

モンストプロツアー
2019-2020
ルールブック

2020年1月7日改定

目次

前文〔言葉の定義〕	4
第1条〔参加資格〕	4
第2条〔チーム〕	4
第1項〔チーム要項〕	4
第2項〔メンバー変更および追加登録〕	4
第3項〔メンバー申請期間〕	4
第4項〔チーム名及び選手名〕	5
第5項〔チーム所有権〕	5
第6項〔チームの放棄及び譲渡〕	5
第7項〔スポンサー権〕	5
第8項〔スポンサーの制限〕	5
第3条〔大会メンバー〕	5
第1項〔登録人数〕	5
第2項〔登録期間〕	6
第3項〔ポジション〕	6
第4条〔ツアー形式〕	6
第1項〔ツアー構造〕	6
第2項〔シーズン期間〕	6
第3項〔大会数〕	6
第4項〔ポイント〕	6
第5項〔タイブレーク〕	6
第5条〔試合環境〕	7
第1項〔試合端末〕	7
第6条〔対戦方式〕	7
第1項〔試合構成〕	7
第2項〔タイムアタック Round〕	7
第3項〔タイムアタックによる勝敗〕	7
第4項〔バトル Round〕	8
第5項〔バトル Round の勝敗〕	8
第7条〔ステージ〕	8
第1項〔タイムアタック Round で使用するステージ〕	8

第2項〔バトル Round で使用するステージ〕	8
第8条〔モンスター〕	8
第1項〔使用不可モンスター〕	8
第2項〔モンスターの選択〕	8
第9条〔ピックシステム〕	9
第1項〔ピックモンスターの事前エントリー〕	9
第2項〔先攻後攻の決定〕	9
第3項〔モンスターの選択順〕	9
第4項〔モンスターの選択〕	9
第5項〔選択時間超過〕	9
第10条〔試合の成立〕	10
第1項〔試合の成立〕	10
第2項〔異常の申告〕	10
第11条〔再試合〕	10
第12条〔不戦敗〕	10
第13条〔ペナルティの付与〕	11
第14条〔職業倫理に反する行為および反則行為〕	11
第1項〔ルールに基づく責任〕	11
第2項〔嫌がらせ〕	11
第3項〔性的嫌がらせ〕	11
第4項〔差別及び中傷〕	11
第5項〔XFLAG eSports による罰則〕	11
第6項〔選手による言動の調査〕	11
第7項〔犯罪行為〕	12
第8項〔不道徳行為〕	12
第9項〔守秘義務〕	12
第10項〔贈賄〕	12
第11項〔引き抜き及び買収の禁止〕	12
第12項〔不遵守〕	12
第13項〔書類提出等、その他の要請〕	12
第14項〔賭博への関与〕	12
第15条〔ペナルティ〕	13
第16条〔公表権〕	13
第17条〔参加規約の順守〕	13
第18条〔ルール〕	14
第1項〔最終決定権〕	14
第2項〔ルールの変更〕	14

前文〔言葉の定義〕

1. ゲーム・・・バトルラウンド中の1つのステージにおける対戦。
2. 試合・・・ゲームによって構成され2チーム間で勝敗を決めるもの。
3. 大会・・・タイムアタック Round (TA) とバトル Round (BR) で構成されるもの。
4. レギュラーシーズン・・・各地域で行われる一連の大会の総称。
5. タイブレイク・・・レギュラーシーズン終了時、4位以上で同率のチームがいる場合に実施される順位決定戦。
6. ツアーファイナル・・・レギュラーシーズンまたはタイブレイク後、上位4チームが進出できる大会。
7. プロツアー (ツアー)・・・レギュラーシーズンおよびツアーファイナルを含む期間全ての総称。
8. チームメンバー・・・プロツアーに登録できる最大5名のメンバー。
9. 大会メンバー・・・大会に登録できる4名のメンバー。

第1条〔参加資格〕

各チームの選手は、株式会社ミクシィが主催する大会に参加する場合、株式会社ミクシィ及び関連会社を構成する個人や法人の従業員であってはならない。また参加規約（別項）に同意しなければならない。

第2条〔チーム〕

第1項〔チーム要項〕

チームリーダーがプロライセンス保持者、かつ XFLAG eSports が定めた一定以上の実績を持つチームがモンスターにおけるプロツアーに出場できるプロチームとして認定される。またチームメンバーは最大5名までとする。

第2項〔メンバー変更および追加登録〕

チームメンバーはプロツアー 2018 に参加したメンバーから原則1名まで変更可能とする。また変更に加え、1名まで追加登録が可能。プロツアー 2019-2020 から参加するチームは追加登録のみ可能とする。

第3項〔メンバー申請期間〕

チームメンバー登録の申請期間はプロツアー 2018 終了後から 2019 年 10 月 18 日 (金) 23:59 までと

する。

第4項〔チーム名及び選手名〕

チーム名及び選手名には、下品な言葉や猥褻な言葉、モンスターのモンスター名やすでに他に認識される固有名詞の製品名やサービス名などの名前は運営が使用できないと判断する場合があります、その際には名称を変更しなければならない。

第5項〔チーム所有権〕

チームの所有権は、法人組織の場合はその法人格が、個人の場合はチームリーダーが所有権を保持するものとする。所有権はプロチームとして登録する権利および解散する権利を指す。

第6項〔チームの放棄及び譲渡〕

チーム所有権を放棄又は譲渡する場合、現所有者がXFLAG eSports に対し申請を行い、承認を受けなくてはならない。

第7項〔スポンサー権〕

チームのスポンサー権ないしその構成要素の販売及び管理を行うことができるのは、当該チームのチーム所有権を所持する者に限られる。

第8項〔スポンサーの制限〕

スポンサーやその提供する商品・サービスが以下のいずれかの制限カテゴリーに該当する場合、チームはスポンサー名や商品・サービス名を表示してはならないものとする。

以下は、制約を受けるスポンサーの例示であり、全てを列挙したものではない。

- ・ 一切のビデオゲーム
- ・ 市販薬ではない医薬品
- ・ ポルノ画像やポルノ製品を表示し、又はこれに関するウェブサイト
- ・ たばこ、喫煙、又は吸引製品
- ・ 仮想上の物品の販売者であって、その物品の詐欺的もしくは違法な販売者として知られている者、又はその他の方法でゲーム利用規約に違反する者

第3条〔大会メンバー〕

第1項〔登録人数〕

1 大会に登録できるメンバーは1チーム4人とする。チームメンバーが5人の場合、登録されなかった1名は当該大会中は大会メンバーとして扱われない。

第2項〔登録期間〕

大会メンバーの登録期間は各大会の2日前の23時59分までとし、指定の方法で大会運営へ申請を行う。登録期限を過ぎた場合は前回登録メンバーが自動的に大会メンバーとして選ばれる。不慮の事態など特別な事情を除き、原則として登録期限を過ぎてからの変更は認められない。

第3項〔ポジション〕

ポジションは大会メンバーの登録と合わせて申請を行う。なおポジションの1大会中での変更は不可とし、変更は登録期間の間のみ認められるものとする。

第4条〔ツアー形式〕

第1項〔ツアー構造〕

ツアーはレギュラーシーズンとツアーファイナルで構成される。レギュラーシーズンのポイント上位4チームがツアーファイナルに出場することが出来る。レギュラーシーズンの大会は8チームまたは12チームで行われる。

第2項〔シーズン期間〕

プロツアー 2019-2020 のシーズン期間は2019年11月9日～2020年2月29日（予定）までとする。

第3項〔大会数〕

8チーム制大会は6回、12チーム制大会は1回行われる。全てのチームは8チーム制大会に4回、12チーム制大会に1回、計5回の大会に出場登録しなければならない。

第4項〔ポイント〕

レギュラーシーズンでは大会順位によってチームにポイントが与えられる。

- 8チーム制大会
 - TA 1位：8P、2位：7P、3位：6P、4位：5P、5位：4P、6位：3P、7位：2P、8位：1P
 - BR 1位：30P、2位：15P、3位：8P、5位：4P

- 12チーム制大会
 - TA 1位：12P、2位：11P、3位：10P、4位：9P、5位：8P、6位：7P、7位：6P
8位：5P、9位：4P、10位：3P、11位：2P、12位：1P
 - BR 1位：40P、2位：20P、3位：10P、5位：6P、9位：2P

第5項〔タイブレイク〕

レギュラーシーズン終了時にポイントランキング4位以上が複数いた場合、次の各項目の順序により該当チーム間の順位を決定する。

①レギュラーシーズンのバトル Round 獲得最高順位

例：優勝 1 回と準優勝 3 回がポイント同数だった場合優勝 1 回を上位とする。

②上記最高獲得順位が同列であった場合その回数

③タイブレークの実施 (BO3)

※レギュラーシーズン第 7 戦の TA の上位チームが「ステージ選択権」もしくは「ピック先攻／後攻の選択権」を獲得する。

※3 チーム以上が同ポイントとなった場合、第 7 戦の TA の上位チームから順に位置を決定するシングルエリミネーション形式のトーナメントにより、ファイナル進出権及び順位を競う。

第 5 条〔試合環境〕

第 1 項〔試合端末〕

大会で使用する端末は全て運営で用意した端末を用いる。また、プレイヤーが用意した端末、アクセサリを利用することはできない。

第 2 項〔持ち込み〕

プレイヤーは自分たちで持ち込んだメモまたは印刷物のみステージに持ち込んでもよい。ただしそれらは大会運営に提出し、持ち込み許可を得たものに限られる。持ち込み可否の判断は大会運営の単独かつ絶対の裁量によって行われる。

第 6 条〔対戦方式〕

第 1 項〔試合構成〕

プロツアー各大会は大会参加チーム全チームによるタイムアタック Round と、トーナメント勝者を決定するバトル Round から構成される。

第 2 項〔タイムアタック Round〕

タイムアタック Round は、チームごとに同一クエストをプレイし、参加する全チーム間でクリアタイムを競うものとする。

- ・ 使用するモンスターはタイムアタック挑戦時に任意のモンスターを編成できます。
- ・ タイムアタック Round の挑戦順は各大会ごとにランダムで抽選されます。

第 3 項〔タイムアタックによる勝敗〕

試合の勝敗及び順位は、クリアタイムの先着により決定する。

但し、クリアタイムが同着であった場合、同着該当順位を再試合により決定する。

延長戦は、以下の条件で実施される

- ・ 同着となった試合と同一のクエスト、同一のモンスター、及びデッキ編成
- ・ 延長戦は勝敗が決するまで繰り返し行われる。
- ・ ダウンした場合、TA 順位が最下位となる。
- ・ 複数チームがダウンした場合、クリア済のチームで TA 順位を決定。ダウンしたチームで同一ステージを再度プレイし決定する。

第4項〔バトル Round〕

バトル Round は、2 チームによる対戦モードのクリアタイムを競うものとする。

第5項〔バトル Round の勝敗〕

バトル Round の勝敗は、クリアタイムの先着により決定する。

但し、クリアタイムが同着であった場合、延長戦により勝敗を決定する。

延長戦は、以下の条件で実施される。

- ・ 同着となった試合と同一のクエスト、同一のモンスター、及びデッキ編成。
- ・ 延長戦は勝敗が決するまで繰り返し行われる。

第7条〔ステージ〕

第1項〔タイムアタック Round で使用するステージ〕

プロツアー各大会にあらかじめ定められたステージで対戦を行う。

第2項〔バトル Round で使用するステージ〕

プロツアー各大会にあらかじめ定められたステージで対戦を行う。ステージ選択権のある試合は定められたステージの中から選択するものとする。

第8条〔モンスター〕

第1項〔使用不可モンスター〕

各大会指定ステージにおいて、著しくゲームバランスを損なうと運営が判断した時点に出場全チームへ通達することで、当該モンスターを使用不可とすることができる。

第2項〔モンスターの選択〕

使用するモンスターは試合ごとに選択できることとし、各 Round における選択方法は以下の通りとする。

- (1)タイムアタック Round：同一デッキ内モンスター重複なしの自由選択
- (2)バトル Round：ピックシステムによるモンスター選択

第9条〔ピックシステム〕

バトル Round では、対戦する両チームが使用するモンスターを交互に選択するピックシステムを採用する。

第1項〔ピックモンスターの事前エントリー〕

各チーム、ピックにより選択できるモンスターとしてステージごとに12種類のモンスターを各大会当日の大会開演の5時間前までに登録し、ピック実施時にはその中からのみ選択可能とする。期限までに登録が行われなかった場合には下記のペナルティが課される場合がある。ペナルティは後段の第15条より運営の判断によって選ばれる。

第2項〔先攻後攻の決定〕

ピックによるモンスター選択の先攻／後攻の決定方法は以下の通り定める。

- レギュラーシーズン各大会 バトル Round
 - ・ 固定方式：タイムアタック Round の順位が上位のチーム
 - ・ プレイヤー選択方式：タイムアタック Round の順位が上位のチームが「ステージ選択権」もしくは「ピック先攻／後攻の選択権」のいずれかを選択し、「ピック先攻／後攻の選択権」を得たチームが決定
- ツアーファイナル バトル Round
 - ・ 固定方式：レギュラーシーズン獲得総ポイントが上位のチーム

第3項〔モンスターの選択順〕

ピックシステムによるモンスターの選択順は以下の通りとする。

- ・ 先攻1 モンスター目
- ・ 後攻1 モンスター目
- ・ 後攻2 モンスター目
- ・ 先攻2 モンスター目
- ・ 先攻3 モンスター目
- ・ 後攻3 モンスター目
- ・ 先攻4 モンスター目
- ・ 後攻4 モンスター目

第4項〔モンスターの選択〕

ピックによるモンスターの選択は、両チームを通して重複してはならないものとする。

第5項〔選択時間超過〕

- 制限時間内にモンスターを選択しなかった場合、選択権が最後にスキップされる。4 モンスター目選択時に制限時間を超過した場合、バトル開始時に30秒のウェイトタイムが設けられる。

※ウェイトタイムはバトル開始後、1人目（Lead）のプレイが禁止。

※2人目（Second）からプレイが可能。

- 大会運営が故意のスキップと判断した場合、反則行為として第15条のペナルティが課される場合がある。

第10条〔試合の成立〕

第1項〔試合の成立〕

試合及び大会は、XFLAG eSports が定めた審判員の下、実施することとする。

試合及び大会の成立は、審判員により認定されることとする。

第2項〔異常の申告〕

プレイヤーはプレイ中にエラー表示や不具合、その他異常が発生した場合、すみやかに端末から手を放し申告するものとする。審判員は申告内容に従い、再試合に該当するか判定を行う。なお、試合成立後の不具合や異常の申告は無効とする。

第11条〔再試合〕

以下の条件に該当する場合、再試合とする。

- ・ 試合中に運営側が故意と判断しない不測の事態により通信が切れた場合
- ・ 運営が準備した機材に不良が発生し、試合に影響を与えた場合

なお、再試合は以下の条件の下、実施される。

- ・ 同一のクエスト、モンスター、及びデッキ編成

第12条〔不戦敗〕

試合中に以下の条件に該当する行為を行った場合、不戦敗とする。

- (1) モンスターストライク スタジアムの改ざんや不正な操作を行った場合
- (2) 故意にモンスターストライク スタジアムを切断したり、回線を切断した場合
- (3) 故意にナビゲーションキーを操作した場合
- (4) 故意に端末を破損、または破損する恐れのある行為を行った場合

第13条〔ペナルティの付与〕

大会運営が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、又はこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科せられる。かかる行為が原因で科せられるペナルティの性質及び程度は大会運営の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする。

第14条〔職業倫理に反する行為および反則行為〕

第1項〔ルールに基づく責任〕

別段の明示の定めがある場合を除き、本ルールブックの違反及び侵害は、意図的になされたか否かを問わず、処罰の対象となる。また、かかる違反や侵害を試みようとする行為もペナルティの対象となる。

第2項〔嫌がらせ〕

嫌がらせは禁じられる。嫌がらせとは、個人を孤立あるいは排斥する又は個人の尊厳に影響を与える意図で、相当な期間に渡り、体系的、敵対的かつ反復して行われる行為を指す。

第3項〔性的嫌がらせ〕

性的嫌がらせは禁じられる。性的嫌がらせとは、不快な性的誘いかけを指す。通常の人であればかかる行為を望ましくないあるいは不快であるとみなすか否かに基づく。性的な脅迫、強制又は性的な行為と引き換えに利益を約束することは一切容認しない。

第4項〔差別及び中傷〕

選手は、人種、皮膚の色、民族、国民的もしくは社会的出身、性別、言語、宗教、政治的意見もしくはその他の意見、経済状態、出生又は他の地位、性的嗜好などの理由によって軽蔑的、差別的、中傷的な言葉、又は行為によって国、私人又は集団の尊厳や品位を害することを禁ずる。

第5項〔XFLAG eSportsによる罰則〕

大会運営によって選手の違反が確定し、罰則が科された場合、大会運営は単独の裁量で追加の競技ペナルティを科することができる。

第6項〔選手による言動の調査〕

大会運営が、チーム又は選手が、モンスターストライク スタジアム利用規約、その他のモンスターストライクの規約に違反していると判断した場合、大会運営はその単独の裁量でペナルティを科することができる。XFLAG eSportsが調査のために選手と連絡をとった場合、かかる選手には真実を話す義務がある。選手が情報を秘匿又は大会運営を誤解させ、調査を妨害した場合、かかる選手及び、又はチームには罰則が科せられる。

第7項〔犯罪行為〕

選手は、慣習法、制定法、又は条約によって、管轄裁判所において有罪となるあるいはその可能性が高いと合理的にみなされる行為の一切を行うことは禁止とする。

第8項〔不道德行為〕

選手は、不道德、破廉恥、又は適切な倫理的言動の慣習的な基準に反すると大会運営がみならず行為を行うことは禁止とする。

第9項〔守秘義務〕

選手は、XFLAG eSports やミクシィの関係会社が提供する秘密情報を、すべての SNS チャンネルを含む、いかなる通信手段によっても開示することができないものとする。

第10項〔贈賄〕

選手は、相手チームを負かす又は負かそうと試みる際に約束された、提供された、又は提供される予定に対して、選手、XFLAG eSports、ミクシィの従業員、あるいは他のチームに関係する又は雇用されている人物に寄贈品や報酬を申し出することは禁止とする。

第11項〔引き抜き及び買収の禁止〕

選手及びチームの関連者は、チームに所属している選手に直接に勧誘、誘致、雇用の申し出を行ってはならず、かかる選手に当該チームとの契約を違反又は破棄するよう働きかけることも禁止される。本規定の違反は、大会運営単独の裁量により判断される。他チームが選手の状況について問い合わせるには、チームリーダーが当該選手と契約を締結しているチームのチーム所有権保持者に連絡しなければならない。チームリーダーが認めた場合は選手と交渉することができる。問い合わせる側のチームは選手の契約について議論できるようになる前に大会運営にその旨を通知することとする。

第12項〔不遵守〕

選手が大会運営の合理的な指示又は判断を拒否、又は適用しないことは認められない。

第13項〔書類提出等、その他の要請〕

プロツアー各大会中、大会運営の要請に応じて適宜書類の提出やその他の合理的な事柄が求められることがある。提出された書類が大会運営の定める基準を満たしていない場合、かかるチームにペナルティが科される場合がある。要請された事柄が期限内に提出されない又は完了しない場合も、ペナルティが科される場合がある。

第14項〔賭博への関与〕

選手及び大会運営は、直接的、間接的を問わず、モンスターストライク スタジアムを使用したトーナメントや対戦の結果に賭ける又はこれを対象とした賭博行為に参加することは禁止とする。

第 15 条〔ペナルティ〕

いずれかの選手が前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、大会運営は、第 10 条〔ペナルティの付与〕で規定されるその権限の制約を受けることなく、次のペナルティを科することができる：

- ・ 口頭での警告
- ・ 現在又は将来の「ステージ選択権」、「ピック先攻／後攻の選択権」の喪失
- ・ ポイントの没収
- ・ 三試合二本先取の対戦において、第 1 戦目の没収による不戦敗
- ・ 対戦の没収による不戦敗
- ・ 一定期間の出場停止
- ・ プロツアー各大会への出場禁止
- ・ プロライセンス資格の剥奪申請

繰り返される違反に対してはペナルティが加重され、最も重いものではプロライセンス資格の剥奪申請がされることもある。なお、ペナルティは必ずしも段階的に科されるわけではないことに注意しなければならない。例えば、選手の行為が出場停止に値する悪質なものと大会運営がみなした場合、大会運営は、その単独の裁量により、それが初めての違反であったとしてもかかる選手を出場停止にすることができる。

第 16 条〔公表権〕

XFLAG eSports は、選手にペナルティが科された旨の宣言を公表する権利を有する。かかる宣言での言及対象となる選手又はチームは、本ルールブックによって、XFLAG eSports、及び、ミクシィ又はその子会社、関係会社、従業員、代理人もしくは請負業者に対して訴訟を起こす一切の権利を放棄するものとする。

第 17 条〔参加規約の順守〕

選手は別途用意されている参加規約への同意及び順守をしなければならない。また、参加規約にはプロツアー各大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、大会運営によって、適宜改正・変更・補足が加えられる。

第 18 条〔ルール〕

第 1 項〔最終決定権〕

本ルールブック、選手の資格、プロツアー各大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は大会運営が単独で行い、かかる決定は最終的なものとする。本ルールに関する大会運営の決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的の救済を求める申し立ては行わないものとする。

第 2 項〔ルールの変更〕

本ルールブックは、プロツアー各大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、大会運営によって、適宜改正・変更・補足が加えられる。