



ブロスタ チャンピオンシップ  
大会ルールブック

1.1.権利	6
1.2.賞金	6
1.3.主催者	6
1.3.1 大会運営チーム	6
1.4.ゲームのバージョン	6
1.4.1 パッチ	6
1.5 ルールの変更	7
1.6 守秘義務	7
1.7 アルコールまたはその他の向精神薬	7
1.8 参加の条件と制限	7
1.8.1 チームのサイズとメンバー登録のルール	8
1.8.1.1 チームキャプテン	9
1.8.1.2 参加枠の所有権	9
1.8.1.3 チーム名	9
1.8.2 名前、シンボル、スポンサー	9
1.8.3 偽アカウントの使用	10
1.8.4 アカウントの変更	10
1.8.5 参加の拒否	10
2.大会	10
2.1 大会運営チームへの問い合わせ	10
2.2 地域について	10
2.2.1居住地に関する条件	11
2.2.1.1 18歳以上のプレイヤーの居住地の証明	11
2.2.1.2 18歳未満のプレイヤーの居住地の証明	11
2.2.2 大会期間中における居住地の変更	11
2.2.3 オンライン地域予選におけるポイントシステム	11
2.2.3.1 韓国の地域変更と中国の追加	12
2.2.4 マンスリー決勝戦におけるポイントシステム	12
2.3 試合形式	13
2.3.1 1勝先取制	13

2.3.2 3戦2勝先取制	13
2.3.3 5戦3勝先取制	14
2.4 マップ	14
2.5 チャンピオンシップチャレンジ	14
2.6 ESL Playオンライン地域予選	15
2.6.1 ESL Play地域予選参加規定	16
2.7 マンスリー決勝戦（グローバルイベント）	17
2.7.1 メディアデーへの出席	17
2.7.2 スケジュール	17
2.7.3 カレンダー	17
2.7.4 マンスリー決勝戦における賞金の割り当て	18
2.7.5 マンスリー決勝戦における使用禁止キャラクター	18
2.7.6 マンスリー決勝戦出場に伴うチャンピオンシップチャレンジ完了に関する規定	18
2.8 世界ファイナル	18
2.8.1 賞金の割り当て	19
2.9 シード	19
2.10 試合に関する変更	19
2.11 ゲームの準備	19
2.11.1 遅刻 / 欠席	19
2.11.2 結果	20
2.11.2.1 オンライン地域予選における引き分けについて	20
2.11.3 試合の放棄と失格	20
2.11.4 スクリーンショット	20
2.11.5 試合メディア	20
2.11.6 試合メディアの定義	20
2.11.7 キャスティングとストリーミング	21
2.11.7.1 観戦者	21
2.11.8 選手交代	21
2.12 技術的問題	21
2.13 オンラインのマンスリー決勝戦の形式や予選形式の変更について	22

2.13.1 予選通過チーム	22
2.13.2 予選の変更点	22
2.13.3 配信日程	22
2.13.4 オンラインのマンスリー決勝戦における賞金とポイントの割り当て	23
3.行動規範	23
3.1 競技における行動	23
3.1.1 アンフェアなプレイ	23
3.2 談合	24
3.3 競争の整合性	24
3.4 ハッキング	24
3.5 悪用	24
3.6 意図的な接続切断	24
3.7 ブロスタチャンピオンシップにおける裁量権	24
3.8 不適切な発言とヘイトスピーチ	24
3.9 攻撃的な言動/罵倒	25
3.10 攻撃的または不快な態度	25
3.11 スタジオ設備への干渉	25
3.12 不正コミュニケーション	25
3.13 服装	25
3.14 身元	26
3.15 倫理に反する行動	26
3.15.1 説明責任	26
3.15.2 ハラスメント	26
3.15.3 セクシャルハラスメント	26
3.15.4 差別と中傷	27
3.15.5 ブロスタチャンピオンシップ、Supercell、およびブロスタに関する声明	27
3.15.6 承認のない情報公開	27
3.15.7 プレイヤーの行動調査	27
3.15.8 犯罪行為	27
3.15.9 不道德行為	27

3.15.10 守秘義務	27
3.15.11 贈収賄	28
3.15.12 引き抜きや買収の禁止	28
3.15.13 贈り物	28
3.15.14 不履行	28
3.15.15 八百長行為	28
3.15.16 文書またはその他の要求	28
3.15.17 ギャンブルとの関わり	28
3.16 罰則	29
3.17 公開する権利	29
3.18 スポンサーシップ	29
3.19 デバイス	30
4. コミュニケーションとサポート	30
4.1 サポート	30
4.2 運営チーム	30
4.3 不正行為（チート）	30
4.3.1 DoS攻撃	31
4.3.2 八百長行為	31
4.3.3 ソフトウェアまたはハードウェア	31
4.4 失格	31
5. ペナルティポイント一覧	31
5.1 罰金	32
6. サービス利用規約	33

## 1. ルールブックの意義と役割

以下のルールブックは、大会のあらゆる段階において有効となる手引き書です。運営チーム

は、選手たちに対する事前の通知の有無に関わらず、ルールブックに修正を加える権利を留保します。運営チームは、本ルールブックに記載のないすべての案件および論争に対する、意思決定者となります。

## 1.1.権利

リーグにおける全ての放送権は、Supercellが保有します。これには、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。

## 1.2.賞金

全ての賞金は、マンスリー決勝戦が終了してから90日以内に支払われます。チームや選手が適切な支払い情報を提供しておらず、問題が解決されない場合、これが修正されるまで賞金は支払われません。

## 1.3.主催者

プロスタ チャンピオンシップのオンライン地域予選およびマンスリー決勝戦は、Supercell Oyの代理としてESL Gaming Polska sp. z o.o.が主催を務めます。

ESL Gaming Polska sp. z o.o.  
ul.Żeliwna 38, 40-599 Katowice  
NIP: 525-24-78-330  
REGON: 142403601  
KRS: 0000356059

### 1.3.1 大会運営チーム

大会運営チームは、ESL Gaming Polska Sp. z o.oとSupercell Oyの両社員で構成されます。

## 1.4.ゲームのバージョン

大会運営チームが主催する大会に参加するプレイヤーは、ゲームの最新バージョンをインストールしている必要があります。アップデートは大会が始まる前にインストールされていなければなりません。

### 1.4.1 パッチ

オンラインの全試合は、その試合が実施される際にライブサーバーで利用できるパッチにおいてプレイされます。オフラインの全試合は、運営チームより提供されるデバイスを使ってライブサーバーでプレイされます。

## 1.5 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、運営チームは、明確にサポートされていない、または、本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、極端な案件に対して、フェアプレーとスポーツマンシップを維持するために、本ルールブックに反する判断を下す権利も留保します。

## 1.6 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すべての内容は、極秘事項であると見なされます。これらの内容の公表は、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。

## 1.7 アルコールまたはその他の向精神薬

オンライン・オフラインに関わらず、アルコールまたは向精神薬の影響下で試合に参加することは禁止されており、違反者に対しては厳罰が下される可能性があります。

## 1.8 参加の条件と制限

ESLが主催する大会に参加するには、以下の条件を満たす必要があります。

- 全てのプレイヤーは、参加する前にパスポートを含む有効な渡航書類を所有している必要があります。
- 大会運営は、オフラインイベントに参加する全てのプレイヤーに対し、ホテルと航空券の予約、大会開催国内のシャトルサービス、および大会への正式な招待状を提供します。
- オフライン大会が開催される国への渡航に査証が必要となる場合、プレイヤーは、その取得について単独で責任を負います。大会運営は、査証の申請過程においてサポートおよびガイダンスを提供できます。
- 全てのプレイヤーは、オンライン地域予選の開催日時点で、**16歳以上**でなければなりません。
- 法定年齢である**18歳未満**のプレイヤーがオフライン大会に参加するには、親または法定後見人が署名した同意書を提供する必要があります。大会運営は、参加者に本文書のテンプレートを提供します。
- 全てのプレイヤーは、**ESL Play**のプラットフォームに登録している必要があります。
- 全てのプレイヤーは、プロスタのゲームアカウント、およびゲームに接続された**Supercell ID**を所有している必要があります。
- その月のオンライン地域予選に参加するには、全てのプレイヤーがゲーム内の最新のチャンピオンシップチャレンジで最大勝利数である**15勝**を達成している必要があります。

ただし、条項2.7.6に記載のある通り、マンスリー決勝戦出場に関してはこの限りではありません。

これらの要件を満たしていないプレイヤーは、参加資格なしと見なされます。

すべての要件を満たしていないチームがこの大会における出場権を手にした場合、当該チームはこの資格を失い、次点だったチームがその出場権を得ます。

オンライン地域予選に参加できるのは、チャンピオンシップチャレンジで、3敗することなく15勝を達成したプレイヤーだけです。参加資格を持たないプレイヤーがいるチームは、オンライン地域予選に登録できません。出場権を得たプレイヤーは、オンライン地域予選に参加するチームを自由に結成することができ、必ずしもチャンピオンシップチャレンジを戦った際のメンバーと一緒に参加する必要はありません。チームが世界ファイナルへの進出に必要なランキングポイントを獲得すると、メンバー登録のルールが適用されるようになり、登録メンバーを変更するとランキングポイントを喪失する可能性があります。

### 1.8.1 チームのサイズとメンバー登録のルール

チームは、ラインナップに3人ないし4人のプレイヤーを登録できますが、競技面およびチームの安定性の理由により、4人のプレイヤーを確保することが強く推奨されます。

チームがランキングポイントを獲得した時点で、メンバー登録に関する以下のルールが適用されます。

- チームは、ハーフシーズンごとに1人だけメンバーを追加できます。期間は以下の通りです。
  - 1月19日～5月31日
  - 6月1日～10月3日
- チームは、プレイヤーを自由に登録から外せますが、いかなる場合も登録メンバーが2人を下回ってはなりません（トーナメント終了から次のトーナメント開始までの期間も同様です）。
- チームがシーズン前半に登録メンバーの変更を行わなかったとしても、**シーズン前半の変更可能回数をシーズン後半に持ち越すことはできません**。このチームがシーズンの後半で実行できる変更は1回だけとなります。
- チームに4人のプレイヤーがいて、新しいプレイヤーを追加したい場合、まずはプレイヤーを1人除名する必要があります。
- チームに3人のプレイヤーがいて、そのうち1人を除名したい場合、除名後すぐに新しいプレイヤーを追加する必要があります。
- 時間およびその他の要因に基づき、これらの操作が拒否される可能性があります。
- チームがこれらのルールに違反した場合、そのチームはルール違反前に獲得した全てのランキングポイントを失いますが、その後新しくポイントを獲得することは可能です。

オフラインイベントにおいて、運営チームは4人分の旅費および宿泊費を負担します。

「チームにプレイヤーが3人しかいない場合、チームのキャプテンが4人目を選ぶことができま

すが、チームに関わりを持った人物でなくてはなりません（ベンチウォーマー、コーチ、マネージャー、保護者、親）。また、チームに帯同して大会会場やメディアの会見にも出席する必要があります。チームが更なる人員をイベントに帯同したい場合、その費用はチームが負担することになりますが、運営チームは、旅程を立てやすくするために、関連するフライトおよびホテルの情報を提供することができます」

#### 1.8.1.1 チームキャプテン

チームキャプテンはESL Playのページで定義されるプレイヤーです。チームがポイントを獲得した後、以下のルールが適用されます。

- キャプテンを変更するには、チームの半数以上が運営チームにメールで連絡する必要があります。

#### 1.8.1.2 参加枠の所有権

マンスリー決勝戦または世界ファイナルの参加枠は、チームのメンバーに帰属するものであり、チームを所有している組織に帰属するものではありません。マンスリー決勝戦または世界ファイナルにおける参加枠を維持したい場合、チームはメンバー登録のルールに従わなければなりません。

- 大会運営チームはプロスタ チャンピオンシップにおいて、どのような組織も最大で**2チーム**まで所有および運営することを許可します。1つの組織がチャンピオンシップで**2つ**のチームを所有している場合、それぞれのチーム名は、そのことがすぐに分かるものである必要があります。例えば、「エル・プリモ・レッド」/「エル・プリモ・ブルー」といったチーム名です。

#### 1.8.1.3 チーム名

大会を通して、プレイヤーのニックネームとチーム名は一貫して同じであることが求められます。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。

- チームは大会の期間中、一度だけ名前とロゴを変更することができます。変更は、運営チームによって審査された後、承認されます。最初の変更が実施されてからの変更リクエストは、それぞれ運営チームによって臨機応変に判断されます。

#### 1.8.2 名前、シンボル、スポンサー

大会運営チームは、開催する大会において、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。

他のゲーム企業やゲームパブリッシャー、ゲームプラットフォーム、アルコール、タバコ、麻薬、ポルノ、武器、賭け、ギャンブルを狭義および広義で扱うスポンサーの広告またはプロモーション、または上記に関連する全ての企業、製品、サービスの広告またはプロモーションは、プロスタチャンピオンシップに関連する範囲内では一切使用できず、許可されません。ユーザーが作成したコンテンツに関しては、Supercellの[サービス利用規約](#)に準拠します。

### 1.8.3 偽アカウントの使用

全てのプレイヤーは、自身の所有するアカウントを使用しなければなりません。アカウントの共有は、どのような状況の下でも許可されません。大会前、期間中、または大会後にアカウントを共有した、およびSupercellの[サービス利用規約](#)に違反した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も然るべき措置が取られることとなります。

### 1.8.4 アカウントの変更

プレイヤーは、プロスタ チャンピオンシップへの参加を開始した後、アカウントまたはアカウント名の変更を行えません。ただし、例外的に、運営チームがアカウントまたは名前の変更を許可する場合があります。

### 1.8.5 参加の拒否

大会運営チームは、あらゆる理由および予防措置によって、プレイヤーの参加を拒否する権利を留保します。

## 2.大会

大会は4つの段階から構成されます。

- ゲーム内におけるチャンピオンシップチャレンジ（グローバル）
- オンライン地域予選（地域別）
- マンスリー決勝戦（グローバル）
- 世界ファイナル（グローバル）

### 2.1 大会運営チームへの問い合わせ

大会運営チームとのコミュニケーションには、主に3つの方法があります。

- ESL Playのサポートチケット - 進行中の大会期間中のみのヘルプ
- プロスタチャンピオンシップの公式Discordサーバー - 進行中の大会に関する案件 / 小規模なお知らせ
- 大会運営チームのメール - 移籍、名前変更、キャプテン変更のリクエストなど、公式なコミュニケーションは全てメールによってやり取りされます。メールはこちらのアドレスにお送りください: [brawlstarsadmin@eslgaming.com](mailto:brawlstarsadmin@eslgaming.com)

### 2.2 地域について

プレイヤーは、居住していることを証明できる居住地域に基づいて大会に参加します。各地域には、独自のランキングとマンスリー決勝戦に参加できるチーム数が設定されています。

- ヨーロッパ、中東およびアフリカ - 略表記「ヨーロッパ」 - **3枠**
- 韓国および日本を含むアジア太平洋 - 略表記「APAC」 - **2枠**
- 中国本土 - 略表記「中国」 - **1枠**
- 北米およびラテンアメリカ北部 - 略表記「NA & LATAM N」 - **1枠**

- ラテンアメリカ南部 - 1チーム

各地域からマンスリー決勝戦に進出できるチーム数は、変更される可能性があります。

### 2.2.1居住地に関する条件

プレイヤーが地域の居住者であると見なされるには、大会における最初のゲームに参加するまでに、法的に3ヶ月以上その地域に居住している必要があります。

全てのプレイヤーは、ESL Playのプロフィールで自分の居住地を表記する必要があり、居住地を法的に変更した場合は、すぐに更新しなければなりません。また、大会運営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。マンスリー決勝戦では、全ての参加者はイベントに参加する前に居住地の証明を提示する必要があります。

#### 2.2.1.1 18歳以上のプレイヤーの居住地の証明

18歳以上のプレイヤーは、大会運営に以下の書類を提出することで居住地を証明することができます。

- 政府によって発行された公式文書
- 個人的な書類 - 学校の記録、請求書、銀行の記録、雇用の記録など、その地域におけるプレイヤーの長期間の居住を明確に示すもの

#### 2.2.1.2 18歳未満のプレイヤーの居住地の証明

18歳未満のプレイヤーは、大会運営に以下の書類を提出することで居住地を証明することができます。

- 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、2.2.1.1で示されるような書類

### 2.2.2 大会期間中における居住地の変更

プレイヤーが大会の期間中に居住地の変更を希望する場合、大会に参加している地域と同じ地域内であれば、いかなる制限もなく変更することができます。

居住地の変更先が、大会が規定する別の地域になり、しかも引き続きブロスタ チャンピオンシップへの出場を希望される場合は、運営チームにその事実を伝え、新しい地域における居住地の証明（2.2.1.1を参照）を提出する必要があります。

### 2.2.3 オンライン地域予選におけるポイントシステム

各地域のチームは、ランキングポイントを獲得することで、世界ファイナルに進出することができます。進出者数は地域によって異なります。オンライン地域予選での上位チームは、マンスリー決勝戦への出場権を獲得します。

- ヨーロッパ：
  - 1位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 2位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 3位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 4位 - 20ポイント獲得

- 5～8位 - **10**ポイント獲得
- アジア太平洋：
  - 1位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 2位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 3位 - **20**ポイント獲得
  - 4位 - **10**ポイント獲得
- 中国：
  - 1位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 2位 - **20**ポイント獲得
  - 3位 - **10**ポイント獲得
  - 4位 - **10**ポイント獲得
- 北米およびラテンアメリカ北部：
  - 1位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 2位 - **20**ポイント獲得
  - 3位 - **10**ポイント獲得
  - 4位 - **10**ポイント獲得
- ラテンアメリカ南部：
  - 1位 - マンスリー決勝戦に進出
  - 2位 - **20**ポイント獲得
  - 3位 - **10**ポイント獲得
  - 4位 - **10**ポイント獲得

マンスリー決勝戦をスタジオ内で開催できない場合については、条項2.13のマンスリー決勝戦出場枠に関する規定をご覧ください。

### 2.2.3.1 韓国の地域変更と中国の追加

シーズン前半が終了した段階で、韓国のランキングと、アジア太平洋および日本のランキングが統合されました。統合された地域は「アジア太平洋 (APAC)」として総称され、オフラインのマンスリー決勝戦および世界ファイナルへの出場枠が2枠与えられます。韓国の各チームがそれまでに獲得したポイントは、統合された新しいランキングにそのまま引き継がれます。中国が新たな地域として追加され、独立したランキングと世界ファイナル出場枠が1枠与えられます。

### 2.2.4 マンスリー決勝戦におけるポイントシステム

マンスリー決勝戦に進出したチームは、その順位に応じてポイントを獲得します。

- 1位 - **100**ポイント
- 2位 - **80**ポイント
- 3位 - **60**ポイント
- 4位 - **60**ポイント
- 5位 - **40**ポイント

- 6位 - 40ポイント
- 7位 - 40ポイント
- 8位 - 40ポイント

## 2.3 試合形式

大会の段階に応じて、試合には様々な形式が適用されます。用語と形式の定義は以下の通りです。

- **ゲーム** - 予め選択されたモードとマップでプレイされるバトル1回分を指します。
- **セット** - 以下のうち、ゲーム内で利用可能ないずれかのモードでプレイされる**3戦2勝先取制**または**5戦3勝先取制**のゲームの括りです。
  - 制圧
  - 賞金稼ぎ
  - エメラルドハント
  - 強奪
  - ブロストライカー
- **試合** - 大会の段階に応じて、**1勝先取制**、**3戦2勝先取制**、**5戦3勝先取制**で戦われます。オンライン地域予選においては、全セットが**3戦2勝先取制**となります。

事前に選択されるモードとマップは、常に**ESL Play**の試合ページで表示されます。

### 2.3.1 1勝先取制

1勝先取制では、プレイヤーは事前に選択されたモードとマップで**1セット**の対戦を行います。

- ゲーム1
- ゲーム2
- ゲーム3 (ゲームの勝敗数が**1 : 1**の場合)

### 2.3.2 3戦2勝先取制

プレイヤーは最大**3セット**の対戦を行い、先に**2セット**勝利したチームが勝者となります。

- **セット1 - モード/マップ1 :**
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が**1 : 1**の場合)
- **セット2 - モード/マップ2 :**
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が**1 : 1**の場合)
- **セット3 - モード/マップ3 (セットの勝敗数が**1 : 1**の場合のみ) :**
  - ゲーム1
  - ゲーム2

- ゲーム3 (ゲームの勝敗数が1 : 1の場合)

### 2.3.3 5戦3勝先取制

プレイヤーは最大5セットの対戦を行い、先に3セット勝利したチームが勝者となります。

- セット1 - モード/マップ1 :
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が1 : 1の場合)
- セット2 - モード/マップ2 :
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が1 : 1の場合)
- セット3 - モード/マップ3 :
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が1 : 1の場合)
- セット4 - モード/マップ4 (いずれのチームも3セット勝利していない場合のみ) :
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が1 : 1の場合)
- セット5 - モード/マップ5 (いずれのチームも3セット勝利していない場合のみ) :
  - ゲーム1
  - ゲーム2
  - ゲーム3 (ゲームの勝敗数が1 : 1の場合)

## 2.4 マップ

オンライン地域予選におけるマップとモードは、ESL Playのトーナメント表のページで確認できます。マンスリー決勝戦におけるマップとモードは、イベントハンドブックの中で参加者に通達されます。

## 2.5 チャンピオンシップチャレンジ

- プレイヤーは、まずゲーム内で実施されるその月のチャンピオンシップチャレンジをクリアしなければなりません。
- チャンピオンシップチャレンジにおいて3敗することなく15勝を達成することで、プレイヤーは次の予選ステージであるESL Playのオンライン地域予選に参加する資格を手にします。
- チャンピオンシップチャレンジは、8ヶ月間にわたって毎月次の日程で開催されます。
  - 1月11日

- 2月8日
- 3月14日
- 4月11日
- 5月9日
- 6月13日
- 7月11日（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）
- 8月8日（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）

## 2.6 ESL Playオンライン地域予選

- シングルエリミネーション方式
- 試合形式はそのラウンドごとに決定され、大会ページで確認することができます
- チームの登録制限：制限なし
- 各オンライン地域予選の上位チームがマンスリー決勝戦に進出します
- 特定キャラクター使用禁止ルール：
  - 対戦するチームは、マッチごとにそれぞれ1体のキャラクターを使用禁止にできます。使用禁止に指定されたキャラクターは、そのマッチの間、どちらのチームでも使用できなくなります。
  - どちらかのチームが禁止キャラクターを使用した場合、そのマッチは最初からやり直しとなります。なお、同一マッチで禁止キャラクターを2度目に使用したチームは、不戦敗となります。
  - キャラクターを使用禁止にする方法は2つあります - マッチページのコメント欄もしくはESLマッチチャットに内容を記載してください。
  - コメント欄での使用禁止キャラクター指定方法は以下の通りです。
    - まず、ESL Playのマッチページで左側に表示されているチームが、使用禁止にしたいキャラクターを選び、マッチのコメント欄にそのキャラクターの英語名を記入して投稿します。
    - マッチページ左側のチームが使用禁止キャラクターを選んでその名前を投稿したら、マッチページ右側のチームも同様に特定キャラクターを使用禁止に指定できます。
    - 双方のチームがそれぞれ使用禁止キャラクターを指定し、その内容がはっきりとマッチページに表示された時点で、マッチを開始できるようになります。
  - マッチチャットでの使用禁止キャラクター指定方法は以下の通りです。
    - まず、マッチチャットで上に表示されているチームが、使用禁止にしたいキャラクターを選び、そのキャラクターの英語名をチャットに記入して、横に「ban」と記入してください。例：「Leon ban」
    - マッチチャットで上に表示されているチームが使用禁止キャラクターを投稿したら、下に表示されているチームも同様に特定キャラクターを使用禁止に指定できます。

- 双方のチームがそれぞれ使用禁止キャラクターを指定し、その内容がはっきりとチャット欄に表示された時点で、マッチを開始できるようになります。
- ESL Playオンライン地域予選は次の日程で開催されます。
  - 1月18～19日
    - アジア太平洋&日本では1月25～26日
  - 2月15～16日
  - 3月21～22日
  - 4月18～19日
  - 5月16～17日
  - 6月20～21日
  - 7月18～19日（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）
  - 8月15～16日（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）
- ESL Gaming Polska sp. z o.o.は、ESL Playプラットフォームの「ID要求（ID Request）」オプションを通じて、参加者の年齢を確認する権利を留保します。年齢確認を要求されたプレイヤーが、所属チームの次のマッチまでに回答しなかった場合、ESL Gaming Polska sp. z o.o.は大会で当該チームを失格処分にする権利を留保します。

### 2.6.1 ESL Play地域予選参加規定

- 地域予選に参加する際は、ESL Playに接続され、且つチャンピオンシップチャレンジを通過したゲームアカウントと同じアカウントに必ずログインしてください。別のアカウントにログインしてしまうと、ロビーへの招待を受信できません。
- また、トーナメント開始時には、ロビーやパーティーに入ることはお控えください。これもロビーへの招待を受信できない原因となります。
- ゲーム内の「取込み中」モードを必ずオフしてください。オンになっているとロビーへの招待が画面に表示されません。
- ロビーへの招待に返信する際に、「無視」のボタンを間違えて押さないよう気を付けてください。
- ロビーへの招待を送信してから15分以内にチームがロビーに現れなければ、当該チームは自動的に不戦敗となります。
- マッチ中に何か問題が起きましたら、ESL Playの抗議チケットを送信するか、Discordのサポートチャンネルより弊社の運営チームに早急にご連絡していただく必要がございます。

## 2.7 マンスリー決勝戦（グローバルイベント）

すべての地域から予選を突破した8チームが、シングルエリミネーション方式のトーナメントに入ります。マンスリー決勝戦のイベントは、1日のメディアデーと2日間の放送日で構成され、ポーランドのカトヴィツェにあるESLアリーナで開催されます。

マンスリー決勝戦をスタジオ内で開催できない場合については、条項2.13に記載されている、オンラインのマンスリー決勝戦のルール、日程、賞金、ポイントの割り当てに関する規定をご覧ください。

### 2.7.1 メディアデーへの出席

出場資格を得た全てのチームは、大会が正式に始まる日の前日に開催される、メディアデーに出席する必要があります。

### 2.7.2 スケジュール

マンスリー決勝戦の大会スケジュールは以下の通りです。

#### 1日目：準々決勝

- 準々決勝1 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（中央ヨーロッパ時間で12時15分に開始）
- 準々決勝2 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（準々決勝1の終了後、遅くとも13時15分に開始）
- 準々決勝3 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（準々決勝2の終了後、遅くとも14時15分に開始）
- 準々決勝4 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（準々決勝3の終了後、遅くとも15時15分に開始）

#### 2日目：準決勝および決勝

- 準決勝1 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（中央ヨーロッパ時間で12時15分に開始）
- 準決勝2 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（準決勝1の終了後、遅くとも13時15分に開始）
- 決勝 - 5戦3勝先取制の形式で対戦（準決勝2の終了後、遅くとも14時15分に開始）
  - 決勝におけるセットは、3ゲームではなく**5ゲーム（3ゲーム先取制）**で構成されます。チームが1セットを勝ち取るには、各モードでプレイされる**5ゲーム中3ゲーム**で勝利する必要があります。

### 2.7.3 カレンダー

オフラインの予選は、ポーランドのカトヴィツェで開催されます。

- 3月7～8日 - 1月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム
- 4月4～5日 - 2月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム
- 5月2～3日 - 3月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム
- 6月6～7日 - 4月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム
- 7月4～5日 - 5月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）

- **8月1～2日** - 6月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）
- **9月5～6日** - 7月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）
- **10月3～4日** - 8月のオンライン地域予選を勝ち抜いたチーム（正確な日付は1ヶ月前に確定されます）

#### 2.7.4 マンスリー決勝戦における賞金の割り当て

- 1位 - \$25,000
- 2位 - \$12,500
- 3位 - \$6,250
- 4位 - \$6,250
- 5位 - \$3,125
- 6位 - \$3,125
- 7位 - \$3,125
- 8位 - \$3,125

#### 2.7.5 マンスリー決勝戦における使用禁止キャラクター

マンスリー決勝戦では、その試合限定の追加ルールが適用されます。

- 双方のチームが、いずれか1体のキャラクターを使用禁止に指定します。使用を禁じられるキャラクターは、各試合が始まる前に運営チームと共に決定し、そのキャラクターは、どちらのチームでも使用できなくなります。
- 両チームが同じキャラクターを選んだ場合、その試合で使用禁止となるのはそのキャラクターのみとなります。

#### 2.7.6 マンスリー決勝戦出場に伴うチャンピオンシップチャレンジ完了に関する規定

参加チームには、ESL Play地域予選期間中にゲームをプレイしてチャンピオンシップチャレンジを完了し、マンスリー決勝戦への出場資格を得たプレイヤーが、一定数所属している必要があります。3人チームの場合は2人以上、4人チームの場合は3人以上必要となります。

### 2.8 世界ファイナル

チームは、オンライン地域予選とマンスリー決勝戦を含む、チャンピオンシップ全体を通して獲得したポイントに基づいて、世界ファイナルへの出場権を獲得することができます。

各地域には独自のランキングが設定され、最後の「マンスリー決勝戦」が終了すると、全地域から選抜された8チーム（各地域のチーム数は以下を参照）が世界ファイナルに進出します。

- ヨーロッパおよび中東 - **3チーム**
- アジア太平洋 - **2チーム**
- 中国 - **1チーム**
- 北米およびラテンアメリカ北部 - **1チーム**

- **ラテンアメリカ南部 - 1チーム**

世界ファイナルへの参加チーム数と各地域の割当は変更される可能性があります。

シーズン前半が終了した段階で、韓国がアジア太平洋および日本の地域に統合されました。統合された地域は「アジア太平洋」として総称され、世界ファイナル出場枠が2枠与えられます。

新たな地域として中国が追加され、世界ファイナル出場枠が1枠与えられます。

### **2.8.1 賞金の割り当て**

世界ファイナルにおける賞金額とその割当は後日発表されます。

## **2.9 シード**

シードは、大会の各フェーズが開始する前にチームに割り当てられる仮順位を決定し、対戦の組み合わせを決めるのに使用されます。1月のすべての地域予選では、シードはランダムに決められます。1月以降の地域予選でのシードは、その時点におけるチームの地域ランキングの順位に基づいて決定されます。例えば、ヨーロッパのランキングでトップだったチームは、最高シード（1）を獲得し、最も低い得点で、最も低いランキング順位で予選を通過したチームは、一番最後のシード順となります。全くポイントを獲得していないチームは、ランダムに対戦表に配置されます。

### **2.10 試合に関する変更**

大会運営チームは、独自の裁量により、試合の開始時間を変更することができます。その場合、大会運営チームはできるだけ早く、関係のあるプレイヤー全員に変更を通知します。

### **2.11 ゲームの準備**

起こり得る全ての問題は、試合が開始する前に解決しておくようにしてください。試合中に発生した接続やハードウェアに関する問題は、運営チームの判断で失格に繋がる可能性があります。チームとプレイヤーの同意が、試合のコメントとして投稿されなければなりません。また、試合は正しい設定下でプレイされる必要があります。

#### **2.11.1 遅刻 / 欠席**

オンラインの試合においては、各チームに試合を開始するまで15分の猶予が与えられます。15分以上遅刻した場合は不戦敗となります。待っているチームが不戦勝をリクエストするには、抗議チケットを送信する必要があります。プレイヤーが時間内に現れたものの、何らかの問題によって退席する場合、そのプレイヤーが試合開始時間の15分後に戻ってこなくとも欠席扱いにはならないことにご注意ください。なお、この特例の悪用は、試合の不戦敗に繋がります。他のプレイヤーがこの特例を悪用していると思われる場合は、抗議チケットを送信してください。

## 2.11.2 結果

マッチメイキングサービスが動作していない場合、両チームがESLウェブサイトに正しい結果を入力する責任を負うこととなります。そのため、両方の選手が試合終了後に、大会運営チームが正確な結果を確認できるスクリーンショットを撮影し、ESLウェブサイトにアップロードしなければなりません。試合結果に矛盾がある場合は、抗議チケットを送信してください。勝者を断定するのに十分な証拠がない場合は、両プレイヤーが失格になる可能性があります。

### 2.11.2.1 オンライン地域予選における引き分けについて

可能性は非常に低いものの、引き分けが発生することもあり得ます。ゲーム終了後に「引き分け」画面が表示された場合は、勝者を決定するために更なるゲームがプレイされることとなります。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。

### 2.11.3 試合の放棄と失格

チームがオンラインであり、1回以上ゲームをプレイした後に、ESL Playで利用できる全ての連絡方法（チャット、抗議チケット、プライベートメッセージ）を介した連絡に15分以上応答しなかった場合、当該チームは不戦敗となり、その時点のオンライン地域予選から失格となります。

### 2.11.4 スクリーンショット

結果画面のスクリーンショットをプレイした全てのゲームで必ず撮影するようにしてください。要求された場合、チームが責任を持って試合ページにスクリーンショットをアップロードすることとなります。各結果を示すスクリーンショット（各ラウンドのスクリーンショット等）が1枚ずつ必要となり、いずれかのチームがアップロードしなければなりません。

### 2.11.5 試合メディア

要求された場合、全ての試合メディアがアップロードされ、少なくとも14日間ESL Playに維持される必要があります。試合メディアの捏造や修正処理などは禁じられており、違反者には厳罰が科されることとなります。試合メディア（スクリーンショット）の名前は内容を明確に示すものであり、以下の情報を含んでいる必要があります。

- 試合日
- チーム名
- セット数
- セット内のゲーム数
- モードおよびマップ名

例：

- 19-01-2020 チームX vs チームY, ゲーム3, セット2, ブロストライカー - ピッチ

### 2.11.6 試合メディアの定義

試合メディアとは、スクリーンショット、ESL Wireファイル、デモ、モデル、動画などを含む全てのアップロードデータを指します。

### 2.11.7 キャスティングとストリーミング

大会運営チームは、マンスリー決勝戦の期間中にライブ放送を行います。マンスリー決勝戦に参加することで、全てのプレイヤーは生放送の一部として録画されることに同意することになります。加えて、大会運営チームはオンライン地域予選の試合を放送することもあり得ます。全ての参加プレイヤーは、オンライン地域予選に参加することで、これに同意することになります。

#### 2.11.7.1 観戦者

運営チームによって組織された観戦者および許可を受けた者（SHOUTcast配信者やストリーミング配信者など）だけが、試合を配信することができます。

### 2.11.8 選手交代

オンライン地域予選では、チームに登録した4人の中から、自由にプレイヤーを交代させることができます。

一方、マンスリー決勝戦では、試合の合間にのみプレイヤーを交代させることができます。

## 2.12 技術的問題

プレイヤーは、ハードウェア、ソフトウェア、およびインターネットの問題を含む自身の技術的な問題に責任を負います。試合は技術的問題により組み直されることはなく、予定通り開催されます。

オフラインの大会の期間中、プレイヤーは技術的問題を審判にすぐに報告する責任を負います。

技術的問題が発生したプレイヤーは、審判に申告し、ゲームの再スタート（再試合）を要求することができます。またそうすることを期待されます。問題を申告する際、プレイヤーには以下の行動が求められます。

- 審判に見えるように手を挙げます
- 速やかにデバイスを置きます
- ゲームのプレイを止めます（チームの他のプレイヤーは審判の判断が下されるまでプレイを続行するか否かを自分の判断で決めることができます）
- 問題が発生しているプレイヤーがプレイを続行した場合、再試合の要求は認められません
- 再試合が行われる場合、どちらのチームも、キャラクターやスターパワー、使用できないキャラクターを変更することはできません
- 再試合が行われない場合、再試合を要求したチームが敗北する可能性があります。状況に応じて審判が判断を下すこととなります

マンスリー決勝戦のイベント進行に関する詳しい情報は、現地で開かれる説明会にて伝達されます。

## 2.13 オンラインのマンスリー決勝戦の形式や予選形式の変更について

参加プレイヤーの健康と安全に配慮し、スタジオ内で支障なくゲームをプレイしていただけるようになるまでは、マンスリー決勝戦をオンラインで実施します。スタジオで行われるイベントに関しては、条項2.7の規定の通りです。マンスリー決勝戦の形式を以下に記載します。世界ファイナルにおける出場枠の割り当てに関しては、条項2.8をご覧ください。

### 2.13.1 予選通過チーム

マンスリー決勝戦は、オンライン予選を通過した各地域3チームの4つのグループで構成されます。

- アジア：アジア太平洋予選の1位、2位および3位のチーム
- ヨーロッパ：ヨーロッパ予選の1位、2位および3位のチーム
- ラテンアメリカ南部：ラテンアメリカ南部予選の1位、2位および3位のチーム
- 北米およびラテンアメリカ北部：北米およびラテンアメリカ北部予選の1位、2位および3位のチーム

### 2.13.2 予選の変更点

ラテンアメリカ南部ならびに、北米およびラテンアメリカ北部の予選形式に関する変更点を以下に記載します。

#### ラテンアメリカ南部の地域：

予選は通常通り開始されますが、上位の報酬は次のように変更されます。

- 1位 – マンスリー決勝戦に進出
- 2位 – マンスリー決勝戦に進出
- 3位 – マンスリー決勝戦に進出
- 4位 – 10ランキングポイント

また、最終試合は行われませんが、3位決定戦を行い、マンスリー決勝戦に進出する3位のチームを決定します。

#### 北米およびラテンアメリカ北部の地域：

予選は通常通り開始されますが、上位の報酬は次のように変更されます。

- 1位 – マンスリー決勝戦に進出
- 2位 – マンスリー決勝戦に進出
- 3位 – マンスリー決勝戦に進出
- 4位 – 10ランキングポイント

また、最終試合は行われませんが、3位決定戦を行い、マンスリー決勝戦に進出する3位のチームを決定します。

### 2.13.3 配信日程

- 第1日目 – 土曜日：

- 17時～18時55分（日本標準時）－アジア－グループ内試合－上位3チーム間での総当たり戦、5ゲーム（3ゲーム先取制）、3セット（2セット先取制）
- 19時～20時55分（日本標準時）－ヨーロッパ－グループ内試合－上位3チーム間での総当たり戦、5ゲーム（3ゲーム先取制）、3セット（2セット先取制）
- 第2日目－日曜日：
  - 23時～0時55分（日本標準時）－ラテンアメリカ南部－グループ内試合－上位3チーム間での総当たり戦、5ゲーム（3ゲーム先取制）、3セット（2セット先取制）
  - 1時～2時55分（日本標準時）－北米およびラテンアメリカ北部－グループ内試合－上位3チーム間での総当たり戦、5ゲーム（3ゲーム先取制）、3セット（2セット先取制）

#### 2.13.4 オンラインのマンスリー決勝戦における賞金とポイントの割り当て

- 北米およびラテンアメリカ北部
  - 1位：\$9,000 + 50ポイント
  - 2位：\$2,000 + 30ポイント
  - 3位：\$1,250 + 20ポイント
- ラテンアメリカ南部
  - 1位：\$9,000 + 50ポイント
  - 2位：\$2,000 + 30ポイント
  - 3位：\$1,250 + 20ポイント
- ヨーロッパ
  - 1位：\$9,000 + 70ポイント
  - 2位：\$6,000 + 50ポイント
  - 3位：\$4,000 + 40ポイント
- アジア
  - 1位：\$9,000 + 70ポイント
  - 2位：\$6,000 + 50ポイント
  - 3位：\$4,000 + 40ポイント

### 3.行動規範

#### 3.1 競技における行動

##### 3.1.1 アンフェアなプレイ

次の行動はアンフェアなプレイとみなされ、大会運営チームの判断により罰則の対象となります。

### 3.2 談合

談合とは、ターゲットとなるプレイヤーが不利になるように2人以上のプレイヤーおよび/または共謀者が予め同意して行動することを指します。

談合には以下を含みますが、これに限定されません。

1. 2人以上のプレイヤーが同意の上、お互いにダメージを与えなかったり、バトルの妨害を行ったり、常識的な競技基準に達していないと見なされるプレイ
2. 賞金および/またはその他の報酬の分割に関する事前の取り決め
3. プレイヤーと共謀者がお互いの間で電子的またはそれ以外の信号を発信または受信する
4. 報酬を得るため、またはその他のあらゆる理由でわざと負ける、または他のプレイヤーをそうするように扇動する

### 3.3 競争の整合性

各チームは大会の全ての試合において、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において一貫した態度と行動を取ることが求められます。

### 3.4 ハッキング

ハッキングとは、プレイヤーかチーム、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ことです。

### 3.5 悪用

悪用とは、バトルで優位に立つためにゲーム内のバグを意図的に使用することです。これに対する罰則は運営チームの裁量で決定されます。

### 3.6 意図的な接続切断

適切かつ明確な理由の言及なしに、意図的に接続を切断することです。

### 3.7 プロスタチャンピオンシップにおける裁量権

これらのルールおよび/または競争的なゲームプレイのためにプロスタチャンピオンシップが定めた整合性の基準に反する、あらゆる作為、不作為、または行動は、運営チームが独自の裁量によって判断します。

### 3.8 不適切な発言とヘイトスピーチ

チームメンバーは、どのような場合でも、試合エリア内またはその近くで、わいせつ、下品、脅迫的、罵倒、誹謗中傷、攻撃的、または公序良俗に反する言葉を使用してはならず、また憎

悪や差別を含んだ行動を奨励または扇動してはなりません。チームメンバーは、運営チームまたはその請負業者が提供する施設やサービス、設備をこのような禁止されたコミュニケーションのために使用してはなりません。チームメンバーは、ソーシャルメディアおよびストリーミング配信などの公開イベントにおいて、このような種類の発言をしてはなりません。

### 3.9 攻撃的な言動/罵倒

チームメンバーは、対戦相手やファン、審判に対して、侮辱的、挑発的、攻撃的、または敵対的な言動を取ったり、そのような意味を持つジェスチャーを示してはなりません。また、他人にそのような行動を取らせるよう扇動することもできません。

### 3.10 攻撃的または不快な態度

運営チーム、対戦相手、または観客に対する攻撃的な言動は容認されません。他のプレイヤーのデバイスや身体、所持品を触ることなど、繰り返されるエチケット違反は罰則の対象となります。チームメンバーとそのゲスト（いる場合）は、試合会場にいる全ての人に敬意をもって接しなければなりません。

### 3.11 スタジオ設備への干渉

チームメンバーは、照明、カメラ、その他のいかなるスタジオ設備にも触ったり、干渉を行ってはなりません。椅子、テーブル、または他のスタジオ設備の上に立ってはならず、スタジオにいるスタッフの指示に必ず従わなければなりません。

### 3.12 不正コミュニケーション

全ての電話、タブレット、その他の音声を使用できる「発信」可能な電子機器は、ゲーム開始前にプレイエリアから除去される必要があります。プレイヤーは、試合エリアにおいてメッセージやメール、ソーシャルメディアを使用できません。試合中、プレイヤーがコミュニケーションを取れるのは、同じチームにいるプレイヤーのみとなります。

### 3.13 服装

運営チームは、以下に述べられるような不適切または攻撃的な服装に対し、禁止処分を科す権限を留保します。

1. 運営チームの単独の裁量において非道徳的であると見なされる、あらゆる製品、サービス、または証言に関する虚偽、正当性のない、または不当な主張を含むもの。
2. 市販されていない薬品、タバコ、銃器、拳銃や弾薬の宣伝。

3. 中傷的、わいせつ、下品、冒瀆的、不快、攻撃的な内容を含むもの、身体の内部機能または身体的状態から発生する症状を記述または表現するもの、社会的に容認されないと見なされるテーマを含むもの。
4. ポルノサイトまたはポルノ製品の宣伝。
5. 所有者の同意なしで使用される、またはブロスタチャンピオンシップやその関係者に権利侵害、不正流用、その他あらゆる形で不公平な競争をもたらす、またはその対象にする可能性のある、あらゆる商標、著作権のあるコンテンツ、またはその他の知的財産の要素を含むもの。
6. 相手チームやプレイヤー、またはその他すべての人、存在、製品に対する誹謗中傷。
7. 運営チームは、上記の服装に関するルールに違反したチームメンバーの試合への参加または参加続行を拒否する権限を留保します。

### 3.14 身元

プレイヤーが自分の顔を覆ったり、運営チームに対し自分の身元の隠蔽を試みたりすることは禁止されています。運営チームは、常に各プレイヤーの身元を識別できる必要があります、プレイヤーの身元を隠すようなものや、他のプレイヤーまたは運営チームの気を散らしてしまうようなものを取り除くよう指示することができます。この理由により、つば付きの帽子は、つばがカメラ撮影の邪魔にならないように、後ろ向きにかぶる必要があります。同様に、バンダナや暗色のサングラス、マスク、スカーフなどはプレイエリアおよび試合エリアでは着用できません。

### 3.15 倫理に反する行動

#### 3.15.1 説明責任

別段の記載がない限り、これらのルールに対する違反および抵触は、意図的であるかどうかに関わらず、罰則の対象となります。違反または抵触を試みようとすることも、罰則の対象となります。

#### 3.15.2 ハラスメント

ハラスメントは禁止されています。ハラスメントとは、個人を孤立させたり排斥する、および/または個人の尊厳を侵害することを目的とする、一定期間に渡って、組織立って繰り返される行動を指します。

#### 3.15.3 セクシャルハラスメント

セクシャルハラスメントは禁止されています。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。

#### **3.15.4 差別と中傷**

チームメンバーは、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おいて、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ることはできません。

#### **3.15.5 プロスタチャンピオンシップ、Supercell、およびプロスタに関する声明**

チームメンバーは、大会、Supercellおよびその子会社、プロスタにとって、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、認可したり、支持したりすることはできません。これは大会の完全な裁量によって決定されます。

#### **3.15.6 承認のない情報公開**

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関わらず、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罰則の対象となります。

#### **3.15.7 プレイヤーの行動調査**

運営チームが、あるチームまたはチームメンバーがプロスタの利用規約またはプロスタに関するその他のあらゆるルールに違反したと判断した場合、運営チームは独自の裁量により、罰則を科すことができます。運営チームが調査に関して話し合うためにチームメンバーに連絡する場合、そのチームメンバーは事実を伝える義務があります。チームメンバーが、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、チームおよび/またはチームメンバーは罰則の対象となります。

#### **3.15.8 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行うことはできません。

#### **3.15.9 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。

#### **3.15.10 守秘義務**

チームメンバーは、運営チームやその他全ての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。

### **3.15.11 贈収賄**

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。

### **3.15.12 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、いずれかの大会出場チームと契約しているいかなるチーム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ず、そのようなチームメンバーに対し、所属する大会出場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、運営チームの裁量により、罰則の対象となります。他のチームに所属するチーム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、そのプレイヤ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、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。

### **3.15.13 贈り物**

チームメンバーは、参加チームを敗北させる、または敗北させようとする試みや、試合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、ゲームの競争的プレイに関連したサービスの約束、提供を見返りとして、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。

### **3.15.14 不履行**

チームメンバーは、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。

### **3.15.15 八百長行為**

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、ゲームまたは試合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。

### **3.15.16 文書またはその他の要求**

大会期間中は様々な場面において、文書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、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、用意されなかった場合にも、罰則が科される可能性があります。

### **3.15.17 ギャンブルとの関わり**

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、ブロスタに関連するいかなる大会または試合の結果に対して、賭けやギャンブルを行ってはなりません。

### 3.16 罰則

運営チームの完全なる独自の裁量にて、アンフェアなプレイを構成するいかなる行為を実行した、または実行しようとしたと見なされる人は、全て罰則の対象となります。

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、以下の罰則を科すことができます。

- 1.警告
- 2.キャラクターの使用禁止を解除
- 3.出場停止
- 4.失格

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、より厳しい罰則の対象となります。また、罰則は、常に一連の順番に科されるわけではないことにご注意ください。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、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。

### 3.17 公開する権利

運営チームは、出場チームのチームメンバーに罰則が科されたことを記す布告を公表する権利を留保します。そのような布告において言及されたチームメンバーおよび/またはチームは、大会、Supercell、および/またはその親会社、子会社、関連会社、従業員、代理人、または請負業者に対して法的措置を講じる権利を放棄するものとします。

### 3.18 スポンサーシップ

プロスタチャンピオンシップに参加するチームは、大会の期間中いつでもスポンサーを獲得することができます。スポンサーシップの獲得に制限はありません。スポンサーが後述の制限されたカテゴリーに分類される場合、スポンサーシップは、プロスタの使用またはプレイ時、プロスタに関連するコンテンツ、プロスタチャンピオンシップ、またはいかなるSupercell関連のイベントにおいても表示されない可能性があります。運営チームは、いつでもカテゴリーのリストを更新することができます。

以下は、制限されるスポンサーの非限定的なリストです：

1.eスポーツのチーム/団体：同じeスポーツチームまたは団体の名前をチーム名として使用できるのは1チームまでです。

2.ギャンブルのウェブサイト：スポーツまたはeスポーツのイベントに現金で賭けを行う、および/またはポーカーを含むカジノゲームで現金を使った賭けを行えるウェブサイトのことです。

- 3.市販されていない薬品
- 4.銃器、拳銃、または弾薬の業者

- 5.ポルノ画像や製品を表示したり、それに関連するウェブサイト
- 6.直接の競合他社の製品またはサービス
- 7.電子タバコ、VAPE、および紙巻きタバコを含むがこれらに限定されないタバコ製品
- 8.アルコールのブランドと製品

### 3.19 デバイス

大会のあらゆる段階において、全てのプレイヤーは、モバイルデバイス（スマートフォンまたはタブレット）でゲームをプレイする必要があります。エミュレータまたはゲームをPCでプレイできるようにするあらゆるソフトウェア、その他の承認されていないデバイスは禁止されています。プレイヤーがそのようなソフトウェアを使用していることが判明した場合、そのプレイヤーは競技から除名されます。

競技におけるあらゆるオフライン大会では、開催地でプレイに使用するデバイスが提供され、また全てのプレイヤーは、試合が終了するまで個人で所有するデバイスを運営チームに預ける必要があります。

各チームは、一時的に大会用のデバイスを受け取ることになるため、試合の当日から少なくとも1日は、デバイスの設定を調整するための時間が与えられます。

提供されるデバイスのモデルは、最初のスタジオプログラムの前に発表されます。

## 4. コミュニケーションとサポート

### 4.1 サポート

大会期間中に必要なサポートを受けるには、ESL Playの右下にある試合チャットを使用するか、サポートチケットを送信してください。

### 4.2 運営チーム

全ての参加者は大会運営チーム、管理者、審判の決定とルールに従わなければなりません。抗議の選択肢が明確に記述されている場合を除き、すべての決定は最終的なものとなります。

### 4.3 不正行為（チート）

不正行為は、どのようなものであっても一切容認されません。不正行為が明らかになると、当該チームは即時に大会から排除され、次の6ヶ月間すべての大会への出場が禁止されます。大会期間中、プレイヤーのデバイスにアンチチートソフトウェアをインストールするよう要求される可能性があります。不正行為には以下が含まれますが、これらに限定されません。

### 4.3.1 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。

### 4.3.2 八百長行為

わざと敗北したり、その他の方法で結果に影響を与えることで、試合の結果を意図的に変えようとする試みを指します。

### 4.3.3 ソフトウェアまたはハードウェア

なんらかのソフトウェアまたはハードウェアを使って、通常ゲーム内で得られない利益を得ることで、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。

## 4.4 失格

大会運営は、チームおよびプレイヤーを失格処分にする権利を留保します。システムの悪用が発覚したチームは、最初の悪用が実行された時点でゲームを剥奪されることとなります。当該チームがシステムの悪用を行っていることが再度発覚し、それが意図的に行われたと判断された場合、チームはイベントから除外され、将来的なイベントへの参加も禁止されます。

## 5.ペナルティポイント一覧

一般的に、一度の違反で特に厳しい罰則を受けない限り、プレイヤーとチームが1試合に受けることができるペナルティポイントは、最大6点までです。各チームでは、違反したプレイヤーの人数に関わらず、1件の違反につき1度のみ罰則を科されます。プレイヤーまたはチームが複数の違反でペナルティポイントを受ける場合、このポイントは新たに加算されます。

ペナルティポイントが4点に到達すると、チームはその試合において不戦敗となります。

違反したルール	ペナルティポイント
全般	
欠席	チーム：3/プレイヤー：2
必須チャレンジの拒否	ノーマル：1 ハイレベル（トップ10）：2
試合の中断	プレイヤー/チーム：2

無資格のプレイヤーの使用	
未登録のプレイヤー	プレイヤー/チーム：3
Premiumの非所持（必要な場合）	プレイヤー/チーム：3
Trustedの非所持（必要な場合）	プレイヤー/チーム：3
代役/替え玉	プレイヤー/チーム：6
誤ったアカウントでのプレイ	プレイヤー/チーム：3
未登録のアカウントでのプレイ	プレイヤー/チーム：3
スポーツマンシップに反する行為	
複数/偽物のアカウント	警告/1～4
虚偽/いかさま	プレイヤー/チーム：1～4
結果の捏造	プレイヤー/チーム：4
試合メディアの捏造	プレイヤー/チーム：6
試合の捏造	プレイヤー/チーム：6
不正行為	プレイヤー：12/チーム：6

ペナルティポイントが4点に到達すると、そのポイントが付与された試合で敗北するだけでなく、ESL Playによる禁止処分にも繋がります。一定のペナルティポイントに到達することで、以下の期間で禁止処分が科されます。

- ペナルティポイント4点 - 1週間の禁止処分
- ペナルティポイント8点 - 2週間の禁止処分
- ペナルティポイント12点 - 2年間の禁止処分（6ヶ月後に復帰の可能性あり）

## 5.1 罰金

大会運営チームは、本ルールブックの規定に違反したチームに、その違反の内容に関わらず、罰金、あるいは賞金の減額処分を科す権利を留保します。

## 6. サービス利用規約

登録および参加することで、全てのプレイヤーは、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](#)に同意し、自身のアカウントが適切な状態にあることを確認します。

**ESL Play**のプロスタチャンピオンシップに登録することで、プレイヤーは、Supercellの[サービス利用規約](#)の違反に関してアカウントの調査を受け、この調査の結果が**ESL**と共有されることに同意します。

Supercellの[サービス利用規約](#)への違反または複数回にわたる違反により、最悪の場合、大会からの追放を含む罰則を受ける可能性があります。