



1. はじめに

- 1.1. プレイヤーは以下の全てのルールに同意したものとみなす。

2. プレイヤー参加資格

- 2.1. 地域制限
日本国籍を所持していること。
- 2.2. Tonamel(大会サイト)への登録
指定されたTonamel上のトーナメントに参加登録を行うこと。また、Tonamel上での参加名はBattle.netアカウントを使用すること。
- 2.3. Discordへの登録
指定されたDiscord (<https://discord.gg/S2XJWG93Sq>) へ参加していること。また、Discord上のニックネームはBattle.netアカウントを使用し、日本語でのコミュニケーションが可能であること。
- 2.4. 年齢制限
16歳以上であること。また、未成年は保護者の同意を得ていること。
- 2.5. プレイヤーは運営が要請するゲーム内観戦、インタビュー、ビデオ撮影、その他の広報活動に協力すること。

3. 大会参加人数上限とチェックイン

- 3.1. 大会参加人数上限は128名。
- 3.2. 大会参加資格を得られるのは先着順。
- 3.3. 大会開始1時間前からチェックインを開始する。大会開始までにチェックインが行われないプレイヤーは失格となり、128名以降に登録したプレイヤーが登録順に繰り上がりで参加資格を得る。

4. 大会形式

- 4.1. オンラインで対戦を行う。
- 4.2. アジアサーバーで対戦を行う。
- 4.3. バトルグラウンドで対戦を行う。
- 4.4. トーナメントの管理はTonamelで行う。
 - 4.4.1. 各対戦の準備時間は10分間とする。プレイヤーはTonamelで対戦の組み合わせが決定してから、10分以内に対戦開始の準備をする必要がある。10分以内に対戦の準備が整わなかったプレイヤーは失格になることがある。
- 4.5. アカウントはプレイヤー自身のBattle.netアカウントを使用する。
- 4.6. デバイスはプレイヤー自身の責任で用意し、使用する。
- 4.7. トーナメント形式

4.7.1. 第1ラウンドから準決勝まで

- 4.7.1.1. 第1ラウンドから準決勝までは各ラウンド2試合行い、合計獲得ポイント上位4名が次のラウンドに進出する。
- 4.7.1.2. 試合ごとに獲得できるポイントは、以下の通りとする。
 - 1位:7ポイント
 - 2位:6ポイント
 - 3位:5ポイント
 - 4位:4ポイント
 - 5位:3ポイント
 - 6位:2ポイント
 - 7位:1ポイント
 - 8位:0ポイント
- 4.7.1.3. 同時に複数のプレイヤーがゲームに敗北した場合は、ゲーム内で表示される順位により試合の順位を決定する。
- 4.7.1.4. 合計獲得ポイントが同じ場合は、1位の順位をより多く獲得したプレイヤーが上位になる。1位の獲得回数が同じ場合は、2位の獲得回数で比較し、以下同様に上位の獲得回数で判定する。
- 4.7.1.5. 順位の獲得数も同じ場合は、2試合目の順位が高いプレイヤーが上位になる。

4.7.2. 決勝戦

- 4.7.2.1. 準決勝までと同様に順位に応じたポイントを獲得し、14ポイント以上獲得したプレイヤーはチェック状態になる。
- 4.7.2.2. チェック状態で1位を獲得すると優勝となる。
- 4.7.2.3. 試合ごとに獲得できるポイントは、以下の通りとする。
 - 1位:7ポイント
 - 2位:6ポイント
 - 3位:5ポイント
 - 4位:4ポイント
 - 5位:3ポイント
 - 6位:2ポイント
 - 7位:1ポイント
 - 8位:0ポイント
- 4.7.2.4. 同時に複数のプレイヤーがゲームに敗北した場合は、獲得ポイントを折半する。
例:4位と5位が同時に敗北した場合は、両者3.5ポイントを獲得する。
- 4.7.2.5. 優勝者が出た時点で大会は終了する。
- 4.7.2.6. 最終順位は優勝者が1位となり、以下合計獲得ポイント順に決定する。
- 4.7.2.7. 合計獲得ポイントが同じ場合は、1位の順位をより多く獲得したプレイヤーが上位になる。1位の獲得回数が同じ場合は、2位の獲得回数で比較し、以下同様に上位の獲得回数で判定する。
- 4.7.2.8. 順位の獲得数も同じ場合は、最終試合の順位が高いプレイヤーが上位になる。

4.7.3. 試合終了後、速やかに自身の順位を大会サイトに入力すること。

- 4.7.4. 試合後も入力が無い場合、順位は8位になる。ただし、決勝戦では選手は入力せず、スタッフがポイントを管理する
- 4.7.5. 順位報告によるトラブルは、スクリーンショットを元に運営が判断を行う。トラブルの元となったプレイヤー全員のスクリーンショットが無い場合、それら全員の順位を最低順位とする。
例:4位の報告が2人からあったが2人ともスクリーンショットが無い場合、2人とも5位になる。
- 4.7.6. 順位報告のスクリーンショットは必須ではない。ただし、トラブル発生時には運営がスクリーンショットをもとに判断を行うため、スクリーンショットの取得を推奨する。

4.8. 賞金

順位に応じて以下の賞金を贈呈する。

順位	賞品
1位	賞金7万円
2位	賞金3万円

賞金を受け取るためには、大会Discordに参加している必要がある。
入賞者が失格になった場合、賞金や賞品は取り消される。

4.9. 禁止事項

- 4.9.1. 意図的にゲーム及びネットワークの切断を行う行為、いわゆるタスクキル、タスキルと呼ばれる行為を禁止する。
- 4.9.2. ミニオンの位置がずれるなど、正常にゲームを進行することができない状態になった場合のみ、ゲームの再起動を行ってもよい。ただし、その場合はスクリーンショットを取り、試合後速やかに大会Discordのサポートチャンネルに提出すること。スクリーンショットの提出が無い場合はそのゲームの獲得ポイントが0になる。

4.10. 切断について

ゲームやネットワークが切断されても試合は続行する。ただし、ゲーム開始直後に切断され、参加者が全員揃って始められない場合のみ再試合を行う。

5. プレイヤー規範

全てのプレイヤーは正々堂々とプレイする必要がある。悪質、卑劣な行為が運営により認められた場合、失格になることがある。

5.1. 違反行為及び罰則

プレイヤーが以下の違反行為を行った場合、運営はプレイヤーを処分することができる。トラブル発生時は、プレイヤーが取得したスクリーンショットを元に運営が判断を行う。

5.1.1. 運営からの呼び出し

DiscordまたはTonamel上で行う運営からの呼び出し後10分以内に応じない場合、大会失格となることがある。

5.1.2. 運営からの指示

運営からの指示に従わない場合、大会失格となることがある。

5.1.3. 不正行為

いかなる不正行為を行った場合も、大会失格となる。以下に例を挙げますが、これに限らず運営により不正行為と判断することがある。

5.1.3.1. プレイヤーが配信や観戦モードを利用して自身の試合を観戦しながら対戦を行う。

5.1.3.2. ハースストーン公式クライアント以外で通常ゲームでは提供されていないゲーム内情報を提供するゲーム外ソフトウェア等の使用。なお、詳細ルールに記載したDeck Trackingソフトはこの限りではない

5.1.3.3. 本人でないアカウントでの対戦、なりすまし行為。

5.1.3.4. 助言を受けながらの対戦。

5.1.3.5. 意図的に試合を遅延する行為。

5.1.3.6. 意図的にゲーム内バグを利用する行為。

5.1.3.7. 共謀して対戦結果を意図的に操作する行為運営への虚偽報告。

5.2. 攻撃的な行為

侮辱や迷惑行為、嫌がらせ等を行った場合、失格になることがある。

6. 詳細ルール

6.1. ソフトウェアの使用

本大会の全てのルール及びBlizzard Entertainment社の利用規約の全てに準拠し、プレイヤーの視点から取得できる情報のみを提供する場合、自身の責任において下記ソフトウェアを使用してもよい。

- ・Hearthstone Deck Tracker
- ・Firestone

7. 配信について

7.1. 本大会は<https://www.twitch.tv/playhearthstonejp>チャンネルで配信される。

7.2. 参加者は本大会の配信のために運営の呼び出しに応じ、ゲーム内観戦を許可すること。また、運営の指示に従うこと。

7.3. 本大会のミラー配信を禁止する。

7.4. 参加者は自身の対戦に限り配信してもよい。ただし、以下のルールに従うこと。なお、大会運営は、ゴースティング等の個人配信に関するトラブルについて一切責任を持たない。

7.4.1. 自身が参加していた試合のみを配信する。参加していた試合であれば途中で負けた場合でも、観戦配信を行ってよい。

7.4.2. 配信タイトルに「天性の残火祭」を含める。

7.4.3. 音声・映像全てに5分以上の遅延を入れる。

8. 問い合わせについて

8.1. 大会に関する問い合わせは大会Discord (<https://discord.gg/S2XJWG93Sq>) のサポートチャンネルに送ること。

9. その他

- 9.1. ルール変更、ルールに記載されていないトラブルの裁定等、運営は全ての最終決定権を持つ。