

# DEKKI WHITE WOLF



TOURNAMENT  
グウェントコミュニティ大会

## DEKKI White Wolf Tournament #1 参加規約

1.	はじめに	1
2.	大会概要とスケジュール	1
3.	参加資格	2
4.	参加方法と参加者の選出	3
5.	大会ルール	4
6.	大会の進行	6
7.	禁止行為	7
8.	ペナルティ	8
9.	一般	8
	変更履歴	9
	問い合わせ先	9

### 1. はじめに

- 🏰 本参加規約は、2017年9月14日~2017年9月30日にかけて開催される「DEKKI White Wolf Tournament #1」に適用される。
- 🏰 「DEKKI White Wolf Tournament #1 (以下、”大会”)」は、株式会社プレイブレーションおよび大会運営チーム (以下、”運営チーム”) が運営および管理を行う。運営チームは本規約に定められた通りに大会を進行するほか、規約に定められていない状況が発生した場合、および規約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。
- 🏰 本大会の主催はゲームコミュニティ「DEKKI」である。White Wolf Tournament #1を含めDEKKIが主催する全て大会のことを「DEKKI主催大会」と呼ぶ。
- 🏰 本大会の参加者は、大会に参加登録を行った時点で本参加規約を理解し、承認したものとする。

### 2. 大会概要とスケジュール

- 🏰 本大会のスケジュールは次を予定している。
  - 🏰 2017年9月14日 (木) ~9月30日 (土) :大会全日程
  - 🏰 2017年9月14日 (木) 午前11時 ~ 2017年9月18日 (月) 午前11時 :参加登録期間
  - 🏰 2017年9月19日 (火) :参加者発表日 (抽選により選出された参加者および対戦組み合わせを発表する)
  - 🏰 2017年9月21日 (木) 午後8時 :オフライン予選開始時刻 (Discordにて30分前集合)
  - 🏰 2017年9月28日 (木) 午前11時 :オフライン決勝のデッキ登録締切
  - 🏰 2017年9月30日 (土) 午後2時 :オフライン決勝開始時刻

- 👑 上記のスケジュールは予定であり、予告無しに変更となる場合がある。
- 👑 オンライン予選、オフライン予選共に、デッキ登録締切後にゲームの重大なアップデートが配信された場合でも、デッキ登録の締切を延長することはない。プレイヤーは事前に登録したデッキで対戦を行う。

### 3. 参加資格

本大会への参加にあたり、参加者は以下の点を満たしていなければならない。

- 👑 参加規約の理解と同意： 本参加規約を理解し、同意すること。
- 👑 年齢： 満20歳以上であること。
- 👑 言語： 日本語で運営チームや他の参加者とコミュニケーションが取れること。
- 👑 プレイヤー名(大会上で表示・使用する名前)： 公序良俗に反するものや第三者の権利を侵害すると判断される名前、大会進行の妨げになるような名前を使用していないこと。
- 👑 プレイ環境： PlayStation 4版又はPC版のグウェントのマルチプレイが問題なく可能な環境(機材、インターネットなど)が用意できること。
- 👑 DEKKIへの登録： ゲームコミュニティ「DEKKI」にユーザー登録を行うこと。また、PCを使用しデッキを登録できること。
- 👑 大会への参加と連絡：
  - 👑 インターネット上で行われるオンライン予選(2017年9月21日)に出場可能であること。
  - 👑 大会期間中(2017年9月14日～2017年9月30日)、運営チームからの連絡を受け取れること。
  - 👑 東京都内で行われるオフライン決勝(2017年9月30日)に、移動の所要時間を含め出場可能であること。
- 👑 身分証明書の掲示：
  - 👑 必要な場合、本人確認として公的機関の発行する写真付きの身分証明書を直接、または画像等の形で提示できること。有効な身分証明書の一例は次の通りである。
    - ▶ 運転免許証
    - ▶ マイナンバーカード
    - ▶ 在留カード
    - ▶ パスポート
- 👑 オフライン決勝への参加：
  - 👑 大会会場において貴重品の管理は参加者本人が行い、運営チームは一切の責任を負わないことに同意すること。
  - 👑 試合のライブ配信に同意すること。ライブ配信には参加者の容姿やプレイヤー名が表示される場合がある。参加者はこれに同意するものとする。
  - 👑 運営チームの指示があった場合、それに従うこと。運営チームの指示には氏名・年齢・住所・電話番号といった個人情報の提供、写真撮影や取材への協力(第三者機関を含む)と肖像権の許可、指定された衣類の着用などが含まれる場合がある。
- 👑 参加者の試合内容の取り扱い：
  - 👑 全ての試合は運営チーム、もしくは参加者自身によってライブ配信される場合がある

ことに同意すること。

👑 大会での試合内容は、運営チームおよび大会関係者により今年度以降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、情報メディアなどによる商業的利用が含まれ、参加者はこれを承諾するものとする。

👑 肖像権および個人情報の取り扱い:

👑 参加中の肖像・ゲーム内の名前や年齢・自己紹介等の情報が運営チームおよび大会関係者により今年度以降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、情報メディアなどによる商業的利用が含まれ、参加者はこれを承諾するものとする。

👑 所属団体:

👑 株式会社プレイブレンまたは本大会運営チームに所属していないこと。

👑 日本国の定める反社会勢力(暴力団など)に所属または関与していないこと。

## 4. 参加方法と参加者の選出

**オンライン予選:**

👑 前述の参加登録期間中に、大会参加希望者はDEKKIの大会参加登録ページにて指定された項目を入力し、その後、使用するデッキ3個(全て異なる勢力)の登録を行う。

👑 情報に抜けがあった場合や虚偽の情報を登録した場合、グウェントのゲーム内で使用できないデッキ(デッキ枚数25枚未満のデッキなど)を登録した場合、大会の出場権を失う場合がある。

👑 オンライン予選の参加人数は最大32名である。参加希望者の数がこれを超えた場合抽選で参加者32名が選出される。スケジュール記載の参加者発表日に抽選で選出された32名とその対戦組み合わせが発表される。

👑 各プラットフォームは16名であり、抽選は参加登録時の申告に基づいて各プラットフォーム分行われる。

👑 参加登録時のプラットフォームに「両方」と入力した場合、両方のプラットフォーム参加人数が均等になるよう、抽選前に数が少ないほうのプラットフォームに配置される。

👑 集合時間等への大幅な遅刻については原則として棄権と見なす。

👑 抽選に選出された後、参加者は原則として棄権することはできない。万が一参加者が棄権した場合、運営チームはその理由を詳細に確認する権利を持つ。その理由が妥当でないと判断される場合、その参加者にはペナルティが与えられる(今後のDEKKI主催大会出場禁止も含む)。

**オフライン決勝:**

👑 オンライン予選の上位4名が出場する。

👑 オフライン決勝に進出が確定した参加者は原則として棄権することはできない。万が一参加者が棄権した場合、運営チームはその理由を詳細に確認する権利を持つ。その理由が妥当でないと判断される場合、その参加者にはペナルティが与えられる(今後のDEKKI主催大会出場禁止も含む)

👑 万が一オフライン決勝参加者のいずれかが棄権した場合、棄権した参加者に予選で直前に敗退した参加者が出場権を獲得する。その参加者が出場を拒否または指定した期日までに返事がなかった場合、オンライン予選ベスト8の参加者3名に招待を送り、最も返信が早かった参加者を出場とする。当日の棄権など、繰り上がりの参加者

を用意できない場合は、棄権した参加者を抜いた人数で試合を進行する。

🏆 参加者は使用するデッキ4個(全て異なる勢力)を別途、運営チームの指示する締切までに登録する。

🏆 デッキの登録が締切に間に合わなかった場合、その参加者は棄権とみなされる。運営チームはデッキ登録が間に合わなかった理由を詳細に確認する権利を持つ。その理由が妥当でないと判断される場合、その参加者にはペナルティが与えられる(今後のDEKKI主催大会出場禁止も含む)。

## 5. 大会ルール

### 「大会ルール」内における文言の定義

🏆 「マッチ」 「ベストオブスリー」または「ベストオブファイブ」のゲームフォーマットに基づいた、グウェントの大会の試合単位を意味する(ゲームを先に2勝または3勝した参加者がマッチに勝利したものとみなす)。

🏆 「ゲーム」 グウェントの1度のゲームを意味する(ラウンドを先に2勝した参加者がゲームに勝利したものとみなす)。

🏆 「ラウンド」 グウェントのゲーム内での1ラウンドを意味する。

🏆 例: ベストオブスリーにおいて、参加者は3ゲームのうち2ゲームに勝てばマッチに勝利したものと見なされ、3ラウンドのうち2ラウンドに勝てば、ゲームに勝利したものと見なされる。

### 全般

🏆 全参加者には、グウェントの全カードが使用可能な大会用アカウントが一時的に提供される。全参加者は各自割り当てられたアカウントを使用して対戦を行う。個人用アカウントは原則として使用できない。

🏆 本大会用アカウントは、大会の用途にのみ使用可能である。大会以外の用途でカジュアルマッチ、ランクマッチ、プロ・ラダーモードを含む、オンライン対戦を行ったり、フレンドの登録、カードの生成や粉碎を行ったりした場合、参加者にペナルティが与えられる場合がある(失格とする可能性も含む)。また、参加者が自身のクレジットカード等を使って、大会用アカウント上で「カードタル」や「星の粉」を含む課金アイテムを購入した場合、運営チームはその払い戻しには一切応じないものとする。

### ゲームの勝敗について

🏆 基本的に、次の場合においてゲームの勝利となる。

🏆 そのゲームにおいて2ラウンドを先取する。

🏆 対戦相手が降参する。

### 引き分けについて

🏆 両プレイヤーの戦力値が同じになる等で、ゲームの勝敗が引き分けとなる場合がある。この状況が発生した場合、そのゲームを無効とする。両プレイヤーは、そのゲームと同じデッキを選択して再戦を行う。

### ディスコネクト(回線切断)について

🏆 ゲーム中にディスコネクトが発生した場合、発生していない側のプレイヤーは、ディスコネクト発生を示すスクリーンショットまたはゲーム画面が鮮明に映る写真を撮り、大会運営者に連絡する。

- 🏆 ディスコネクトが発生したゲームは無効とする。両プレイヤーは、そのゲームと同じデッキを選択して再戦を行う。
- 🏆 ディスコネクトが複数回発生したり、指定された時間内に再戦を行えなかったりして大会運営者にグウェントをプレイ可能な環境にないと判断された場合、そのプレイヤーは失格となる。
- 🏆 「故意にディスコネクトを発生させている」と大会運営者に判断されたプレイヤーは失格となる。

## 使用デッキについて

- 🏆 事前に登録されたデッキ以外を使用して試合を行う事はできない。事前登録以外のデッキの使用が判明した場合、そのプレイヤーは失格となる。
- 🏆 マッチ中、既に勝利したデッキを使ってプレイした場合や、除外されたデッキを使ってプレイした場合、そのプレイヤーはそのゲームに敗北する。その対戦相手が使用していたデッキは勝利したこととなり、以降、そのマッチでそのデッキは使用できない。

## バグの悪用

- 🏆 ゲーム中のバグや不正な挙動を意図的に使用したり、使用しようと試みると、ペナルティが与えられる場合がある。運営チームは自身の裁量でバグや不正な挙動を決定する。

## ソフトウェアの使用

- 🏆 「Gwent Tracker」など、グウェントのプレイを助ける第三者ツールの使用を禁止する。使用が発覚した場合、そのプレイヤーは失格となる。

## 失格について

- 🏆 プレイヤーが禁止行為やディスコネクト等で大会途中に失格となる場合があるが、この場合失格となる以前のマッチの結果は覆らない。例えば、自身が敗北した対戦相手が次のラウンドで違反して失格処分となったとしても、それ以前のマッチの結果は覆らない。

## スクリーンショット、写真または動画提出による申告

- 🏆 対戦相手が大会ルールに反する、または禁止事項に抵触するような行動を行ったとプレイヤーが感じた場合、プレイヤーは証拠(スクリーンショット、ゲーム画面が鮮明に映った写真、または問題のシーンの鮮明な描写を含む動画)と共に運営チームに申告することができる。
- 🏆 申告するプレイヤーは、運営チームから指示された時間以内に証拠を提出する。時間内に証拠が提示できない場合は証拠として認められない。
- 🏆 申告によるゲームの中断を避けるため、申告はゲーム後に行う。申告するプレイヤーは証拠を鮮明に記録すること。
- 🏆 運営チームは不正行為として申告された側のプレイヤーの主張を確認する権利を持つ。
- 🏆 試合中の申告、スクリーンショットの提出を伴わない申告や、鮮明でない写真、動画の提出は原則として認められない。対戦者双方に合意がある場合や、運営が直接確認した場合などの例外を除く。

## 対戦ルール

- 🏆 大会形式： シングルエリミネーション(敗者復活なしのトーナメント。一度マッチに負けると大会敗退)
  - 🏆 トーナメントのブロックは各プラットフォーム(PC:16、PS4:16)に分かれる。オンライン予選でPCとPS4のプレイヤーが対戦することはない。
  - 🏆 オフライン決勝ではPCプレイヤー対PS4プレイヤーの組み合わせとなるよう抽選を行い、トーナメント表の再生成を行う。

## マッチ形式：

### 🏆 オンライン予選：

- 🏆 ベストオブスリー（各マッチごとに最高3ゲームを行い、先に2ゲーム勝利した参加者がマッチの勝者）
- 🏆 参加者は異なる3つの勢力のデッキを事前登録
- 🏆 対戦前にそれぞれ相手のデッキを1つずつ除外
- 🏆 1ゲームに勝利すると、そのマッチ中は同じデッキを使用不可（ゲームに負けた側は、継続して同じデッキを使用するか、デッキを変えるかを選択可能）
  - ▶ たとえば「ニルフガード」と「スケリッジ」の2デッキを用意し、1ゲーム目をニルフガードで勝利した場合、2ゲーム目以降はスケリッジのみ使用できる。
- 🏆 大会上位4名が確定した時点で予選は終了となる。

### オフライン決勝：

- 🏆 参加者は異なる4つの勢力のデッキを事前登録
- 🏆 対戦前にそれぞれ相手のデッキを1つずつ除外
- 🏆 1ゲームに勝利すると、そのマッチ中は同じデッキを使用不可（ゲームに負けた側は、継続して同じデッキを使用するか、デッキを変えるかを選択可能）

### オンライン予選・オフライン決勝共通

- 🏆 各参加者の使用デッキは大会前に公開される。公開後にデッキ内容を変更することはできない。

## 6. 大会の進行

### オンライン予選

- 🏆 大会の進行は、運営チームが指定したDiscordチャンネルと、大会サイト上において行う。
- 🏆 参加者確定後、参加者には別途Discordチャンネルのリンクも含め当日の手順が伝えられる。
- 🏆 参加者の全デッキリストは、大会ページにてトーナメント表が発表された時点で公開される。
- 🏆 参加者による試合の配信について：
  - 🏆 各参加者は、各自の責任でプレイ中の試合の配信をすることができる。
  - 🏆 運営チームは各参加者の試合配信のURLをDEKKIウェブサイト上、もしくはDEKKIのTwitterなど、あらゆる関連メディアで告知する可能性がある。
  - 🏆 原則として15分以上のディレイを挿入すること。15分未満のディレイと運営チームから判断された場合、失格となる場合がある。
  - 🏆 運営チームが配信停止やディレイ延長を指示した場合、それに速やかに従うこと。
  - 🏆 録画の公開に制限はないが、運営チームおよび大会関係者により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、情報メディアなどによる商業的利用が含まれる。

### オフライン決勝

- 🏆 オフライン決勝は、東京都内のオフライン会場で開催される。運営チームは、参加者に交通費として最大3万円を負担する（国内旅費のみ）。これ以上の出費、海外を含む旅費、あるいは交

通費以外の経費は、参加者が自ら負担するものとする。参加者は交通費の請求に際し領収書を掲示する。領収書無しの場合、運営チームは参加者の交通費を負担しない。

👑 オフライン決勝に参加するにあたって必要な参加者の移動や宿泊の手配は、参加者自身が行うものとする。

👑 参加者は運営チームから指定された機材を使い、対戦する。大会運営チームから指定または許可された以外の機材は使用できない。

👑 運営チームから指定された以外の用途で試合用の機材を使用することはできない。

👑 運営チームから指定された以外のものを試合用機材が置かれた机の上に置くまたは使用することはできない。

## 賞金・賞品について

👑 本大会の優勝者に大会賞金10万円が授与される。

👑 なお、その際日本国によって定められた必要な税金が控除される場合がある。

👑 全ての賞金は日本円で支払われる。

👑 賞金獲得者は氏名や銀行口座番号など賞金の獲得に必要な情報を運営チームに送付する。

👑 運営チームは参加者が禁止行為を行うなど、参加者に対し賞金を授与することが本大会のブランドを著しく傷つけると判断した場合、賞金の授与を行わない権限を持つ。

👑 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に記載するものとする。

## 7. 禁止行為

### 一般

👑 本参加規約に反すること。

👑 グウェントの提供元 CD PROJEKT REDのユーザー同意書 (<https://www.playwent.com/ja/user-agreement>) に反すること。

### 大会への参加

👑 同一の人物が複数回、大会への参加登録を行うこと。

👑 大会への参加権を他者に譲渡すること。

👑 他人になりすまして参加すること。また、他人を自身の替え玉として参加させること。

### 運営の進行

👑 指定された時間への集合に遅れる、無断で長時間無反応になるなど、大会の円滑な進行を妨げること。

👑 運営チームの大会進行上必要な指示や要請に従わないこと。

👑 運営チームに虚偽の申告をすること。

👑 大会進行や運営チームを意図的に妨害すること。

### 試合での不正

👑 故意に回線の切断を行う、あるいはクライアントを強制終了するなど、故意にマッチを続行不可能にすること。

👑 故意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。

- 🏆 マッチ中に試合の助言を受けること。
- 🏆 マッチ中に対戦相手による配信を観ること。
- 🏆 「Gwent Tracker」などグウェントのプレイを助ける第三者ツールを使用すること。
- 🏆 ゲーム中のバグや不正な挙動を意図的に使用したり、使用しようと試みること。

## 参加者の行動

🏆 次のような行為を行うこと。これは試合内に限らず、大会期間中のSNSや配信での言動などあらゆるコミュニケーションに適用される。

- 🏆 グウェントおよびCD PROJEKT RED、運営チーム、DEKKI主催大会、参加者に対する侮辱や誹謗中傷を行うこと。
- 🏆 運営チームや参加者に対し暴言や嫌がらせ、暴力など非紳士的行為を行うこと。

🏆 本大会に関して賭博を行うこと。

## スポンサーシップについて

🏆 大会全体を通じて、以下のカテゴリーに該当するスポンサーのプロモーションを行うこと。これは試合内に限らず、大会期間中のSNSや配信での言動などあらゆるコミュニケーションに適用される。

- 🏆 アルコール
- 🏆 タバコ、たばこ、電子タバコ、またはワイプ製品
- 🏆 ポルノなどの成人向けコンテンツ/サービス。
- 🏆 銃器またはその他の武器。
- 🏆 ギャンブルまたは賭けのコンテンツ/サービス。
- 🏆 ゲームキーやアカウントの販売サービス。
- 🏆 株式会社プレイブレーンの判断により常識的な範囲で有害または不適切とみなされるその他の製品またはサービス。

## 8. ペナルティ

🏆 参加者が禁止行為を行うなど本参加規約の違反・抵触していると運営チームが判断した場合、参加者にペナルティが与えられる。与えるペナルティは、その影響や悪質さを運営チームが判断し決定する。一例は次の通りである。

- 🏆 警告
- 🏆 ゲームの敗北
- 🏆 マッチの敗北
- 🏆 大会失格(大会からの除外)
- 🏆 オフライン決勝の出場権剥奪
- 🏆 賞金の剥奪
- 🏆 一定期間のDEKKI主催大会からの出場禁止
- 🏆 無期限のDEKKI主催大会からの出場禁止

## 9. 一般

### 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、本大会を延期・中断する場合があります。

🏰 運営チームの責任によらない不可抗力による変更時は、運営チームは参加者に対してその責任を負わず、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ません。

### 規約の変更

🏰 大会運営チームは、自らの裁量で参加規約をいつでも修正、変更、削除または追加する権利を有する。

## 変更履歴

2017/09/12: 初版公開

## 問い合わせ先

[whitewolf@dekki.com](mailto:whitewolf@dekki.com)

