

トーナメント・ルール

ドレッドボール・トーナメントは、ドレッドボールのルールに準拠して開催されます。通常のゲームとは異なり、リーグ戦の成長のルール、経験点の獲得、MVP、アンダードッグは使用せず、プレイヤーの注意を目の前の手早く公平なゲームの勝敗に注目させます。

このセクションは1日で開催されるドレッドボール・トーナメントの公式ルールです。

トーナメント主催者

基本ルールブックのリーグ・スポンサーと同様に、誰かがトーナメント主催者を担当することが必要であり、これを決定することが最初にすべきことです。トーナメント主催者はイベントを手配し、コーチを募集し、論争の仲裁をし、全ての重要な得点結果を記録します。これらの作業は他者に委任することができますが、あなたは常に誰かが全体的な責任を負うということを確認しなければなりません。これがあなたの FLGS のメンバーであれ、あなたのクラブのマネージャーであれ、主催の上手なゲーマーであれ、あなたが知っている誰でもかまいません。

主催者が、このパックのコピーを全てのコーチと主催者が持つようにさせることが最も良いことです。トーナメント主催者がこのパックから、自分たちのイベントのために何らかの変更（ハウスルールなど）を行う場合、変更されたルールについて全コーチが入手するようにする責任があります。これは Azure Forest リーグであなたのトーナメントを設定し、この本から新しいルールを使用する最適な機会です！

コーチの責任

トーナメントはとても忙しいので、円滑に進行するためには様々な準備が必要です。トーナメント参加者（コーチと呼ばれる）は以下の準備を行わなければなりません：

- ペイントし（背番号をつけ）た、ドレッドボールのモデル。ゲームに熱中するなかでの混乱を避けるために、プレイヤーのヘクススペースにスレット・ヘクスを明確にマークするのは賢明なことです。
- ドレッドボールのルールブック、シーズン2や3のチームを使用する場合はシーズン2、3の本
- もし持っているならドレッドボールのゲーム・ボード
- 色付きダイスのセット（2色で各6個以上）とドレッドボールのカードデッキ
- ドレッドボールのカウンターのセット、1個以上のドレッドボールのボールとレフボットのモデル
- チーム・ロスター3枚（コーチ、対戦相手、運営用）
- ペン、緊急時の補修のための接着剤や道具

主催者の責任

主催者は以下の準備の確認が必要です。もし行き詰ったらマントニック社に問い合わせてください。我々は手伝いができるでしょう！

- 予備のドレッドボールのゲーム・ボード、カード、ダイス、レフボット、ボール
- ゲーム記録用紙コーチ2名につき1枚（切り上げ）
- 予備のペンを数本
- イベントを実行するのに最低2名。トーナメント主催者

はイベントを進行することができ、大会に参加しながら進行することも可能です！より多くの人々がイベントの進行を手伝うならより簡単にそのイベントを進行させることができるでしょう！少なくとも以下が必要です：

- 結果の照合とコーチのペアリングを行うトーナメントコーディネーター1名
- ルールに関する質問に回答し、もめ事を解決するジャッジ1名（ルールをよく知っている必要があります）。
- 予備のプレイヤー！どんなにあなたが良い計画をしていても、奇数になることがあります。公平を期するために、事前にコーチの責任の箇所に書かれているものすべてが用意されていることを確認してください。

ゲームのプレイ

試合の準備

各試合の前に10分間の準備時間を設けます。この時間を使ってコーチは：

- 割り当てられたテーブルを見つけ、記録シートの準備をします。
- 対戦相手に挨拶をします！
- 自分のモデル、カウンター、チーム・ロスターなどを取り出します。
- 自分のチーム・ロスターを対戦相手に見せ、ランクを上昇させたプレイヤーの分の購入について説明します。前の試合で「死亡」したプレイヤーは全て完全に復活していますか？事実上、コーチはその日に選択したロスターを各ゲームでまっさらな状態から始めます。
- 対戦相手が購入したスキルについて適切な成長表を振るのを見届けてください。ドレッドボール・ルールブック、シーズン2、シーズン3に記載されている表から選んで振ることができます。獲得したスキルについてロスターに記載してください。そのスキルは、この試合にのみ適用されることに注意してください。次の試合ではスキルを再度振り直します。もしコーチが、試合が始まるまでにプレイヤーのスキルを振るのを忘れた場合、その試合中にスキルを決定するダイスを振ることはできません。そのコーチは損をします！もしキーパーのスキルを振った場合、キーパーのモデルを持っていないなら、振りなおします。
- どちらがホーム・チームかを決定します。
- ゲーム・ボードの試合の準備をします。両チームは試合開始のルールに従い、それぞれのピッチサイドに6プレイヤーを配置し、残りはサブに配置します。
- ジャッジの開始の合図を待ちます。そして試合を開始します！

試合進行

各コーチは通常のドレッドボールのルールに従って試合を進めますが、両チームがそれぞれ7ラッシュを行った後どちらも勝利していなければ、サドン・デスを行います。各試合は56分で行い、完了していないラッシュを終わらせるために、さらに4分が与えられます。主催者はこの時間を記録します。

試合を行う間、各コーチは獲得したファン・サポート・ポイント（「声援ポイント」）と相手チームのプレイヤーを殺した数を記録しておかなければなりません。これは試合ごとに記録シートに記載しなければなりません。

全試合は最新の更新ルールで行われることに注意してください。これはシーズン3のルール更新全てを含みます。（もし適切ならこの冊子も）これには、新しいファウル、ボール発射ルールの変更、ジウドワン・チームの変更が含まれます。試合前に全ての変更についてよく確認してください。

試合終了

試合は以下のいずれかの場合に終了します：

- あるコーチが7ポイント差をつけた
- 第14ラッシュ終了時、あるコーチのチーム側が得点している
- サドン・デスで勝利したコーチ
- ジャッジがそのゲームの時間切れを宣告した。その時点で、それ以上ダイスを振ることも、それ以上モデルをアクティベートすることもできません。その時点での得点が試合結果となります。

ジャッジは4分間の延長を与えることができることに注意してください。4分間延長が宣告された後、新たなラッシュを開始することはできません。言い換えると、現在アクティブなコーチがそのラッシュを終えるか、上述の試合終了条件を満たしたことで試合が終了するか、です。

試合中に、ジャッジは残り時間がどれくらいあるかを宣告しなければなりません。残り20分、残り10分、**4分の延長です。最終ラッシュ！残り1分、終了！**

試合結果

試合が終了（上述のいずれかの理由で）すると両コーチは一緒に記録シートを埋め、主催者に提出しなければなりません。両コーチ一緒に、です。

結果シートには：

- 試合番号

- コーチの名前と番号
- チーム名と種族
- 得点と試合を終了したターン（サドン・デスの場合は“SD”と書きます）
- 各コーチの、ファン・サポート”チア”の合計
- 各コーチが殺した相手プレイヤーの数

得点とゲーム・ターンは関連する箇所の適切な数字に○をつけてください。これはゲーム・ボードの得点とターンのトラックから書き写します。コピー可能な結果シートは巻末または www.manticgames.com/free-rules.html からダウンロードできます。

イベントは以下のように運営します：

- 各トーナメントは4ラウンドのドレッドボールの試合で構成され、ルールブック、シーズン2、シーズン3のルールブックのルールが適用されます（経験値、リーグ運営、MVP、アンダードッグの記述を除く）。www.quirkworthy.com に掲載されている公式のドレッドボールFAQの回答を適用します。
- 各試合は60分を超えることはありません（56分+4分の「ラップ・アップ」）ジャッジは試合の開始と終了（と試合中のマイルストーン毎）にコールを行います。
- 第1試合ではランダムに対戦相手を決定します。2試合目以降はスイスドロー形式で対戦相手を決定します（お互い力量の同じ相手と対戦します）。

スケジュール（案）

10:00-10:30	登録
10:30-11:40	第1試合
11:40-11:50	休憩
11:50-13:00	第2試合
13:00-13:50	昼食
13:50-15:00	第3試合
15:00-15:20	休憩
15:20-16:30	第4試合
16:45-	表彰

得点

コーチは各試合の結果に応じてトーナメント・ポイントを獲得します：

- 7ポイント差をつけての勝利…3点
- その他の勝利…2点
- 引き分け…1点（両方のコーチに1点づつ）

勝者

4ラウンド全ての試合が行われた後、最も多くのトーナメント・ポイントを獲得していたコーチが勝者となります。イベントで複数のコーチが同じトーナメント・ポイントだった場合、以下の要素により順位を決めます：

- 1 試合目から4試合目までの最終得点差が最も高いコーチ（例：6ポイント勝利、3ポイント勝利、1ポイント敗北、4ポイント勝利の場合、 $6+3-1+4=12$ ポイント）
- 2 前述の方法で決まらない場合、全試合で獲得したファン・サポート「声援ポイント」の合計が最も高いコーチ
- 3 それでも決まらない場合、「スラム・オフ！」で決定します。両コーチは4+で成功するスラム（出目6は通常通りロールアップします）のためにダイス4個を振ります。物理的にスラムを行う必要はありませんが、面白いかも…成功数の最も多いコーチが勝利します。引き分けだった場合、再度ダイスロールを行います（再スラム）。勝者を決定しなければなりません。

最後に、最もプレイヤーを殺したコーチに最優秀血塗れコーチ賞を表彰します。トーナメントを開催するゲーム・グループに応じて、最優秀ポイント・チーム、最優秀スポーツマンシップ・コーチ、やその他特定の成功を表彰するのもよいでしょう。ラッキー・ダイス・ロール、ダーティー・コーチ（勿論最もファウルを宣言したコーチです）、そして最下位のための最も重要な木のスプーン賞です。それはあなた次第です！

トーナメント・チーム

各コーチはイベントに準備した自分のチーム・ロスターのコピーを持参してください。試合に使用する全プレイヤーにロスターの番号と同一の背番号をつけてください。各コーチは、ドレッドボール・ルールブック、ドレッドボール・シーズン2、ドレッドボール・シーズン3のいずれかに記載されているスターティング・チームを1つ選びます。

選択したチームは、リストに記載されているとおりのコーチング・ダイス、ドレッドボール・カード、スターティング・プレイヤーで開始します。ジュードワン・チームはシーズン3でルールが改定されていることに注意してください。

加えて、各コーチはチームのために追加の20mcを受け取ります。これにより以下のことが行えます：

- ルールブック記載のコストで追加のプレイヤーを購入
- ダイス1個につき6mcで、2個まで追加のコーチング・ダイスを購入
- カード1枚につき10mcで、2枚まで追加のドレッドボール・カードを購入
- アビリティ1つにつき5mcで、追加の成長を購入。こ

れはルールブック P.50 のエキシビジョンのルールと同様です。この成長は、試合の開始時ごとにダイスを振ることを忘れないでください。

- シーズン2ルールブックのP8に従って、コーチやチアリーダーを8mcで購入
- 10mcを支払って、コーチが選択したフリー・エージェント表（シーズン1、2、3）を振る

※あるポジションのプレイヤーはスターティング・レベルの2倍の人数を超えてはならないことを忘れないでください。例えば、ヴォイド・サイレンのガードは2人を超えてはなりません。

購入したものはすべてチーム・ロスターに加えなければなりません。このトーナメントの間中、4試合すべてで同じチーム・ロスターを使用します（但し、アビリティは試合毎に振ります）。使用しなかったクレジットは失われます。コーチは試合の間に何を購入したかを変更できません。

トーナメント・ルール

- 事前にトーナメントの主催者と合意がされているものを除き、このキャンペーンで使用するモデルは全てマンティック社のドレッドボール用モデルを使用しなければなりません。各プレイヤー／コーチ／チアリーダーは適切なモデルによって示されていなければなりません。ヴォイド・サイレンズとトロンテック トゥエンティナイナーズはどちらもコーポレーションチームを表すために使うことができることに注意してください。その場合、コーチは登録用紙にトロンテックのモデルをヴォイド・サイレンズとして、またはその逆であるとしてメモしなければなりません。
- 試合はスポーツマンとしてのマナーを持って行わなければなりません。意見の相違があった場合、ジャッジに質問する前にルールブックの適切な箇所を確認することにより解決します。
- 速やかな進行—試合の準備時間の開始時にはテーブルについていてください。5分遅れる毎にジャッジは対戦相手の得点トラックを1点分移動させることができます。
- ジャッジは不正行為や反スポーツマン行為を行ったコーチを罰する権利を持ちます。これはイベントの主催者の裁量によります。主催者はイベントバックや当日の注意事項連絡などを利用して、カードや警告のシステムについて告知しなければなりません。これにはイエローカードやレッドカード、減点やその他の方法があります。
- 何らかの理由で試合が遅延する場合（ジャッジの介入、火災報知器、エイリアンの襲来…）、全ての試合のための余分な時間を与えるかを検討しなければなりません—これはケース・バイ・ケースで適用します。

試合当日

試合を開始する前に、トーナメント主催者は以下の準備を行います：

- コーチがこのトーナメント・バックを持参していない場合のために、数部のコピーを印刷します。
- 全ての準備を整えるために、このトーナメント・バックを熟読し、理解します。
- 試合結果シートと登録用紙を印刷し準備します。試合記録シートはトーナメントに参加するコーチ2人につき1枚印刷する必要があります。それを印刷後、小片に切り分けます。各試合のための記録用紙ーコーチ2人につき1枚ーと各コーチにつき1枚の記録用紙を山にまとめます。
- 当日の記録用紙に番号を振ります。

トーナメント主催者は以下の作業を行います。

1. イベント開始前に、十分なテーブルが用意されているかを確認します。試合エリアに番号を振ります。これは対戦組み合わせを簡単にします！（試合エリアは2人が試合をする場所ごとに数えます。実際のテーブル1つに複数の試合エリアがあってもよいことに注意してください）。各テーブルに「第1試合」の記録用紙を置きます。
2. コーチが到着するごとに、登録用紙を1枚配り、なるべく早く必要事項を記載して返却するように頼みます。コーチが主催者提出用のロスターを持っていない場合、登録用紙にロスターを転記しなければなりません。ロスターのコピーを提出する場合は空欄のままでもかまいません。登録用紙が返却されたら、一覧表に内容を転記します。マンティック社は使用可能なエクセル・シートを提供しています。
3. 全コーチが登録を済ませたら、ランダムにペアを作ります。（誰かがいつも遊んでいる相手とペアになった場合、望むなら別のコーチと入れ替えてもかまいません）
4. 各試合が行われ、記録シートが提出された後、一覧表に情報を記録し、必要に応じてトーナメント・ポイントを割り当てます。全ての結果を入手次第、主催者は素早く行動する必要があります。主催者が中断させられないようにするため、ジャッジはどんな質問にも答えられるように、そばにいてください。遅延させたくないなら、これは重要です。コーディネーターは：
 - A) 各コーチのトーナメント・ポイント合計（2ページ目の得点を参照）
 - B) 各コーチの声援ポイント合計
 - C) トーナメント・ポイントの順番に従って（高い方から低い方へ）コーチを並べます。同点の場合は声援ポイントを比べます。

- D) トップからビリまで順にコーチのペアを作ります。（トップのペアをテーブル1に、2番目のペアをテーブル2に、以下同様に）。本日すでに対戦した相手と再度試合をすることになった場合、—あなたの判断で—彼らのうち一人を上か下のテーブルに移動させます。この時、上位の数テーブルには移動させないことを推奨します。
- E) 各テーブルに次の試合用の記録シートがあることを確認します。

5. 第4試合終了後、再度降順でコーチを並べ、勝者をアナウンスします。いくつかの適切な賞品を配るとよいでしょう。