

# ハースストーン JAPAN CUP大会ルール



作成日：3月17日

更新日：4月19日

## 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への登録

指定されたBattlefy上のトーナメントに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/pc8Ga5f2eY>) 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. 大会参加資格を得られるのは、先着順で512名。
- 3.2. 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、512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る、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. 大会1日目 (Day1) は、Top8が決定するまで行う。
  - 4.11.3. 大会2日目 (Day2) 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 マスターズツアーへの参加権（※）
2位	賞金3万円
3位、4位	賞金1万円
参加賞	「荒ぶる大地の強者たち」カードパック1つ

※成績上位者がマスターズツアーの権利を既に獲得していた場合、権利は2位以下の選手に繰り下がりを与える。3位以下の順位に権利獲得の機会が同時に発生した場合、当日中にMT権利獲得をかけた、追加のトーナメントを行う。

### 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。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。

##### 5.1.1. 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。

##### 5.1.2. 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、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。ただし、どちらかのプ

レイヤーのデッキが1つしかない場合に限り、1度だけ選択ミスが認められる。

#### 5.1.3. 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。

#### 5.1.4. 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。

#### 5.1.5. 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。

#### 5.1.6. 運営からの呼び出し

Discord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。

#### 5.1.7. 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。

#### 5.1.8. 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。以下に例を挙げるが、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。

5.1.8.1. 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。

5.1.8.2. 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、6.2に記載したDeck Trackingソフトはこの限りではない

5.1.8.3. 本人でないアカウントでの対戦、なりすまし行為。

5.1.8.4. 助言を受けながらの対戦。

5.1.8.5. 意図的に試合を遅延する行為。

5.1.8.6. 意図的にゲーム内バグを利用する行為。

5.1.8.7. 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. 詳細ルール

### 6.1. ノートとDeck Trackingソフトウェアの使用

#### 6.1.1. ノート

プレイヤーは対戦中、ノートへのメモを取っても良い。

#### 6.1.2. Deck Trackingソフトウェア

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使用しても良い。

### 6.2. 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。

6.2.1. 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。

6.2.2. 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。

## 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. 大会2日目の、本大会のミラー配信及び、参加者または第三者が試合を配信することを禁止する。

7.4. 大会1日目は、個人配信してもよい。ただし、運営はゴースティング等の配信によるトラブルについて一切の責任を負わない。

## 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/pc8Ga5f2eY>) の#サポートにすること。

## 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

## 変更履歴

- 4/1 ときめきインチ騎手の使用禁止について追記
- 4/6 ときめきインチ騎手の使用禁止の取りやめを追記
- 4/19 参加賞を追記
- 4/19 7.3を微修正し、7.4を追記