

RumbleStone ルールブック

はじめに

全般

- 本ルールブックの内容は2018年10月16日～2018年11月18日開催の「RumbleStone（以下、"大会"）」に適用。
- 大会運営チーム（以下、"運営チーム"）は本ルールブック記載の通り、大会を進行する。
- 運営チームは、ルール記載外の事柄が発生した場合、及びルールの適用が著しく公平性を省く結果となる場合の裁定権を持つ。
- 本大会にエントリーする選手は、本大会にエントリーした時点で、このルール内容を理解し、同意したものとする。

大会概要

大会名

RumbleStone

主催

DEKKI

共催

XGamer

大会開催期間

2018年10月16日 (火)～2018年11月18日 (日)

※全て日本時間表記(JST)

日程

2018年10月16日 (火)	:	選手エントリー開始
2018年10月22日 (月) 午前11時59分	:	選手エントリー締切
2018年10月23日 (火)	:	コミュニティ投票開始
2018年10月30日 (火) 午前11時59分	:	コミュニティ投票締切
2018年10月31日 (水)	:	出場選手発表・選手へのメール連絡
2018年11月07日 (水) 午前11時59分	:	デッキ提出期限
2018年11月09日 (金)	:	デッキ公開 対戦スケジュールの公開
2018年11月17日 (土) 午後2時00分	:	大会実施日 Day 1
2018年11月18日 (日) 午後2時00分	:	大会実施日 Day 2

出場要件

- 本大会に出場する選手は以下の点を満たす必要がある。
 - 本ルールブックを読み、理解し同意すること。
 - 満18歳以上であること。
 - 日本チーム: 日本在住であること。
日本語によるコミュニケーションが可能であること。
 - 台湾チーム: 台湾在住であること。
中国語によるコミュニケーションが可能であること。
 - 香港チーム: 香港在住であること。
中国語によるコミュニケーションが可能であること。
 - SEAチーム: 次のいずれかの国に在住であること: インドネシア、インド、マレーシア、フィリピン、シンガポール、タイまたはベトナム。
英語によるコミュニケーションが可能であること。
 - 各国在住である証明書の提示を求める場合がある。
 - 大会期間中、運営チームによる必要な指示に従うこと。
 - チームに選出された場合Discordアカウントを所有すること。
 - 大会実施日に、インターネットやデバイス等、ハースストーンへの対戦が問題なく可能な環境を用意すること。
 - 大会で自分がゲームをプレイする際に、Discordにて、ウェブカメラ等で自分の肖像を表示すること。
 - 公序良俗に反するものや大会進行の妨げになる選手名を使用しないこと。
 - 大会の配信録画と、それに付随する情報が運営チームおよび大会関係者により今後使用される可能性があることに同意すること。
これにはウェブサイトや印刷物、ビデオ、SNS等での商業的利用を含む。

連絡方法

- 参加選手への初回の連絡にはメールを使用し大会用DiscordのURLを連絡。
- 詳細の連絡、大会実施日の進行にはDiscordを使用。

賞金総額: 1,950 USD

順位に応じて、下記の金額をチーム獲得賞金とし、等分した金額をチームのメンバー個人に支払うものとする。

- 優勝: 900 USD
- 準優勝: 600 USD
- 3位: 300 USD
- 4位: 150 USD

配信場所・内容

全試合放送予定。

- 日本語: dekkigamesjp - <https://www.twitch.tv/dekkigamesjp>
- 英語: dekkigames - <https://www.twitch.tv/dekkigames>
- 中国語: XGamer - <https://www.twitch.tv/xgameresportsTW>

※第三者による本大会のミラー配信は禁止

ルール

大会形式

- 4チームが参加。
 - 日本、台湾、香港、SEAチーム
 - 出場選手はコミュニティ投票により決定。
- 1チームにつき3名の選手で構成。
- 1チーム9クラスのデッキを使用。チーム内クラス重複不可。
- デッキ事前登録・公開制。各チームは大会前に全デッキを登録。デッキ登録確認後、DEKKIのウェブサイト内で公開。
- 各チームの選手に大会用アカウント付与。各チーム、そのアカウントを使用し対戦。
- ゲームモード: スタンダードフォーマット
- 使用禁止カード: ワンダフル・ウィズバン
- 試合形式
 - 1マッチ、最大5ゲームとした5戦3本先取
- ランブルフォーマット
 - ゲームに勝利したチームは、使用したデッキを次のゲームでも必ず選択してプレイする。
 - 選手が変わっても、同じデッキを続けて使用する。
 - ゲームに敗北したチームは、使用したデッキが予選中利用不可能となる。
 - 2回目以降のマッチの最初のゲームでは、利用不可能となっていないデッキの中からどのデッキを使用してもよい。

選手の出場順番

- 対戦チームはマッチ開始前に選手の出場順番を提出。
 - 第1ゲームから第3ゲームでは、それぞれ異なる選手がプレイしなければならない。
 - 同じ選手が連続でゲームをプレイすることはできない。
 - 出場順番は運営チームにより相手チームに連絡。

進行例

1. 対戦チームは選手の出場順番を、マッチ開始前に提出。

	チームA	チームB
第1ゲーム	選手A	選手B
第2ゲーム	選手B	選手C
第3ゲーム	選手C	選手A
第4ゲーム	選手A	選手C
第5ゲーム	選手B	選手A

2. 提出された出場順番は、運営チームよりマッチ開始前に対戦チームに連絡。

3. 各チーム、第1ゲームの選手同士は、使用可能デッキの中から1つデッキを選び、対戦開始。

	チームA		スコア	チームB	
第1ゲーム	選手A	ウォーロック		メイジ	選手B
第2ゲーム	選手B				選手C
第3ゲーム	選手C				選手A
第4ゲーム	選手A				選手C
第5ゲーム	選手B				選手A

4. Aチームのウォーロックが勝利。

	チームA		スコア	チームB	
第1ゲーム	選手A	ウォーロック	1-0	メイジ	選手B
第2ゲーム	選手B				選手C
第3ゲーム	選手C				選手A
第4ゲーム	選手A				選手C
第5ゲーム	選手B				選手A

5. 各チーム、第2ゲームの選手同士で対戦。

Aチームは、勝利したウォーロックを次のゲームでも使用する。
(選手が変わっても、同じデッキを続けて使用する。)

Bチームは、使用可能デッキの中から、1つのデッキを選ぶ。

	チームA		スコア	チームB	
第1ゲーム	選手A	ウォーロック	1-0	メイジ	選手B
第2ゲーム	選手B	ウォーロック		ハンター	選手C
第3ゲーム	選手C				選手A
第4ゲーム	選手A				選手C
第5ゲーム	選手B				選手A

6. 同様の手順で、残りのゲームを進行する。3ゲームを先取したチームが勝者。

	チームA		スコア	チームB	
第1ゲーム	選手A	ウォーロック	1-0	メイジ	選手B
第2ゲーム	選手B	ウォーロック	1-1	ハンター	選手C
第3ゲーム	選手C	ハンター	1-2	ハンター	選手A
第4ゲーム	選手A	ウォリアー	2-2	ハンター	選手C
第5ゲーム	選手B	ウォリアー	2-3	ローグ	選手A
勝者	Bチーム				

予選形式

- 4チームによる敗者復活ありのトーナメント（ダブルイリミネーション）。

- 上位2チームが決勝に進出。（ウィナーズブラケット1位とルーザーズブラケット1位での決勝戦）

決勝ルール

- 予選参加時に登録した9デッキの中より、決勝で使用する3デッキを選択しチームデッキとする。
- 予選で使用不可能となったデッキも選択可能。

対戦の進行

- 登録したデッキと異なるものを使用した選手はそのゲーム敗北となる。
- 誤って使用不可能なデッキを選択してゲームを始めた場合、そのゲームを無効とし、使用可能なデッキを選択してゲームを再開。
- ターン数経過によりゲームが引き分けとなった場合、体力と装甲の合計が高い選手の勝利とする。
合計値が同じ場合、そのゲームを無効とし、同じデッキを使用して再戦とする。
- チーム内の選手が何らかの理由で参加不可能となった場合は、チーム内の別の選手がゲームを行っても良い。その場合、当該チームは運営チームに次の連絡を行う: 1) 誰が参加不可能か（運営チームはその理由を確認する必要がある） 2) どの選手が代役となるか。元々の出場順番に変更はなく、代役となった選手は元々のゲームもプレイする。
例: 選手Cが参加不可能となり、Bがその代役を務める場合、下記のような出場順番となる。
第1ゲーム: 選手A
第2ゲーム: 選手B
第3ゲーム: 選手C (選手Bが代役)
第4ゲーム: 選手B
第5ゲーム: 選手A
 - 出場順番提出前にその選手が参加不可能となった場合でも、当該チームは全3選手が入った出場順番を提出するが、どの選手が参加不可能で、どの選手が代役となるかを明記する。
- 全てのデッキが使用不可能となった場合は、その時点でチームの敗北とする。
- 運営チームは、対戦者双方の合意があり、かつ公平性が保てると判断した場合、例外的な措置を取る場合がある。

回線切断が発生した場合

- 回線切断が発生した選手は、自分が回線切断したことを示すスクリーンショットまたは鮮明な写真を運営チームに提出。
- 発生側の選手が、大会中の回線切断発生が1回目で、10分以内に復帰した場合、当該ゲームを無効とし、同じクラスを使用してゲームを再開。
 - 大会中の回線切断発生が2回目以降または10分以内に復帰できなかった場合、そのゲームを敗北とする。
 - 1回目の回線切断の場合でも、切断発生側の選手が当該ゲームに勝利する見込みがないと運営チームが判断した場合、その選手の敗北とする場合がある。

- 特定地域における大規模なインターネット障害が発生した等、選手の過失でないことが運営チームにより確認された場合、例外的な措置を取る場合がある。

禁止事項

- 参加者による以下の行為を禁止する。
 - 運営チームからの大会進行の指示に従わないこと。
 - 大会Discordにおいて、運営チームからの連絡に応答しないこと。
 - 自分のゲーム中、故意に回線を切断すること。
あるいは、故意にクライアントを強制終了すること。
 - 自分のゲーム中、チームメンバー以外から助言を受けること。
 - 自分のチームのマッチ中、本大会の配信を観ること。
 - 本大会の内容や試合を配信すること。
 - 故意にゲームまたはマッチに敗北するよう他の参加者に働きかけること。
また、その働きかけに応じて故意に敗北すること。
 - 大会に関するものに対し、賭博行為をすること。
 - 他人になりすまして参加すること。
他人を自分の代わりとして参加させること。
 - 他人になりすまして自分に投票すること。
金品を報酬に自分への投票を促すこと。
 - 大会実施日以外に大会用アカウントを使用して対戦を行うこと。
 - 大会用アカウントのBattleTag、メールアドレス、パスワードを自分のチームの選手と運営チーム以外に伝えること。
 - 大会運営チームおよび本大会、参加者に対する侮辱や誹謗中傷を行うこと。
また、公序良俗に反する言動を行うこと。これは大会期間中、SNSや配信での言動など、あらゆるコミュニケーションが対象となる。

罰則

- 禁止行為を行った場合、運営チームはその悪質さに応じて処分を決定する。
処分の例は次の通りである。
 - 特定デッキを使用不可能とする
 - ゲームの敗北
 - マッチの敗北
 - 選手の失格（続く試合の参加不可）
 - 大会からのチームの除外
 - DEKKI主催大会からの追放
 - 賞金・賞品の剥奪

賞金・賞品

- 賞金は銀行振込で支払われる。
- 賞金は、USDの獲得賞金額と同等の各国通貨額に換算される。
- 換算レートは、賞金振込日のレートを使用する。
- 賞金獲得者は銀行口座情報など賞金送付上必要となる情報を運営チームに送付する。
- 各チームメンバーには、チームの獲得賞金をチームメンバー数で等分した金額が支払われる。

- 換算時や賞金分割時の端数は切り捨てとなる場合がある。
- 賞金とは別途、成績上位者に賞品が授与される場合がある。
その場合の授与の条件や方法については別途運営チームから連絡する。

免責事項

- サーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、大会を延期・中断する場合がある。
 - 運営チームの責任によらない不可抗力により延期・中断となった場合、運営チームは各選手が大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けない。
- 大会運営チームは、自らの裁量でルールブックをいつでも修正、変更、削除または追加する権利を持つ。

エントリーと参加の流れ

チーム選手エントリー

- 日本語ページ: <https://dekki.com/ja/tournaments/t/rumblestone/register>
- 中国語ページ: <https://dekki.com/zh-tw/tournaments/t/rumblestone/register>
- 英語ページ: <https://dekki.com/en/tournaments/t/rumblestone/register>

エントリーから選手決定の流れ

1. 大会への参加を希望する選手は期間中にエントリーページにて必要事項を記入し登録。
2. 運営チームはエントリー情報をチェックし、上記の要件または大会ルールに反するエントリーを除外。
3. エントリー選手の一覧は、コミュニティ投票開始日に、順次公開の投票ページにて掲載。
4. DEKKIにて投票を開始。DEKKIのユーザーは、一覧から3選手まで投票可能。
5. 投票期間終了後、各国コミュニティ投票で得票数最多の選手3名が大会に参加。
 - a. 票数が同じだった場合、抽選で順位を決定。
 - b. 選ばれた選手が何らかの理由で参加不可能となった場合、投票で次点の選手が大会に参加。
6. 参加選手決定後、運営チームは、各チームの選手一覧をDEKKIで発表。

各選手のデッキ登録クラス決定の流れ

1. 参加選手決定後、選手に大会用DiscordチャンネルのURLがメールで送られる。
2. 選手は、大会用Discordチャンネルにログインし、運営で用意した各チーム専用の部屋に入室。
 - a. 以降、選手は大会が終わるまで、大会用Discordで運営チームからの連絡を確認できる状態にする。
3. 運営チームは、各選手がどのクラスのデッキを登録するかを決める手順を大会用Discordで連絡。
 - a. 原則運営チームが提示する手順で各チームは、デッキ登録クラスを決められた期限までに決定。ただしチーム内での協議によって変更は可能。

4. 選手は、Discordのダイレクトメッセージにて、決められた期限までに自分がデッキ登録を希望するクラスを、第1~第9の希望順に連絡。
5. 運営チームは、3選手の希望順に合わせ、事前に設定していた手順にて各選手のデッキ登録クラスを配分。
 - 決められた期限までに希望順の提出がなかった選手は、他の選手の希望を優先し、残りのクラスを登録することとする。
 - 希望順を提出しなかった選手が2名以上の場合、大会チームが配分を決定。

デッキ登録クラス決定手順例

i. 投票順位が高い選手から、希望順にクラスを決定。

決定の順番	選手	デッキ登録クラス
1	選手A (投票順位1位)	選手A 第1希望クラス
2	選手B (投票順位2位)	選手B 第1希望クラス (重複していれば次点のクラス)
3	選手C (投票順位3位)	選手C 第1希望クラス (重複していれば次点のクラス)
4	選手A (投票順位1位)	選手A 第2希望クラス (重複していれば次点のクラス)
5	選手B (投票順位2位)	選手B 第1希望クラス (重複していれば次点のクラス)
6	選手C (投票順位3位)	選手C 第1希望クラス (重複していれば次点のクラス)
7	選手A (投票順位1位)	選手A 第3希望クラス (重複していれば次点のクラス)
8	選手B (投票順位2位)	選手B 第1希望クラス (重複していれば次点のクラス)
9	選手C (投票順位3位)	選手C 第1希望クラス (重複していれば次点のクラス)

ii. 運営チームは、各選手のクラス希望順を確認。

希望	選手A (投票順位1位)	選手B (投票順位2位)	選手C (投票順位3位)
第1	ドルイド	ドルイド	ドルイド
第2	メイジ	メイジ	メイジ
第3	シャーマン	ウォーロック	ウォーロック
第4	ウォーロック	ウォリアー	ハンター
第5	ウォリアー	シャーマン	ローグ
第6	ハンター	ハンター	プリースト
第7	パラディン	パラディン	パラディン
第8	ローグ	プリースト	ウォリアー
第9	プリースト	ローグ	シャーマン

iii. 投票順位1位の選手Aのクラスを決定。第1希望のドルイドとなる。

希望	選手A (投票順位1位)	選手B (投票順位2位)	選手C (投票順位3位)
第1	ドルイド	ドルイド	ドルイド
第2	メイジ	メイジ	メイジ
第3	シャーマン	ウォーロック	ウォーロック
第4	ウォーロック	ウォリアー	ハンター

第5	ウォリアー	シャーマン	ローグ
第6	ハンター	ハンター	プリースト
第7	パラディン	パラディン	パラディン
第8	ローグ	プリースト	ウォリアー
第9	プリースト	ローグ	シャーマン

- iv. 投票順位2位の選手Bのクラスを決定。
第1希望のドルイドが、既に選手Aに割り当てられているため、
第2希望のメイジとなる。

希望	選手A (投票順位1位)	選手B (投票順位2位)	選手C (投票順位3位)
第1	ドルイド	ドルイド	ドルイド
第2	メイジ	メイジ	メイジ
第3	シャーマン	ウォーロック	ウォーロック
第4	ウォーロック	ウォリアー	ハンター
第5	ウォリアー	シャーマン	ローグ
第6	ハンター	ハンター	プリースト
第7	パラディン	パラディン	パラディン
第8	ローグ	プリースト	ウォリアー
第9	プリースト	ローグ	シャーマン

- v. 投票順位2位の選手Cのクラスを決定。
第1希望のドルイドと、第2希望のメイジが
既に他の選手に割り当てられているため、
第3希望のウォーロックとなる。

希望	選手A (投票順位1位)	選手B (投票順位2位)	選手C (投票順位3位)
第1	ドルイド	ドルイド	ドルイド
第2	メイジ	メイジ	メイジ
第3	シャーマン	ウォーロック	ウォーロック
第4	ウォーロック	ウォリアー	ハンター
第5	ウォリアー	シャーマン	ローグ
第6	ハンター	ハンター	プリースト
第7	パラディン	パラディン	パラディン
第8	ローグ	プリースト	ウォリアー
第9	プリースト	ローグ	シャーマン

- vi. 投票順位1位の選手Aのクラスを決定。
第2希望のメイジが既に他の選手に割り当てられているため、
第3希望のシャーマンとなる。

希望	選手A (投票順位1位)	選手B (投票順位2位)	選手C (投票順位3位)
----	--------------	--------------	--------------

第1	ドルイド	ドルイド	ドルイド
第2	メイジ	メイジ	メイジ
第3	シャーマン	ウォーロック	ウォーロック
第4	ウォーロック	ウォリアー	ハンター
第5	ウォリアー	シャーマン	ローグ
第6	ハンター	ハンター	プリースト
第7	パラディン	パラディン	パラディン
第8	ローグ	プリースト	ウォリアー
第9	プリースト	ローグ	シャーマン

vii. 以下、同様の手順で各選手のデッキ登録クラスを決定。

希望	選手A (投票順位1位)	選手B (投票順位2位)	選手C (投票順位3位)
第1	ドルイド	ドルイド	ドルイド
第2	メイジ	メイジ	メイジ
第3	シャーマン	ウォーロック	ウォーロック
第4	ウォーロック	ウォリアー	ハンター
第5	ウォリアー	シャーマン	ローグ
第6	ハンター	ハンター	プリースト
第7	パラディン	パラディン	パラディン
第8	ローグ	プリースト	ウォリアー
第9	プリースト	ローグ	シャーマン
デッキ登録 クラス	ドルイド	メイジ	ウォーロック
	シャーマン	ウォリアー	ハンター
	パラディン	プリースト	ローグ

デッキ登録

- 各チームは、決められた期限までにDEKKIにてデッキを登録する。
 - 期限までに登録がなかったクラスのデッキは使用不可能となる。

デッキ公開から大会実施日までの流れ

- デッキ登録締切後、各チームのデッキとマッチスケジュールがDEKKIで公開。
- 公開後、運営チームは、大会実施日の集合時間、進行手順、大会用アカウントを、大会用Discordで連絡。
- 各チームは、大会実施日に、決められた時間までに大会用Discordにログインし、進行手順に従って試合を行う。

その他

お問い合わせ

- 日本とSEAチーム: support@dekki.com
- 台湾と香港チーム: admin@xgamer.pro

更新履歴

- 2018/11/08: 「対戦の進行」でチーム内の選手が参加不可能となった場合の流れを明確化。混乱を避けるため「決勝ルール」で「(各プレイヤー1デッキ)」の記述を修正。
- 2018/10/16: 初版