



ブロスタ チャンピオンシップ2025 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. 守秘義務	5
2.4. 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. 地域的な制限	7
3.3.1. 第三者がイベントを主催する地域	7
3.3.2. 出場可能な国および推奨メイン地域	7
3.4. 出場枠の所有権	8
3.5. ゲームバージョン	9
3.6. サーバーの所在地	9
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	12
4.3. 大会イベントへの出場枠	14
4.4. ポイントの配分	15
4.5. 地域別ランキング	18
4.6. 大会スケジュール	18
4.6.2. チャンピオンシップチャレンジ	18
4.6.3. マンスリー予選	19
4.6.4. マンスリー決勝戦	20
4.7. タイムゾーン	21
4.8. オフラインイベント	21
5. マッチの手順	22
5.1. ゲームモードとマップ	22
5.2. キャラクターの選択と使用禁止キャラクター	22
5.3. マッチ手順の詳細	23
5.4. シード順	27
5.5. 不参加／欠席	28
5.6. 引き分け	29
5.7. 技術的な問題	29
6. 報酬と賞金	29
6.1. チャンピオンシップチャレンジ	29
6.2. マンスリー予選	29
6.3. マンスリー決勝戦	29
6.4. Brawl Cup	30



6.5. ラストチャンス予選	31
6.6. 世界一決定戦	31
6.7. 賞金の支払い	32
6.8. 賞金獲得の資格要件	32
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	33
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
9.2. オンラインメディアデー	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	36
10.3. プレイヤーの行動に関する調査	36
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2025(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)、Brawl Cup(BC)、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(プレイヤーおよびチーム)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、および補足をいつでも行うこと
- (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戦2勝先取制(Bo3)です。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。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。
- 2.1.6. 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、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。
- 2.1.7. 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。
- 2.1.8. オフラインイベント: 対面で実施される配信イベントすべてを指します。



- 2.1.9. 地域:プロスタ チャンピオンシップ2025の競技地域は、4つのメイン地域と2つのサブ地域です。各地域のマンスリー予選およびマンスリー決勝戦では、全マッチが特定のサーバーを通じて行われます。
- 2.1.10. 第三者主催:他の大会運営者によって運営される2つのサブ地域を指します。サブ地域は、このルールブックが適用される4つのメイン地域とは異なる形で運営されます。
- 2.1.11. 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Brawl Cup、ラストチャンス予選(LCQ)、および世界一決定戦(WF)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。
- 2.1.12. ダブルエリミネーション形式: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。
- 2.1.13. 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。
- 2.1.14. チームキャプテン:マンスリー予選に登録する際、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。

- 2.1.14.1. 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、これらに限定されません。

2.3. 守秘義務

大会運営チームとの間で交わされた抗議、サポートチケット、話し合い、その他のやり取りに関する内容は、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. 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

マンスリー予選および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開始時刻の30分前に締め切られます。お住まいの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。

3.2. 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、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プロスタおよび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、登録フォームへの記入を求められます。登録フォーム内の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。
- 3.2.3. プレイヤー、または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、今後のプ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。

3.3. 地域的な制限

マンスリー予選およびマンスリー決勝戦は4つのメイン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選択した地域でのみ対戦に参加します。4つのメイン地域に加え、2つのサブ地域(第三者主催)が存在します。



3.3.1. 第三者がイベントを主催する地域

以下の国に居住しているプレイヤーは、プロスタ チャンピオンシップ サブ地域(第三者主催)に参加可能です。参加できるのは、プロスタ チャンピオンシップのメイン地域、またはサブ地域(第三者主催)のどちらかのみです。両方への参加が判明した場合、プレイヤーは失格の対象となる可能性があります。

サブ地域(第三者主催)への参加方法についての詳細は、プロスタの公式チャンネルの指示をご覧ください。

注意: サブ地域(第三者主催)に参加できるのは、サブ地域に居住しているプレイヤーのみです。

- 3.3.1.1. 中央アジアとアラビア半島を含む南アジア - アフガニスタン、バーレーン、バングラデシュ、ブータン、インド、カザフスタン、クウェート、キルギスタン、モンゴル、ネパール、オマーン、パキスタン、カタール、サウジアラビア、スリランカ、タジキスタン、トルクメニスタン、アラブ首長国連邦(UAE)、ウズベキスタン、イエメン
- 3.3.1.2. 東南アジア(SEA) - オーストラリア、ブルネイ、カンボジア、フィジー、インドネシア、キリバス、ラオス、マレーシア、モルディブ、マーシャル諸島、ミクロネシア、ミャンマー、ナウル、ニュージーランド、パラオ、パプアニューギニア、フィリピン、サモア、シンガポール、ソロモン諸島、タイ、東ティモール、トンガ、ツバル、バヌアツ

3.3.2. 出場可能な国および推奨メイン地域

プロスタ チャンピオンシップ2025に出場可能な国と各国の推奨地域は、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。

チームが地域を変更するには、解散した後に全獲得ポイントを放棄し、新しい地域でチームを新規作成する必要があります。

- 3.3.2.1. 東アジア(EA) - クック諸島、香港、日本、マカオ、韓国、台湾
- 3.3.2.2. ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA) - 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、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、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、ケニア、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、ノルウェー、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、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、タンザニア、トーゴ、チュニジア、トルコ、ウガンダ、ウクライナ、イギリス、バチカン市国、西サハラ、ザンビア、ジンバブエ

3.3.2.3. 北アメリカ(NA): アンティグア・バーブーダ、バハマ、バルバドス、バリーズ、バミューダ、カナダ、ケイマン諸島、コスタリカ、キューバ、ドミニカ共和国、エルサルバドル、グレナダ、グアテマラ、ハイチ、ホンジュラス、ジャマイカ、マルティニーク、メキシコ、ニカラグア、パナマ、プエルトリコ、セントクリストファー・ネイビス、セントルシア、トリニダード・トバゴ、アメリカ合衆国

3.3.2.4. 南アメリカ(SA): アルゼンチン、アルバ、ボリビア、ブラジル、塵、コロンビア、エクアドル、フランス領ギアナ、ギアナ、パラグアイ、ペルー、スリナム、ウルグアイ、ベネズエラ

3.3.2.5. 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チームに帰属し、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。チームが出場枠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」に記載されている参加登録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、チームが獲得した各種ポイントすべて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、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。



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の公式代表者は、大会運営チーム(brawlstars_admin@efg.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、各地域の特定のサーバーで行われます。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。

地域	サーバーの所在地
北米	テキサス州ダラス(アメリカ合衆国)
南米	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)
南アジア(中央アジアとアラビア半島を含む)	ムンバイ(インド)
東南アジア	シンガポール(シンガポール)

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. 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、4敗する前に15勝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. 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

4.1.1.2.2.1. 使用するゲームモードは、競技シーズン全体を通じて変更される場合があります。すべての変更はDiscordサーバーで公表されます。

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、「eスポーツ」のアイコンからアクセスしてください。

4.1.2.2. マンスリー予選は各地域で行われます。出場できるのは、セクション3の「参加の条件と制限」の要件を満たしており、ガチバトルでプロランク到達また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プレイヤーのみです。

4.1.2.3. マンスリー予選は大抵の場合、チャンピオンシップチャレンジ終了後の週末に開催されます。

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. マンスリー予選の1日目は、シングルエリミネーション形式トーナメントです。

マンスリー予選の2日目は、32チームによるダブルエリミネーション形式トーナメントです。



4.1.2.4.1.1.1. 16チームは1日目から参加資格を得ます。

ランキングポイントに基づいて16チームが自動的に参加資格を得ます。

4.1.2.4.1.1.1.1. 自動的に2日目への参加資格を得た16チームは、1日目に参加することはできません。

自動的に2日目への参加資格を得た16チームには、初日をスキップしたことで得られなかったポイントが自動的に付与されます。

4.1.2.5. マンスリー予選が始まる前に、プレイヤーは3名で構成されたチームに所属していなければなりません。マンスリー予選には、1人または2人組で参加することはできません。

4.1.2.5.1. 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」に記載されている登録プレイヤーに関するルールを守らなければなりません。

4.1.2.6. 各地域のマンスリー予選で上位8位に入ったチームが、その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、「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. チームは、シングルエリミネーション形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放送されるマッチはすべて、5セット3本先取制(Bo5)の形式となります。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。

4.2. 参加登録プレイヤーに関する制限

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. 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、常にオリジナルメンバーを1名以上チーム内に維持しなければなりません。

4.2.2. チームは前半戦で1回、後半戦で2回登録メンバー変更を行うことができます。一年全体では3回変更可能ということになります。



- 4.2.2.1. 本大会の前半戦は1月31日から5月29日まで、後半戦は5月30日から11月末の世界一決定戦終了までとなります。
- 4.2.2.2. チームが前半戦で登録メンバー変更を行わなかった場合、その機会は後半戦に繰り越されず、その年の後半戦で行える登録メンバー変更は2回だけとなります。
- 4.2.2.3. 追加するプレイヤーは、直近のチャンピオンシップチャレンジを通過していて、2025年の大会年度中に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。
- 4.2.3. チームは、大会前チェックインが開始される30分以上前であれば、マンスリー予選チームの選手変更を行えます。お住まいの地域における正確な時間については、セクション**4.6.3**をご覧ください。
- 4.2.4. マンスリー決勝戦に進出したチームは、マンスリー予選終了後の最初の月曜日の午後11時59分(地域の現地時間)までであれば、登録プレイヤーの変更を依頼できます。
 - 4.2.4.1. 大会運営チームは、セクション**4.2.5**に記載されている「緊急時のメンバー交代」のルールに従って、マンスリー予選とマンスリー決勝戦の間に実施される登録プレイヤーの変更を承認または拒否する権利を留保します。
- 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、ゲームまたはセット間における緊急交代メンバーの参加は禁止されています。

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、他のチームに所属していないプレイヤーである必要があります。
 - 4.2.5.2. 緊急時の交代メンバーは、セクション**4.2.2**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。
 - 4.2.5.3. 緊急時の交代メンバーの参加が終了すると、交代メンバーが元のメンバーに置き換わります。
- 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、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@efg.gg)にメールを送り、チームキャプテ



ンの変更を申し出なければなりません。大会運営チームは、独自の裁量により、チームキャプテンからの変更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が大会運営チーム(**brawlstars_admin@efg.gg**)にメールを送り、チームキャプテンの変更を申し出なければなりません。大会運営チームは、独自の裁量により、チームキャプテンからの変更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

Brawl Cup、ラストチャンス予選、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をキャンセルし、喪失し得るポイントを戻す権利を留保します。

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プレイヤー数とチーム数に制限はありません。

4.3.2. マンスリー予選

シングルエリミネーション形式トーナメントの参加枠は、各地域1024チームまでです。

ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)地域のシングルエリミネーション形式トーナメントの参加枠は、4096チームまでです。

4.3.3. マンスリー決勝戦

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



4.3.4. オフラインイベント

メイン地域とサブ地域に、それぞれ決まった数のBrawl Cup出場枠(合計8チーム)、ラストチャンス予選(合計16チーム)、世界一決定戦(合計16チーム)が与えられます。Brawl Cup出場枠割り当ては、前半戦終了時のランキングに基づいて決定されます。

例えば、直近のマンスリー決勝戦終了時に1位と2位になった南米地域のチームは世界一決定戦への出場資格を、3位と4位の南米地域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。

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	Brawl Cupの 出場枠の割り 当て
北米	3	1	2
南米	2	2	1
ヨーロッパ、中東およびアフリカ	4	3	2
東アジア	2	2	1
南アジア(中央アジアとアラビア半島を含む)	0	1	1
東南アジア	0	2	
中国本土	0	3	1
未定	0	1	0
Brawl Cup	1	1	0
ラストチャンス予選	4	0	0
合計	16	16(上位4チー ムは世界一決 定戦へ)	8

ヨーロッパ、中東およびアフリカ地域はBrawl Cupで世界一決定戦の追加出場枠を1枠獲得しました。

また、ヨーロッパ、中東およびアフリカ地域と東アジア地域は、Brawl Cupでラストチャンス予選の追加出場枠を2枠獲得しています。



4.4. ポイントの配分

Brawl Cup、ラストチャンス予選、世界一決定戦への出場資格を獲得するには、チームは各地域のマンスリー予選およびマンスリー決勝戦に参加してポイントを獲得しなければなりません。ポイントは、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4.4.5をご覧ください。

4.4.1. 2025年前半戦におけるマンスリー予選のポイント配分は次の通りです。

マンスリー予選の1日目	
シングルエリミネーション形式	1勝につき2ポイント

マンスリー予選の2日目	
ウィナーズブラケットでの勝利	1勝につき2ポイント
ルーザーズブラケットでの勝利	1勝につき1ポイント

4.4.2. 2025年後半戦におけるマンスリー予選のポイント配分は次の通りです。

マンスリー予選の1日目	
シングルエリミネーション形式	1勝につき4ポイント

マンスリー予選の2日目	
ウィナーズブラケットでの勝利	1勝につき4ポイント
ルーザーズブラケットでの勝利	1勝につき2ポイント

4.4.3. 2025年前半戦におけるマンスリー決勝戦のポイント配分は次の通りです。



最終順位	獲得ポイント
1位	50ポイント
2位	35ポイント
3位～4位	20ポイント
5位～8位	10ポイント

4.4.4. 2025年後半戦におけるマンスリー決勝戦のポイント配分は次の通りです。

最終順位	獲得ポイント
1位	100ポイント
2位	70ポイント
3位～4位	40ポイント
5位～8位	20ポイント

4.4.5. 第三者主催イベントからのメイン地域のBSCポイント

4.4.5.1. ブロスタ チャンピオンシップポイントが付与される第三者主催イベントには、以下のルールと制限が適用されます。

4.4.5.1.1. 第三者主催イベントが地域に限定されている場合、ブロスタ 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、第三者主催イベントのポイントを獲得できます。

4.4.5.1.2. ブロスタ チャンピオンシップと第三者主催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と第三者主催イベントの両方で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、チームはブロスタ チャンピオンシップポイントの獲得が認められません。

4.4.5.1.3. ブロスタ チャンピオンシップポイントは、ブロスタ 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。



- 4.4.5.1.4. 第三者主催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第三者主催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。ポイントが同数となったチームには、以下のタイブレークルール(優先度順)が適用されます。

- 4.5.1. 直接対決の結果: 2チームが同順位になった場合、2025年度のBSCシーズン全体の直接対決の結果を使用して順位が決定されます。3チーム以上が同順位になっている場合、直接対決の結果は使用されません。
- 4.5.2. マンスリー決勝戦で1位になった合計回数: マンスリー決勝戦で1位になった回数が最も多いチームが上の順位になります。
- 4.5.3. マンスリー決勝戦での平均順位: 年度全体におけるマンスリー決勝戦すべての平均順位のことです。
- 4.5.4. 合計マッチ勝率: 合計マッチ勝率は、マンスリー予選の2日目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。
- 4.5.5. 合計セット獲得率: 合計セット獲得率は、マンスリー予選の2日目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セットで勝利している場合、合計セット獲得率は50%となります。
- 4.5.6. 合計ゲーム勝率: 合計ゲーム勝率は、マンスリー予選の2日目とマンスリー決勝戦におけるゲーム勝利数の合計を、プレイしたゲームの合計数で割った値です。

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	2025 年の日程
----------------	-----------



2月のチャンピオンシップチャレンジ	1月31日～2月2日
3月のチャンピオンシップチャレンジ	2月28日～3月2日
4月のチャンピオンシップチャレンジ	4月4日～6日
6月のチャンピオンシップチャレンジ	5月30日～6月1日
7月のチャンピオンシップチャレンジ	6月27日～29日
8月のチャンピオンシップチャレンジ	7月25日～27日

4.6.3. マンスリー予選

各地域のマンスリー予選は、下記の日程で開始します。

マンスリー予選	2025 年の日程
2月のマンスリー予選	2月8日～9日
3月のマンスリー予選	3月8日～9日
4月のマンスリー予選	4月12日～13日
6月のマンスリー予選	6月7日～8日
7月のマンスリー予選	7月5日～6日
8月のマンスリー予選	8月2日～3日

マンスリー予選とそのチェックインは、各メイン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を介して通知されます）。

地域	登録締め切り	大会前チェックイン時間	開始時刻
東アジア	午前10時（日本標準時）	午前10時30分～午前11時30分（日本標準時）	正午（日本標準時）
ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)	午前10時（中央ヨーロッパ夏時間）	午前10時30分～午前11時30分（中央ヨーロッパ夏時間）	正午（中央ヨーロッパ夏時間）



北米	正午(東部夏時間)	午前12時30分～午後1時30分(東部夏時間)	午後2時(東部夏時間)
南米	午前10時(ブラジル時間)	午前10時30分～午前11時30分(ブラジル時間)	正午(ブラジル時間)

大会前チェックインは、各地域のチーム上限数に到達すると早く終了し、その後は他のチームは参加できなくなります。チームの上限数については、セクション4.3.2でご覧いただけます。

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。大会主催者は、すべてのマンスリー決勝戦の試合をevent.brawlstars.comで配信します

マンスリー決勝戦のすべての試合中の音声通信は録音されます。配信に出演することで、プレイヤーは音声通信が録音されていることに同意するものとします。

マッチはすべて、5セット3本先取制(Bo5)の形式となります。

チームはマンスリー決勝戦が開始する1時間前に準備を済ませている必要があります。

2025年度における各地域のマンスリー決勝戦の開始日時は以下をご覧ください。

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)	2025 年の日程	
	前半戦	後半戦
東アジア 午後3時(日本標準時)	2月15日 3月15日 4月19日	6月14日 7月12日 8月9日
ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA) 午後2時(中央ヨーロッパ夏時間)	2月16日 3月16日 4月20日	6月15日 7月13日 8月10日
南米 午後3時(ブラジル時間)	2月22日 3月22日 4月26日	6月21日 7月19日 8月16日
北米 午後3時(東部夏時間)	2月23日 3月23日 4月27日	6月22日 7月20日 8月17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、各地域で次のタイムゾーンに従って行われます。

地域	タイムゾーン(該当する地域には、サマータイムが適用されます)
東アジア	日本標準時(JST)
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	東部夏時間(EDT)
南米	ブラジル時間(BRT)

4.8. オフラインイベント

Brawl Cup、ラストチャンス予選、世界一決定戦を含むが、それらに限定されないプロスタ チャンピオンシップを構成するすべての公式オフラインイベントは、以下のガイドラインに従います。

4.8.1. 旅行と宿泊について

オフラインイベントでは、大会主催者が1チームあたり以下の旅行および宿泊の費用を負担します。

- プレイヤー3名
- 追加であと1名(コーチ、チームマネージャーなど)

4.8.2. プレイヤーとスタッフのアクセス

オフラインイベントでは、以下のチームスタッフがチームのバックステージに滞在することを許可されます。

- コーチ1名
- チームマネージャー1名
- メディア担当者1名

特定のイベントにおいて他のスタッフメンバーがバックステージに入ることが許可される場合、大会主催がチームに前もってお伝えいたします。



4.8.3. 音声通信

オフラインイベントにおけるすべての試合で、すべての音声通信が録音され、イベント終了後にパートナー団体に提供されます。

4.8.4. オフラインイベント

4.8.4.1. [BRAWL CUP 2025 大会ルールブック](#)

[ラストチャンス予選2025 大会ルールブック](#)

[世界一決定戦2025 大会ルールブック](#)

4.8.5. 登録メンバーの確定

- 4.8.5.1. チームがオフラインイベント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。

オフラインイベント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. 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、Brawl Cup、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

マンスリー予選とマンスリー決勝戦では、プレイヤーは各セットの開始前に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。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。

5.2.1. 新キャラクターがリリースされた場合



プロスタ チャンピオンシップイベントの開始前、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。

- 5.2.1.1. 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。
- 5.2.1.2. 大会運営チームは、特定のイベントにおいて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。

5.2.2. 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、新しいロビーの作成後、両チームは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。

マンスリー予選の期間中、対戦相手がロビーの解散前と異なるキャラクターを選択／禁止した場合、チームは運営チームに報告する義務があります。報告を行うチームは、異なるキャラクターが選択／禁止された段階で直ちにロビーを解散し、Discordで運営チームに連絡してください。解散前と異なるキャラクターを選択／禁止したチームは、1セットを失います。ただし、選択／禁止フェーズを通してゲームが始まってしまった場合は、ペナルティが科されることなくゲームの結果を有効とします。

ロビーの解散前に選択／禁止されたキャラクターが定かでない場合、Discordで運営チームに連絡してください。運営チームが正しいキャラクターを確認します。

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3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



すべてのマッチはゲーム内の大会ハブでプレイされます。大会ハブは、ホーム画面右側に新しく実装された「eスポーツ」のアイコンからアクセス可能です。

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1時間30分前から開始され、1時間で終了します。例えば、マンスリー予選の開始時間が正午であった場合、チェックイン期間は午前10:30～11:30の間となります。

セクション4.3.2で定められた各地域の上限に予定よりも早く到達した場合、セクション4.6.3に記載された大会前チェックインの終了時間が前倒しとなります。

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。このチェックインボタンは大会ハブ内では表示されないため、必ず大会ハブの画面を開いておくようにしてください。

ラウンドが開始したら、各チームは5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、5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。

ラウンド開始後5分以内に、3人のプレイヤーがどちらのチームでもチェックインできなかった場合、チェックイン済みのプレイヤー数が多い方のチームが自動的に勝利となります。チェックインしたプレイヤーの数が両チームで同じ(各チーム1人ずつまたは2人ずつ)である場合、システムが自動的にコイントスを行って勝者を決定します。

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分以内にゲームロビーに参加し、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



1日目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、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。

2日目のすべてのマッチは、5ゲーム3本先取で1セット(Bo5)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、5セットのうち3セットを取る必要があります。

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1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、ここでは大会運営チームから指示があるまで準備やプレイを開始してはなりません。
- 5.3.3.4. 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公式にライブ配信される予定です。
- 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. オフラインイベント

- 5.3.4.1. Brawl Cup、ラストチャンス予選、世界一決定戦に関する詳細は、後日公開されます。

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. オフラインイベント

オフラインイベントでの休憩時間は、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5分以内または次のラウンドが始まる5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. シード順

5.4.1. 一年で最初のマンスリー予選とマンスリー決勝戦では、2024年のチャンピオンシップポイントに基づいてシード順が決まります。これは1日目と2日目のシード順の両方に適用されます。



2024年からの個人貢献を反映するため、2025年初頭のイベントにおいて、各プレイヤーの2024年チームのチャンピオンシップポイントは、3で割った値となります。

登録メンバー変更を考慮して、最も多くのチャンピオンシップポイントを獲得したプレイヤー2名だけが新しいチームのシード順の決定に用いられます。

シード順計算の例：

プレイヤー1の2024年のチーム：300ポイント → **100**個人ポイント
プレイヤー2の2024年のチーム：400ポイント → **133**個人ポイント
プレイヤー3の2024年のチーム：500ポイント → **167**個人ポイント
新しいチームのシード順ポイント＝133 + 166＝**300**ポイント

注意：ポイントが同数の場合、最初に考慮されるのはチームの3人目のプレイヤーのポイントとなります。それでも決まらない場合、セクション4.5 - 地域別ランキングのセクション4.5.2以降で説明されているタイブレークルールが適用されます。タイブレークでは、チームのプレイヤー3人全員を考慮します。

- 5.4.2. 2日目のダブルエリミネーション形式トーナメントに自動的に進出する16チームについては、プロスタ チャンピオンシップ2025で獲得した平均ポイントに基づいてシード順が決まります。
- 5.4.3. 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2025でチームが獲得したポイントの順に、マンスリー予選の1日目と2日目両方におけるシード順を決定します。
- 5.4.4. マンスリー決勝戦では、2日目のウィナーズブラケットから進出した4チームがバケットAに、ルーザーズブラケットから進出した4チームがバケットBに割り当てられます。バケットAのチームは、バケットランキングに応じたバケットBのチームと対戦します。

例：バケットAで最も獲得ポイント数が多いチームは、バケットBで最も獲得ポイント数がないチームと対戦します。

バケット内でチームのポイントが並んだ場合、地域別ランキングのタイブレークが適用されます。

マンスリー予選2日目のウィナーズブラケット第3ラウンドにおいて対戦済みのチーム同士は、マンスリー決勝戦の第1ラウンドで再戦することはできません。このような場合、ポイント獲得数に応じて別のチームが対戦相手に割り当てられます。

5.5. 不参加／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。セクション4.6.3.で、各地域で大会前チェックインが必要かどうかを確認するようにしてください。

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5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。5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。

チームメンバーがマンスリー予選またはマンスリー決勝戦と同時期に他の大会に参加しており、それが原因で定刻にマッチを開始できない場合、そのマッチは不戦敗となります。

5.5.4. マッチ放棄／不戦敗

5.5.4.1. 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。

5.5.4.2. マンスリー決勝戦、Brawl Cup、ラストチャンス予選、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。

5.5.5. 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1分間です。1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。

5.6. 引き分け

ゲームが「引き分け」で終わった場合、引き分けのゲームは再プレイされ、最終的なセットスコアにはカウントされません。セットは、そのセットで1チームが2ゲーム勝利するまで続けられます。

5.7. 技術的な問題

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、各地域のマンスリー予選への出場資格が与えられます。

6.2. マンスリー予選

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

6.3. マンスリー決勝戦

マンスリー決勝戦への出場資格を得たチームには、出場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	\$12,000
2位	\$7,000
3位～4位	各チーム\$4,000
5位～8位	各チーム\$2,000
合計	\$35,000

ヨーロッパ、中東およびアフリカ(EMEA)	
順位	賞金
1位	\$12,000
2	\$8,000
3位～4位	各チーム\$5,500
5位～8位	各チーム\$3,500
合計	\$45,000

北米	
順位	賞金
1位	\$12,000
2	\$8,000
3位～4位	各チーム\$5,000

南米	
順位	賞金
1	\$10,000
2	\$6,000
3位～4位	各チーム\$3,000



5位～8位	各チーム\$2,500
合計	\$40,000

5位～8位	各チーム\$2,000
合計	\$30,000

6.4. Brawl Cup

Brawl Cupの賞金総額と配分は以下のとおりです。

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	\$50,000

- 6.4.1. 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。

1位と2位のチームが同じ地域に所属している場合、ラストチャンス予選の出場権は3位のチームに与えられます。

6.5. ラストチャンス予選

ブロスタ ラストチャンス予選2025の賞金総額と配分は以下のとおりです。

ラストチャンス予選	
順位	賞金
1位～4位	世界一決定戦の出場権
5位～8位	各チーム\$6,000
9位～12位	各チーム\$4,000



13位～16位	各チーム\$2,500
合計	\$50,000

6.6. 世界一決定戦

ブロスタ チャンピオンシップ2025世界一決定戦の賞金総額と配分は以下のとおりです。

世界一決定戦	
順位	賞金
1位	\$400,000
2位	\$200,000
3位～4位	各チーム\$80,000
5位～8位	各チーム\$30,000
9位～16位	各チーム\$15,000
合計	\$1,000,000

6.7. 賞金の支払い

- 6.7.1. 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。

6.7.1.1. 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。

- 6.7.2. 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。

- 6.7.3. 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、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。



- 6.7.4. 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。
- 6.7.5. 運営チームが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。海外の銀行を通じた支払いには遅延が発生する可能性があります。大会主催者はその遅延の責任を負いません。
- 6.7.6. 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。
- 6.8. 賞金獲得の資格要件
 - 6.8.1. 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。
 - 6.8.2. 賞金は原則として米ドル(USD)で送られます。プレイヤーの銀行が米ドルを受け取れない場合、賞金フォーム提出の際に運営チームに伝えてください。

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。チームキャプテンは、トーナメントに関する更新情報を受け取るため、Discordサーバーに滞在する必要があります。
 - 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. ラウンド開始やチェックインのリマインダーを含むトーナメントの特定の通知は、トーナメント期間中にDiscordに投稿されます。
 - 7.2.2. 本大会のDiscordサーバーは、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、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は、サポートチケットシステムにてご連絡いただければ、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います。

- 8.1.1.2. 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。

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。

- 8.1.1.4. マンスリー予選とマンスリー決勝戦の間でのチームのブランディング変更依頼は、マンスリー予選終了後の最初の月曜日の午後11時59分（地域の現地時間）までに大会運営チームに提出し、承認を得る必要があります。

8.1.1.4.1. やむを得ない事情がある場合、大会運営チームは、セクション8.1.1.4で定められた期限後に提出されたチームのブランディング変更の依頼を、承認する権利を留保します。



8.2. スポンサーの制限

参加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いけません。この対象となるカテゴリ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

8.2.1. チームとの契約を希望する団体は、契約前に大会主催者の承認を得る必要があります。スポンサーに関する上記の制限に違反する団体に対して、大会運営チームは大会への参加を拒否する権利を留保します。

9. コンテンツ／メディア対応への参加義務

マンスリー決勝戦およびあらゆるオフラインイベントに出場するすべてのプレイヤーには、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、およびあらゆるオフラインイベント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。すべてのプレイヤーは、マンスリー予選終了後の最初の月曜日の午後11時59分（地域の現地時間）までに、これらのフォームの記入を完了する必要があります。時間内に提出できなかった場合、賞金の没収や出場権の取り消しといったペナルティが科されます。



9.2. オンラインメディアデー

- 9.2.1. マンスリー決勝戦の出場チームは、オンラインメディアデーへの出席を求められることがあります。オンラインメディアデーはマンスリー予選の翌週火曜日に開催され、出席が必須です。欠席した場合は、賞金の没収や出場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. 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、あるチームまたはチームメンバーが**ブロスタのサービス利用規約**、または本公式ルールブックに定められたルールに違反したと判断した場合、大会運営チームは独自の裁量により、ペナルティを科すことができます。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。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るを行う
- 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、またはプレイヤーが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。
- 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。

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

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

10.4.8. 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することはできません。

10.4.9. 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。

10.4.10. 守秘義務

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。

10.4.11. 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。



10.4.12. 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、関係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、大会運営チームの業務範囲の外で個別に対処されなければなりません。

10.4.13. 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。

10.4.14. 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。

10.4.15. 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。

10.4.16. 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。

10.4.17. 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。

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。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
- 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すべてのマッチにおいて、チームの3名全員が自分専用のウェブカメラを使用し、配信に参加する必要があります。
 - 12.3.1.1. 各チームの3名全員が、正常に動作するウェブカメラを所有する義務があります。
 - 12.3.1.2. 3名のうち1名でも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、将来的なプロスタチャンピオンシップへの参加禁止を含む、より厳しいペナルティの対象となります。



- 12.3.1.3. 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す。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。