

# ハースストーン JAPAN CUP 2022 Winter

## 大会ルール



作成日：2022年11月18日

更新日：2022年11月18日

Ver. 1.0

### 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します。

### 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. Battlefy（大会サイト）への登録

指定されたBattlefy上のトーナメントに、参加登録及びデッキの提出を行っていること。また、Battlefy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. 選手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. 参加人数上限とチェックイン

- 3.1. 大会参加人数上限は256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、256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. オンライン上で対戦を行う
- 4.2. アジアサーバー上で対戦を行う
- 4.3. スタンダードフォーマットで対戦を行う
- 4.4. トーナメント及びデッキの管理はBattlefyで行う
  - 4.4.1. デッキ登録期限は大会開始時刻までとする。
  - 4.4.2. 各対戦のチェックイン期限は10分間とする。プレイヤーはBattlefyで対戦の組み合わせが決定してから10分以内にマッチチェックインする必要があり、間に合わなかった場合は失格となる。
- 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. 対戦は全て、3Hero 1Ban Best of 3、コンクエスト方式で行う
  - 4.7.1. 3Hero1Ban  
プレイヤーは3つの固有なクラスのデッキを用意する。対戦前に各プレイヤーは、相手のデッキ1つを指定して、そのマッチでの使用を禁止する。
  - 4.7.2. Best of 3  
各マッチにおいて、先に2ゲーム先取したプレイヤーが勝者となる。
  - 4.7.3. コンクエスト  
各マッチにおいて、既に勝利しているデッキは使用することができない。
- 4.8. 各プレイヤーのデッキはbattlefyにて公開される

- 4.9. 大会中はデッキを変更することはできない
- 4.10. Ban及びデッキ選択は3分以内に行う
- 4.11. トーナメント形式
  - 4.11.1. シングルエリミネーション形式で行う。
  - 4.11.2. Day1（予選トーナメント）は、Top8が決定するまで行う。
  - 4.11.3. Day1のTop8決定後にDay2の補欠を決める補欠決定戦を行う。
  - 4.11.4. Day2（決勝トーナメント）は、優勝者が決定するまで行う。
- 4.12. 賞品

順位に応じて以下の賞品を贈呈する。

| 順位    | 賞品                      |
|-------|-------------------------|
| 1位    | 賞金5万円<br>優勝トロフィー        |
| 2位    | 賞金3万円                   |
| 3位、4位 | 賞金1万円                   |
| 参加賞   | 「リッチキングの凱旋」カードパック3つ（※2） |

※2 一度もマッチチェックインをしなかったプレイヤーは参加賞の対象にならない。

- 4.13. 禁止カード  
なし。

## 5. Day2（決勝トーナメント）

- 5.1. Day2はDay1と同じデッキを使用する。
- 5.2. 決勝トーナメントに進出する選手は、事前インタビューに応じること。これらは、運営が大会配信やSNSでの告知、ブログ等で利用する。

## 6. 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。

### 6.1. 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。なお、以降「ゲーム」とは1ヒーロー同士の対戦を指し、「マッチ」とは1プレイヤー同士の対戦を指すものとする。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。

#### 6.1.1. デッキリストの不一致

プレイヤーが提出したデッキリストと一致しないデッキを使用した場合、そのプレイヤーはそのゲームを失う。その時、対戦相手は使用していたヒーローで勝利したものとする。

#### 6.1.2. 誤ったデッキの選択

プレイヤーが禁止されたヒーローまたは既に勝利したヒーローを選択した場合、1度に限りやりなおしを認める。2度以上選択ヒーローミスを行った場合、そのプレイヤーはそのゲームを失う。その時、対戦相手は使用していたヒーローで勝利したものとする。

#### 6.1.3. マッチチェックイン

マッチが決定してから10分以内にマッチにチェックインしなかった場合、プレイヤーはそのマッチを失う。

#### 6.1.4. 切断

プレイヤーがゲームから切断し、5分以内にゲームに復帰できなかった場合、プレイヤーはそのゲームを失う。切断から10分以内に復帰できなかった場合、プレイヤーはそのマッチを失う。また、1マッチ中に複数回の切断が発生した場合、運営の判断によりそのプレイヤーはマッチを失うことがある。

#### 6.1.5. Banまたはデッキ選択の遅延

プレイヤーがBanまたはデッキ選択を3分以内に終えなかった場合、運営の判断によりそのプレイヤーはマッチを失うことがある。

#### 6.1.6. 運営からの呼び出し

DiscordまたはBattlefy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。

#### 6.1.7. 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。

#### 6.1.8. 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。

- 6.1.8.1. 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。
- 6.1.8.2. 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
- 6.1.8.3. 本人でないアカウントでの対戦、なりすまし行為。
- 6.1.8.4. 助言を受けながらの対戦。
- 6.1.8.5. 意図的に試合を遅延する行為。
- 6.1.8.6. 意図的にゲーム内バグを利用する行為。
- 6.1.8.7. 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。

## 6.2. 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。

## 7. 詳細ルール

### 7.1. 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

### 7.2. 引き分け

引き分けになった場合、そのゲームを両プレイヤー勝利として扱う。ただし、両プレイヤーが1勝している場合は以下に従う。

- 7.2.1. 両プレイヤーの体力が1以上残っている場合は、体力と装甲の和が大きいプレイヤーの勝利とする。
- 7.2.2. 両プレイヤーの体力が0以下の場合、また体力と装甲の和が等しい場合は再試合とする。

## 8. 配信について

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

- 8.2. 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。
- 8.3. 本大会のミラー配信を禁止する。
- 8.4. 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。
  - 8.4.1. 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。
  - 8.4.2. 配信タイトルに「ハースストーン JAPAN CUP 2022 Winter」を含める。
  - 8.4.3. 音声・映像全てに10分以上の遅延を入れる。
  - 8.4.4. 配信ページに本配信 (<https://www.twitch.tv/playhearthstonejp>) へのリンクを加える。

Twitchの場合：  
パネルに公式ブログ「ハースストーン JAPAN CUP 2022 Winter」告知ページにある本配信リンクバナーを使い、リンクを設定する。

YouTubeの場合：  
概要欄に「ハースストーン JAPAN CUP 2022 Winter本配信」と記し、リンクを設定する。

それ以外の配信サイトを利用する場合は、大会Discordのサポートチャンネルで問い合わせること。

## 9. 問い合わせについて

- 9.1. 大会に関する問い合わせは大会Discord (<https://discord.gg/S2XJWG93S>) の"#サポート"にすること。

## 10. その他

- 10.1. 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

## 変更履歴 (JAPAN CUP 2022 Summerからの変更を含む)

2022/11/18 4.11.3

Day1のTOP8決定後、補欠選手決定戦を行うように追記。

6.1.2

誤ったデッキを選択した際、1度までやり直しを認めるように変更。