



# BRAWL CUP 2025

## 大会ルールブック



<b>1. 導入</b>	<b>4</b>
<b>2. 一般概要</b>	<b>4</b>
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
<b>3. 参加の条件と制限</b>	<b>6</b>
3.1. 年齢制限	6
3.3. アカウントの資格要件	6
3.4. ゲームバージョン	7
<b>4. チームの所属団体</b>	<b>7</b>
<b>5. チームの要件と制限</b>	<b>7</b>
5.1. コーチ	7
5.2. Brawl Cupに向けた登録メンバーの確定	8
5.3. 緊急のメンバー交代	8
5.4. 大会イベントへの出場枠	8
<b>6. Brawl Cupの大会形式</b>	<b>9</b>
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. キャラクターの選択と使用禁止キャラクター	9
6.4. 大会ステージとマッチ形式	10
6.5. シード順	11
6.6. トーナメント表	12
6.7. 引き分け	12
6.8. セットのやり直し	13
<b>7. Brawl Cupのルールと必要事項</b>	<b>13</b>
7.1. 渡航および費用	13
7.2. プレイヤーとスタッフのアクセス	13
7.3. 音声通信	14
7.4. ブリーフィングとイベント前の活動	14
7.5. 機材	14
7.5.1.1. タブレット端末	14
7.6. 服装	15
7.7. 行動規範	15
<b>8. 賞金</b>	<b>15</b>
8.1. Brawl Cup 2025	15
8.2. 賞金の支払い	16
<b>9. コミュニケーションとサポート</b>	<b>17</b>
9.1. コミュニケーションプラットフォーム	17
<b>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</b>	<b>17</b>



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	19
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	20
13. ペナルティ	23
14. 最終決定権	24
14.1. 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	24



# 1. 導入

以下に記す規約や条件等は、Brawl Cup 2025(BCまたは本大会)の公式ガイド(公式ルールブック)とし、すべての参加者(プレイヤーならびに／あるいはチーム)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、本書の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、Brawl Cup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、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. チーム: マッチで味方となる3人の集団を指します。
- 2.1.2. プレイヤー: チームのメンバーとして世界一決定戦に出場する個人を指します。
- 2.1.3. 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。
- 2.1.4. 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。
- 2.1.5. マッチ: 2つのチームの間で行われる一連のセットを指します。
- 2.1.6. 前半戦と後半戦: プロスタ チャンピオンシップの2025年度は、1月から5月までの大会イベントを前半戦とし、6月から11月までの大会イベントを後半戦とします。
- 2.1.7. 大会: 各チームが出場する競技大会を指します。
- 2.1.8. 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(前半戦終了時)に



は、Brawl Cup (BC) への参加資格が与えられます。なお、Brawl Cupに進出できるチーム数は地域によって異なります。

- 2.1.9. **GSL:** グループ形式の大会で、各チームは3回のマッチのうち2勝すると次のステージに進出、2敗すると敗退となります。
- 2.1.10. シングルエリミネーション形式: チームがマッチ1回の敗北で大会敗退となるトーナメント形式です。
- 2.1.11. チームキャプテン: Brawl Cupへの参加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。チームキャプテンは、チームに関連するすべての事柄において、大会運営チームとの連絡窓口となります。

## 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、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. 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. 機密情報を公開した場合は、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す。

#### 3.1. 年齢制限

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。

3.1.2. 中国本土以外に在住する18歳未満のプレイヤーは、出場にあたって法的保護者の同伴が必要になります。

3.2. 本大会に出場するプレイヤーはパスポートのコピーを提出する必要があります。

#### 3.3. アカウントの資格要件

本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、所有しているアカウントすべてが、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。

どのプレイヤーも、自分のみが所有するブロスタおよびSupercell IDのアカウントを使って、本大会に出場する必要があります。プレイヤーが大会で使用できるアカウントは常に1つだけです。アカウントの共有は固く禁止されており、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となります。

3.3.1. 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。

3.3.2. プレイヤーが所有するいずれかのアカウントがSupercellの[サービス利用規約](#)に違反した場合、1月30日以降、プレイヤーは最悪の場合、以後のブロスタ チャンピオンシップイベントへの参加禁止を含む処分を受ける可能性があります。

#### 3.4. ゲームバージョン

3.4.1. 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。



### 3.5. サーバーの所在地

- 3.5.1. マッチはすべて、テキサス州ダラス(アメリカ合衆国)のサーバーで行われます。

## 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、4月30日午後11時59分(CDT)までに運営チームに報告してください。

出場チームが現在の所属団体を確定する期限の前に、大会運営チームから連絡がある場合があります。チームが現在の所属団体を確定した場合、これは最終決定となり、先述の期限は適用されなくなります。

## 5. チームの要件と制限

### 5.1. コーチ

- 5.1.1. 各チームは、コーチ1名の起用が認められます。コーチの確定期限は4月30日午後11時59分(CDT)です。

- 5.1.2. 公式マッチ中は、チームにコーチを帯同させることができます。マッチ全体を通して、コーチは音声通話システムで自チームと会話を行うことができます。



5.1.2.1. コーチはチームと一緒にステージ上で待機し、プレイヤーとリモートでコミュニケーションを取ることはできません。

5.2. **Brawl Cup**に向けた登録メンバーの確定

チームがBrawl Cup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、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。

Brawl Cupの参加資格を正式に獲得したチームには、運営チームから即座に通知が届きます。

5.3. 緊急のメンバー交代

5.3.1. 例外的な状況を除いて、緊急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にて大会運営チームに連絡してください。大会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、大会運営チーム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

Brawl Cup 2025の出場チームは8組です。大会年度の前半戦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が、地域ごとに割り当てられた枠に基づいて出場資格を得ます。

地域	Brawl Cup 出場枠の割り当て
ヨーロッパ、中東およびアフリカ	2
北米	2
東アジア	1
南米	1
中国本土	1
南アジア(中央アジアとアラビア半島を含む) および東南アジア	1



合計	8
----	---

## 6. Brawl Cupの大会形式

### 6.1. ゲームモードとマップ

6.1.1. Brawl Cupの使用マップは、Discordを通じてすべてのチームに公開されます。

### 6.2. 大会スケジュール

#### 6.2.1. 1日目

6マッチ - GSL

- グループA - オープニングマッチ1および2
- グループB - オープニングマッチ1および2
- グループA - エリミネーションマッチ
- グループB - エリミネーションマッチ

#### 6.2.2. 2日目

4マッチ - GSL

- グループA - 1位通過決定戦
- グループB - 1位通過決定戦
- グループA - 2位通過決定戦
- グループB - 2位通過決定戦

#### 6.2.3. 3日目

4マッチ - シングルエリミネーション形式トーナメント(+3位決定戦)  
 準決勝1および2  
 3位決定戦  
 グランドファイナル

### 6.3. キャラクターの選択と使用禁止キャラクター

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。使用禁止フェーズはブラインド形式(相手チームからは見えない形)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。

#### 6.3.1. 新キャラクターがリリースされた場合

Brawl Cup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。

- 6.3.1.1. 大会運営チームは、追加の制限を設けることがあります。追加の制限が適用された場合、大会運営チームはその旨を通知します。

#### 6.3.2. ロビーの解散

キャラクターの選択／禁止ロビーをいずれかのチームが解散した場合、両チームはロビーの解散前と同じキャラクターを選択／禁止します。

キャラクターを選択／禁止する順番が解散前と変わってしまった場合、同じ順番になるまでロビーを解散します。

### 6.4. 大会ステージとマッチ形式

- 6.4.1. Brawl Cupの出場チームは8組です。大会年度の前半戦を通して各地域で最も多くのポイントを獲得した8チームが、地域ごとに割り当てられた枠に基づいて出場資格を得ます。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。

- 6.4.2. 参加資格を得たチームは、3日間にわたって対戦を行います。

- 6.4.2.1. 1日目：GSL

- 6.4.2.2. 2日目：GSL

- 6.4.2.3. ステージ3：シングルエリミネーション形式トーナメント

- 6.4.3. 大会はローリングスケジュールに従って進行します。つまり、マッチは予め定められた時刻ではなく、前のマッチ終了後すぐに開始されます。大会の開始後、チームはいつでもマッチを開始できるように準備を整えておく必要があります。イベント各日の暫定スケジュールは、大会運営チームにより提供されます。

- 6.4.4. 本大会はテキサス州ダラス(アメリカ合衆国)のDreamHack Dallas 2025で開催されます。



6.4.4.1. 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。

6.4.4.2. 本大会のすべてのマッチは、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、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、5セットのうち3セットを取る必要があります。

## 6.5. シード順

### 6.5.1. GSLのシード順

参加チームは、各4チームの2つのグループに分かれます。各グループの構成は、プロスタ チャンピオンシップのランキングポイント経由で参加する3チームと、中国本土予選またはLPL Road to Brawl Cup経由で参加する1チームとなります。

ランキングポイント経由で参加するチームに関しては、グループ内で地域が被ることはありません。

各地域には、世界一決定戦2024での成績に基づいて、パワーランキングが与えられます。

ランキング最下位となるのは中国本土、および南アジアまたは東南アジアとなります(世界一決定戦2024で欠場だったため)。

ランキングは以下の通りです。

- 1- ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)
- 2- 東アジア
- 3- 北米
- 4- 南米
- 5- 南アジアおよび東南アジア
- 6- 中国本土

グループ分けには、地域のパワーランキングに基づいて、以下のようなスネークドラフト方式が採用されます。内訳は以下の通りです。



グループA	グループB
ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)1位	ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)2位
東アジア	北米1位
北米2位	南米
南アジアおよび東南アジア	中国本土

### 6.5.2. シングルエリミネーション形式トーナメントのシード順

6.5.2.1. GSLグループステージを突破した4チームが、シングルエリミネーション形式トーナメントに進出します。シングルエリミネーション形式のマッチアップは必ず、各グループの1位通過チームと2位通過チーム同士の対戦となります。内訳は以下の通りです。

グループAの1位通過チーム vs グループBの2位通過チーム  
 グループBの1位通過チーム vs グループAの2位通過チーム

### 6.6. トーナメント表

マッチアップの確定次第、ここに追加されます。

### 6.7. 引き分け

万が一ゲームが引き分けとなった場合は、どちらかのチームが2ゲームを獲得するまでセットを継続します。引き分けとなったゲームに勝敗はつきません。キャラクターの選択／禁止をもう一度行う必要もありません。

### 6.8. セットのやり直し

6.8.1. セットのやり直しは、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。やり直しのリクエストを行う際は、いずれの場合もプレイヤーが直ちに運営チームに報告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。

問題が発生した場合であっても、プレイヤーは運営チームからの指示があるまでプレイを継続する必要があります。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. Brawl Cupのルールと必要事項

### 7.1. 渡航および費用

プレイヤーは、テキサス州ダラス(アメリカ合衆国)への渡航に必要となる、パスポートやビザといった書類を自費で用意する必要があります。5月5日までにアメリカ合衆国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. プレイヤーは実際に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、チームごとに以下の人数に対して、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。

- プレイヤー3名
- コーチ1名

7.1.3. Brawl Cup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. プレイヤーとスタッフのアクセス

コーチに加え、各チームは以下の人員をバックステージに同行させることが認められます。

- 追加のチームスタッフ2名
  - チームスタッフの身分および役割は、イベント前に大会運営チームに報告してください。不必要とみなされる役割の人員は、大会運営チームによりアクセスが拒否される場合があります。

以下は、チームスタッフの一例です。

- チームマネージャー1名
- メディア担当者1名

### 7.3. 音声通信

Brawl Cupでは、試合中の音声通信がすべて録音されます。録音は、イベント終了後に提携団体に提供されます。

### 7.4. ブリーフィングとイベント前の活動

7.4.1. Brawl Cupに先立ち、プレイヤーには本大会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、Brawl Cup 2025の大会ルールブックの延長とみなされます。



- 7.4.2. Brawl Cupに先立ち、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。プレイヤーは、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。

## 7.5. 機材

- 7.5.1. 大会主催者は大会期間中、タブレット端末、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。

### 7.5.1.1. タブレット端末

プレイヤーは、大会主催者が用意したiPad Pro 11(第3世代)を使用して競技に参加します。

またコーチには、大会主催者が用意したタブレット端末が貸与されます。コーチは貸与されたデバイスからGoogle Sheetsにアクセスできますが、ステージ上ではインターネットに接続できません。

- 7.5.2. 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。

- 7.5.3. 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タブレット機器の放置といった、プレイの中断行為は禁止です。

- 7.5.4. 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することも禁止です。

## 7.6. 服装

- 7.6.1. 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。



7.6.2. 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。

7.7. 行動規範

7.7.1. 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。

7.7.2. 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場合は、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。

7.7.2.1. 口頭でのコミュニケーション

7.7.2.2. 政治的な物品の携行または着用

7.7.3. 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なりません。

7.7.4. 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. Brawl Cup 2025

Brawl Cupの賞金総額と配分は以下の通りです。

Brawl Cup	
順位	賞金
1位	\$15,000
2位	\$10,000
3位	\$6,500
4位	\$4,500
5位～8位	各チーム\$3,500
合計	<b>\$50,000</b>



8.1.1. 加えて、1位になったチームは、所属地域における世界一決定戦の出場権を追加で獲得します。2位および3位になったチームは、所属地域におけるラストチャンス予選の出場権を追加で獲得します。

## 8.2. 賞金の支払い

8.2.1. チームはBrawl Cup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。

8.2.2. プレイヤーと提携団体は、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、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、プレイヤー自身または賞金を代理受領する方の自己負担となります。

8.2.4. 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。

8.2.5. 賞金はすべて米ドルで授与され、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. 本大会に関する至急の問題や質問がある場合は、原則的にDiscordを使用して大会運営チームに連絡してください。

9.1.1.1. 各専用チャンネルは、参加資格のあるプレイヤーのみが利用できます。

9.1.2. Discordに加えて、各チームはWhatsAppまたはWeChatのグループチャットに参加する必要があります。

## 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、所有者から書面による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. プレイヤーは本大会中、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. チームは大会開始前に、1度だけブランディング変更が許可されています。ブランディング変更については、4月30日午後11時59分(CDT)までに大会運営チームに報告してください。

出場チームが現在の所属団体を確定する期限の前に、大会運営チームから連絡がある場合があります。チームが現在の所属団体を確定した場合、これは最終決定となり、先述の期限は適用されなくなります。

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

プレイヤーおよびチームは、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

Brawl Cup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。

- メディアデーへの参加
- ドキュメンタリーの撮影
- 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

本大会に参加するプレイヤーはすべて、大会プロデューサーの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. 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、チームメンバー、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、本大会年度中は大会への出場停止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. 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. 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、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を指します。

#### 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。

#### 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**

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。これは大会運営チーム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

チームは大会中に、承認および認知のための書類を提示する必要があります。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、競技性を阻害し得る情報を公開しないよう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



チームメンバーは、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。

#### 12.4.11. 賄賂

プレイヤーは、他のプレイヤー、コーチ、マネージャー、運営チーム、または他の出場チームの関係者や被雇用者に、便益を約束してもらったり、供与してもらったり、八百長をしたりすることの見返りとして、贈り物や報酬を提供してはなりません。

#### 12.4.12. 契約に関する紛争

プレイヤーとチームまたは大会主催者の間に契約に関する紛争が発生した場合、当事者のみが解決への責任を負うものとします。大会運営チームは、どのような状況においても、このような紛争に介入したり、解決したりすることではなく、仲裁者を務めることもありません。契約に関するあらゆる事柄は、大会運営チームの管轄外で、当事者同士が独自に対処する必要があります。

#### 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

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

チームメンバーは、法律または本ルールブック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、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

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、以下の罰則を科することができます。

- 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

度重なる違反が確認された場合、大会運営チームは将来の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を科す可能性があります。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ご注意ください。初回の違反であっても、その行為が非常に悪質であると大会運営チームが判断した場合、このプレイヤーを失格にすることができます。

## 14. 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、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。本ルールおよび／または本大会に関する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、大会運営チームによって、改正、変更、補足が行われます。



#### 14.1. 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。