

Splendor 宝石の煌き 2017年日本選手権

開催時期：10月9日(月・祝)

エントリー方法：当日受付(希望者多数の場合当日抽選)

エントリー料金：500円

定員：48名(4×12卓)

受付時間：10月9日 12:00 集合・受付

開催時間：最大5ラウンド+決勝2RD/5時間以上：1RD40分)

トーナメントルール

■使用セットとルール

- 予選・決勝で使用するセットとルールは、『宝石の煌き』の何れかの版となるが、どの版かは保障の限りではない。
決勝では『宝石の煌き：都市』を追加で使用する。

■参加人数とラウンド数

- 1卓4人による『宝石の煌き』のプレイで、最大12テーブル48名。
使用テーブル数については、4人を基本として端数が出た場合は下位卓を3人とする。
- 参加人数と開催ラウンド
以下に従い、参加人数による既定のラウンド数をスイス式組み合わせで行う。
1~8卓：4ラウンド
9~12卓：5ラウンド

マッチポイント

■ラウンド勝ち点と組み合わせ

- ラウンドごとに各卓での順位でマッチポイントを与える。
1位 5pt
2位 2pt
3-4位 0pt
- 各ゲームで同点の場合はルールに従って、発展カードの枚数で勝敗を決める。それでも同じ場合は、引き分けとなる。
引き分けの場合は、該当者間での勝ち点は平均点となる。
2名同点 1位：3pt
2名同点 2位：1pt
3名同点 1位：2pt
- 次ラウンドは勝ち点合計の上位から上位テーブルに、席順は累計席順値順に着席する。

■進行

- 時間に関しては1ラウンド40分とし、制限時間内にプレイできなかった場合、その時点で最終ラウンドを行って、勝敗を決める。
- プレイに関しては、コストの支払いなども、明確に他のプレイヤーに告げるようにすること。
- ゲーム終了時の威信ポイントを元に勝敗を決める。
- 予選ラウンドの席順は、前のラウンドまで席順累計によって決定する。第一ラウンド以降、毎ラウンドのプレイ順の合計が大きい順に着席し、もっとも大きい数値の者が開始プレイヤーとなる。
同数の場合は、直前のラウンドでの席順が大きいものを先とする。それも同じであれば、さらに前のラウンドにさかのぼる。そうやって開始ラウンド位まで席順が同じなら、ランダムに決める。

例：プレイヤーAは3ラウンドまでの席順は3-1-2だった。合計は6になる。
プレイヤーBは3ラウンドまでの席順は2-2-2だった。合計は6である。
プレイヤーCは3ラウンドまでの席順は3-3-1だった。合計は7である。

この3人が4ラウンド目に同卓となった場合、席順はC→B→Aとなる。

■決勝

- トーナメントは規程のラウンドを行って、最後に勝ち点の合計の多い上位8名による決勝戦を行う。

■決勝の進出のタイブレーカー

- マッチポイントのタイブレーカーは、累計獲得威信点が多いほうを上位とする。それも同じ場合は、累計獲得発展カード枚数の少ないほうを上位とする。それも同じ場合はオポネントマッチ・パーセンテージで行う。
- 各プレイヤーのマッチウィン・パーセンテージは
 $\frac{\text{累計マッチポイント}}{(5 \times [\text{参加ラウンド数}])}$
となる(0.25がミニマム)。
- オポネントマッチ・パーセンテージは、全対戦者のマッチウィン・パーセンテージの平均値となる。

■インテンショナルドロウ・棄権

- 棄権の意志がある場合は、各ラウンドの結果報告の際に申し出ることによって次回ラウンドを棄権できる。
- インテンショナルドロウ(全員同意の上での引き分け)は認める(つまり全員の勝ち点は4人卓なら2点、3人卓なら3点となるが、獲得威信点は全員0点となる)。
申し出はラウンド開始前に行い、ジャッジが確認をするまでは結果は確定しない。ジャッジが投票を行なうので、この時一人でも反対者が出た場合、通常通りゲームを行うこと。

■決勝ラウンド

- 決勝ラウンドでは、毎ラウンド使用する『宝石の煌き：都市』の拡張をランダムに決定する。一度使用した拡張はぜんぶ使われるまで使用されることは無い。
- 時間制限は設けない。
- 各卓の配分、着席場所、スタートプレイヤーはランダムに決める。
- 決勝ラウンドで、準決勝から決勝に進むのは各卓上位2名とする。
- 準決勝で2位同点が出て、タイブレイクを用いても勝敗がつかない場合、1位のみが決勝に進出する。
- 決勝で1位同点が出て、タイブレイクを用いても勝敗がつかない場合、同点のプレイヤーのみで追加のラウンドを行う(もちろん、新たな『宝石の煌き：都市』の拡張が選ばれる)。