



ブロスタ チャンピオンシップ2023
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	6
2.5. サービス利用規約	6
3. 参加の条件と制限	6
3.1. 年齢制限	6
3.2. アカウントの資格要件	6
3.3. サブ地域に関する制限	7
3.3.1. 出場可能な国および推奨サブ地域	7
3.4. 出場枠の所有権	9
3.5. ゲームバージョン	10
3.6. サーバーの所在地	10
4. 大会の詳細	10
4.1. 大会ステージとマッチ形式	10
4.2. 参加登録プレイヤーに関する制限	14
4.2.3. ラストチャンス予選に向けた登録メンバーの確定	15
4.2.4. 世界一決定戦に向けた登録メンバーの確定	15
4.3. 大会イベントへの出場枠	17
4.4. ポイントの配分	18
4.5. 地域別ランキング	20
4.6. 大会スケジュール	20
4.6.2. チャンピオンシップチャレンジ	20
4.6.3. マンスリー予選	21
4.6.4. マンスリー決勝戦	22
4.7. タイムゾーン	23
5. マッチの手順	24
5.1. ゲームモードとマップ	24
5.2. キャラクターの選択と使用禁止キャラクター	24
5.3. マッチ手順の詳細	25
5.4. シード権	28
5.5. 遅刻／欠席	29
5.6. 引き分け	30
5.7. 技術的な問題	30
6. 報酬と賞金	30
6.1. チャンピオンシップチャレンジ	30
6.2. マンスリー予選	30
6.3. マンスリー決勝戦	31
6.4. ラストチャンス予選	32

6.5. 世界一決定戦	32
6.6. 賞金の支払い	32
6.7. 賞金獲得の資格要件	33
7. コミュニケーションとサポート	33
7.1. 連絡の取り方	33
7.2. サポート	33
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	33
8.1.1. ブランディングの変更	34
8.2. スポンサーの制限	34
9. コンテンツ／メディア対応への参加義務	35
9.1. プレイヤーアンケート	35
10. 行動規範	35
10.1. アカウントの共有	35
10.2. 競技としての公平性	35
10.3. プレイヤーの行動に関する調査	35
10.4. アンフェアなプレイ	36
11. ペナルティ	39
12. デバイス	40
12.1. 承認されているデバイス	40
12.2. 規制されているデバイス	40
12.3. ウェブカメラ	40
13. 最終決定権	41
13.1. 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	41

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2023(BSC)の公式ガイド(公式ルールブック)の文言と見なされ、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)、ラストチャンス予選(LCQ)、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。

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:各セットは3ゲーム2本先取制(Bo3)で行われます。マップで先に2勝したチームがセットの勝者となります。
- 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、マッチには、1セット先取制(Bo1)、3セット2本先取制(Bo3)、5セット3本先取制(Bo5)、7セット4本先取制(Bo7)があります。
- 2.1.5. シーズン:各シーズン期間はおよそ1カ月で、世界規模のチャンピオンシップチャレンジ、サブ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。
- 2.1.6. 上半期と下半期:プロスタ チャンピオンシップの2023年度は、2月から5月までの大会イベントを前半戦とし、6月から10月までの大会イベントを後半戦とします。
- 2.1.7. 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。

- 2.1.8. ラストチャンス予選: 直近のマンスリー決勝戦の後、オフラインイベントで16チームが対戦し、世界一決定戦に進出する4チームを決定します。
- 2.1.9. サブ地域: BSC 2023では合計で9つのサブ地域が競い合います。マンスリー予選およびマンスリー決勝戦では、サブ地域におけるマッチがすべて特定のサーバーのみで行われます。各サブ地域には専用のランキングが存在し、異なる世界一決定戦(WF)およびラストチャンス予選(LCQ)の-slotに割り当てられます。
- 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、世界一決定戦とラストチャンス予選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サブ地域によって異なります。
- 2.1.11. ダブルエリミネーション方式: 参加チームが2回マッチに敗北することで大会敗退となるトーナメント形式で、ウィナーズブラケットとルーザーズブラケットの2つのブロックに分かれています。ウィナーズブラケットでは、マッチに1度も負けていないチーム同士が対戦し、そこで1敗すると、ルーザーズブラケットに移動します。ルーザーズブラケットで2回目の敗北を喫すると、大会から敗退となります。
- 2.1.12. 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。
- 2.1.13. チームキャプテン: マンスリー予選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。

- 2.1.13.1. 提携団体がチームと契約すると、提携団体はチームキャプテンを指名できます。提携団体に所定のマネージャーがいる場合、そのマネージャーが運営チームとの主要な連絡役として指名される場合があります。

2.2. 権利

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

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。

2.5. サービス利用規約

すべての参加者は、運営チーム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す。

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、登録期間の終了時までには16歳以上でなければなりません。登録は、大会前チェックインの1時間前に締め切られます。お住まいのサブ地域における正確な時間については、セクション4.6.3をご参照ください。

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。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。

3.1.1. 年齢を証明できなかった場合は即座に失格となり、年齢を証明できるまで本大会に出場できなくなる可能性があります。

3.1.2. 中国本土在住の場合は、18歳以上でなければ、本大会に出場できません。

3.2. 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。

3.2.1. 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。

3.2.2. 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。回答必須の項目にすべて回答しなければ、ステージ2には出場できません。

3.3. サブ地域に関する制限

マンスリー予選およびマンスリー決勝戦は9つのサブ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サブ地域でのみ対戦に参加します。

3.3.1. 出場可能な国および推奨サブ地域

ブロスタ チャンピオンシップ2023に出場可能な国と各国の推奨サブ地域は、以下のリストをご確認ください。推奨基準は、比較した各国の地理的な位置をサブ地域のサーバーの所在地と比較したものとなります。

注意: 公式推奨サブ地域以外の地域から出場することは可能ですが、接続に関する問題はプレイヤーの責任となります。

参加チームがサブ地域を変更する場合、チームを解散する必要があります。その際、獲得ポイントは没収となり、希望するサブ地域で新しいチームを作成しなければなりません。

3.3.1.1. 東アジア: 日本、韓国

3.3.1.2. 東南アジア(SEA): オーストラリア、バングラデシュ、ブータン、ブルネイ、ミャンマー、カンボジア、クック諸島、フィジー、香港、インドネシア、キリバス、ラオス、マカオ、マレーシア、モルディブ、モンゴル、ナウル、ネパール、ニュージーランド、パキスタン、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、台湾、タイ、東ティモール、トンガ、ツバル、バヌアツ

3.3.1.3. インド: インド

3.3.1.4. 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、アルメニア、オーストリア、アゼルバイジャン、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、エスワティニ王国、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、ジョージア、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、カザフスタン、ケニア、クウェート、キルギスタン、ラトビア、レバノン、レソト、リベリア、リビア、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、モルドバ、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、北マケドニア共和国、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、スーダン、スウェーデン、スイス、タジキスタン、タンザニア、トーゴ、チュニジア、トルコ、トルクメニスタン、ウガンダ、ウクライナ、アラブ首長国連邦、イギリス、ウズベキスタン、バチカン市国、西サハラ、イエメン、ザンビア、ジンバブエ

- 3.3.1.5. 北米東部 (NA East) : アンティグア・バーブーダ、バハマ、バルバドス、バミューダ、ケイマン諸島、キューバ、ドミニカ国、ドミニカ共和国、グレナダ、グアドループ、ハイチ、ジャマイカ、マルティニーク、モントセラト、サン・バルテルミー島、セントクリストファー・ネイビス、セントルシア、サン・マルタン、サンピエール島・ミクロン島、セントビンセント及びグレナディーン諸島、シント・マールテン、トリニダード・トバゴ、タークス・カイコス諸島、イギリス領ヴァージン諸島、アラバマ州、アーカンソー州、コネチカット州、デラウェア州、ワシントンD.C.、フロリダ州、ジョージア州、イリノイ州、インディアナ州、アイオワ州、ケンタッキー州、ルイジアナ州、メイン州、メリーランド州、マサチューセッツ州、ミシガン州、ミネソタ州、ミシSSIPPI州、ミズーリ州、ニューハンプシャー州、ニュージャージー州、ニューヨーク州、ノースカロライナ州、オハイオ州、ペンシルベニア州、ロードアイランド州、サウスカロライナ州、テネシー州、バーモント州、バージニア州、ウェストバージニア州、ウィスコンシン州、プエルトリコ、マントバ州、ニューブランズウィック州、ニューファンドランド・ラブラドール州、ノバスコシア州、ヌナブト準州、オンタリオ州、プリンスエドワードアイランド州、ケベック州
- 3.3.1.6. 北米西部 (NA West) : ベリーズ、コスタリカ、エルサルバドル、グアテマラ、ホンジュラス、メキシコ、ニカラグア、パナマ、アラスカ州、アリゾナ州、カリフォルニア州、コロラド州、ハワイ州、アイダホ州、カンザス州、モンタナ州、ネブラスカ州、ネバダ州、ニューメキシコ州、ノースダコタ州、オクラホマ州、オレゴン州、サウスダコタ州、テキサス州、ユタ州、ワシントン州、ワイオミング州、アルバータ州、ブリティッシュコロンビア州、ノースウエスト準州、サスカチュワン州、ユーコン準州
- 3.3.1.7. 南米東部 (SA East) : アルバ、ブラジル、フランス領ギアナ、ガイアナ、パラグアイ、スリナム、ウルグアイ、ベネズエラ
- 3.3.1.8. 南米西部 (SA West) : アルゼンチン、ボリビア、チリ、コロンビア、エクアドル、ペルー
- 3.3.1.9. 中国本土 - 中国本土

3.4. 出場枠の所有権

本大会で獲得したすべてのポイントおよび出場枠は、参加チームのメンバーに帰属し、そのチームを所有する団体(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. ルール3.4に関する唯一の例外は、提携団体です。チームが提携団体と契約した場合、チームが獲得したすべてのポイントの所有権は提携団体に帰属することを認めるものとします。出場枠は、すべて提携団体の所有となります。
- 3.4.2. 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」
 - 3.4.2.1. 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、両チームは異なるサブ地域からの出場が可能です。
 - 3.4.2.2. 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。
 - 3.4.2.3. 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、所有を希望する団体は、運営チーム(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をオンラインで使用してください。
 - 3.5.2. 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. マンスリー予選とマンスリー決勝戦のマッチはすべて、各サブ地域の特定のサーバーで行われます。サブ地域のサーバーの所在地は以下のリストをご覧ください。

サブ地域	サーバーの所在地
北米西部 (NA WEST)	ロサンゼルス (アメリカ)
北米東部 (NA EAST)	バージニア (アメリカ)
南米西部 (SA WEST)	サンティアゴ (チリ)
南米東部 (SA EAST)	サンパウロ (ブラジル)
ヨーロッパ、中東およびアフリカ (EMEA)	フランクフルト (ドイツ)

東アジア	東京(日本)
東南アジア(SEA)	シンガポール(シンガポール)
インド	ムンバイ(インド)

4. 大会の詳細

4.1. 大会ステージとマッチ形式

本大会は6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、ゲーム内において世界規模で行われるイベントです。

4.1.1.2. 参加プレイヤーは3日間、チャンピオンシップチャレンジで対戦を行います。マンスリー予選の出場資格を得るには、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る必要があります。

4.1.1.2.1. マッチはすべて、1ゲーム先取で1セット(Bo1)とする、1セット先取制(Bo1)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
- プロストライカー
- エメラルドハント
- 強奪
- ホットゾーン
- ノックアウト

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サブ地域で行われます。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. 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ダブ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。
 - 4.1.2.3.1. マッチはすべて、3ゲーム2本先取で1セット(Bo3)とする、3セット2本先取制(Bo3)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。
 - 4.1.2.3.2. ダブルエリミネーション方式トーナメントの参加枠は、各サブ地域1024チームまでです。
- 4.1.2.4. 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。
 - 4.1.2.4.1. 1日目は、上位8チームが出揃うまで(出場チーム数によって異なります)トーナメントを進めます。
 - 4.1.2.4.1.1. 1日目終了するまでに上位8チームが決まらなかった場合、2日目に残りの対戦を行います。
- 4.1.2.5. 上位8チーム決定後は、シングルエリミネーション方式のトーナメントが組まれます(EMEAを除く)。
 - 4.1.2.5.1. シングルエリミネーション方式のトーナメントでは、東アジア、北米西部(NA West)、北米東部(NA East)、南米西部(SA West)、南米東部(SA East)の地域で、マンスリー決勝戦に出場する4チームが決定するまで対戦を行います。

東南アジア(SEA)およびインドの地域では、マンスリー決勝戦に出場する2チームが決定するまで対戦を行います。
- 4.1.2.6. マンスリー予選のシングルエリミネーション方式トーナメントは、配信放送される場合があります。

配信放送は、マンスリー決勝戦と同じフォーマットが採用されます。また、シングルエリミネーション方式トーナメントに進出するチームには、Discordで指示が与えられます。

4.1.2.7. 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。

4.1.2.7.1. 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。

4.1.2.7.2. 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。

4.1.2.8. マンスリー決勝戦に進出するチームの数はサブ地域によって異なります。内訳は以下の通りです。

4.1.2.8.1. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)のマンスリー予選では、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。

4.1.2.8.2. 北米西部(NA West)、北米東部(NA East)、南米西部(SA West)、南米東部(SA East)のマンスリー予選では、上位4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。

4.1.2.8.3. 東南アジア(SEA)とインドのマンスリー予選では、上位2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. 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。

4.1.3.2.1. マンスリー決勝戦で配信放送されるマッチはすべて、3ゲーム2本先取で1セット(Bo3)とする、5セット3本先取制(Bo5)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. ラストチャンス予選

4.1.4.1. 下半期に詳細を公開します。ラストチャンス予選の出場枠の割り当てについてはセクション4.3.4をご覧ください。

4.1.5. 世界一決定戦

4.1.5.1. 下半期に詳細を公開します。世界一決定戦の出場枠の割り当てについてはセクション4.3.4をご覧ください。

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. チームは本大会の上半期に新しいプレイヤーを1人、下半期に2人、計3人を大会年度中に加えることができます。

4.2.1.3.1. 本大会の上半期は2月1日から5月31日まで、下半期は6月1日から11月末の世界一決定戦終了までとなります。

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2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、2023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、eスポーツタブにて登録を完了している必要があります。

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4.2.5.)。

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に備えて、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. マンスリー予選の期間中、参加チームはマッチ間にもみ先発メンバーを入れ替えることができます。

マンスリー予選のシングルエリミネーション方式トーナメントおよびマンスリー決勝戦の開催中は、参加チームはセット間に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。

4.2.2.1.1.1. 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。

4.2.2.1.1.2. マンスリー予選のシングルエリミネーショントーナメント、およびマンスリー決勝戦において、チームが次のセットでプレイヤーの変更を行う場合、チームキャプテンは直前のセット終了の2分後までに運営チームに報告する必要があります。例えば、セット終了が10時の場合、キャプテンはプレイヤーの変更を10時2分までに運営チームに報告する必要があります。

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. ラストチャンス予選に向けた登録メンバーの確定

チームがラストチャンス予選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。

ラストチャンス予選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。

4.2.4. 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。

4.2.5. 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、マンスリー予選または決勝戦における以降のマッチには、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。

4.2.5.1. 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。

4.2.5.2. 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。

4.2.6. チームキャプテンの変更

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い場合は、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) 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。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する権利を留保します。

4.2.6.1. 提携団体がチームと契約すると、提携団体は別のチームキャプテンを指名できる権限を留保します。

4.2.6.2. チームキャプテンを除くチームメンバー全員が、チームキャプテンの変更に合意している場合、チームメンバー全員は大会運営チーム (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。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する権利を留保します。

4.2.7. チームの解散

世界一決定戦に向けて取得したポイントを移行することはできません。チームを解散するとポイントはすべて無効になり、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。

4.2.7.1. 提携団体と契約したチームの場合、提携団体のみがチームの解散手続きを開始できます。

4.2.7.1.1. チームキャプテンが、提携団体の承認や関知なしにチームの解散手続きを開始した場合、大会運営チームは解散手続きおよび喪失し得るポイントをキャンセルする権利を留保します。

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プレイヤーであれば、誰でも各サブ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

ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)のマンスリー予選では、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。

北米西部(NA West)、北米東部(NA East)、南米西部(SA West)、南米東部(SA East)のマンスリー予選では、上位4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。

東南アジア(SEA)とインドのマンスリー予選では、上位2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。

4.3.4. 世界一決定戦およびラストチャンス予選

サブ地域には世界一決定戦の出場枠(計8個)、または／およびラストチャンス予選の出場枠(計16個)が割り当てられます。例えば、直近のマンスリー決勝戦終了時に1位となった北米東部(NA East)のチームは世界一決定戦への出場資格を、2位の北米東部のチームはラストチャンス予選への出場資格を獲得します。ラストチャンス予選は独立したオフラインイベントとなり、16チームが世界一決定戦の4つの出場枠をかけて戦います。

サブ地域	世界一決定戦の出場枠の割り当て	ラストチャンス予選の出場枠の割り当て
北米東部	1	1
北米西部	1	1
南米東部	1	1

南米西部	0	2
ヨーロッパ、中東およびアフリカ	3	4
東アジア	1	2
東南アジア	0	2
インド	0	2
中国本土	1	1
合計	8	16 (上位4チームは世界一決定戦へ)

4.4. ポイントの配分

世界一決定戦およびラストチャンス予選への出場資格を獲得するには、参加チームは各サブ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、6シーズンにわたって蓄積されます。

一部の公認の第三者主催大会では、プロスタ世界一決定戦に向けたポイントを獲得できる場合があります。詳細はセクション4.4.3をご覧ください。

4.4.1. 2023年のマンスリー予選でのポイントの配分は次の通りです。

ウィナーズブラケットでの勝利	獲得ポイント
勝利ごと	2ポイント

ルーザーズブラケットでの勝利	獲得ポイント
勝利ごと	1ポイント

4.4.2. 2023年のマンスリー決勝戦でのポイントの配分は次の通りです。

注意: 獲得できるポイントは、マンスリー決勝戦の配信放送分の対戦が終了した後、シングルエリミネーション方式のブラケットにおけるチームの最終順位によって決定されます。

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

4.4.3. サードパーティーによるBSCポイント

4.4.3.1. プロスタ チャンピオンシップポイントが付与されるサードパーティーイベントには、以下のルールと制限が適用されます。

4.4.3.1.1. サードパーティーイベントが地域に限定されている場合、プロスタ チャンピオンシップで同一の地域に参加するチームのみ、サードパーティーイベントのポイントを獲得できます。

4.4.3.1.2. プロスタ チャンピオンシップとサードパーティーイベントの両方に参加するチームは、原則として同じ登録メンバーでの出場となりますが、1名だけ変更が認められます。つまり、4人チームの場合、BSCとサードパーティーイベントの両方で3名の登録メンバーが同一人物である必要があります。そうでない場合、チームはプロスタ チャンピオンシップポイントの獲得が認められません。

4.4.3.1.3. プロスタ チャンピオンシップポイントは、プロスタ チャンピオンシップの大会運営チームの裁量で付与されます。

4.4.3.1.4. サードパーティーイベントに参加するすべてのチームとプレイヤーは、Supercellのサービス利用規約に従わなくてはなりません。プロスタ チャンピオンシップの大会運営チームは、チームがプロスタ チャンピオンシップポイントを不正に獲得した場合、そのイベントで獲得したポイントを取り消す権限を留保します。

プロスタ チャンピオンシップポイントが付与されるサードパーティーイベントが発表された場合は、その際に詳細が伝えられます。

4.5. 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6の終了時点で獲得ポイントが同数のチームには、以下の優先順位でタイブレークルールが適用されます。

- 4.5.1. マンスリー決勝戦で1位になった合計回数: 1位になった回数と同じ場合は、次のルールが適用されます。
- 4.5.2. 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。例えば、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。
- 4.5.3. 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。例えば、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。
- 4.5.4. 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4.5.1.3で定義を参照)の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。
- 4.5.5. 直接対決の結果: 2チーム間のみで引き分けが発生している場合は、5本勝負(Bo5)のマッチを1回行い、直接対決によってこのマッチは5本勝負で行われます。

4.6. 大会スケジュール

- 4.6.1. 以下のスケジュールは暫定的なものであり、適宜変更される可能性があります。
- 4.6.2. 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	2023年の日程
2月のチャンピオンシップチャレンジ	2月3日～5日
3月のチャンピオンシップチャレンジ	3月3日～5日
4月のチャンピオンシップチャレンジ	3月24日～26日
5月のチャンピオンシップチャレンジ	開催なし
6月のチャンピオンシップチャレンジ	6月2日～4日
7月のチャンピオンシップチャレンジ	6月30日～7月2日

8月のチャンピオンシップチャレンジ	7月28日～30日
-------------------	-----------

4.6.3. マンスリー予選

各サブ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	2023年の日程
2月の予選	2月11日～12日
3月の予選	3月11日～12日
4月の予選	4月15日～16日
5月の予選	開催なし
6月の予選	6月10日～11日
7月の予選	7月8日～9日
8月の予選	8月5日～6日

マンスリー予選とそのチェックインは、各サブ地域において以下の時間に開始されます(開始時間に変更がある場合は、大会開始前にDiscordまたはWeChatを介して通知されます)。

サブ地域	大会前チェックインの時間	開始時刻
東アジア	午前9時30分～午前11時30分(日本標準時)	午後12時(日本標準時)
東南アジア(SEA)	午前9時30分～午前11時30分(シンガポール時間)	午後12時(シンガポール時間)
インド	午前9時～午前11時(インド標準時)	午前11時30分(インド標準時)
ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)	午前8時30分～午前10時30分(中央ヨーロッパ夏時間)	午前11時(中央ヨーロッパ夏時間)
北米東部(NA East)	午前11時30分～午後1時30分(東部夏時間)	午後2時(東部夏時間)
北米西部(NA West)	午前11時30分～午後1時30分(太平洋夏時間)	午後2時(太平洋夏時間)

南米東部(SA East)	午前9時30分～午前11時30分(ブラジル時間)	午後12時(ブラジル時間)
南米西部(SA West)	午後12時30分～午後2時30分(ブラジル時間)	午後3時(ブラジル時間)

4.6.4. マンスリー決勝戦

マンスリー決勝戦はマンスリー予選と同じ月に行われます。マンスリー決勝戦はすべて、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。

東南アジア(SEA)、インド、東アジアは同じ配信放送となります。そのため、東南アジアのサブ地域のチームは、各サブ地域のマンスリー決勝戦の開始予定時間の2時間前までに準備を済ませている必要があります。

南米東部(SA East)および南米西部(SA West)は同じ配信放送となります。そのため、南米西部のサブ地域のチームは、各サブ地域のマンスリー決勝戦の開始予定時間の2時間前までに準備を済ませている必要があります。

北米東部(NA East)および北米西部(NA West)は同じ配信放送となります。そのため、南米西部の北米西部のチームは、各サブ地域のマンスリー決勝戦の開始予定時間の2時間前に準備を済ませている必要があります。

サブ地域と配信時間 (該当する地域には、サマータイムが適用されます)	2023年の日程	
	上半期	下半期
東南アジア(SEA) 午後1時(シンガポール時間)	2月25日 3月25日 4月29日	6月24日 7月22日 8月12日
インド 午前11時25分(インド標準時)	2月25日 3月25日 4月29日	6月24日 7月22日 8月12日
東アジア 午後3時55分(日本標準時)	2月25日 3月25日 4月29日	6月24日 7月22日 8月12日
ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA) 午後12時10分(中央ヨーロッパ夏時間)	2月25日 3月25日 4月29日	6月24日 7月22日 8月12日
南米東部(SA East) 午後12時(ブラジル時間)	2月26日 3月26日 4月30日	6月25日 7月23日 8月13日

南米西部(SA West) 午後2時50分(ブラジル時間)	2月26日 3月26日 4月30日	6月25日 7月23日 8月13日
北米東部(NA East) 午後5時5分(東部夏時間)	2月26日 3月26日 4月30日	6月25日 7月23日 8月13日
北米西部(NA West) 午後4時55分(太平洋夏時間)	2月26日 3月26日 4月30日	6月25日 7月23日 8月13日

4.7. 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、各サブ地域で次のタイムゾーンに従って行われます。

サブ地域	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)
東アジア	日本標準時(JST)
東南アジア(SEA)	シンガポール時間(SGT)
インド	インド標準時(IST)
ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)	中央ヨーロッパ夏時間(CEST)
北米東部(NA East)	東部夏時間(EDT)
北米西部(NA West)	太平洋夏時間(PDT)
南米東部(SA East)	ブラジル時間(BRT)
南米西部(SA West)	ブラジル時間(BRT)

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、予め運営チームによって選択され、Discord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、マンスリー決勝戦、ラストチャンス予選、世界一決定戦では、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. パワーマッチ

マンスリー予選とマンスリー決勝戦では、パワーマッチ形式が採用されます。各セットの開始前に、プレイヤーは使用禁止キャラクターを選択することが可能です。プレイヤーはチームメイトが選択中の使用禁止キャラクターを確認でき、確定後は同じキャラクターを使用禁止に指定することはできません。また、個々の使用禁止はブラインド形式(相手チームからは見えない)で行われるため、両チームがまったく同じキャラクターを禁止に指定する可能性もあります。そのため、セットごとの使用禁止キャラクターの最小数は3、最大数は6となります。プレイヤーは、キャラクターを選択した後であっても、マッチ開始前にチーム内でキャラクターを入れ替えることができます。

5.2.2. 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、大会での使用が制限されます。ただし、チャンピオンシップチャレンジにおいては使用可能です。

5.2.2.1. 制限されているキャラクターを選択してしまったチームは、1セットが不戦敗となるペナルティを受けます。

5.2.3. ロビーの解散

キャラクターを選択および禁止する段階で、回線の切断や切り替え、ゲーム画面の最小化といった理由でゲームを終了させると、選択/禁止ロビーは解散してしまいます。理由を問わず、いずれかのチームがロビーを解散してしまった場合、双方のチームは自動的に再招待され、選択/禁止フェーズが再開されます。ロビーを解散させたチームは、1回目であればペナルティを受けません。ただし、大会中にロビーを2回以上解散させたチームは、その理由を問わず、解散が発生したセットで不戦敗となります。

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(Bo1)とする、1セット先取制(Bo1)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時間後に終了します。例えば、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い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しか表示されないため、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にて速やかに運営チームに連絡する必要があります。

- 5.3.2.3. チームにはゲームロビーへの参加招待が送信されます。ゲームロビーへの招待を受け取ったら、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。

5.3.2.4. 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(Bo3)とする、3セット2本先取制(Bo3)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。

5.3.2.5. 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。

5.3.3. 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、マッチ開始の2時間前に、Discord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すが、ここでは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. 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を使用します。

5.3.3.5. マンスリー決勝戦は、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. 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、マンスリー決勝戦の開始前に、運営チームがDiscordを通じて連絡を行います。

5.3.4. 世界一決定戦

5.3.4.1. 後日発表

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11.ペナルティをご覧ください。

5.3.5.4. 世界一決定戦での休憩時間

世界一決定戦での休憩時間は、配信の都合上、必要に応じて調整されます。

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、運営チームに提出する必要があります。承認の可否は、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、指定の時間枠および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、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. 各サブ地域で行われる最初のマンスリー予選では、参加チームのシード順をランダムに決定します。
- 5.4.1.1. 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。この優先出場権は、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与えられます。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、再び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. 最初のマンスリー予選の後に開催されるすべてのマンスリー予選では、それまでにプロスタ チャンピオンシップ2023でチームが獲得したポイントの順に、シード権が与えられます。
- 5.4.3. マンスリー決勝戦の出場権を獲得できるマンスリー予選のシングルエリミネーション方式トーナメントでは、ウィナーズブラケットから進出した4チーム、そしてルーザーズブラケットから進出した4チームにグループ分けされます。マンスリー決勝戦のトーナメントでは、それぞれのグループで抽選を行い、選ばれたチーム同士での対戦となります。チームはくじが引かれた順番で、トーナメント表に組み込まれます。

5.5. 遅刻／欠席

5.5.1. 大会前チェックイン

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／世界一決定戦

マンスリー決勝戦および世界一決定戦において、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。なお、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3敗以上の成績を収めた16歳以上のプレイヤーには、各サブ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

北米西部(NA West)、北米東部(NA East)、南米西部(SA West)、南米東部(SA East)、東アジア(SA East)の各サブ地域のマンスリー予選で上位4位に入ったチームが、各サブ地域のマンスリー決勝戦に進出します。

ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)のマンスリー予選で上位8位に入ったチームが、マンスリー決勝戦に進出します。

東南アジア(SEA)とインドのマンスリー予選で上位2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。

東南アジア(SEA)とインドで3位および4位に入ったチームは、マンスリー決勝戦の配信放送では取り上げられませんが、各サブ地域のマンスリー決勝戦で定められた3位および4位の賞金が与えられます。

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、出場サブ地域および最終的な順位に基づいた賞金が与えられます。チームごとの合計賞金については下表をご参照ください。

東アジア	
順位	賞金
1位	\$8,000
2位	\$5,000
3位~4位	各チーム\$3,500
合計	\$20,000

東南アジア(SEA)	
順位	賞金
1位	\$4,000
2位	\$2,500
3位~4位	各チーム\$1,750
合計	\$10,000

インド	
順位	賞金
1位	\$4,000
2位	\$2,500
3位~4位	各チーム\$1,750
合計	\$10,000

北米東部(NA EAST)	
順位	賞金
1位	\$8,000
2位	\$5,000
3位~4位	各チーム\$3,500
合計	\$20,000

北米西部(NA WEST)	
順位	賞金
1位	\$8,000
2位	\$5,000
3位~4位	各チーム\$3,500
合計	\$20,000

南米東部(SA EAST)	
順位	賞金
1位	\$8,000
2位	\$5,000
3位~4位	各チーム\$3,500
合計	\$20,000

南米西部 (SA WEST)	
順位	賞金
1位	\$4,000
2位	\$2,500
3位~4位	各チーム\$1,750
合計	\$10,000

ヨーロッパ、中東およびアフリカ (EMEA)	
順位	賞金
1位	\$11,000
2位	\$7,000
3位~4位	各チーム\$5,000
5位~8位	各チーム\$3,000
合計	\$40,000

6.4. ラストチャンス予選

後日発表

6.5. 世界一決定戦

後日発表

6.6. 賞金の支払い

6.6.1. チームが賞金を獲得している場合は、賞金の支払いのプロセスを開始するため、そのチームのキャプテンに連絡が届きます。

6.6.1.1. 提携団体と契約しているチームが賞金を獲得した場合、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。

6.6.2. 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。

6.6.3. 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。

6.6.4. 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。

- 6.6.5. 運営チームが参加プレイヤーから必要な支払い情報を受領後、90日以内にすべての賞金が支払われます。
- 6.6.6. 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。
- 6.7. 賞金獲得の資格要件
 - 6.7.1. 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はできません。

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. ルールの確認、スケジュール、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

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. 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。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、配信用のゲーム内の名前を変更することはできません。

8.1.1.1.1. プレイヤーは大会年度中に1回まで、配信用の名前のブランディング変更を行えます。

8.1.1.2. 参加チームは本大会年度中、半期に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。

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. 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。

- アルコール
- 市販されていない薬品
- 賭博に関連するウェブサイト
- 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
- タバコ製品
- 銃器
- ポルノ
- 直接の競合他社の製品
- 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. コンテンツ／メディア対応への参加義務

マンスリー決勝戦、ラストチャンス予選、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。こうした活動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

9.1. プレイヤーアンケート

- 9.1.1. マンスリー決勝戦、ラストチャンス予選、世界一決定戦への出場が決定すると、所属チーム宛に登録フォームが送付されます。このフォームはプレイヤーの参加資格を確認し、以後のイベントに必要な情報を大会運営チームに提供するためのもので、記入のうえ提出する必要があります。すべての参加プレイヤーは、これらのフォームを48時間以内に提出する必要があります。時間内に提出できなかった場合、賞金の没収や参加権の取り消しといったペナルティが科されます。

10. 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。

10.1. アカウントの共有

- 10.1.1. 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。これに違反した場合は、本大会年度中は出場停止となる可能性があります。

10.2. 競技としての公平性

- 10.2.1. 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。

10.3. プレイヤーの行動に関する調査

- 10.3.1. 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、ペナルティを科することができます。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伝える義務がありま

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。

10.4. 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。

10.4.1. 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。

10.4.1.1. 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

10.4.1.2. 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

10.4.1.3. 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

10.4.2. 不正行為

10.4.2.1. DoS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。

10.4.2.2. 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。

10.4.3. 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せん。

10.4.4. 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。

10.4.5. 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を指します。

10.4.6. 倫理に反する行動

10.4.6.1. 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。

10.4.6.2. 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。

10.4.6.3. 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。

10.4.6.4. 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。

10.4.7. プロスタ チャンピオンシップ、Supercell、プ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、プロスタに、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。

10.4.8. 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技上の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。

10.4.9. 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。

10.4.10. 不道德行為

チームメンバーは、大会運営チームが不道德、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。

10.4.11. 守秘義務

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。

10.4.12. 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。

10.4.13. 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。

- 10.4.13.1. 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。

10.4.14. 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。

10.4.15. 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。

10.4.16. 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。

10.4.17. 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、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。

10.4.18. 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。

11. 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。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できるものとします。

12. デバイス

12.1. 承認されているデバイス

12.1.1. スマートフォン

12.1.2. タブレット

12.2. 規制されているデバイス

12.2.1. エミュレーター

12.2.2. PC

12.3. ウェブカメラ

12.3.1. マンスリー決勝戦では、ご自身の、または運営チームから提供されたウェブカメラを、マッチごとに少なくともチーム内の1名が使用する必要があります。

12.3.1.1. マッチごとに最低1名のプレイヤーがウェブカメラを使用しなかった場合、そのチームの賞金が減額される可能性があります。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。

12.3.1.2. 撮影された映像は録画され、マンスリー決勝戦の配信中表示されません。配信中に映像を共有することで、プレイヤーは録画することに同意したものとみなされます。

13. 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。

13.1. 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。