

# Game Rule / HearthStone : (日本語)

WESG APAC

Hearthstone: Heroes of Warcraft

アジア太平洋地域予選

ゲームの規定

## 1. 各地域のオンライン予選形式と日程

### 1-1. WESG APAC HearthStone 地域別出場権の配分

- ・ オーストラリア(出場権 2)
- ・ インド(ネパール/スリランカ/ブータン/バングラデシュ)+東南アジア(ベトナム/ラオス/ミャンマー/カンブチア/ブルネイ/モンゴル)(出場権 1)
- ・ 韓国(出場権2)
- ・ シンガポール(出場権 1)
- ・ タイランド(出場権 1)
- ・ 台湾+香港+マカオ(出場権2)
- ・ 中央アジア(カザフスタン/キルギス共和国/タジキスタン/トルクメニスタン/ウズベキスタン)(出場権1)
- ・ ニューージーランド+太平洋諸島(パプアニューギニア/マーシャル諸島/フィジー/ソロモン諸島/ナウル/サモア)(出場権2)
- ・ 日本(出場権 1)
- ・ フィリピン(出場権 1)
- ・ マレーシア+インドネシア(出場権 1)
- ・ 南アジア(アフガニスタン/モルディブ/パキスタン/イラン)(出場権 1)

### 1-2. 地域トーナメント日程(9月10日～10月16日)

- ・ 中央アジア (9月19日 - 9月20日)
- ・ 南アジア (9月21日 - 9月22日)
- ・ フィリピン (9月23日 - 9月28日)
- ・ インド+東南アジア (9月25日 - 9月26日)
- ・ ニューージーランド+太平洋諸島 (9月29日 - 9月30日)
- ・ 台湾+香港+マカオ (10月01日 - 10月02日)
- ・ オーストラリア (10月03日 - 10月04日)
- ・ マレーシア+インドネシア (10月05日 - 10月06日)
- ・ シンガポール (10月09日 - 10月10日)
- ・ タイランド (10月11日 - 10月12日)

- ・ 日本（10月13日 - 10月14日）
- ・ 韓国（10月15日 - 10月16日）

### 1-3. APAC地域予選情報

- ・ 全地域の予選登録は8月22日から申込み可能。各地域または国のオンライン予選が開始される7日前に申し込みの受付を終了する。
- ・ ゲームサーバー：Battle.net アジアサーバー
- ・ 予選参加者：ゲームの対象年齢を満たしており、その地域の市民権者限定。
- ・ 地域賞金：各地域の優勝者は地域ファイナルの進出権を獲得。
- ・ 優勝者は旅費及び宿泊施設と、必要によってはビザ発給を主催側から提供される。
- ・ 予選形式： シングルエリミネーション、5戦3勝制（準決勝から7戦4勝制）

### 1-4. 参加申し込み

- ・ 参加選手は該当国の国籍をもっている国民に限る。
- ・ 参加選手は各地域の登録締め切りの前に参加申し込みを完了する。
- ・ 参観選手は申し込みをする時、パスポート番号を提出する。もし、選手がパスポートを持ってない場合や避けられない理由でパスポート番号の提出が不可能な場合、国籍確認が可能な書類で代えることができ、確認の後大会参加が可能。
- ・ 各選手は登録締め切りまで、大会で使われるデッキを4つ送る。全参加者のデッキリストはトーナメント開始の24時間前に発表される。  
(試合開始の48時間前までに提出する。締め切り前はデッキの変更の提出は可能。)
- ・ 予選で勝った選手は必ずビザの発給、航空券や宿泊予約にひとりようなパスポートコピーを予選が終了してから3日以内に提供する。
- ・ 参加選手は大会規定および審判員の決定を尊重し従うことに同意する。

## 2. ゲーム設定

- 2-1. ゲームバージョン： Hearthstone:Heroes of Warcraft (最新バージョン)
- 2-2. ゲームサーバー： Battle.netアジアサーバー
- 2-3. 試合形式： 征服戦、BANなし、5戦3勝制（準決勝/決勝戦は7戦4勝制）
- 2-4. 参加選手はオンライン予選でデッキの変更はできない。各選手のすべてのデッキリストはWESG APACサーバーにアップロードされ、トーナメント開始の24時間前に発表される。
- 2-5. 提出したデッキに「カラジャン」カードを入れることは可能。
- 2-6. 参加選手は試合が終了するまでゲームから出てはいけない。
- 2-7. 参加参加選手は試合中には通知をオフにして、状態を「Busy」にしておく。
- 2-8. 選手は「友達に自分の試合の観戦を許可」のチェックを外しておく。
- 2-9. ゲーム内に観戦者が居てはいけない。

2-10. 選手本人の試合のストリーミングは可能。ただし、15分遅れて放送しなければならない。

### **3. 勝敗および報告**

- 3-1. 相手ヒーローのHPが1未満だった場合勝者と認定。
- 3-2. 参加選手は本人の試合の結果審判員に報告しないと、放棄試合とされる可能性がある。
- 3-3. 選手は本人がゲーム中に使うクラスを、試合前に相手と共有する。
- 3-4. 両選手ともに同じターンで死んだ場合、同じデッキで再試合が行われる。

### **4. 参加選手の義務**

- 4-1. 参加選手は他の選手、審判および観客へ暴力行為をしてはいけない。
- 4-2. トーナメント中、Hearthstoneのゲームクライアントを除いて、許可されていない他のソフトウェアは主催側の設置許可なしには使用不可能。
- 4-3. 参加選手は本人の利益のために故意的にゲーム内のバグを使用してはいけない。
- 4-4. 参加選手は試合中に他人のBattle.netアカウントや偽IDで接続してはいけない。選手本人のIDとアカウントだけ使用可能。
- 4-5. 参加選手は大会の全種目・試合に対してギャンブル・賭けをすることを厳禁する。
- 4-6. 参加選手は八百長を提案された場合、速攻で主催側に報告し、八百長に参加してはいけない。

### **5. サーバーおよびネットワーク問題**

- 5-1. サーバーの接続に問題が発生した場合、大会新工側は試合日程を調整できる権利を持つ。
- 5-2. 参加選手が審判の同意なしに、故意でまたは強制的に接続を切る行動する場合、判定負けとする。
- 5-3. 選手が間違っって接続を切った場合、一般的なゲーム機能内でリカバリーしてからゲームを続けて進行する。これに関するすべての決定は審判の決定に従う。
- 5-4. 参加選手がインターネット接続に関する問題を10分以内に解決できなかった場合、審判の決定により判定負けとする。
- 5-5. 試合のネットワーク切れによって終わった場合、選手はリプレイを見ることができない。

### **6. ルール変更**

- 6-1. WESG APACは必要な場合、いつでもガイドラインとルールを変更する権利、深刻/特殊な場合で選手の参加を取り消しできる権利を持つ。
- 6-2. 大会主催側と審判は特殊な状況で、本人の判断を基に規定に違反する選択をすることが出来る。
- 6-3. 大会主催側と審判は特殊な状況で、本人の判断を基に規定集に記載されていない選択することが出来る。