります。参加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、以下の罰則を科すことができます。

- 警告
- セットの没収
- 賞金の減額
- 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、将来的なプロスタの大会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した場合、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。

14. 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。

15. 最終決定権

本ルールブックの解釈、プレイヤーの参加資格、本大会および関連するイベントのスケジュールおよび開催、ならびに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、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。本ルールおよび本大会に関する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、運営チームによって、改正、変更、補足が行われます。

15.1. ルールブックの各言語版における内容の不一致について

英語版と他言語に翻訳された公式ルールブックの間で、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。