

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6日

◆パッチで修正されたため、ときめきインチ騎手の使用禁止は取りやめました。(4/6追記)

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上での参加名は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ANDARD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 マスターツアーへの参加権（※）
2位	賞金3万円
3位、4位	賞金1万円

※成績上位者がマスター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. 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。

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