

# Pokémon UNITE Asia Champions League 2025

## Winter Tournament

# 大会規約

## 1. はじめに

### 1.1 大会運営・管理

このWEBサイトで運用される大会「Pokémon UNITE Asia Champions League 2025 Winter Tournament」(以下、Winter Tournament 2025)は、株式会社ポケモン及び同社の委託する企業で構成される大会運営組織(以下、大会運営)が運営及び管理を行う。

本大会へ参加した時点で、後述の大会規約(以下、大会ルール)、及び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する。本大会規約はオープン参加大会(日本地域)を対象としたものである。

### 1.2 参加資格

- a. 全ての参加者は、本大会のエントリー開始日より前に16歳に達している必要がある。本プログラムに参加するすべての選手は、日本に居住している必要がある。
- b. 選手は期間中にPUACL 2025に関連する1つの国または地域の大会にのみ、参加することができる。
- c. すべての選手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らない。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る。
- d. 居住地とは、一時的な便宜のために期間を定めて滞在している拠点ではなく、生活の本拠と一致するものを指す。運営会社から居住地の証明を求められた場合には、速やかに生活の本拠を示す資料(公共料金の支払明細書や、居住地の住所が記載されている学生証やパスポート等)を提出する必要がある。
- e. 居住地で未成年者である選手の参加には選手の親権者またはそれに準ずる者が必要となる。未成年者が入賞候補者に選ばれた場合、選手の親権者またはそれに準ずる者は、選手のために、また自分自身のために、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らない。
- f. エントリー時および本大会期間中に、有効なJCGアカウントを有すること。
- g. 本大会に応募する時点で、居住国におけるデジタル同意の最低年齢に達していること。

- h. 大会運営が指定するアプリケーションを導入し、大会運営と意思疎通が取れること。
- i. 本大会に応募する時点で、参加するチーム(以下、チーム)に18歳以下の選手が含まれる場合は、その対象となる保護者より参加承諾を得ていること。
- j. 日本語での読み書きによりコミュニケーションが可能であること。
- k. 全ての参加者は、本大会で自身が行う試合の一部、または試合の全てが、ストリーミング放送されることに同意を行えること。
- l. PUACL 2025開催期間中に関連する全てのオンライン大会及びオフライン大会(第3項参照)に参加できること。
- m. PUACL 2025 日本リーグに選手/関係者として参加をしていないこと。
- n. 本大会 Day2に出場する場合は本大会 Day1にて本大会 FINALへの出場権を獲得していないこと。

### 1.3 運営会社と参加制限

The Pokémon Company(以下「TPC」という)、DeNA Co., Ltd.(以下「DeNA」という)、JCG Co., Ltd.(以下「JCG」という)、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者(以下「運営会社」と総称する)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する。

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指す)および同居者は、本大会への参加資格を有さない。

- a. このルールの免除申請は競技会の前に行わなければならない。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する。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る。

### 1.4 大会運営と規則

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する。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る。

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、中断することができる。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する。

## 2. クライアント

本大会で使用するタイトル及びバージョンは、Nintendo Switch版、またはスマートフォン版『Pokémon UNITE(以下、本タイトル)』の最新バージョンとする。

## 3.Winter Tournament 2025 大会構造

- オープン参加大会
  - a. 開催時期:2024年12月 ~ 2025年2月
  - b. 開催地域:日本
  - c. 開催フォーマット:オープン参加形式
  - d. 本大会の優勝チームには、「PUACL 2025 FINALS」への出場権が与えられる

## 4. 大会形式

### 4.1 日程

本大会の日程は下記の日程で行われる。

- Winter Tournament 2025 Day1
  - 日程:2024年12月1日(日)
  - エントリー期間:2024年11月1日(金) ~ 2024年12月1日(日)10時00分(予定)まで
  - 抽選結果発表:2024年 12月1日(日)10時30分(予定)
- Winter Tournament 2025 Day2
  - 日程:2025年1月12日(日)
  - エントリー期間:2024年12月1日(日) ~ 2025年1月12日(日)10時00分(予定)まで
  - 抽選結果発表:2025年 1月12日(日)10時30分(予定)
- Winter Tournament 2025 FINAL
  - 日程:2025年2月2日(日)
  - 大会概要:Day1・Day2 のFINAL出場権獲得チームが出場(第5項参照)  
※大会日程は変更される可能性がある。  
※各大会の出場可能チーム数は運営により決定され、直前及び大会終了後に変更される場合がある。

### 4.2 エントリー

- a. エントリーは、すべて本大会のエントリーサイトにて行う。
- b. 本大会に参加する選手は参加資格(第1.2項参照)を満たさなければならない。

- c. エントリー時には、以下項目について登録しなければならない。
  - i. トレーナー名
  - ii. トレーナーID
  - iii. Discordアカウント
  - iv. 性別
  - v. 生年月
  - vi. 居住国
  - vii. 選手アンケート
- d. エントリー時にチームは、自身のチームまたはメンバーの大会での大会実績やゲーム内実績の情報を記入することができる。
  - i. 実績のあるチームが抽選等を理由に落選となる可能性が生じた場合、大会運営は対象チームに対して救済処置を行う権利を有する。
  - ii. 救済措置は、公式大会、ゲーム内実績(ランクマッチポイント、ランキング等)を考慮する。
- e. エントリー後は、運営事務局からの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更してはならない。
- f. 運営事務局はゲーム内の名前について変更を要請でき、選手はその要請に従わなければならない。
- g. エントリー締め切り後の登録情報の変更は原則認められない。

### 4.3 進行

- 試合は本タイトルにおける10分のオンライン対戦を指す。
- マッチはトーナメントにおける勝利チームを決定する対戦を指す。
- 当選チーム確定後に欠場チームが出た場合でも再抽選は行わない。

### 4.4 大会形式とマッチ形式

本大会では以下の大会形式で形成され、以下のマッチ形式を使用する。

- a. Winter Tournament 2025 Day1・Day2
  - i. スイスドロー(以下「SD」といいます)
    - i. 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)だけマッチを行う。
    - ii. マッチの回数は運営が定めるものとする。マッチの回数は、チェックインを行ったチーム数によって定められる。
      - 1. 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。

2. 大会参加者のMW%(マッチ・ウィン・パーセンテージ)を計算する。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(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る。
- iii. 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%。
- iv. OpMW%とMW%に関する例
  1. 5勝2敗の場合、試合数が7、勝ち数が5のため $5/7*100$ でMW%は71%となる。
  2. 試合数が7、勝ち数が5の2チームで順位を争う例
    - a. 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%となる。
    - b. 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%となる。
      - i. この場合はOpMW%の値が大きいチームAがチームBより順位が高くなる。
    - c. 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)
      - i. 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%となる。
    - d. 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%
      - i. 定められたMW%の下限の値になる。
    - e. 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る。
  - v. 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る。
  - vi. 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する。
  - vii. 全てのマッチは最大3試合行い、2試合先取勝負とする。(BO3形式)
  - viii. 各オンライン大会の上位チームのメンバー全員は後日行われるWinter Tournament 2025 FINALへの出場権を獲得する。

b. Winter Tournament 2025 FINAL

  - i. 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)。
  - ii. 全てのマッチは2試合先取勝負(以下「BO3」といいます)で行われる。

- iii. 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する。
- iv. 優勝したチームメンバー全員は後日行われるPUACL 2025 FINALSへの出場権を獲得する。

#### 4.5 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る。
- 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る。
- 遅刻に対しては、運営会社の判断で罰則を課すことがある。

#### 4.6 ロビーの設定

- a. 全ての対戦は「大会用のカスタムロビー」を使用すること。
- b. 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すること。
  - i. 日本地域:AS02
- c. 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すること。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を行うこと。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、試合を行うこと。
- d. 全ての試合は「ティア蒼空遺跡(ドラフトモード)」を使用すること。
  - i. 全もちものグレードMAX
  - ii. もちもの全開放
  - iii. ユナイトライセンス全開放
  - iv. バトルアイテム全開放
- e. 各試合はBO3で実施され、2試合先取をしたチームが勝利となる。
  - i. BO3の1試合目のサイド選択はランダム、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される。

#### 4.7 制限事項

以下制限事項及び、ガイドラインは予告なく変更される場合がある。

- a. ポケモン:使用禁止を受けていない全てのポケモン。(詳細は第4.8項参照)
- b. ポケモンサポートメダル:本大会において禁止。
  - i. 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るが、異なる対戦ルールで試合を行い、試合が終了した場合には、その試合結果は有効となる。

## 4.8 使用ポケモンについて

- a. 全ポケモンを使用可能とするが、運営会社の判断により使用禁止ポケモンを追加する場合があります。
- b. その他ポケモン、持ち物、バトルアイテム、わざ、わざの組み合わせ、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る。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る。

## 5. 権利

### Winter Tournament 2025 FINALへの出場権獲得チームのメンバー変更について

- a. Winter Tournament 2025 FINALへの出場権を獲得したチームはロスターロックされ、このロスターロックはPUACL 2025 FINALSが終了されるまで継続される。
  - i. 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ない。
- b. 5人で構成されるチームがWinter Tournament 2025 FINALへの出場権を獲得した場合、出場権を獲得した時点から、1名までのメンバーを追加申請する権利が与えられる。
- c. 追加するメンバーの対象者はWinter Tournament 2025 FINALへの出場権を獲得していない全てのプレイヤーから選択することができる。
  - i. 参加資格(第1.2項参照)を満たしていないプレイヤーをメンバー変更の対象とすることはできない。
  - ii. メンバー変更が承認された場合、以降メンバー変更を行うことはできない。
- d. 5人で構成されるチームがPUACL 2025 FINALSへの出場権を獲得した場合、出場権を獲得した時点から、1名までのメンバーを追加申請する権利が与えられる。
- e. 追加するメンバーの対象者はPUACL 2025 FINALSへの出場権を獲得していない全てのプレイヤーから選択することができる。
  - i. 参加資格(第1.2項参照)を満たしていないプレイヤーをメンバー変更の対象とすることはできない。
  - ii. メンバー変更が承認された場合、以降メンバー変更を行うことはできない。
- f. 運営会社は、その単独の裁量で、メンバー変更申請を承認または拒否することができる。

## 6. チーム・選手

- a. 本大会に参加するチームはリーダー・サブリーダーを含む5~6名の選手により構成されていること。
- b. リーダーまたは、サブリーダーは大会当日の参加意思表示(チェックイン)、試合結果の報告、運営との連絡作業を担うこと。
- c. 試合にはチーム内から5人の選手が出場すること。大会運営を除き、試合に参加する5名以外がカスタムロビーに入室することは認められない。
- d. 選手は同時に複数のチームに所属しないこと。
- e. エントリー時に登録するトレーナー名はゲーム内のトレーナー名と合わせること。
- f. 大会当日はゲーム内のトレーナー名と大会サイトのプロフィール登録欄のトレーナー名を必ず一致させること。
  - i. 事前のエントリー情報とトレーナー名の一致が確認されない場合には、原則当該選手の試合への出場は認められない。

## 7. チーム名・トレーナー名

選手は下記の禁止条件に該当しないトレーナー名、及びチーム名を決定しなければならない。禁止条件に該当すると判断された場合、大会運営はトレーナー名、及びチーム名を編集する権利を有する。選手は大会運営にトレーナー名の変更を指示された場合、これに従わなければならない。また、それによる負担は選手自身で負担するものとする。

- a. 第三者権利に保護されている場合、また選手が書面上の許可を得ていない場合。
- b. 何らかのブランドと類似または一致している場合。
- c. 本人を除いて現実の人間と類似または一致している場合。
- d. 法令または公序良俗に反する場合。
- e. 商用(例:製品名)または、中傷、軽蔑、攻撃性、卑猥、わいせつ、憎悪扇動、マナー違反などの要素を含むあらゆるチーム名、トレーナー名は禁止する。上述の条件を回避するために代替りのスペル、無意味な文字列、間違ったスペルを使用することも違反である。
- f. 上記の他、大会運営により不適切であると判断された場合は、必要であれば大会運営は上記の禁止条件を拡大、変更、取り換える権利を有する。

## 8. 個人配信

- 本大会の試合映像を撮影、配信する際には株式会社ポケモンが規定する「[Pokémon UNITEの動画や静止画の利用に関するガイドライン](#)」を遵守すること。



- 選手による配信は本大会の試合に関係するゲーム映像に5分以上のディレイを挿入すること。ディレイが挿入できない場合は配信を中止しなければならない。
- 大会運営は個人配信を行う選手に対して、配信停止やディレイ挿入の指示ができるものとする。
- 個人配信の録画の公開については制限を設けないものとする。

## 9. 公式ストリーミング放送

- 本大会では全ての試合の内容が、運営チームによってストリーミング放送される可能性があり、全ての参加者は、本大会で自身が行う試合の一部または全てが、ストリーミング放送されることに同意したものとする。
- 配信試合の選定は、試合当日に運営から指示があり、速やかに対応を行うこと。また、それらに対する拒否は認められない場合がある。

## 10. 注意事項

- a. 試合中のボイスチャットの利用は可能とする。
  - i. 大会運営は選手用のボイスチャットツールの準備を行わないため、各チームで準備すること。
  - ii. 原則として、試合中には試合に出場する5人の選手のみがボイスチャットへの入室及び発言を行うこと。
- b. 試合結果の報告にはスクリーンショットまたは画像の提出が必要となるため、選手は大会中に行われる各試合結果のスクリーンショットまたは画像を提出できるようにしなければならない。

## 11. 大会Discordサーバー

- a. 大会進行はチャットアプリケーション『Discord』を用いて行われる。( [Discord公式ホームページ](#) )
- b. Discord上では大会進行に関する重要な連絡が行われるため、事前にインストールアカウントの作成を行い、動作確認を行うこと。
- c. リーダー・サブリーダーは大会運営から通知された大会Discordサーバーに接続を行うこと。
- d. Discordサーバーのニックネームは登録選手名と同名に設定すること。

## 12. 選手の集合

- a. リーダー・サブリーダーは、大会運営が指定する時間にDiscord上のアナウンスを確認する。
- b. 参加選手による日程及びタイムテーブルの変更は受け付けない。
- c. 大会運営は、運営上やむを得ない場合には日程及びタイムテーブルを変更する。

## 13. 選手の欠場

選手の欠場、もしくは失格などにより大会進行途中に出場可能なメンバーが5人を割ってしまった場合は不戦敗となる可能性がある。

## 14. 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となる。再試合については、大会形式毎に定められた【再試合申請可能ケース】(「第14.1項」参照)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る。

- a. チームは各マッチごとに【1回までの再試合申請権利】を持つ。
- b. 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】を消費する。
  - i. 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】の変更はできない。
- c. 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わない。

### 14.1 再試合申請可能ケース

対戦ルール(「第4.6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る。

- a. 登録外メンバーがいる状態で試合が開始された場合
  - i. 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る。
- b. 誤ったロビー機能の設定/ロビー状態(「第4.6項」参照)が「START」ボタン選択後に判明した場合

- i. 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る。
  - 1. 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らない。
  - 2. 「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る。
  - 3. 「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る。
  - 4. 「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、もちもの再選択が認められる。「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る。
- c. 誤ったサイド(先攻/後攻)で試合が開始された場合
  - i. 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る。
    - 1. 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らない。
    - 2. この場合、再試合時にポケモンの再選択は可能となる。
- d. 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
  - i. 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る。
    - 1. 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らない。
- e. 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
  - i. 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る。
  - ii. 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る。

## 14.2 想定される再試合が不可能なケース

- a. 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、再試合は行えない。

- b. 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ない。
- c. 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。
  - i. 当該選手は自身で試合への復帰を試みなければならない。
  - ii. 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らない。
- d. 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
  - i. 当該選手は自身で試合への復帰を試みなければならない。
  - ii. 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らない。
  - iii. 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SE形式時を除き再試合の申請が可能となる。「再試合の申請方法」(「第14.3項」参照)に則り、速やかに大会運営まで報告を行うこと。その際、【出場選手、もちもの、バトルアイテム、ポケモン】の変更はできない。
- e. 準備が完了していないにも関わらず、ロビー入室後に試合が開始された場合
  - i. 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る。

### 14.3 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うこと

- a. 問題内容の報告及び問題箇所(「第14.1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
  - i. 対戦ルール(「第4.6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
  - ii. 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
  - iii. 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る。

※ 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る。

※ 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る。

#### 14.4 注意事項

- a. 大会運営の定める対戦ルール(「第4.6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ない場合がある。
- b. 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う。
- c. 再試合の申請が正しく行われなかった場合には原則として試合を有効とする。
- d. 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らない。
- e. 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る。
- f. 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つ。

#### 14.5 プレイヤーに期待される事項

- a. 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らない。
  - i. 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。
  - ii. 正しい設定でロビーが作成されていること。
  - iii. 正しいサイド選択のロビー状態であること。
  - iv. 大会運営からの連絡に目を通してしていること。
- b. 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らない。大会運営はその問題を調査し、適切な対応を決定する。
- c. 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らない。
- d. 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。
- e. 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、再試合は行わない。

- i. 当該選手は自身で試合への復帰を試みなければならない。
- ii. 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らない。

## 14.6 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ない。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る。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行っ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る。
- 大会期間中の全ての裁定権は運営側にある。
- 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る。

## 15. 対戦環境・インターネット環境

選手は用意する端末、インターネット環境に対して責任を負うこと。

## 16. 禁止事項

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

### 16.1 罰則

- a. 選手が大会ルールに違反したと大会運営が判断した場合には、大会運営は選手に対して以下に定める罰則を与えることができる。
  - i. レベル1: 当該選手及びチームに対する警告
  - ii. レベル2: 当該選手が所属するチームの試合の敗北
  - iii. レベル3: 当該選手が所属するチームのマッチの敗北
  - iv. レベル4: 今後の公式大会への1ヶ月間の出場禁止処分
  - v. レベル5: 今後の公式大会への3ヶ月間の出場禁止処分

- vi. レベル6:今後の公式大会への6ヶ月間の出場禁止処分
  - vii. レベル7:今後の公式大会への永久的な出場禁止処分
- b. 大会運営は悪質さ、影響の大きさなどを総合的に考慮し該当レベル以上、以下の罰則を決定する権利を有する。大会運営は与えた罰則について公式ウェブサイト上などで当該内容を公表する場合がある。

## 16.2 大会規約

- a. 大会規約にて指定された、マッチ形式に従わないこと。
  - i. レベル1~3の罰則を状況により判断し科す
- b. 大会規約にて指定された、再試合の判断に従わないこと。
  - i. レベル1~3の罰則を状況により判断し科す

## 16.3 非道徳的な振る舞い

- a. 差別的、憎悪的、わいせつ、身体的に危険な、犯罪的、違法、その他好ましくない行為（不正行為等）に関与または奨励すること。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- b. 不道徳行為、非紳士の行為。
  - i. レベル1~3の罰則を状況により判断し科す

## 16.4 不正プログラム及びその疑い

- 不正プログラムは、容易に判断可能な場合は運営スタッフが確認次第、該当チーム/プレイヤーを大会失格とし、後述の大会ペナルティを科す。
  - 即座の断定が難しい場合、大会進行が長時間に渡って停止する可能性があるため、大会進行を優先し大会途中での裁定は行わないものとする。
  - 大会終了後に証拠（動画等）の提出を含めた受付を行い、提出された証拠を含めて大会運営が検証及び判断を行い、状況に応じて罰則を科す。また、検証対象は大会中のプレイに限られるものとする。
- a. 許諾されていない第三者のソフトウェアまたはその他の技術的方法（ボット、Mod、ハッキング及びスクリプト等）を利用して、本タイトルのアプリケーション等に改ざんを加えること。
    - i. レベル5~7の罰則を状況により判断し科す
  - b. 本タイトルを運営するサーバーに、誤作動、バグ、その他の不具合を発生させ得る行為。
    - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
  - c. 多数のデバイスに、過剰かつ不必要に本タイトルのアプリケーションをインストールすること。

- i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- d. 不正のプログラム、ツール、アプリ、その他名称等の如何を問わず、本タイトルの不正な利用を目的としたプログラム等を開発すること。また、そのようなプログラム等を他者に提供し、または、利用させること。
  - i. レベル5~7の罰則を状況により判断し科す
- e. 本タイトル上のデータの改変(データの改ざんを含む)、修正、翻案、二次的著作物の作成、逆コンパイル、逆アセンブル若しくはリバースエンジニアリング、またはこれらに類する行為。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- f. 上述の各行為を他者に行わせる、または、他者に行うように働きかけること。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- g. 他者が上述の各行為を行う際にこれを補助し、または、容易にするような行為。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- h. エミュレーターを使用して、大会参加を行うこと。
  - i. レベル2~7の罰則を状況により判断し科す

## 16.5 大会進行の妨害

- a. 試合中の故意の回線切断、クライアント終了をすること。
  - i. レベル3~6の罰則を状況により判断し科す
- b. 大会運営の本大会運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、本大会の運営を意図的に妨害すること。
  - i. レベル1~5の罰則を状況により判断し科す
- c. 大会運営の本大会運営上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営に虚偽の申告をすること。
  - i. レベル1~5の罰則を状況により判断し科す

## 16.6 その他

- a. 反社会的勢力(暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう)、または反社会的勢力と密接な関係を有する者と関係すること。
  - i. レベル7の罰則を科す
- b. 別の選手のアカウトを利用して出場すること。(替え玉行為)
  - i. レベル2~5の罰則を状況により判断し科す
- c. 手抜きプレイや意図的な敗北の働きかけなどを行うこと。(八百長行為)
  - i. レベル2~5の罰則を状況により判断し科す
- d. 対戦相手、他の選手、第三者との間で試合内容に関して何らかの約束をすること。



- i. レベル2~5の罰則を状況により判断し科す
- e. SNSにおいて、本大会及び本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- f. 大会運営の許可なく、一般に公開されていない大会情報を公開すること。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- g. 大会運営の許可なく、大会運営が管理する連絡手段を用いて特定企業や商品のPR活動を行うこと。
  - i. レベル1~7の罰則を状況により判断し科す
- h. あらゆる人物による大会を用いた賭博行為を行うこと。
  - i. レベル4~7の罰則を状況により判断し科す
- i. 第三者を利用して上記項目及びそれに準ずる行為を行うこと。
  - i. レベル4~7の罰則を状況により判断し科す

## 17. 一般規定

### 17.1 免責事項

ゲーム及びゲーム機器等のトラブルや天災等のやむを得ない事情が発生した場合、大会運営は試合及び本大会を延期・中断する場合があります。

大会運営の責任によらない不可抗力による本大会の延期・中断によって生じた損害や不利益について、大会運営は選手に対して一切の責任を負わない。また、選手間で生じたトラブル、選手が大会ルールに違反したことにより生じた損害や不利益について、大会運営は一切の責任を負わない。

### 17.2 本大会における個人情報の取り扱い

本プログラムの一環として、選手から提出された個人情報は、本プログラムの運営、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、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に従って取り扱われる。

選手は、ゲーム内トレーナー名を大会運営及び大会運営の委託を受けた第三者が作成する動画、ウェブサイト、本大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて使用される可能性があることを了承するものとする。

大会運営は、本大会を通じて取得した個人情報を、本大会と、これに関連するイベントの運営や連絡にのみ利用し、それ以外の目的では利用しない。

### 17.3 PUACL 2025 FINALSに向けた個人情報取得について

- a. 本大会でPUACL 2025 FINALSへの参加資格を獲得した選手の個人情報は、PUACL 2025 運営会社である「The Pokémon Company」、「DeNA Co.,Ltd.」に共有される。
- b. 個人情報は、PUACL 2025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に従って個人情報を取り扱う。

### 17.4 秘密情報の保持

選手は以下の項目の情報を除き、大会運営の許可なく大会運営との契約を通じて知り得た秘密情報を公開してはならない。また、本契約の履行以外の目的で使用してはならない。

- a. 選手が独自に開発した情報
- b. 取得した時に、既に公知となっていた情報
- c. 取得した後に、選手の責によらず公知、公用となった情報
- d. 正当な権利を有する第三者から守秘義務を負うことなく開示をされた情報本条の規定は、本大会終了後も有効に存続するものとする。

### 17.5 肖像権、パブリシティ権

選手は参加中の肖像・ゲーム内の名前及びプロフィール登録情報などの情報が大会運営が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて、今年度並びに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して運営事務局及び大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権、その他の権利を行使しないものとする。

### 17.6 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。

## 18. 大会規約の変更

大会運営は大会ルールを変更する権利を有する。

大会運営は大会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。

変更後の大会ルールは前項の告知の時点から発効する。

## 19. お問い合わせ

本大会に関するお問い合わせ : <https://discord.gg/FmKFhpcMxx>

お問合せ対応時間: 10:00~19:00(平日)

※ 土日祝のお問い合わせ内容は翌営業日以降に回答を行う。(大会当日を除く)

※ ご意見・ご要望や「本WEBサイト・本大会」と関係のない内容などに関しては、回答を差し控える場合があります。

### 附則

2024年11月1日(金): 本大会規約第1稿を規定し実施する。

2024年11月21日(木): 本大会規約第2稿を規定し実施する。