

Pokémon UNITE公式ルール

エントリーや勝利に課金は一切必要ありません。課金をしても勝率が上がるわけではありません。『Pokémon UNITE(ポケモンユナイト)』は、本ルールで定義する「本地域」以外の地域および法律で禁止されている地域ではご利用いただけません。

居住地において未成年とされるユーザーの参加には親権者または法定後見人の許可が必要です。多くのユーザーがエントリーしますが、入賞者はほんのわずかです。個人情報の収集および使用は、本公式ルールの「プライバシー」条項に記載されている、運営会社およびホストのオンラインプライバシーポリシーに従って行われます。

本大会に参加することは、この公式ルール(以下「本公式ルール」といいます)と、本大会に関連するすべての問題について最終的に拘束力を持つ運営会社の決定に完全かつ無条件に同意することを意味します。本公式ルールは、2023年Pokémon UNITEチャンピオンシップシリーズ(以下「本プログラム」といいます)のすべての要素について定めた本源的文書であり、本プログラムのいずれかの要素において競い合うすべてのプレイヤー、チーム、またはその他の関係者もしくは個人(それぞれを個々にまたは総称的に「参加者」といいます)に適用されます。本ルールブックは日本地域を対象としたものです。

1.参加資格

課金の必要はありません。経験も必要ありません。Pokémon UNITEのダウンロードは無料です。すべてのプレイヤーはPokémon UNITEの利用規約に同意する必要があります。Pokémon UNITEの大会(以下「本大会」といいます)には、本プログラム内の各トーナメントの公式開始日より前に16歳に達しており、かつ以下の条件を満たすプレイヤーが参加できます。

- エントリー時および本プログラム期間中に、有効なJCGアカウント(日本・韓国地域)またはStart.ggアカウント(Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域)を有していること
- 本地域である日本・韓国・Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インドに居住していること。本地域の詳細は第29項を参照してください。
 - プレイヤーは自身が居住している地域の本大会にのみ、参加することができます。
 - プレイヤーは本大会の期間中に1つの地域の本大会にのみ、参加することができます。

居住地確認と参加制限

- すべてのプレイヤーは運営会社が求めた場合、本人確認書類や就労資格の証明書を速やかに提出しなければなりません。本人確認書類には、顔写真・名前・生年月日・現住所が含まれている必要があります。
- 居住地で未成年者であるプレイヤーの参加には親権者または法定後見人の許可が必要です。未成年者が入賞候補者に選ばれた場合、プレイヤーの親権者または法定後見人は、プレイヤーのために、また自分自身のために、本公式ルールにおいて入賞候補者に求められるすべての書類に署名し、すべての義務と約束に同意しなければなりません。賞金は親権者・法定後見人の名義で、または親権者・法定後見人に対して授与されます。

The Pokémon Company(以下「TPC」といいます)、DeNA Co.,Ltd.(以下「DeNA」といいます)、ESL SEA Pte. Ltd.(以下「ESL」といいます)、Jet Skyesports Gaming Pte. Ltd.(以下「Sky eSports」といいます)、JCG Co., Ltd.(以下「JCG」といいます)

およびSmash.Gg Inc.,(以下「**Start.gg**」といいます)(以下「運営会社」と総称します) またはそのそれぞれの親会社、子会社、関連会社、代表者、コンサルタント、委託者、法律顧問、広告・広報・宣伝・フルフィルメントおよびマーケティング代理店、ウェブサイト事業者ならびにウェブマスターの従業員、請負人、役員および取締役ならびにそれらの近親者(居住地を問わず、それらの配偶者、両親、兄弟姉妹および子供をいいます)および同居者は、本大会への参加資格はありません。

- このルールの特典申請は競技会の前に行わなければなりません。運営会社はその単独の裁量でこの資格基準の適用免除を認める権利を有します。
- 運営会社は、その単独かつ絶対的な裁量によりいつでもプレイヤーの適格性を検証することができます。

2.運営会社

TPCならびにTPCがその指示および裁量により運営上の権限および責任を付与する他のすべての事業体(DeNA、ESL、Sky eSports、JCGおよびStart.ggを含みます)をいいます。運営会社は、理由の如何を問わず、事前の通知なしにいつでも本公式ルールを変更、更新および修正する権利を有します。

3.参加条件

運営会社は、その単独の裁量により、本大会を変更、中止、終了および／または中断する権利、ならびにエントリープロセスを改ざんした者、本公式ルールに違反した者または破壊的行為もしくはスポーツマンシップに反する行為を行った者を失格とする権利を有します。また上記を制限することなく、運営会社は、その独自の判断により、失格となった参加者、適格性が疑わしい参加者またはその他の理由でエントリー資格のない参加者を排除することができます。さらに運営会社は、本大会の運営、安全性、誠実性、公正性および(意図されたとおりの)プレイを損なうような何らかの事件が発生したと自らが独自に判断したときは、本大会を変更、中止、終了および／または中断することができます。本大会期間の終了予定日前に本大会が終了した場合、運営会社はその単独の裁量で賞金を没収する権利を有します。

4.遊び方

Pokémon UNITEは、5対5で競うチーム戦略バトルゲームです。チームは、本プログラムに共に参加する5人のプレイヤーで構成されるロスターです。試合終了までに最も多くのスコアを獲得したチームが勝者となります。

- エオスエナジーは、中立チームのポケモンまたは相手チームのポケモンをバトルで倒すことで得られます。
 - KOされたポケモンは、エオスエナジーを落とし、レベルに応じて増加する一定の短期間バトルができなくなります。
 - スコアを獲得するためには、エオスエナジーを溜めてそれを相手チームのゴールエリアに入れる必要があります。
- 試合終了時に両チームのスコアが同じだった場合、そのスコアに先に達したチームが勝者となります。

プレイヤーはJCG(日本・韓国地域)およびStart.gg(Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域)でマッチングされ、ゲームプレイのコミュニケーションにはDiscordを利用します。Pokémon UNITEのトーナメントに関するページはこちら(<https://pokemonunite-wcs-asia.com/>)です。

5.WCS予選の大会形式と構造

本プログラムでは以下の大会形式を使用します。

- シングルイリミネーションブラケット(以下「SEブラケット」といいます)
 - 2試合先取したチームがマッチの勝者となって次のラウンドに進み、負けたチームはトーナメントから脱落します。本大会は、後述の「大会構造」で説明するとおり一定数のチームが残る最終決戦まで進行します。
- ダブルイリミネーションブラケット(以下「DEブラケット」といいます)
 - 2試合先取したチームがマッチの勝者となって勝者枠の次のラウンドに進み、負けたチームは敗者枠に入ります。敗者枠で負けたチームはトーナメントから脱落します。本大会は、後述の「大会構造」で説明するとおり一定数のチームが残る最終決戦まで進行します。
- シングルラウンドロビン(以下「SRR」といいます)
 - この形式は、4月大会予選Day2と5月大会予選Day2のグループステージでのみ使用されます。チームはグループに分けられ、各チームはグループ内の他の各チームと1マッチずつ対戦します。最終的なグループ順位は以下に従って決定されます。
 - 各マッチは、3試合のうちの2試合先取勝負とします。
 - チームのマッチの勝敗記録(以下「マッチ記録」といいます)
 - 2つ以上のチームのマッチ記録が同じ場合(同点チーム)は、直接対決マッチ勝率(対同点チーム勝利マッチ数/対同点チーム交戦マッチ数)で順位を決定します。
 - 2つ以上のチームの直接対決マッチ勝率が同じ場合は、直接対決試合勝率(対同点チーム勝利試合数/対同点チーム交戦試合数)で順位を決定します。
 - 2つ以上のチームの直接対決試合勝率が同じ場合は、総試合勝率(勝利試合数/交戦試合数)で順位を決定します。
 - 2つ以上のチームの総試合勝率が同じ場合は、対同点チーム交戦で獲得した合計スコア(ゴール)数で順位を決定します。
 - 上記の方法でも同点となり、次のステージへの進出が決まらない場合は、同順位チーム間で1試合先取のラウンドロビンによるタイブレーク戦を行います。
- スイスドロウ(以下「SD」といいます)
 - 全ての参加チームがドロップ(強制退場)した場合を除いて、同じ回数(不戦勝・不戦敗の場合もマッチの回数に数える)だけマッチを行い、最終的に0敗のチームが1チームになるまで行う。例外として、参加チーム数が256チーム以上の場合は、0敗のチームが2チームになるまで行う。
 - マッチの回数は、エントリーのチーム数によって定められる。
 - 所定の回数のマッチに敗退した場合、そのチームは大会からドロップします。所定の回数はエントリーのチーム数によって決定される。
 - Start.ggを使用する地域(Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域)では、ドロップは行われません。
 - 順位は勝ち数によって決定され、勝ち数が同じ場合は対戦したチームの勝率(OpMW%オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ)によって順位が決定される。
 - OpMW%は以下のルールによって計算される。
 - 大会参加者のMW%(マッチ・ウィン・パーセンテージ)を計算します。MW%はチームの勝ち数を試合数で割った値に100をかけたものです(小数点以下四捨五入)。MW%は大会の参加人数によって下限が設定されます。

- 対戦したチームのMW%を合計した値を試合数で割った値がOpMW%です。
 - OpMW%とMW%に関する例
 - 5勝2敗の場合、試合数が7、勝ち数が5のため $5/7 \times 100$ でMW%は71%です。
 - 試合数が7、勝ち数が5の2チームで順位を争う例
 - チームAと対戦したチームのMW%の合計が442(33+50+60+100+71+71+57)の場合、OpMW%は $442/7$ で63%となります。
 - チームBと対戦したチームのMW%の合計が414(43+50+71+50+43+71+86)の場合、OpMW%は $414/7$ で59%となります。
 - この場合はOpMW%の値が大きいチームAがチームBより順位が高くなります。
 - 途中でドロップしたチームのMW%(MW%の下限が33%、ドロップの所定の回数が2回)
 - 0勝2敗の場合、試合数が2、勝ち数が0のためMW%は0(計算不可)ですが、設定される下限を下回っているため、MW%は33%となります。
 - SD1回戦で不戦敗をしたチーム(エントリー登録したが、大会に参加をしていないチーム)のMW%
 - 定められたMW%の下限の値になります。
 - その他、OpMW%に関する算出は全て運営会社の独自の判断で行われます。
 - OpMW%によっても順位が確定しない場合は、各マッチの中で落としたゲームの総数で順位が決定されます。
 - 上記のルールに従って順位が確定しない場合は、運営会社の独自の判断で順位を確定します。
 - 本プログラムでは以下の大会構造を使用します。
- 4月大会Day1
 - Google Play カップ(後述)で4月大会Day2への参加資格を獲得していない、参加資格のあるすべてのプレイヤーが参加できる、SD形式のオープン予選です。SD形式(最大8マッチ)のマッチは2試合先取勝負(BO3)で行われます。SD形式のマッチ数は、地域毎の参加チーム数によって変動します。
 - マッチの勝利数の上位8チームが、4月大会Day2に進出します。
 - 4月大会Day1で所定の回数のマッチを落とした場合、その時点で4月大会Day1からドロップします。所定の回数は、4月大会Day1の参加チーム数によって、運営会社の独自の判断によって決定されます。
 - マッチの勝利数が同数の場合は、対戦したチームの勝率によって8チームを決定します。
 - 4月大会Day2
 - 4月大会Day1、またはGoogle Play カップで参加資格を獲得した16チームによるトーナメント戦。4月大会Day2は、(1)グループあたり4チームのグループ4つがSRR形式で対戦するグループステージを経て、各グループから上位2チームが次のステージに進み、(2)グループステージを突破した8チームが残り1チームになるまでDEブラケット形式で対戦する、という形式をとります。
 - 4月大会Day2への出場枠が8枠の場合は、DEブラケット形式の対戦から4月大会Day2を開始します。
 - 4月大会Day2の上位3チームがPJCS2023への参加資格を獲得します。

- 5月大会Day1
 - ファミ通 カップ(後述)で5月大会Day2への参加資格を獲得していない、かつPJCS2023への出場が決まっていない参加資格のあるすべてのプレイヤーが参加できる、SD形式のオープン予選です。SD形式(最大8マッチ)のマッチは2試合先取勝負(BO3)で行われます。SD形式のマッチ数は、地域毎の参加チーム数によって変動します。
 - マッチの勝利数の上位8チームが、5月大会Day2に進出します。
 - 5月大会Day1で所定の回数のマッチを落とした場合、その時点で5月大会Day1からドロップとなります。所定の回数は、5月大会Day1の参加チーム数によって、運営会社の独自の判断によって決定されます。
 - マッチの勝利数が同数の場合は、対戦したチームの勝率によって上位8チームを決定します。
- 5月大会Day2
 - 5月大会Day1、またはファミ通 カップで参加資格を獲得した16チームによるトーナメント戦。5月大会Day2は(1)(1グループあたり4チームのグループ4つがSRR形式で対戦する)グループステージを経て各グループから上位2チームが次のステージに進み、(2)グループステージを突破した8チームが残り1チームになるまでDEブラケット形式で対戦する、という形式をとります。
 - 5月大会Day2への出場枠が8枠の場合は、DEブラケット形式の対戦から5月大会Day2を開始します。
 - 5月大会Day2の上位3チームがPJCS2023への参加資格を獲得します。
- 6月直前予選
 - Mirrativ カップ(後述)で6月直前予選2nd Stageへの参加資格を獲得していない、かつリザーバーとしての登録も含めて、PJCS2023への出場が決まっていない参加資格のあるすべてのプレイヤーが参加できるトーナメント戦。6月直前予選は(1)SD形式(最大8マッチ)で1st Stageが行われます。(2)2nd Stageは1st Stageの上位2~9位のチームとMirrativ カップによって参加資格が与えられた8チームの計16チームがSEブラケット形式で対戦する、という形式を取ります。Mirrativ カップで参加資格を獲得したチームが、2nd Stageへの参加を辞退した場合は、1st Stageから繰り上げて2nd Stageへの参加資格が与えられます。
 - 1st Stageの上位1チームと2nd Stageの上位1チームがPJCS2023への参加資格を獲得します。
 - 4月大会Day2・5月大会Day2で参加資格を獲得したチームがPJCS2023への出場を辞退した場合は、6月直前予選2nd Stageの2位から順にPJCS2023への参加資格が与えられます。
 - 1st StageのSD形式によるマッチは全て1試合先取(BO1)で行われます。SD形式によるマッチ数は、地域毎の参加チーム数によって変動します。
 - 2nd Stageのマッチは全て2試合先取(BO3)で行われます。
- 「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2023(PJCS2023)」ポケモンユナイト部門
 - 4月大会Day2、5月大会Day2および6月直前予選の順位により参加資格を獲得した8チームによるトーナメント戦。PJCS2023は、DEブラケット形式で対戦を行う。PJCS2023に出場した8チームが残り1チームになるまでDEブラケット形式で対戦する、という形式をとります。
 - 地域代表決定戦(PJCS2023)の順位によって、WCSへの参加資格が与えられます。参加資格は、日本地域が4枠、韓国・インド地域が2枠、Asia Pacific - East・Asia Pacific - West地域が3枠とする。

- その他の大会
 - ポケモンユナイト Google Play カップ
 - 4月9日(日)に開催される参加資格のある全てのプレイヤーが参加できる、オープン予選です。Google Play カップで上位8チームに入賞したチームは、4月大会Day2への参加資格が与えられます。
 - ポケモンユナイト ファミ通 カップ
 - 5月7日(日)に開催されるPJCS2023への出場が決まっていないすべてのプレイヤーが参加できる、オープン予選です。ファミ通 カップで上位8チームに入賞したチームは5月大会Day2への参加資格が与えられます。
 - ポケモンユナイト Mirrativ カップ
 - 5月27日(土)に開催されるPJCS2023への出場が決まっていないすべてのプレイヤーが参加できる、オープン予選です。Mirrativ カップで上位8チームに入賞したチームは、6月直前予選2nd Stageへの出場権が与えられます。
- ワールドチャンピオンシップス(WCS)
 - WCSはThe Pokémon Company International(以下「TPCi」といいます)が運営する国際大会です。全対象地域から招待されたチームが優勝を争います。本大会からは地域代表決定戦(日本地域においては『「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2023」ポケモンユナイト部門』)から選出されたチームが招待されます。ワールドチャンピオンシップスのルールについては後ほどご案内します。
 - WCSに参加するための条件
 - 参加意思
 - WCSに招待されたチームは、運営会社が指定する期日までに、参加意思の確認をする必要があります。プレイヤーは、運営会社が提供する登録ポータルで登録することにより、参加意思の確認が完了します。参加資格のあるプレイヤーの参加意思が確認できない場合、運営会社は独自の判断でそのチームを失格とする権利を有します。
 - トラベルアワードと渡航補助
 - 地域代表決定戦(PJCS2023)で所定の順位(日本は2位以上、Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・韓国・インド地域は1位)のチームには、運営会社からトラベルアワードが与えられます。
 - トラベルアワードを獲得したチームに対して、運営会社はWCSの渡航費・宿泊費(に相当するもの)の負担、渡航に関する手続きの補助を実施します。トラベルアワードを獲得したチームは、これらに関して運営会社の指示に従う必要があります。トラベルアワードを獲得していないチームに対して、運営会社は渡航費・宿泊費の負担・補助は実施しません。WCSの参加資格を得たすべてのプレイヤーは、各自で必要な渡航書類を確保する責任があります。
 - 参加禁止
 - 以下の場合、参加資格のあるチームは、イベントへの参加を禁止されることがあります。
 - 参加資格のあるチームのメンバーが、現地または世界的な旅行規制により大会に参加できない場合、または旅行に必要な書類を取得できない場合。
 - 参加資格のあるチームが、運営会社が指定する期限

までに登録要件を満たすことができない場合。

- 参加資格のあるチームのメンバーが、pokemon.comのウェブサイトに記載されているCOVID-19のプロトコルを遵守していない場合。
- その他、運営会社が認定チームのWCSへの参加を禁止する必要があると判断した場合。

以下は、本プログラムのトーナメント日程(大会についてのみ)です。

大会名	タイプ	地域	トーナメント日程
Google Play カップ	オープン予選	日本	2023年4月9日
4月大会Day1	オープン予選	すべて	2023年4月15日
4月大会Day2	招待制トーナメント	すべて	2023年4月16日
ファミ通 カップ	オープン予選	日本	2023年5月7日
5月大会Day1	オープン予選	すべて	2023年5月20日
5月大会Day2	招待制トーナメント	すべて	2023年5月21日
Mirrativ カップ	オープン予選	日本	2023年5月27日
6月直前予選	オープン予選	韓国・インド・Asia Pacific - East・Asia Pacific - West	2023年6月3日
地域代表決定戦	招待制トーナメント	韓国・インド・Asia Pacific - East・Asia Pacific - West	2023年6月4日

6月直前予選	オープン予選	日本	2023年6月10日
PJCS2023 ポケモン ユナイト部門	招待制トーナメント	日本	2023年6月11日
ワールドチャン ピオンシップス	招待制トーナメント	すべて	2023年8月

何らかの理由でトーナメントまたはその一部を予定された日程で行うことができない場合、運営会社はその独自の判断でそれらの日程を変更することができます。

6.対戦ルール

試合とプレイの流れ

すべての試合は、Pokémon UNITEのカスタムトーナメントロビーモードで行われます。ゲームや試合の設定は、運営会社から特に指示がない限り、以下のガイドラインに沿って行ってください。

- 試合開始時刻
 - プレイヤーは設定に関する指示に従い、予定された時刻に試合を開始することが期待されます。設定の問題による遅刻は、運営会社の独自の判断で許可される場合があります。遅刻に対しては、運営会社の判断で罰則を課すことがあります。
- ロビーの設定
 - 全ての対戦は大会用のカスタムロビーを使用します。
 - 各地域のホストチームは運営会社によって指定されたサーバーを使用してください。
 - 日本地域:AS02
 - 韓国地域:AS03
 - Asia Pacific - East地域:AS09
 - Asia Pacific - West地域:AS08
 - インド地域:AS13
 - 指定されたサーバーが表示されない場合は、ホストチームは端末の再起動を行いサーバーが正しく表示されているか確認をしてください。再起動を行ってもサーバーが正しく表示されない場合は、サーバーが正しく表示されていないスクリーンショットを運営会社に提出してください。スクリーンショットを提出後、運営会社の承認を得たうえでホストチーム側で最も通信環境の良いサーバーを選択して、試合を行ってください。
 - 全ての試合は「ティア蒼空遺跡スタジアム(ドラフトモード)」を使用します。以下の機能を全て選択してください。
 - 全もちものグレードMAX
 - もちもの全開放
 - ユナイトライセンス全開放
 - バトルアイテム全開放
 - 各試合はBO1・BO3・BO5で実施されます。それぞれ1試合先取・2試合先取・3試合先取をしたチームが勝利します。
 - BO1・BO3・BO5の1試合目のサイド選択はランダムで決定します。
 - 4月予選Day1・5月予選Day1・の2試合目のサイドは1試合目と逆のサイド、3試合目のサイドはランダムで決定します。

- 4月予選Day2・5月予選Day2・6月直前予選2nd Stage・地域代表決定戦 (PJCS2023)は直前の試合で負けたチームがサイドを選択します。
- 制限事項
 - ポケモン:使用制限なし。ただしポケモン、持ち物、バトルアイテム、技、技の組み合わせ、ホロウェアに問題がある場合、その他運営会社の判断により、試合前、試合中に制限を設けることがあります。これらの制限に従わない場合、試合の没収を含む罰則が適用される場合があります。
 - ポケモンサポートメダルは、全ての大会で禁止されています。
 - 大会用のカスタムロビーでは、サポートメダルの使用が禁止されています。異なる対戦ルールで試合を行い、試合が終了した場合は、その結果が有効となります。
 - ガイドラインは予告なく変更される場合があります。

7. 再試合の判断

- 原則的に全選手が大会用のカスタムロビーへ入室を行い、正常にロードが完了し操作が可能となった段階で試合は有効になります。
- 大会形式毎に定められた以下【再試合申請可能ケース】に当てはまり、大会運営がユーザーによる再試合の申請を受理した場合にのみ再試合を行うことができます。
 - チームは各マッチごとに【1回までの再試合申請権利】を持ちます。
 - 再試合の原因となったチームは該当するマッチの【再試合申請権利】を消費します。
 - なお、原則的に再試合時には【出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン】の変更はできません。
- 原則として次のマッチが既に進行している場合、マッチを遡り勝敗の変更を行いません。

再試合申請可能ケース

対戦ルール(「第6項」参照)及びその他ルールに則らず試合が実施され、その状況が明確かつ客観的に確認できるスクリーンショットが提出できる場合に再試合の申請は可能となります。

- 登録外メンバーがいる状態で試合が開始された場合
 - 選手による判断が難しい場合を除き、ホストチームが確認を怠ったことなどを理由に同様の行為を同一マッチ内で2回行った場合、当該チームは敗北となります。
- 誤ったロビー機能の設定 / ロビー状態(「第6項」参照)が「START」ボタン選択後に判明した場合
 - 同一マッチ内で2回誤ったルーム設定にて試合が開始された場合はルーム作成(ホスト)チームの当該マッチを敗北とする場合があります。
 - ルーム作成チームは2回目のルームが正しい設定で行われていることを証明するために、ルーム設定がわかるスクリーンショットを提出できるようにしなければなりません。
 - 「ユナイトライセンス全開放」設定が正しく行われていない場合、ポケモンの再選択が認められます。
 - 「ドラフトモード」で試合が開始されなかった場合、ポケモンの再選択が認められます。
 - 「全もちものグレードMAX,もちもの全開放」が正しく行われていない場合、もちものの再選択が認められます。
 - 「バトルアイテム全開放」が正しく行われていない場合、バトルアイテムの再選択が認められます。

- 誤ったサイド(先攻 / 後攻)で試合が開始された場合
 - 同一マッチ内で2回誤ったルーム設定にて試合が開始された場合はルーム作成(ホスト)チームの当該マッチを敗北とする場合があります。
 - ルーム作成チームは 2回目のルームが正しい設定で行われていることを証明するために、ルーム設定がわかるスクリーンショットを提出できるようにしなければなりません。
 - 再試合時にポケモンの再選択は可能となります。
- 大会用(WCS)カスタムロビーを使用せず、ロビーを作成又はそのロビーで試合が開始された場合
 - 同一マッチ内で2回誤ったルーム設定にて試合が開始された場合はルーム作成(ホスト)チームの当該マッチを敗北とする場合があります。
 - ルーム作成チームは 2回目のルームが正しい設定で行われていることを証明するために、ルーム設定がわかるスクリーンショットを提出できるようにしなければなりません。
- 再試合時に【 出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン 】の変更を行った場合
 - 当該チームは各マッチごとに与えられる【 1回までの再試合申請権利 】を消費し、再試合の申請を行うことができます。
 - 既に再試合の権利を消費していた場合、原則として当該チームはその当該マッチを敗北となります。
- 大会形式がSRR(シングルラウンドロビン)、DE(ダブルイリミネーション)、SE(シングルイリミネーション)いずれかの場合、以下のケースの時、再試合が申請可能となります。
 - チーム内の選手が一人でも10分間の対戦マッチ移行時のロードを正常に完了しなかった場合
 - 同一マッチ内でロードを正常に完了しなかったことを理由とする再試合は各チーム1回のみ可能です。

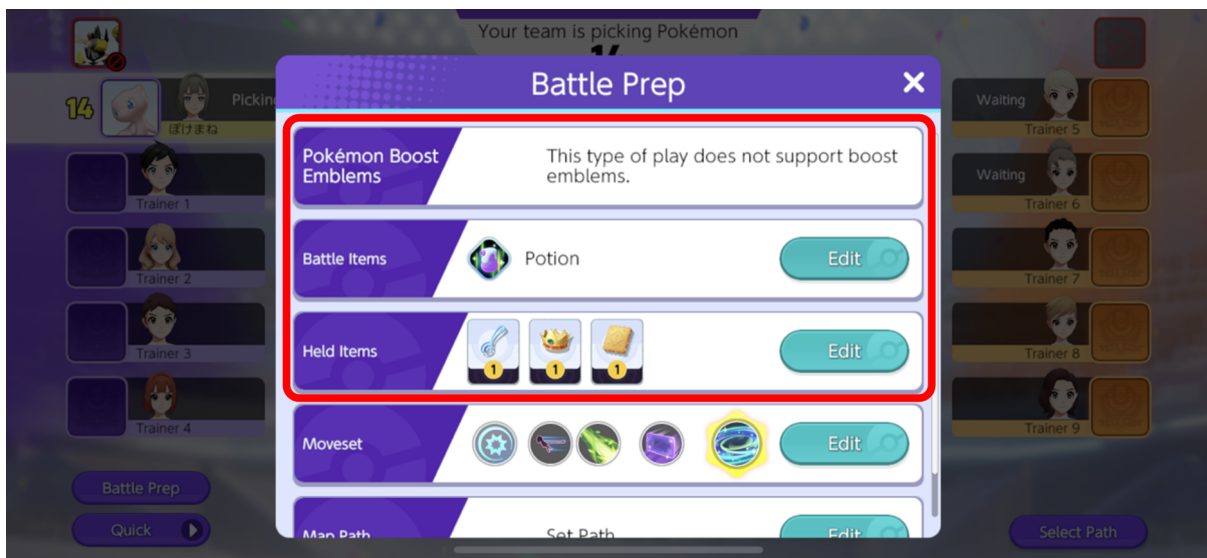
想定される再試合が不可能なケース

- 大会が【 SD形式 】であるとき、通信の切断や端末の動作不良などを理由とする問題が発生した場合、再試合は行えません。状況を客観的に示すスクリーンショットが提出できない場合、再試合の申請があっても受け付けません。
- 大会形式が【 SD形式時 】に、チーム内の選手が一人でも10分間の対戦マッチ移行時のロードを正常に完了しなかった場合
 - 当該選手は自身で試合への復帰を試みなければなりません。
 - 試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければなりません。
 - ドラフトピック中にエラーが発生し、接続が失われてしまった場合
 - 当該選手は自身で試合への復帰を試みなければなりません。
 - 試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければなりません。
 - 例外として、10分の対戦開始時にも試合に復帰できていない場合、大会形式がSD形式時を除き再試合の申請が可能となります。「再試合の申請方法」に則り、速やかに大会運営まで報告を行ってください。

- その際、【 出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン 】の変更はできません。
- 準備が完了していないにもかかわらず、ロビー入室後に試合が開始された場合
 - 原則的に全選手が入室を完了した時点で、対戦準備が完了したものと見なされます。

再試合の申請方法

- 再試合申請時にはDiscord上で大会運営へ以下必要情報の提出を行ってください。
 - 問題内容の報告及び問題箇所(「第7項」参照)が明確かつ客観的に確認できるスクリーンショット
 - 対戦ルール(「第6項」参照)に従っていないロビー状態の誤りを示す場合のスクリーンショット例



- 再試合時の【 出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン 】の誤りを示す場合のスクリーンショット例



- ホーム(下記の画像に示す範囲)の赤円の内側から出ていないことが分かるスクリーンショット
 - 全プレイヤーはエオスエナジーを獲得していない状態であること
 - 意図的な操作の痕跡が確認できないこと
 - 対戦相手の報告と申請チームからの報告内容の矛盾が発見 / 確認されないこと



証拠が無い状態かつ対戦相手の同意を得られない申告は無効となる場合があります。対戦相手の報告により、虚偽の報告であると判明した場合、当該チームは失格となる場合があります。

大会運営の判断に対し、選手が正当な理由なく異議を述べ、大会進行を妨げた場合には、大会運営は当該選手に後述の大会ルールに定める罰則を科す場合があります。

注意事項

- 大会運営の定める対戦ルール(「第6項」参照)に則らず実施された試合 / マッチで、チームが【再試合申請権利】を所持していた場合であっても再試合の申請を受け付けられない場合があります。
- 大会運営は選手から再試合の申請を受けた場合に再試合についての判断を行います。
- 再試合の申請が正しく行われない場合には原則として試合を有効とします。
- 安全上許容できないリスク(天災や災害など)や致命的な不具合(ゲーム進行ができない状況など)が発生し、試合の続行が不可能となった選手がいる場合には当該選手またはチームは大会運営に直ちに報告を行わなければなりません。
- 大会運営は、再試合の申請を乱用したプレイヤーに対し、罰則を科すことができます。
- 配信マッチで問題が発生した場合、大会運営はその当該マッチに関して、協議の上で独自の判断で裁定を下す権利を持ちます。

プレイヤーに期待される事項

- ロビーオーナー側(チームリーダー権限を持つ選手が所属する)チームは試合を開始する権利を持つと同時に、以下項目を確認しなければなりません。
 - ロビーに存在する全ての選手のトレーナー名が大会サイトに登録されたものと一致していること。
 - 正しい設定でロビーが作成されていること。
 - 正しいサイド選択のロビー状態であること。
 - 大会運営からの連絡に目を通してしていること。
- ゲームに支障をきたすような問題が発生した場合、プレイヤーは直ちに大会運営に連絡し、可能な限り試合を続行しなければなりません。大会運営はその問題を調査し、適切な対応を決定します。
- 大会運営へ何らかの報告及び異議申し立てを行う場合は、証拠として問題箇所が確認できるスクリーンショットを撮影し直ちに提出しなければなりません。
- 試合に参加している選手は残り時間が 8:30 を切った時点で対戦相手を試合内で正しく確認できなかった場合、不具合があった可能性があるためDiscordを確認すること。
- 再試合の申請が可能な状況を除き、原則的に通信の切断や端末の動作不良などを理由に試合の続行ができなくなった選手がいた場合でも、試合の停止、再試合は行いません。
 - 当該選手は自身で試合への復帰を試みなければなりません。
 - 試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければなりません。

判断の最終確定

大会運営の判定を選手が試合中に覆すことはできません。

しかし、試合終了後に選手は大会運営に異議を唱えることができます。その際、公正な判定を行うために大会運営は当初の判定について協議を行い、公平性を欠く判定をしていたと判断した場合には改めて裁定を下すことができます。

大会期間中の全ての裁定権は運営側にあります。

公式ルール作成時点では不明または予測不可能な事態が発生した場合、大会運営が独自の判断で最善の方法を決定し、その決定が正当かつ最終的なものとなります。

8.プレイヤーおよびチームの参加資格・出場登録

プレイヤーの登録方法

プレイヤーは、JCG(日本・韓国地域)およびStart.gg(Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域)を通じてアカウントを作成し競技に登録する必要があります。

す。各競技はそれぞれ独立したトーナメントです。複数のトーナメントへの参加を希望するプレイヤーは各トーナメントに個別に登録しなければなりません。

代替チーム

あるトーナメントへの参加資格を有するチームが不適格とみなされた場合、参加しないことを選択した場合、またはその他の理由により出場できなくなった場合、運営会社はそのチームを運営会社が選定したチームと入れ替えます。運営会社は、次に資格のあるチームと交代するチームを確認するために合理的な努力をします。その際に運営会社は、次に資格のあるチームを決定するにあたり、過去のトーナメントでの順位、応答の早さまたはその他の要素を用いることができます。また運営会社はチームを入れ替えないこともできます。

以下は、本プログラムの参加資格、トーナメント形式および順位特典です。

大会名	参加資格	トーナメント形式	順位特典
4月大会Day1	オープンエントリー	SD	上位8チームが4月大会Day2に進出
Google Play カップ	オープンエントリー	SD	上位8チームが4月大会Day2に進出
4月大会Day2	4月大会 Day1/Google Play カップ上位チーム	SRR DE	上位3チームがPJCS2023に進出 賞金総額:地域毎に18,750ドルが順位 により配付
5月大会Day1	オープンエントリー	SD	上位8チームが5月大会Day2に進出
ファミ通 カップ	オープンエントリー	SD	上位8チームが5月大会Day2に進出
5月大会Day2	5月大会Day1/ファミ 通 カップ上位チーム	SRR DE	上位3チームがPJCS2023に進出 賞金総額:地域毎に18,750ドルが順位 により配付
Mirrativ カップ	オープンエントリー	SD	上位8チームが6月直前予選2nd Stageに進出
6月直前予選	オープンエントリー /Mirrativ カップ上位 チーム	SD SE	上位2チームがPJCS2023進出 (4月大会Day2・5月大会Day2から PJCS2023への出場辞退がある場合 は、6月直前予選から出場枠を繰り上 げます)
PJCS2023 ポ ケモンユナイト 部門	招待制トーナメント	DE	上位入賞チームがWCSに招待 日本:4枠 韓国:2枠 Asia Pacific - East:3枠 Asia Pacific - West:3枠

			インド:2枠 賞金総額:地域毎に37,500ドルが順位 により配付
--	--	--	---

※4月大会Day1・5月大会Day1へのエントリー数が規定の数に満たない場合は、4月大会Day2・5月大会Day2を8チームで開催します。

チームおよびロスターの管理

各チームには、主要な連絡先となり、ロスター変更の権限を持つ指名されたリーダー（以下「チームキャプテン」といいます）を置かなければなりません。チームは所定の期間に、以下のロスター制限に従うことを条件としてロスターを変更することができます。ロスターとは、5人（スターター5人）または6人（スターター5人とリザーバー1人）によって構成されるチームの所属選手を指します。

エントリー・参加資格について

- Google Play カップ
 - 日本地域の大会参加資格を有する選手5人によって構成されるチームがエントリーすることができます。Google Play カップで上位8位以内に入ったチームには、4月大会Day2への参加資格が与えられます。
- 4月大会Day1
 - Google Play カップで4月大会Day2への参加資格を獲得していない、大会参加資格を有する選手5人によって構成されるチームがエントリーすることができます。4月大会Day1で上位8位以内に入ったチームには、4月大会Day2への参加資格が与えられます。
- ファミ通 カップ
 - PJCS2023への参加資格を獲得していない、日本地域の大会参加資格を有する選手5人によって構成されるチームがエントリーすることができます。ファミ通 カップで上位8位以内に入ったチームには、5月大会Day2への参加資格が与えられます。
- 5月大会Day1
 - ファミ通 カップで5月大会Day2への参加資格を獲得していない、かつエントリー時点でPJCS2023への参加資格を獲得していない、大会参加資格を有する選手5人によって構成されるチームがエントリーすることができます。5月大会Day1で上位8位以内に入ったチームには、5月大会Day2への参加資格が与えられます。

Google Play カップ、4月大会Day1、ファミ通 カップ、5月大会Day1、で上位8位以内に入ったチームが4月大会Day2、5月大会Day2への参加資格を維持するためには、チームに所属する5人のプレイヤー全員が残留しなければなりません。この条件を満たさないと、上位入賞が無効となる可能性があります。

- 4月大会Day2
 - 4月大会Day1、もしくはGoogle Play カップで優秀な成績を収めた16チームが招待されるトーナメントです。4月大会Day2の上位3位に入ったチームには、PJCS2023への参加資格が与えられます。また、上位8位に入ったチー

ムには賞金が与えられます。詳細は、第5・17項を参照してください。

- 5月大会Day2
 - 5月大会Day1、もしくはファミ通 カップで優秀な成績を収めた16チームが招待されるトーナメントです。5月大会Day2の上位3位に入ったチームには、PJCS2023への参加資格が与えられます。また、上位8位に入ったチームには賞金が与えられます。詳細は、第5・17項を参照してください。

4月大会Day2や5月大会Day2でPJCS2023への参加資格を獲得したプレイヤーは、それ以降に開催されるオープン大会にエントリーすることができません。エントリーが確認された場合は、PJCS2023への参加資格がはく奪される可能性があります。

- Mirrativ カップ
 - PJCS2023への参加資格を獲得していない、日本地域の大会参加資格を有するすべてのプレイヤーの参加が可能なトーナメントです。Mirrativ カップに参加するためには、スターター5人・リザーバー1人の6人で構成されるチームでエントリーしなければいけません。
- 6月直前予選
 - Mirrativ カップで6月直前予選2nd Stageへの参加資格を獲得していない、かつリザーバーとしての登録も含めて、PJCS2023への出場が決まっていない大会参加資格を有するすべてのプレイヤーの参加が可能なトーナメントです。6月直前予選に参加するためには、スターター5人・リザーバー1人の6人で構成されるチームでエントリーしなければいけません。6月直前予選1st Stage1位・2nd Stage1位のチームには、PJCS2023への参加資格が与えられます。4月大会Day2・5月大会Day2でPJCS2023への参加資格を獲得したチームが辞退した場合は、6月直前予選2nd Stageの2位以降のチームに参加資格が与えられます。
- 「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2023(PJCS2023)」ポケモンユナイト部門
 - PJCS2023は、4月大会Day2・5月大会Day2・6月直前予選で参加資格を獲得した8チームによって行われる招待制のトーナメントです。PJCS2023では上位のチームにWCSへの参加資格とトラベルアワードが与えられます。詳細は、第5・17項を参照してください。

PJCS2023への参加資格を獲得したチームが、それぞれPJCS2023への参加資格を維持するためには、チームに所属する5人または6人のプレイヤー全員が残留しなければなりません。この条件を満たさないと、PJCS2023への参加資格を失う可能性があります。

PJCS2023では、4月大会Day2・5月大会Day2で参加資格を獲得した時点でチームに所属する5人のプレイヤーに加えて、リザーバーとして6人目の選手を登録しなければなりません。この条件を満たさなければ、PJCS2023への参加資格を失う可能性があります。

PJCS2023では、4月大会Day2・5月大会Day2で参加資格を獲得した時点でチームに所属する5人のプレイヤーをスターターとみなします。また、6月直前予選でスターターとして登録された5人のプレイヤーが、PJCS2023でもスターターとみなされ

ます。リザーバーはスターターと交代して試合に出場する権利を有します。スターターとリザーバーの交代は、運営による承認が必要です。

スターターとリザーバーの交代は、チームキャプテンによって所定の方法で運営会社に連絡を取る事によって認められます。スターターとリザーバーの交代は【PJCS2023 ポケモンユナイト部門第1試合が開催される前】に、1度だけ交代をすることが可能です。緊急時には、【PJCS2023 ポケモンユナイト部門のマッチとマッチの間】にも交代を認める場合があります。リザーバーからスターターに交代したプレイヤーは、それ以降の全てのマッチにスターターとして参加する必要があります。

PJCS2023への参加資格を獲得していない、参加資格を有する全てのプレイヤーは、リザーバーとなる権利を有します。

ロスターロックについて

ロスターロックとは、ロスターロックを境にチームに所属する選手の変更ができなくなる状態を指します。ロスターロック以後、スターターとリザーバーを変更することはできません。

4月大会Day1・5月大会Day1・6月直前予選・その他の大会はオープン大会であるため、エントリー登録がされた時点でチームはロスターロックされます。4月大会Day1・5月大会Day1・Google Play カップ・ファミ通カップのロスターロックは、それぞれ4月大会Day2・5月大会Day2の終了まで適用されます。Mirrativ カップと6月直前予選のロスターロックは、PJCS2023の終了まで適用されます。

4月大会Day2・5月大会Day2でPJCS2023への参加資格を獲得したチームは、PJCS2023のロスターロックを6月3日までにしなければいけません。PJCS2023のロスターロックはスターターの5人とリザーバーの1人の登録によって成立します。

WCSへの参加資格を獲得したチームは、その時点でWCS終了までロスターロックされます。

運営会社は、その単独の裁量で、ロスター変更申請を承認または拒否することができます。

スポンサーの宣伝行為について

本大会に参加するチームおよびプレイヤーは、運営会社の配信に出場する場合、運営会社の許可なく個別に受けているスポンサーの宣伝やポケモン公式グッズ以外の企業名、肖像、ロゴが入った服装を着用してはいけません。

チームおよびプレイヤーが個別に本大会を配信する場合は、上記の制限は適用されません。プレイヤーが本大会の配信を行う場合は、「Pokémon UNITEの動画や静止画の利用に関するガイドライン」(<https://www.pokemonunite.jp/ja/news/13/>)に従う必要があります。

その他の注意事項

各チームおよびプレイヤーは、運営会社が指定した大会で使用したチーム名およびプレイヤー名を使用するものとします。特定の酌量すべき状況であると運営会社が認め、ゲームで使用する前に承認を得た場合を除き名前の変更は認められませ

ん。運営会社は、独自の裁量により、プレイヤー名またはチーム名の変更を要求する権利を有します。

9.トーナメントの制限

以下の制限がすべての地域に適用されます。

- プレイヤーが参加できるのは居住地のみとなります。
- プレイヤーは、本大会公認デバイス（Nintendo Switch、Apple iOS、Google Android）のうちのいずれかひとつでのみ試合を行うことができます。
- エミュレータの使用およびスマートフォンおよびタブレットでプレーを行う際に端末に対してコントローラーを接続してプレーすることを禁止します。
- チームのプレイヤーは全員同じ地域に居住していなければなりません。
- 運営会社は、新たに公開された特定のポケモンを競技に使用することを禁止することができます。
- DiscordやJCG（日本・韓国地域）およびStart.gg（Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域）のエントリーサイトでのプレイヤー名の変更は認められません。
- プレイヤーは、1つの大会で同時に複数のチームに所属できません。

プレイヤーの不適合性

あるプレイヤーが本プログラムに参加する資格がないと運営会社はその単独の裁量で判断した場合、運営会社はその単独の裁量でかかるプレイヤーをトーナメントから除外し、潜在的な賞金をすべて没収することができます。

マッチの監視

Pokémon UNITEのすべての試合は、運営会社の代表として試合の審判を務める審判員（以下「スタッフ」といいます）によって監視されます。スタッフの試合判定は最終的なものとして拘束力を有し、スタッフの裁量のみで行われます。

10.プレイヤーに期待される追加事項

運営会社は大会中のゲームプレイ等も含めたすべての映像を、プロモーションなどの目的に使用することができます。運営会社は、本プログラムのあらゆるマッチを放送する権利を有しています。プレイヤーは運営会社が許可した放送を拒否することはできません。運営会社は、特定の放送時間に合わせて本プログラムのマッチの日程を再調整することができ、プレイヤーはこの日程調整を拒否することはできません。運営会社による放送やマッチの日程調整を拒否した場合、下記第12項で詳述するとおりペナルティが課されることがあります。

運営会社は、トーナメントマッチの放送を円滑に実施するために、プレイヤーに追加の合理的な行動を求めることがあります。プレイヤーは、運営会社に協力し、これに従うことが期待されます。これらの期待には以下が含まれますが、これらに限定されません。

- マッチの予定開始時刻の30分前までにオンライン状態となり、プレイに備えること
- 観戦者、監視者または他の指定されたアカウントをゲームロビーに招待すること
- チームの連絡やその他の調整には運営会社が指定した通信サーバーを利用すること
- テクニカルリハーサル・ドレスリハーサルに参加すること
- 試合前後のインタビューに参加すること

- 運営会社が示す所定の指示やタイミングで試合の進行や開始を行うこと
- 運営会社からのその他の合理的な指示に従うこと

11.大会ルール

プレイヤーは、すべての適用法令を常に遵守しなければなりません。また、プレイヤーは、最高水準の人としての品位と優れたスポーツマンシップを守り、本公式ルールと運営会社の最善の利益に合致した方法で行動しなければなりません。プレイヤーは、他のプレイヤーや運営会社との意思疎通において、プロフェッショナルとして、スポーツマンシップに則った態度で行動しなければならず、本大会のゲーム性を損なうような行動は一切避けなければなりません。

プレイヤーは、アカウント名、ユーザー名、ゲーム内ネーム、スクリーンネーム、電子メールアドレス、本大会チャットもしくはコミュニケーション、撮影されたマッチプレイその他あらゆる種類の公開コミュニケーションにおいて、猥褻(わいせつ)または侮辱的なジェスチャーや冒瀆的な言動を行うことはできません。運営会社は、内容が猥褻または侮辱的なかを独自に判断します。このルールは日本語およびその他すべての言語に適用され、略語や曖昧な表現も含まれます。

プレイヤー間で発生した意見の食い違いは、(身体的なものか非身体的なものかを問わず)暴力、脅迫または威嚇に頼ることなく丁寧に解決することが求められます。暴力は、時と場所を問わず、他のプレイヤー、ファン、スタッフおよびその他の職員や運営会社の代表者を含むいかなる相手に対しても決して行ってはなりません。

- スポーツマンシップ
 - 本プログラムの参加者は、ゲーム内コミュニケーション、Discord、JCG(日本・韓国地域)およびStart.gg(Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域)、本プログラムで利用されるその他の公式コミュニケーションプラットフォームおよびすべてのソーシャルメディアプラットフォームに適用される高い水準の行為、コミュニケーションおよび行動を取ることが求められます。参加者は、プロフェッショナルとして、礼儀正しい態度で本プログラムを代表することが求められており、本プログラムに関して、無作法な、有害な、敵対的な、扇動的な、気を散らすような、脅迫的な、または一般に運営会社を誤認させると考えられるようなコミュニケーションや行為を行うことは、いかなる場合でも固く禁じられています。
- 大会ソフトウェア
 - 本大会関連ソフトウェア(ゲーム「Pokémon UNITE」、ブラケットプラットフォーム「JCG」(日本・韓国地域)および「Start.gg」(Asia Pacific - East・Asia Pacific - West・インド地域)およびチャットプラットフォーム「Discord」を含みますが、これらに限りません)上のバグやエクスプロイトのプレイヤーによる意図的な使用やその試みは固く禁じられており、そのようなプレイヤーは運営会社により失格とされることがあります。
- 不正行為および本大会の誠実性
 - プレイヤーは常に自分のスキルと能力の限りを尽くして競技しなければなりません。プレイヤーによるいかなる不正行為も容認されず、失格につながる可能性があります。プレイヤーが本大会の試合に影響を与えたりこれ进行操作したりすることは禁じられています。
- ハラスメントの禁止
 - 運営会社は、ハラスメントや差別のない競技環境を提供することを約束します。この約束を推進するために、プレイヤーは、(本大会の内外を問わず)い

かなる形のハラスメントや差別(人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、性同一性またはその他の分類や特徴に基づくものを含みますが、これらに限りません)にも関与することを禁じられます。

- 誹謗中傷の禁止
 - プレイヤーは、プロフェッショナルとして、スポーツマンシップに則った態度で自分の意見を述べる権利があります。ただし、プレイヤーは、他のプレイヤー、運営会社またはそれらの代理人、関連会社、子会社、代表者もしくはサービスプロバイダーの誠実性や能力を疑問視するような発言を公の場で行ってはなりません。プレイヤーは、いかなる場合においても、運営会社、ホストまたはそれらの代理人、関連会社、子会社、代表者もしくはサービスプロバイダー、他のプレイヤー、本大会、あるいは運営会社またはその代理人、関連会社、子会社もしくは代表者の他の製品やサービスに関する虚偽のまたは誹謗中傷的な発言、コメントまたは声明を、いかなる個人や団体に対しても、またいかなる公公開の場でも、実行、投稿、発表または伝達してはなりません。またプレイヤーは、本条で禁止されている行為を一般人に奨励してはなりません。本条は、プレイヤーが適用法、管轄裁判所または権限ある政府機関の有効な命令を遵守することをいかなる形でも制限または妨げるものではありません。ただし、かかる遵守は法律または命令により求められる範囲を超えてはなりません。
- 賭博行為
 - 本プログラム内のトーナメントにおける賭博行為は一切禁止されています。プレイヤーはまた、内部情報を提供したり、影響を及ぼしたり、または何らかの形で直接的または間接的に賭博行為に参加することも禁じられています。
- 秘密保持
 - 運営会社は、参加者と機密情報や秘密情報を共有することがあります。運営会社から参加者に提供された秘密情報や資料を共有または配付することは、意図的であるか否かを問わず固く禁じられています。秘密情報には、まだ一般に公開されていない情報または資料で、分別ある人が秘密であることを知っているかもしくはその秘密性を合理的に理解すべきもの、または運営会社が秘密と指定した情報もしくは資料が含まれますが、これらに限定されません。
- 違法かつまたは有害な行為
 - プレイヤーは、(i)世間の不評を買い、醜聞や嘲笑を招き、公衆の一部や集団に衝撃を与えもしくはこれを憤慨させ、または自らの公的イメージを損なうような行為や行動、あるいは、(ii)運営会社、ホストまたはそれらの代理人、関連会社、子会社、代表者もしくはサービスプロバイダー、他のプレイヤー、本大会、または運営会社やその代理人、関連会社、子会社もしくは代表者の他の製品やサービスのイメージや評判を悪くし、世間の批判を招き、これに悪影響を与えるか、またはそのような状況が合理的に予想されるような行為や行動を行ってはなりません。疑惑を避けるために付言すると、運営会社、ホストまたはそれらの代理人、関連会社、子会社、代表者もしくはサービスプロバイダー、他のプレイヤー、本大会、または運営会社やその代理人、関連会社、子会社もしくは代表者の他の製品やサービスのイメージや評判を損なうような個人、団体またはブランドとプレイヤーが提携することは、運営会社の単独の裁量による判断に基づき、本規定および本公式ルールに対する違反とみなされます。以下にこの類いの不正行為の一覧(すべてを網羅するものではありません)を挙げます。
- 家庭内暴力、パートナー間暴力、デート中の暴力および児童虐待など、人に対する実際の暴力またはそのおそれ
- 性的暴行およびその他の種類の性犯罪
- 他者の安全に危険をもたらす行為

- 動物虐待
- 窃盗その他の財産犯罪
- 詐欺を伴う犯罪
 - 各プレイヤーは、法律違反の疑いが生じた法域において、運営会社が適用法に基づき、違法行為を地元の法執行機関に報告する、または、法執行機関や司法機関からの正式な問い合わせに応じる義務を負う可能性があることを認めます。
- プレイヤーが上記のいずれかの本大会ルールに違反している疑いがある場合、運営会社は、その単独の裁量で、本大会中いつでもそのプレイヤーを失格とし、かつ・または獲得した賞金の返還を求めることができます。

12.ペナルティ

運営会社は、個々の場合に応じてペナルティを検討または実施する権利を有します。運営会社は、本プログラムの誠実性のために最善の判断を下し、ペナルティを執行するために、違反の重大性、状況、履歴、結果・影響またはその他の関連要因を含む、違反の全体性を考慮します。

運営会社は、本公式ルールに違反していることが判明した参加者やチームに対し、以下のいずれかのペナルティを課することができます。

- 試合の失効
- マッチの失効
- プレイヤーまたはチームの本大会からの排除(失格)
- 賞金の没収
- 本プログラムへの参加の禁止

13.放送用提出物の要件

運営会社はプレイヤーに対し、写真の提出および・または録音・録画の提出を求めることができます(以下それぞれを「提出物」といいます)。運営会社は、本大会の一般放送の可能性を見据え、その単独の裁量により、運営会社による本大会の報道および広報の一環として、プレイヤーの提出物を編集し、また提出物を放送その他の方法で公開することができます。また運営会社は、プレイヤーが試合をライブストリーミングすることを禁止し、運営会社が公に放送するまで試合結果を秘密にしておくことをプレイヤーに要求することができます。すべての提出物は以下に従うものとします。

- 運営会社の単独の裁量により、憎悪に満ちた、有害で、誹謗中傷的な、不法な、性的に露骨な、猥褻な、ポルノの、不適切な、暴力的な、自虐的な(たとえば、殺人、武器の販売、残虐行為、虐待等に関するもの)、差別的な(人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、性同一性もしくはその他の分類や特徴に基づくもの)、違法な(たとえば、未成年者の飲酒、薬物乱用、コンピューターハッキング等)、攻撃的な、脅迫的な、冒瀆的な、または嫌がらせ的とみられる、(あるいはそのような行為を促進するような)素材を含めてはならず、(ii)いずれかの者、場所、事業、団体または世界平和を脅かす素材を含めてはならず、(iii)特定の人種、民族、宗教、性的指向、性同一性、ジェンダー表現または社会経済的集団に属する個人にとって広く不快とみなされる言葉やシンボルを含めてはならず、また、(iv)裸、暴力行為、または提出物が作成された法域において非合法もしくは危険であるかまたはそのおそれがある行為、または法令に違反もしくは違背する行為を描写した画像、単語または文章を含めてはなりません。

- 他者の権利を侵害する素材(プライバシー、パブリシティもしくは知的財産権を侵害する素材を含みますが、これらに限りません)または著作権侵害となる素材を含めてはなりません。また上記を制限することなく、提出物には、運営会社のものを除き、第三者の商標、ロゴ、記章、ロケーション標識、写真、アートワークまたは彫刻を含めてはなりません。
- 著作権で保護されたメディア作品(書籍、記事、写真、アートワーク、音楽等を含みますが、これらに限りません)についての言及や演奏、または運営会社のもの以外のメディア資産の識別情報を含めてはなりません。また提出物には商業音楽を含めてはなりません。

プレイヤーが上記のいずれかの放送用提出物要件に違反している疑いがある場合、運営会社は、その単独の裁量で、本大会中いつでもそのプレイヤーを失格とし、かつ・または獲得した賞金の返還を求めることができます。

14.知的財産の使用許諾および譲渡

お客様は、提出物を提出することにより、かかる提出物(その中で具現化されているすべての権利を含みます)が、非秘密情報、そして、非機密情報とみなされることに同意することとなり、運営会社は当該提出物に関していかなる義務も負わないものとします。運営会社は、お客様または第三者に報酬を支払うことなく、いかなる目的においても、世界中で永久的に、既知または未知のすべてのメディアにおいて提出物の編集、利用、変更、公開、複製、使用、開示、公表および他者への配付を無制限に行うことができます。お客様はここに、運営会社ならびにその法定代理人、承継人および譲受人に対し、あらゆる形式または様式において提出物を永久的に使用しこれを修正するための取消不能かつ全世界を対象としたライセンスを付与します。またお客様は、運営会社が提出物を使用する場合において、お客様がいかなる種類のクレジット、対価、通知または支払も受ける権利を持たないことを認め、これに同意します。お客様は、提出物に対する著作権人格権を放棄するものとし、運営会社が何らかの目的で提出物を使用することを選択した場合には、お客様の提出物に関して発生する著作権もしくはその他の知的財産権または運営会社による提出物の使用から生じる著作権その他の知的財産権に基づくすべての権利が、運営会社の独占的財産となることについて同意するものとします。お客様はまた、運営会社がお客様の提出物を使用することを選択した場合において、お客様(お客様が未成年の場合は親権者・法定後見人)が、本譲渡に関して運営会社が要求する書類に署名することに同意するものとします。運営会社が提出物を使用したことで第三者に対し責任を負うこととなった場合、お客様は、提出物を使用した結果として運営会社が被ったあらゆる損害、コスト、判決および費用(合理的な弁護士報酬を含みます)について、運営会社ならびにその代理人、従業員、関連会社、子会社、代表者およびすべての関連当事者を補償することに同意するものとします。

15.パブリシティリリース

法律で禁止されている場合を除き、お客様は本大会に参加することで、運営会社、ホスト、およびそれらの代理人、関連会社、子会社、代表者またはサービスプロバイダーに対し、現在知られているかまたは今後開発されるあらゆるメディア(ワールドワイドウェブを含みますが、これに限りません)において、世界中でいつでも、お客様の名前、アカウントのユーザー名、ポートレート、写真、アバター、声、似顔絵、ソーシャルメディアのハンドルネーム、意見および経歴情報(出身地や州・国を含みますが、これらに限りません)を、追加の対価、報酬、許可または通知なしに、広告、取引および販売促進目的で、印刷、出版、放送および使用する権利および許可を付与することと

なります(運営会社の求めに応じて、かかる付与の事実は書面で確認されるものとします)。

16.制限

エントリーはプレイヤー1人あたり1回(電子メールアドレス数およびメンバーアカウントの登録数を問いません)または電子メールアドレス1つあたり1回(複数のプレイヤーが同一の電子メールアドレスを使用する場合を含みます)とします。本公式ルールに従ってオンラインで行われたエントリーのみ有効とし、ファックス、郵便、電子メール、電話等、他の方法によるエントリーは受け付けません。改ざんまたは修正されたエントリー資料やデータは無効です。

17.賞金・トラベルアワード・入賞者の選定

賞金

対象者には以下の表に示す金額の現金が授与されます。賞金はすべて米ドルで支払われます。賞金は、「4月大会Day2」、「5月大会Day2」、「PJCS2023」および「ワールドチャンピオンシップ」の上位チームにのみ配分されます。賞金は、「個人配分額」欄の記載に従ってチームの個人に支払われます。賞金の内訳は以下のとおりです。

4月大会Day2・5月大会Day2(地域毎)		
順位	合計配分額	個人配分額
1	\$7,500.00	\$1,500.00
2	\$3,750.00	\$750.00
3	\$3,000.00	\$600.00
4	\$1,500.00	\$300.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
合計	\$18,750.00	-

PJCS2023 ポケモンユナイト部門		
順位	合計配分額	個人配分額
1	\$15,000.00	\$3,000.00
2	\$7,500.00	\$1,500.00
3	\$6,000.00	\$1,200.00
4	\$3,000.00	\$600.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
合計	\$37,500.00	-

リザーバーの賞金について

- PJCS2023のリザーバーは以下の状況に従って、賞金を受け取ることができます。
 - PJCS2023第1試合が開催される前にスターターとリザーバーが交代した場合
 - 交代したリザーバーは、賞金の個人配分額の全てを受け取る事ができます。
 - 交代したスターターは、一切の賞金を受け取ることができません。
 - マッチとマッチの間にスターターとリザーバーを交代した場合
 - 交代したリザーバーとスターターは、個人配分額の半分の賞金をそれぞれ受け取ることができます。
 - PJCS2023にリザーバーとして出場したが、試合には出ていない場合
 - 賞金はスターターにのみ与えられます。リザーバーは一切の賞金を受け取ることができません。

トラベルアワード

- 第5項のトラベルアワードを参照してください。トラベルアワードを獲得した選手には、WCSの渡航に必要な交通費・宿泊費(に相当するもの)、渡航に関する補助が運営会社の指定する方法によって与えられます。

WCS		
順位	合計配分額	個人配分額
1	\$100,000.00	\$20,000.00
2	\$75,000.00	\$15,000.00
3	\$65,000.00	\$13,000.00
4	\$60,000.00	\$12,000.00
5	\$45,000.00	\$9,000.00
5	\$45,000.00	\$9,000.00
7	\$25,000.00	\$5,000.00
7	\$25,000.00	\$5,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00

13	\$5,000.00	\$1,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00
13	\$5,000.00	\$1,000.00
合計	\$500,000.00	-

リザーバーの出場料と賞金について

- WCSに参加するリザーバーは以下の状況に従ってTPCiから出場料や賞金を受け取ることができます。
 - リザーバーがWCSに参加し、スターターにならなかった場合
 - リザーバーは出場料として、\$ 500.00を受け取る事ができます。
 - リザーバーがWCSに参加し、スターターとなって少なくとも1試合以上は試合に出場したが、チームが予定した全ての試合をスターターとして出場しなかった場合
 - リザーバーは出場料として、\$ 1000.00を受け取る事ができます。
 - リザーバーがWCSに参加し、チームが予定した全ての試合にスターターとして出場した場合
 - リザーバーはチームの順位に基づいた個人報酬の全額を受け取ることができます。試合に出場していない元スターターは、チームの順位に基づいた個人報酬を受け取ることができません。また、元スターターとスターターとなったリザーバーは出場料を受け取ることができません。

賞金の制限

本公式ルールに明記されていない賞金の受領および使用に適用される、税金ならびに手数料および費用はすべて入賞者が単独で負担するものとします。賞金の取替や譲渡はできませんが、運営会社はその独自の判断により、賞金を同等以上の価値のある賞品と入れ替えることができます。運営会社は、紛失または盗難にあった賞金やひとつの賞金の一部分を交換することはできません。賞金は、他のプロモーションやオファーと併用することはできません。本大会で獲得できるのは、本公式ルールに記載された数の賞金のみとします。法律により禁止されている場合を除き、各プレイヤーが賞金を獲得するには、通知の発送日から10日以内に、「適格性、責任およびパブリシティリリースに関する宣誓供述書」(Affidavit of Eligibility, Liability and Publicity Release) (以下「宣誓供述書」といいます)に記入し返送する(または居住地において未成年である入賞者については自らの親権者/法定後見人に記入させる)必要があります。

18. エントリーエラー／エントリーの回復不可

運営会社およびホストはいずれも、登録の喪失、遅延、不備、破損、乗っ取り、無効、不明瞭または誤送信に対して責任を負わず、これらは失格となります。また運営会社およびホストはいずれも、本大会に関して使用されるサービスまたは設備機器の使用不能または中断((1) ネットワーク、サーバー、インターネット、ウェブサイト、電話、衛星、コンピューターまたはその他の接続の障害、(2) 電話、衛星、ハードウェア、ソフトウェアまたはその他の機器の不具合、(3) 文字化け、誤送信もしくは通信の乱れまたは移動速度の渋滞、(4) 人為的、技術的、機械的または電子的なその他のあらゆるエラー、あるいは(5) エントリーその他の情報の不正確な取得またはその

ような情報の取得の失敗を含みますが、これらに限りません)について一切責任を負いません。

提出された提出書類および登録書類は運営会社の単独の所有物となり、受領確認や返却はされません。入賞候補者は身分証明書の提示を求められることがあります。また運営会社は入賞候補者に対し、入賞したエントリーに関連する電子メールアドレスやパスワードの正当なアカウント保有者であることを示す証拠の提出を求めることがあります。

19.入賞候補者の検証

すべての入賞候補者は運営会社による検証を受けるものとし、その決定は最終的なものとなります。運営会社は、検証の方法を独自に決定します。入賞候補者は、その適格性が検証され検証完了の通知を受けるまでは賞金を獲得することはできません。運営会社は、スクリーンショット、宣誓供述書またはその他の勝利の証拠を、自らが行う検証プロセスの代わりとして受け入れることはありません。入賞候補者には、本大会期間の終了後15営業日以内に、登録フォームに記載された住所宛に電子メール(または翌日配達郵便)で通知します。入賞候補者は、(i)本公式ルールに従わない場合(もしくはその他の形で不適格と判断された場合)、(ii)賞金獲得通知の送信(郵送の場合は受領)から10日以内にこれに返信しない場合もしくは電子メールで送信された賞金獲得通知が3回試行された後に配信不能として返送された場合、または(iii)何らかの理由で賞金が交付不能である場合には、失格となります。運営会社が入賞候補者に通知し、賞金の授与を試み、またはその他の方法で連絡を取ろうとした場合において、かかる入賞候補者がその後失格となった場合、運営会社は、合理的な経営判断に基づいて、その単独の裁量により賞金の処分を決定するものとします(たとえば、単独の裁量で賞金を他の団体に寄付することを選択することができます)。賞金の獲得は、本公式ルールに定めるすべての要件を満たすことが条件となります。入賞者は、本大会への参加(賞金の受領を含みます)に関連する本公式ルールに定めのない一切の費用(食事代やチップ等)を単独で負担するものとします。

20.追加条件

参加者は、本大会に参加することにより、本公式ルールおよび本大会に関するすべての事項について最終的かつ拘束力ある決定権を有する運営会社の決定に、完全かつ無条件に同意したものとみなされます。

運営会社は、入賞候補者および同伴者のあらゆる記録(民事・刑事裁判記録、前科等を含みますが、これに限りません)について身元確認を行う権利を有し、入賞候補者および同伴者はかかる身元確認に応じることに同意するものとします。法律上必要な範囲内で、入賞者および同伴者はこの身元確認の実施を承認しなければなりません。運営会社はまた、入賞者および同伴者が面接の際に運営会社に提供した情報を裏付けるために必要なあらゆる手段を講じることができます。この点に関して、入賞者および同伴者は、運営会社がかかる調査を実施できるよう、必要な連絡先および情報を提供する義務を負います。運営会社は、身元確認に基づいて(その単独の裁量で)入賞者および同伴者を失格とし、代替りの者を選定する権利を有します。

注意:意図的に本大会の合法的な運営を妨害したりウェブサイトを変更または損傷したりしようとする者は、民事上・刑事上のペナルティや罰金の対象となる可能性があり、運営会社は法律で認められる最大限の範囲でそのような者に損害賠償を請求す

る権利を有します。

21. 免責および補償

プレイヤーは、本大会に参加することや賞金を受け取ることにより、本大会（もしくはこれに関連する活動）への参加または賞金の受領、保有、使用もしくは悪用に全体的または部分的に、また直接的または間接的に起因して発生する、参加者またはいずれかの個人もしくは団体に対する責任、これらの傷害、死亡、損失または損害について、運営会社、ホスト、それらの各関連企業ならびにそれぞれの役員、取締役、従業員および代理人のすべて（以下「被免責当事者」と総称します）を免責し、補償し、これらに損害を与えないことに同意することとなります。

22. 責任制限

被免責当事者は、プレイヤーのミス、または本大会に関連する機器、ハードウェア、ソフトウェアもしくはプログラミングによって生じた不正確な情報、賞金の受領、所持、悪用もしくは使用、または本大会もしくは本大会関連の活動への登録もしくは参加に、全体的または部分的に、また直接または間接的に起因して発生した、人身傷害もしくは死亡を含む、人や財産に対するあらゆる種類の傷害、損失もしくは損害、あるいはパブリシティ権、名誉毀損もしくはプライバシー侵害または商品の配送に基づく請求について、一切の責任を負わず、またお客様は、非免責当事者に損害を与えないものとします。天災、戦争行為、自然災害、潜在的なもしくは現実の公衆衛生上の危機（伝染病、パンデミックおよびこれらに伴う休業や自宅待機命令を含みますが、これらに限定されません）、天候またはテロ行為による中止、遅延または中断により、本大会が予定通りに実施できない場合または賞金が授与できない場合、被免責当事者は一切の責任を負いません。また被免責当事者は、本大会に関して使用されるサービスまたは設備機器の使用不能または中断（(1) ネットワーク、サーバー、インターネット、ウェブサイト、話、衛星、コンピューターまたはその他の接続の障害、(2) 電話、衛星、ハードウェア、ソフトウェアまたはその他の機器の不具合、(3) 文字化け、誤送信もしくは通信の乱れまたは移動速度の渋滞、(4) 人為的、技術的、機械的または電子的なその他のあらゆるエラー、あるいは(5) エントリーその他の情報の不正確な取得またはそのような情報の取得の失敗を含みますが、これらに限りません）について一切責任を負いません。本大会に参加することにより、お客様は、いかなる種類の傷害、損害または損失（本大会に関連するウェブサイトやソフトウェアプラットフォームへのアクセスや使用、またはこれらのウェブサイトやソフトウェアプラットフォームからのダウンロードやダウンロードした資料の印刷に起因して発生した、死亡を含む、人や財産に対する直接的、間接的、偶発的、結果的、懲罰的な損害を含みます）についても、被免責当事者が責任を負わないことに同意することとなります。上記を制限することなく、本大会に関するすべてのもの（本大会関連のウェブサイトまたはソフトウェアプラットフォームおよびすべての賞金を含みます）は、明示的または黙示的ないかなる保証（商品性、特定目的への適合性または権利侵害の不存在に関する黙示保証を含みますが、これらに限りません）もなく、「現状有姿」で提供されます。一部の法域では、付随的損害もしくは派生的損害に対する責任の制限もしくは除外または黙示保証の除外が認められない場合があるため、上記の制限または除外の一部が適用されないことがあります。これらの制限または除外に関する制約や制限については、現地の法律をご確認ください。

23. 紛争／法の選択

本公式ルールは、日本国の法律に準拠し、同法に従って解釈されるものとし、プレイ

ヤーは日本の対人管轄権に服するものとします。プレイヤーは、日本に所在する裁判所が、プレイヤーが当社に対して提起した請求につき本公式ルールに起因または関連して発生した紛争に対して専属管轄権を有すること、ならびに当社がプレイヤーに対して提起した請求に対して非専属管轄権を有することに、取消不能の形で同意するものとします。またプレイヤーは、プレイヤーが当社に対して指定した、プレイヤーの住所地の国または地域における郵便による令状の送達を受け入れることに同意するものとします。当事者はここに、陪審裁判を放棄します。

24. プライバシー

本大会の一環としてプレイヤーから提出された個人情報は、本大会の運営、入賞者の選定および賞金の授与に使用され、TPCのウェブサイト(<https://www.pokemon.co.jp/privacy/>)に掲載されている同社のプライバシーポリシー、Discordのウェブサイト(<https://discord.com/privacy>)に掲載されている同社のオンラインプライバシーポリシー、DeNAのウェブサイト(<https://dena.com/jp/privacy/>)に掲載されている同社のプライバシーポリシー、ESLのウェブサイト(<https://esl.com/privacypolicy/>)に掲載されている同社のプライバシーポリシー、JCGのウェブサイト(<https://jcg.co.jp/privacy-policy>)に掲載されている同社のオンラインプライバシーポリシー、Start.ggのウェブサイト(<https://www.start.gg/about/privacy>)に掲載されている同社のオンラインプライバシーポリシーに従って取り扱われます。また、Sky eSportsはESLのウェブサイト(<https://esl.com/privacypolicy/>)に掲載されている同社のプライバシーポリシーに従って個人情報を取り扱います。

25. 入賞者リスト

WCSを除く本大会の入賞チームは(<https://pokemonunite-wcs-asia.com/>)でご覧いただけます。入賞チームは入賞チームに所属する選手の検証が完了した後に公開されます。

26. 本公式ルールの変更

運営会社は本公式ルールを変更する権利を有する。運営会社は本公式ルールを変更した際には、公式ウェブサイト等の手段で告知する。

変更後の本公式ルールは告知の時点から発効する。

27. 言語について

本公式ルールは様々な言語で提供されます。これらのルールの翻訳によって矛盾が発生した場合は、本ルールセットの日本語版が優先されるものとします。

28. 著作権

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

©2021 Tencent.

ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

Google Play は Google LLC の商標です。

29. 本地域

- 日本
 - 日本
- 韓国
 - 韓国
- Asia Pacific - East
 - 台湾地区・香港特別行政区・マカオ特別行政区・フィリピン
- Asia Pacific - West
 - インドネシア・シンガポール・タイ・マレーシア
- インド
 - インド

附則

2023年 5月17日 : 本公式ルール第5稿を規定し実施する。