

Game Rule / StarCraft2 : (日本語)

WESG APAC

StarCraft 2 : Legacy of the Void

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 Starcraft2 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：1本勝負（シングルトーナメント方式）、3戦2勝制（準決勝/決勝）

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。
- 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つ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. ゲームクライアント設定

- 2-1. ゲームバージョン：StarCraft 2: Legacy of the Void (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：1対1（もっと早い）
- 2-4. 参加選手はすべての通知をオフにし、「他の仕事」に切り替えた後、試合に挑む。
- 2-5. 参加選手は「友達にのみメッセージを受信する」オプションをオフにする。
- 2-6. 参加選手は「自動でリプレイセーブ」オプションをオフにする。
- 2-7. 参加選手は大会期間および進行中、WESGチャンネルに接続していなければならない。

3. トーナメントマッププール

- 3-1. トーナメントマッププールには次のような1対1ラダーマップがある。
 - Apotheosis
 - Dasan Station

- Frost
- Frozen Temple
- Galactic Process
- King Sejong Station
- New Gettysburg

3-2. 両チームの選手は試合に必要な数だけのマップが残るまでBANをする。

3-3. 上位ブラケットの選手が先BANをし、BANが終わった後残ったマップの選択もです。

3-4. 次のマップは、前の試合で負けた選手が、残ったマップの中で選択する。

4. 勝敗および報告

4-1. 相手選手が「gg」を宣言したり、相手選手の建物がすべて破壊されたら勝利とする。

4-2. 選手がゲームに使う種族は、試合前に審判員に提供した情報と一致しなければならない。

4-3. 次のような状況では、システムの強制引分けに該当しなくても、引き分けに終わることができる。

- 両選手共に引き分けで試合を終えることに同意した場合。
- ゲーム上で審判員が確認しなければならない、自然的な手詰まりがあった場合。
- 各選手が相手の建築物を破壊できる確率がない場合。

4-4. ゲームの強制引分けシステムにより引き分けで終わった場合、審判の判断によって引き分けで終わるか、勝敗が決められることもある。

4-5. 審判員の決定または両側の選手の同意により引き分けで終わったし阿合は、同じマップで勝敗が決まるまで再試合をする。

5. 参加選手の義務

5-1. 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。

5-2. 試合中のチャットは、スポーツマンシップに必要な表現(例：“gl”, “hf”, “gg”, “pp”)と必要的なコミュニケーションを取るためのモノ以外は禁止。

5-3. 選手は緊急な技術的な問題以外のPause要請はできない。その他の重要な問題は選手が“pp”を打って審判員にPauseの要請をする。

5-4. トーナメント中、StarCraft2のゲームクライアントを除いて、許可されて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。

5-5. 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。

5-6. 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。

5-7. 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。

5-8. 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。

6. サーバーおよびネットワーク問題

- 6-1. 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。
- 6-2. 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。
- 6-3. 選手が間違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いて進行する。これに関するすべての決定は審判の決定に従う。
- 6-4. 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。
- 6-5. 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。

7. ルール変更

- 7-1. 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。
- 7-2. 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。
- 7-3. 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。