

FAVCUP 2022



sponsored by



FAVCUP2022 クラッシュ・ロワイヤル
大会ルール

1. トーナメントルール

1.1. プレーヤー

1.1.1. 適正

Supercellよりバンを受けている人は、本大会に参加することができない。この参加資格停止期間はSupercellがバンを継続する限り続く。

1.1.2. 条件

すべての競技者は大会に参加する際、自分自身の正しいゲームアカウントで入場する必要がある。

1.1.3. 技術的問題

プレーヤーは自身のハードウェアやインターネット接続に責任を持つ。技術的な問題によって再試合が行われることはない。

1.1.4. 居住地

競技者は2022年2月13日から2021年3月19日までの大会期間の間、日本国内に在住している必要がある。

1.1.5. コミュニケーション

競技者は日本語でのコミュニケーションがとれる必要がある。

1.2. トーナメントルール

1.2.1. トーナメント設定

すべてのプレーヤーは決められた設定に従うことが求められる。その他の合意は認められない。

1.2.2 不在

競技者が10分経っても応答しない場合は、運営に報告しなければならない。不戦敗になるまでのカウントダウンは運営が試合開始のアナウンスをした瞬間に始まる。

1.2.3. 棄権

競技者が棄権を選択した場合、すべての賞を諦めることとなる。それまでの対戦結果は有効となる。

1.2.4. 抗議

論争を呼ぶ状況が発生した場合、このルールブックに記載されているかにかかわらず、疑いをかけた競技者は直ちに試合を中断し運営に報告せねばならない。抗議は直ちに行われなければならない。そうしなかった場合状況によっては抗議を受け入れられない場合がある。

1.2.5. 結果

両チームは正しい結果を記入する責任がある。ゆえに、運営から証明用に求められた場合はプレイ画面のスクリーンショットを提出しなければならない。お互いが確実な勝者となるための十分な証拠がない場合は両競技者ともに失格という判断になることがある。

最終結果:

Bo1: 1:0 or 0:1

Bo3: 2:0 2:1 1:2 0:2

1.2.6. 結果の記入

試合終了後にのみ結果を記入することが可能である。試合終了前にスコアを記入した場合、スポーツマンシップに適さない行動としてチームの失格となる。勝者はスコアと勝利報告を行う義務がある。勝者が試合のスコアを記入すると、必要な場合対戦相手は15分の間に抗議を行う。その時間が過ぎると変更は認められない。

1.2.7. 終了した試合

たとえ競技者が記入ミスをして、既に終了した試合は終了した状態のままである。不正行為を除いて、競技者は上記のことに抗議や問い合わせの権利を持たない。特定の場合に運営は再試合を行う権利を有する。

1.2.8. 失格

試合は（開始のアナウンスがされてから）できるだけ早く開始されなければならない。大会の進行をできる限り遅らせないため、運営はトーナメントで競技者を失格にする権利を有する。この権利は競技者が明らかに試合を止めていたりする時にのみ執行される。深刻な場合には両競技者にこの権利が執行される。

1.3. 配信

配信試合の配信は運営の同意があった場合にのみ許可される。許可を取るには運営に連絡する。

1.3.1. 個人配信

Supercellまたは運営が試合を公式放送していない場合、個人配信は常に許可されている。Supercellまたは運営が試合を公式放送している場合、個人配信は運営の許可なしにすることはできない。Supercellまたは運営の許可なしに試合を個人配信した場合、競技者の失格やトーナメント内における配信者のバンが行われる場合がある。

1.3.2. 第3者の試合中のコーチングについて

デッキ作成時間からその試合結果が確定するまでの間、試合に出場している競技者以外の第3者がゲーム内への指示・報告を行う「コーチング行為」などの試合への関与は禁止とする。

2. 大会進行

【オンライン予選 stage1】

2.1 試合前の準備

2.1.1 参加資格

運営から指名された大会オーガナイザーが生放送上で作成した1000人大会に入室できた者が「オンライン予選phase1」への参加資格を得る。

なお、合計2回開催される1000人大会には複数回参加することができる。ただし、一度上位16位以内に入った者はそれ以降の1000人大会に参加することはできない。

2.1.2 オンライン予選phase2参加資格

1000人大会は合計2回行われる。各大会の上位16名がオンライン予選phase2への参加資格を得る。

2.1.2.1 結果の報告

1000人大会で上位20位以内に入った競技者は運営が指定したDiscordサーバーで結果報告を行う。大会終了後48時間以内に上位16位以内の競技者から結果報告がなかった場合、上位17位以下の競技者が、順位が高かった（数字が小さい）順に「オンライン予選phase2」への参加資格を得る。

この際、運営からの連絡に24時間以上返答がなかった場合は参加資格を放棄したと判断される。

【オンライン予選 stage2】

2.1 試合前の準備

2.1.1 チェックイン

競技者は時間を守り、運営からアナウンスされる大会進行用クランに試合開始60分前までに入室する。

2.1.2 試合前の確認

各試合が行われる前に競技者には1分間のデッキ作成タイムが与えられる。

2.1.3 試合の進行

運営は競技者の準備ができていることを確認したのち、ブルーサイドにフレンドバトル開始の指示を出す。選手は「固定デッキ順」を「Off」にしランダムなデッキ順でプレイする必要がある。

2.1.4. ブルーサイドの選手は指定されたゲームモードでフレンドバトル申請を行う。

2.1.5. 運営からクランチャットにレッドサイドの選手にバトル参加の指示が送られる。

2.1.6. レッドサイドの選手がフレンドバトルに参加しゲームが開始される。

3. ペナルティー

違反があった場合、運営が協議を行い、ペナルティーが決定される。
どのペナルティーに該当するかは、運営の裁量により決定される。

厳重注意

当該選手の出場権利剥奪

出場禁止処分

3.1. 出場禁止処分

大会の途中で大会出場禁止処分を受けた選手は大会失格となる。
運営で審査し、次期大会以降、6ヶ月以上の有期又は無期の出場停止とする。
以下に該当する行為は即時、出場禁止処分とする。

- ・ チート行為
- ・ 偽装または複数アカウント
- ・ 不適切な内容や行動
- ・ 替え玉

3.2. 出場禁止処分の回避

新しいアカウントを作成して出場禁止処분을回避することは固く禁じられている。与えられている出場禁止処分は移行され、再度違反した場合はより重い制裁が選手に科せられる。

版数	発行日	改定内容
第1版	2022年2月8日	初版発行