

ExCROSS BLUE LEAGUE Pokémon UNITE 部門 ルールブック

1 初めに

本ルールブックは、主催：中部テレコミュニケーション株式会社及びリーグ事務局（以下、「事務局」）が主催する「ExCROSS BLUE LEAGUE」の（予選及び決勝を含めて以下、「本リーグ」という）における必要事項を定めたものとする。事務局は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有する。

2 大会形式

2.1 大会スケジュール

エントリー受付： 2024年11月14日(木) ～ 12月11日(水)

1st ステージ_開幕戦 (ハイブリッド)： 2024年12月24日 (火)

1st ステージ (オンライン) 2025年1月6日 (月)

2025年1月26日 (日)

2nd ステージ(ハイブリッド)： 2025年2月2日 (日)

2025年2月8日 (土)

3rd ステージ(ハイブリッド)： 2025年2月16日 (日)

Final ステージ (オフライン) 2025年2月24日 (月・祝)

※ハイブリッド：オンライン、オフライン混同での開催方式

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻が重なった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などは、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。

2.2 エントリー

- (1) エントリーは、すべて「ExCROSS BLUE LEAGUE ([公式サイト](#))」より行う。
- (2) 本リーグのエントリー上限は最大128チームとする。
※エントリー状況により上限を変更する場合がございます。
- (3) 本大会に参加する選手は「大会概要 第4条 参加資格」の条件を満たさなければならない。
- (4) 1チーム5名から6名(うちリザーブ1名)でのエントリーを可能とする。
※4名以下、もしくは7名以上のエントリーがあった場合は無効とする。
- (5) 同一チームの参加者（以下「チームメンバー」）は同じ学校に所属している必要はない。
- (6) 1人の参加者が同じゲームタイトルの複数のチームにエントリーすることは不可とする。
- (7) 同一代表者から複数のエントリーが確認された場合、後に申請されたエント

リー登録情報を優先する。

※先に申請されたエントリー情報はキャンセルとする。

- (8) エントリー後は、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。
- (9) 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。
- (10) 128 チームを超えた場合、参加できるチームは抽選によってランダムに選ばれる。
- (11) 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。
- (12) エントリー締め切り後の登録情報の変更は認められない。
- (13) 急病等の理由により出場できなくなった場合、速やかに事務局へ連絡すること。

2.3 大会進行

- (1) 試合（以下、「マッチ」という）は、「Pokémon UNITE」における対戦を指し、マッチは1st ステージから Final ステージにおける勝利チームを決定する対戦を指す。
- (2) 試合の進行には『[Tonamel](#)』を使用する。
- (3) エントリー締め切り後、事務局にてチームのグループ分けを行いリーグ戦を実施。このリーグ戦を1st ステージと呼ぶ。
- (4) 1st ステージの上位 32 チームが2nd ステージへ進出。
- (5) 2nd ステージはシングルエリミネーショントーナメントにて実施。
2nd ステージを勝ち上がった8チームが3rd ステージへ進出。
- (6) 3rd ステージはダブルエリミネーショントーナメントにて実施
WINNERS 2 チーム / LOSERS 1 チームの計3チームがFinal ステージへ進出。
- (7) Final ステージは3rd ステージのダブルエリミネーショントーナメントを継続した形で実施。
会場：コミュファ eSports Stadium NAGOYA
- (8) 1st ステージは各試合 BO1、2nd ステージから Final ステージは各試合 BO3 で行う。
- (9) 各ステージに進む際に、上位チームから失格チームが発生した場合、繰り上げを行う。
- (10) 参加不可能な日程がある場合は不戦敗とする。
- (11) 1st ステージのリーグ内で上位同率が発生した場合、プレイオフを行う。プレイオフは同率チームの直接対決(BO1)とし、2nd ステージへ勝ち上がるチームを決定する。

※2nd ステージ進出チームは勝ち数、ゲーム内スコアの順番で決める。

(12) 2nd ステージに参加する選手は進出時に学生証の提出を行わなければならない。

また、学生証の提出が困難な場合、在学中である証明のできる身分証明書（在学証明書等）を提出すること。

※条件を満たさない選手が在籍していた場合は該当チームを原則失格とし、順位の繰り上げを行う。

2.4 概要

(1) 本大会では大会開催日までにリリースされるすべてのアップデート、パッチ及び、各ステージ初戦の14日以上前までにリリースされるポケモン・バトルアイテム・もちものを使用可能とする。

(2) 本大会で使用するタイトルおよびバージョンは、Nintendo Switch 版、又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。

※拡張機能を利用した PC 操作、PC 上でのエミュレータ利用などは原則禁止

(3) 事務局の判断により対戦形式・禁止ポケモン等が変更となる可能性が御座います。

2.5 ゲーム内設定

全ての対戦は大会用のカスタムロビーを使用する。各試合のルーム作成から試合開始までの手順は事務局のアナウンスに従うこととする。

(1) 1st ステージ

試合のゲーム設定は下記のとおりとなります。

サーバー：AS02 サーバー

試合形式：大会モード

マップ：ティア蒼空遺跡

対戦形式：ブラインドモード

ゲーム機能：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

(2) 2nd ステージ - Final ステージ

試合のゲーム設定は下記のとおりとなります。

サーバー：AS02 サーバー

試合形式：大会モード

マップ：ティア蒼空遺跡

対戦形式：ドラフトモード

ゲーム機能：全もちものグレード MAX

もちもの全開放

ユナイライセンス全開放

バトルアイテム全開放

(3) ドラフトモードの1試合目のサイド（先攻 / 後攻）選択はトーナメント表/リーグ表の上側、もしくは左側のチームが先攻とする。

2 試合目以降のサイド（先攻 / 後攻）選択については、前試合の敗北チームが選択することができる。

※設定内容、サイド選択は、事務局が独断により任意のタイミングで決めることができる。

※選手が任意に対戦環境を変更する行為は禁止とする。

2.6 禁止されるポケモン・アイテム等について

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すポケモン、もちものなどが存在する場合、運営は独自の裁量により当該ポケモン、もちものなどをリーグ期間中一定期間において使用禁止とする場合がある。

- (1) 使用禁止情報は運営より事前に告知を行う。
- (2) BAN/PICK 中に該当ポケモンを選択した場合は BAN/PICK フェーズのやり直しとする。なお、やり直しとなった際には、それ以前に決定していた BAN/PICK と同じポケモンを必ず選択することとする。
- (3) ゲーム開始時、当該もちものが確認された場合は、やり直しとする。なお、やり直しとなった際には、それ以前に決定していた BAN/PICK と同じポケモンを必ず選択することとする。

2.7 再試合再接続について

試合中に通信の不具合やクライアントエラーなどにより試合が中断した際は、運営の判断により試合の仕切り直しを行う場合がある。

試合の仕切り直しが発生した際は、BAN/PICK フェーズ後またはフェーズ途中で確定した BAN/PICK は仕切り直す試合前と同一の指定とする。

試合当日にゲームクライアント側にてサーバーメンテナンスなどでゲームがプレイ出来ない状況が発生した際には、試合実施を延期もしくは中止する場合がある。対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、プレイヤーは再接続を試みることができる。ただし、再接続中であってもゲームは進行し、その勝敗は結果として反映する。

2.8 判定による勝利の基準について

運営が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、運営は再試合を実施する代わりに判定によって一方のチームの勝利を認定することが出来る。また、プレイ時間（ゲーム時計）の5分（00:05:00）を超えた場合、運営はその単独の裁量により、一方のチームの敗北が合理的に確かに避けられないと判断することが出来る。

チーム間のゲームスコアの差異が33%を超えた場合に合理的な確かさとして判断

する。

3 チーム名・プレイヤー名

選手は、登録するプレイヤー名及びトレーナーID をゲーム内のものと一致させること。また、下記の禁止条件に該当しないプレイヤー名、及びチーム名を決定すること。以下禁止条件に該当する場合、事務局はプレイヤー名、及びチーム名の変更を求めることができ、チーム及び所属選手はこれに従わなければならない。それによる負担は選手自身で負担するものとする。

- (1) 第三者権利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。
- (2) 何らかのブランドと類似または一致している場合。
- (3) 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。
- (4) 法令または公序良俗に反する場合。
- (5) 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、プレイヤー名は禁止する。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。
- (6) 上記の他、事務局により不適切であると判断された場合は必要であれば事務局は上記の禁止条件を拡大、変更、取り換える権利を有する。

4 配信

4.1 公式配信

- (1) 本大会では、カスタムバトル内の「カメラマン」を使用し観戦・配信を行う。
- (2) 全ての選手は、大会で行われる試合の全ての内容が、ストリーミング放送及び、報道並びに情報メディアにおける商業的利用に同意したものであるとする。
- (3) 大会参加者に対してインタビューが行われる場合がある。全てのチームはこれに応じなければならない。

4.2 個人配信

本大会の試合映像を撮影、配信する際には 5 分ディレイをかけたうえで、「[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。

5 注意事項

- (1) 試合中のボイスチャットの利用は可能とする。
※事務局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。
※事務局の判断によりボイスチャットの形式が変更となる可能性が御座います。
- (2) 試合結果の報告にはスクリーンショットまたは動画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動画を提出

できるようにしなければならない。

6 大会 Discord サーバー

- (1) 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。
- (2) 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やアカウントの作成を行い、動作確認を行うこと。
- (3) 選手は事務局から通知された大会 Discord サーバーに接続を行うこと
- (4) 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
([Discord 公式ホームページ](#))

7 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 名を割ってしまった場合は不戦敗となる。

また、事務局により大会進行が厳しいと判断される場合は不戦敗となる。

8 再試合の判断

- (1) 選手同士が正常に試合を開始し、操作が可能となった段階で原則的に試合は有効とする。
- (2) 選手が対戦に接続できなかった場合、当該チームは事務局に速やかに報告を行わなければならない。
また、その状態のゲーム画面を撮影し、Discord 上で事務局に提出すること。
この時、各チームは一度まで再試合の申請をすることができる。その際使用するポケモン・バトルアイテム・もちものは変更することはできない。
- (3) 試合開始後に通信の切断や端末の動作不良などの理由により試合の続行ができなくなった場合でも、試合の停止、再試合は行わない。
当該選手自身で試合への復帰を試みること。
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。
試合開始後に設定の相違が判明した場合、直前の試合を無効とし再試合を行う。
※Final ステージのみその限りではない。
- (4) この場合、その状態のゲーム画面を撮影し、Discord 上で事務局に対し速やかに報告を行わなければならない。この再試合は一度しか行われず、二度誤ったルーム設定の報告が同一の条件で申請され、これが受理された場合、ルーム作成チームを失格とする。
ルーム作成チームは二度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、スクリーンショットを提出しなければならない。
再試合の申請が行われなかった場合や、正しく申請されなかった場合は原則試合を有効とする。
- (5) 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）が発生し試合の開始、続行が不可能となった選手がいる

場合、当該選手またはチームは可能な限り事務局に速やかに報告を行わなければならない。

報告を受けた場合、事務局は協議のうえで再試合についての判断を行う。

(6) 再試合時にはポケモン・バトルアイテム・もちものの変更はできない。

9 証拠の提出

事務局へ何らかの報告を行う場合はゲーム画面を撮影し証拠として当該試合終了後 15 分以内に提出しなければならない。

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。

事務局の判断に対し、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、事務局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。

10 対戦環境

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。

11 罰則

11.1 前提

(1) 選手が大会ルールに違反したと事務局が判断した場合には、事務局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。

レベル 1：当該選手およびチームに対する警告

レベル 2：当該選手が所属する選手のゲームの敗北

レベル 3：当該選手が所属するチームのマッチの敗北

レベル 4：今後の本リーグへの 1 年間の出場禁止処分

レベル 5：今後の本リーグへの 3 年間の出場禁止処分

レベル 6：今後の本リーグへの永久的な出場禁止処分

(2) 事務局は悪質さ、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。

(3) 事務局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。

事務局は禁止事項に該当する行為に対して、事務局単独の裁量で罰則を科す。

11.2 罰則概要

(1) 大会概要およびルールブックにて指定された対戦形式に従わないこと。

1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す

(2) 大会概要およびルールブックにて指定された再試合の判断に従わないこと。

1) レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す

11.3 非道徳的な振る舞い

(1) 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）に関与又は奨励すること。

1) レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(2) 不道徳行為、非紳士的行為。

1)レベル 1~3 の罰則を状況により判断し科す

11.4 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事務局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。

(1) 許諾されていない第三者のソフトウェア又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。

1)レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す

(2) 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。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(3) 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、又は、利用させること。

1)レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す

(4) 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、又はこれらに類する行為。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(5) 上述の各行為を他者に行わせる、又は、他者に行うように働きかけること。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(6) 他者が上述の各行為を行う際にこれを補助し、又は、容易にするような行為。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(7) エミュレーターを使用して、大会参加を行うこと。

1)レベル 2~6 の罰則を状況により判断し科す

11.5 大会進行の妨害

(1) 試合中の故意の回線切断、クライアント終了をすること。

1)レベル 3~6 の罰則を状況により判断し科す

(2) 事務局の本事務局上必要な指示、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。

1)レベル 1~5 の罰則を状況により判断し科す

(3) 事務局の本事務局上必要な質問に適切に回答しないこと。また、事務局に虚偽

の申告をすること。

1)レベル 1~5 の罰則を状況により判断し科す

11.6 その他

(1) 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。

1)レベル 6 の罰則を科す

(2) 別の選手のアカウントを利用して出場すること（替え玉行為）。

1)レベル 2~5 の罰則を状況により判断し科す

(3) 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）。

1)レベル 2~5 の罰則を状況により判断し科す

(4) 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。

1)レベル 2~5 の罰則を状況により判断し科す

(5) SNS において、本大会および本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(6) 事務局の許可なく、一般に公開されていない大会情報を公開すること。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(7) 事務局の許可なく、事務局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。

1)レベル 1~6 の罰則を状況により判断し科す

(8) あらゆる人物による大会を用いた賭博行為を行うこと。

1)レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す

(9) 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。

1)レベル 4~6 の罰則を状況により判断し科す

12 本ルールブックの変更

事務局は大会ルールを変更する権利を有する。

事務局は大会ルールを変更する際には各チームに通知を行い、公式ウェブサイト・Discord 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。

13 お問い合わせ

本大会に関するお問い合わせ：555-EBL@nt.ctc.co.jp

対応時間：10:00~17:00（月~金（祝日除く））

土日祝にお問い合わせいただいた内容は翌営業日以降にて回答させていただきます。

お問い合わせのご返信は、お問い合わせの内容により前後する可能性がございます。ま

た、お問い合わせ状況により返信にお時間を要す場合があることをご了承ください。
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
を差し控えさせていただきます。

付随

	発行日	改訂内容
第 1 稿	2024/11/13	第 1 稿発行
第 2 稿	2024/11/15	2.3 表現修正 (前) 大会運営には『Tonamel』を使用する。 (後) 試合の進行には『Tonamel』を使用する。 2.5 追記 全ての対戦は大会用のカスタムロビーを使用する。各試合のルーム作成から試合開始までの手順は事務局のアナウンスに従うこととする。 2.7 誤字修正 (前) 合中 (後) 試合中 4.1 一部削除 (削除内容) 大会参加者は、事務局の指定するアカウントからのフレンド申請を承認しなければならない。
第 3 稿	2024/11/27	2.2 誤字修正 (前) 「大会概要 第 3 条 参加資格」 (後) 「大会概要 第 4 条 参加資格」 2.2 表現修正 (前) 定員を超えた場合 (後) 128 チームを超えた場合 2.7 表現修正 (前) 運営側で設定した振替日に試合を行う。 (後) 試合実施を延期もしくは中止する場合がある。 (前) ただし、ポーズを開始し 5 分以内に復帰が出来なかった場合は、当該選手の所属するチームはいかなる理由においても敗北扱いとする。 (後) ただし、再接続中であってもゲームは進行し、その勝敗は結果として反映する。 5 誤字修正 (前) 画像 (後) 動画

		11 修正 全ての罰則について、レベル6に収まるよう再定義。
--	--	-----------------------------------