

FB杯【WFB杯Season2】

1. 大会概要

◇主催: [ふわふわ](#)

◇公式Twitterアカウント: [WFB杯](#)

◇総参加チーム数: 75

◇大会日程: ☆予選ブロック: 7/18(土)
☆決勝トーナメント: 7/19(日)

◇試合開始時間: ☆予選ブロック: 8:00pm (JST)
☆決勝トーナメント: 8:00pm (JST)

◇チームメンバー数: 4~5

◇ルール: ☆予選ブロック: [ガチエリア](#)・[ガチャグラ](#)・[ガチホコ](#)・[ガチアサリ](#)

☆決勝トーナメント: [ガチエリア](#)・[ガチャグラ](#)・[ガチホコ](#)・[ガチアサリ](#)

◇ステージ: 全ステージ

◇制限武器・ギア: 無し

◇試合中のメンバー交代: 可能
※観戦機能は使用禁止(同時に部屋に入ることが可能なメンバー数は1チーム4人)

◇通話: 可能

◇大会PV: <https://www.youtube.com/watch?v=j1hr3Utk4k>

◇Other language summary

☆[English ver](#)

◇配信プラットフォーム: ☆[Youtube](#)
☆[OPENREC](#)

2. 予選ブロック

◇日程: ☆7/18 (土)【予選】

◇試合開始時刻: 20:00(JST)

◇参加チーム数: 75チーム【予選】

◇ブロック数: 16ブロック【予選】

※1ブロックのチーム数: 4~5

※決勝トーナメント進出チーム: 各ブロック上位2チーム

◇使用ルール: ガチエリア・ガチヤグラ・ガチホコ・ガチアサリ

◇勝利条件: 2本先取

◇対戦方法:

※各ブロック総当たり戦

☆対戦表【予選】

対戦ルール・ステージ		
	【ルール】	【ステージ】
1本目	ブロック番号の小さいチームの希望ルール	ブロック番号の小さいチームの希望ステージ
2本目	ブロック番号の大きいチームの希望ルール	ブロック番号の大きいチームの希望ステージ
3本目	ガチエリア	『おまかせ』

※2本先取

3. 決勝トーナメント

◇日程:7/19(日)

◇試合開始時刻:20:00(JST)

◇決勝トーナメント進出チーム数:32チーム

◇使用ルール:ガチエリア・ガチホコ・ガチヤグラ・ガチアサリ

◇勝利条件:☆【第一回戦～準々決勝】:2本先取
☆【準決勝～決勝】:3本先取

◇対戦方法:

※トーナメント形式

※準決勝以降は1試合ずつ時間をずらして行う

【第一回戦～準々決勝】対戦ルール・ステージ ※2本先取		
	【ルール】	【ステージ】
1本目	トナメ番号の小さいチームの希望ルール	トナメ番号の小さいチームの希望ステージ
2本目	トナメ番号の大きいチームの希望ルール	トナメ番号の大きいチームの希望ステージ
3本目	ガチエリア	海女美術大学

【決勝・3位決定戦・準決勝】対戦ルール・ステージ ※3本先取		
	【ルール】	【ステージ】
1本目	トナメ番号の小さいチームの希望ルール	トナメ番号の小さいチームの希望ステージ
2本目	トナメ番号の大きいチームの希望ルール	トナメ番号の大きいチームの希望ステージ
3本目	ガチアサリ	フジツボスポーツクラブ
4本目	ガチホコ	コンブトラック
5本目	ガチエリア	ガンガゼ野外音楽堂

4. 進行の手引き

4-a: 公式放送

◇出演

☆実況:

☆解説:

◇配信ページ

☆【予選】

■7/18 公式放送: [OPENREC](#)

☆【決勝トーナメント】

■7/19 公式放送: [OPENREC](#)

※当日WFB杯の放送を行っている方は実況解説放送による、ミラー放送の対象となることを承諾したこととなります。

4-b: 禁止事項

1. 各プレイヤーの重複登録 ※一部例外あり
2. チート・ハック行為等の不正行為
3. 観戦機能の使用

(運営の実況解説以外が観戦機能を使用することは禁止です。)

4-c: 対戦時のトラブル

I. 対戦相手と連絡が取れない

1. 対戦相手の対戦が終了していることを確認する
- 2a. 対戦相手の対戦が終了している場合→3へ
- 2b. 対戦相手の対戦が終了していない場合→1へ
3. 対戦相手に部屋を立てたことを伝える
- 4a. 10分以上連絡が取れない場合→不戦勝として扱う
(証拠の提出を運営が要求することがあります)
- 4b. 対戦相手から連絡があった場合→対戦相手と試合開始時間(常識的な範囲内での時間設定)を決め試合を行う。→5へ
5. 設定した試合開始時間を10分以上過ぎた場合→不戦勝として扱う
(証拠の提出を運営が要求することがあります)

II. 回線落ち

- 『readyより前』に落ちた場合のみ、対戦相手に報告し再戦を行うことが可能
(録画や画像等を対戦相手に掲示する必要があります)
- 『readyより後』に落ちた場合は試合を続行し、いかなる場合も試合結果の変更は認められない。ホストの回線が落ちた場合は、ホスト側でないチームの勝ちとなる。

III. ステージ・ルールを選択ミス

一度目のみ再戦可能、二度目以降は1本取られた状況として扱う

※ステージ・ルールの選択ミスに試合中に気付いた場合
⇒試合終了後対戦相手に連絡し、再戦する。

IV. 対戦中のラグについて

- ラグ対応には動画の提出が必要
- 運営の判断には必ず従う
- 対戦相手にラグを感じても試合を放棄せず、試合終了後にラグ報告を行う

■ラグ報告を受け付ける時間は各試合終了20分以内

○対応の手順

1. ラグを感じた部分が確認できる動画を『運営TwitterのDM』に送る

※ラグを感じた部分の時間を記載

2. 運営が判断を決定

※必ずラグ報告をしたことを対戦相手に伝える

☆予選ブロックの場合: 次の対戦相手との試合を進める

☆決勝トーナメントの場合: 試合を行わずに両チーム待機

3. 運営からの指示・判断理由を両チームに口頭で伝える

(再戦、却下、対戦相手の敗北)

※事前に各チームのリーダーを招待したDiscordを作成します。

Discordのラグ対応を行うボイスチャンネルに2チームのリーダーが揃い次第、指示します

※その際、質疑応答の時間は設けられますが、判断結果を変更することはありません

○運営側のラグ対応の基準

※状況に応じて下記基準とは多少異なる判断をすることがあります、ご了承ください。

■キルログの遅れ

A. 各対戦において1度目の報告の場合→再戦

B. 各対戦において2度目の報告の場合→報告を受けたプレイヤーは失格、その試合は敗北となる。失格プレイヤーの発生したチームは5名以上のプレイヤーがいる場合は対戦を続行、4名チームの場合は5分間のあいだに代理のプレイヤーを登録する。登録できない場合は敗退となる。

※一部例外有

■試合に影響をもたらしたと考えられるラグ

運営判断により

A. 試合に影響をもたらさなかった→試合結果に変更は無し

B. 試合に影響をもたらした→

10分以内に

■ラグ報告を受けたプレイヤーの回線復旧・

■ラグ報告を受けたプレイヤー入れ替え

が可能な場合のみ再戦、不可能な場合は試合に敗北

C. 試合に影響をもち、今大会において2度目の報告の場合

→報告を受けたプレイヤーは失格、その試合は敗北

※失格プレイヤーの発生したチームの対応は上記と同様

※対戦→2本先取or3本先取の各対戦のもの
試合→各対戦における1本の試合のこと

■海外のチームとの対戦

日本のチームがラグ対応においては有利になります
上記基準とは一部異なった判断をすることがあります

4-d: 希望ルール・ステージについて

希望ルールおよびステージについては対戦相手ごとに変更することが可能です。

公平性を期すために、希望ルールおよびステージについては対戦が始まる前に事前に対戦相手に伝えてください。

4-e: 部屋立て・チームメンバーの入れ替え

◇予選ブロック: **ブロック番号の小さいチーム**が行う

◇決勝トーナメント: **トナメ番号の小さいチーム**が行う

※部屋立てはチーム内で回線状況のもっともよい者が行う
(リーダーである必要はない)

※アルファ・ブラボーの分け方に決まりはない

◇1試合ごとにチームメンバーの入れ替わりがある場合:

対戦相手にチームメンバーの入れ替わりがあることを事前に伝えておく。

1試合終了毎対戦相手に交換するかどうかを連絡する。

※入れ替えが正常に行われなかった場合:

試合開始前までに対戦相手に連絡した場合のみ、再戦を行うことが可能

4-f: 結果報告

結果報告は勝利チームが『Twitterのツイート』で行う
※#以下の文を間違えないように注意してください

I. 予選ブロック

～テンプレート～

【チーム名】対【チーム名】〇ー〇で【チーム名】の勝ち
#WFB杯7月予選

～例～

【チームA】対【チームB】2ー1で【チームA】の勝ち
#WFB杯7月予選

II. 決勝トーナメント

～テンプレート～

【チーム名】対【チーム名】〇ー〇で【チーム名】の勝ち
#WFB杯7月決勝トーナメント

～例～

【チームA】対【チームB】2ー1で【チームA】の勝ち
#WFB杯7月決勝トーナメント

4-g: 大会当日の連絡手段

I. 対戦相手とのやり取り

※大会当日は各ブロック・各トーナメントグループごと、
TwitterのグループDMが作成される。

◇基本的にはTwitterのグループDMを使用

◇対戦相手がグループDMに存在しない場合は、
Twitterの個人DM、Twitterのリプライ等を使用

II. 運営とのやり取り

■基本的にはTwitterのDMを使用

[WFB杯運営Twitter](#)

Ⅲ. Discordについて

※各チームのリーダーのみを招待し、Discordのグループを作成

■Discordは大会当日に、参加チームへの連絡・ラグ対応などで使用

4-h: 大会当日のゲーム内ネームについて

■大会当日は普段の活動名と同名のゲーム内ネームに設定していただけると助かります。

※特に、実況解説が観戦に入る試合のチームは実況解説が混乱してしまう恐れがありますので、ゲーム内ネームと普段の活動名を一致させてください。

5. 賞品

5-a: 賞品

☆優勝 担当絵師:しおひがり [Twitter](#)



☆準優勝 担当絵師:にちゃく [Twitter](#)



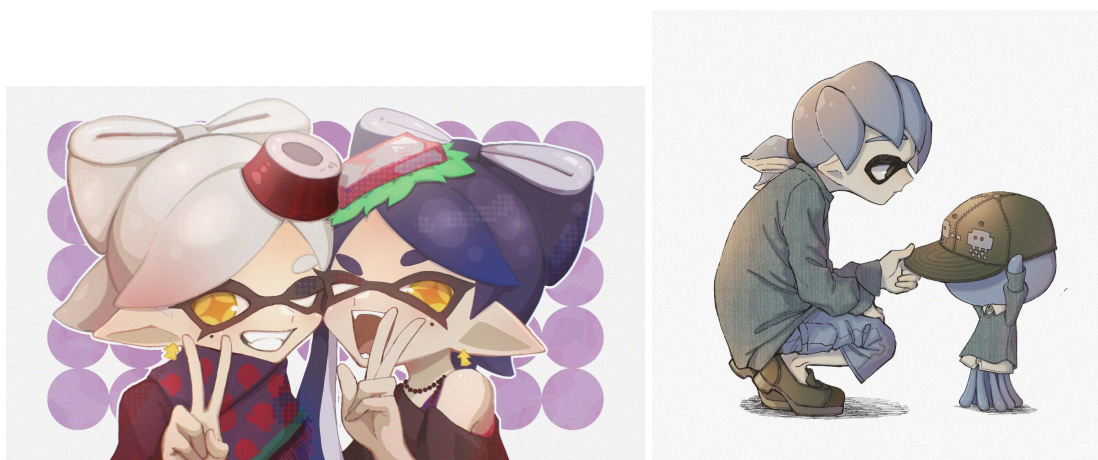
☆第三位 担当絵師:ごまみそ [Twitter](#)



☆第四位 担当絵師:@rrr_myon [Twitter](#)



☆MVPプレイヤー(実況)担当絵師:ちーず [Twitter](#)



☆MVPプレイヤー(解説)担当絵師:こま [Twitter](#)



5-b: 抽選(全出場チームの中から1チーム)

全参加チームより抽選 担当絵師: 助川 響 [Twitter](#)



5-c: WFB杯SP(8月開催)でのアドバンテージ

☆優勝チーム:

WFB杯SP決勝・準決勝の3本目のステージ選択権

☆第4位以上のチーム:

該当メンバー2人以上の在籍でWFB杯SPの予選免除

6. 参加申請

6-a: 参加申請方法

[WFB杯公式Twitter](#)をフォロー後

■下記のGoogleフォームを記入

<https://forms.gle/Jcpn5T8bgpgXrRA46>

■申請の確認はこちらから

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1efAWvnpZkXtMOAGOvcT-Ky9NiV-FYyk8cv8H6PKcbN8/edit?usp=sharing>

6-b: 募集締切

☆【予選】7月17日締切

7. WFB杯Season1について

5月～8月の間**各月一度**WFB杯を開催します。

8月には**WFB杯SP**という今までのWFB杯よりも大きな規模感を持った大会が開催されます。

5月・7月のWFB杯の優勝チームには8月のWFB杯SPにて有利になる措置が与えられます。

【WFB杯Season1】大会スケジュール

- ・5月W杯
- ・7月FB杯
- ・8月WFB杯SP

8. 各リンクまとめ

◇[WFB杯運営Twitter](#)

◇[WFB杯公式チャンネル](#)

☆[Youtube](#)

☆[OPENREC](#)

◇[大会PV](#)

◇[申請フォーム](#)

◇[申請チーム一覧](#)(参加者確認用)

◇予選対戦表

◇決勝トーナメント出場チーム一覧

9. Q&A