

クラロワ最強決定戦 ～ 日本で一番強い奴は誰だ ～ ルールブック

1 目的

本規程は、「クラッシュ・ロワイヤル」を用いたYouTube生放送イベント「クラロワ最強決定戦 ～ 日本で一番強い奴は誰だ ～」の実施にあたり、運営者、出場者、その他の関係者が遵守すべきルール及び準則を定めることを目的とする。

2 大会概要

本規程は、次のゲーム大会に適用する。

ゲームの種類 スマートフォン向けゲームアプリ「クラッシュ・ロワイヤル」
(以下、「CR」という。)

大会名 クラロワ最強決定戦 ～ 日本で一番強い奴は誰だ ～

開催時期 2020年6月13日～20日

主催者 ゲーム実況YouTuber ドズル

3 運営者

(1) 本大会は、「株式会社ドズル」スタッフチームが運営する。

(2) 本大会の告知及び進行は運営者が行う。

(3) 本規程に定めのない事項は、運営者の裁量により決定する。

4 定義

本規程における用語の定義は次のとおりとする。

(1) 本大会 第2項に定めるゲーム大会をいう。

(2) 運営者 本大会を運営する者をいう。

(3) ジャッジ 本大会において、本規程に則り、公正に審査裁定をし、その他の本規程に定める職務を行う者をいう。

(4) 出場者 本大会に選手として出場する者をいう。

(5) 試合 リーグ戦及びトーナメント戦の勝敗を決する出場者同士の対決をいう。

(6) ゲーム CRにおける最小単位のバトルをいう。

(7) BO3 ベスト・オブ・3の意。2ゲーム先取したプレイヤーが該当試合の勝者となる。

(8) BO5 ベスト・オブ・5の意。3ゲーム先取したプレイヤーが該当試合の勝者となる。

(9) BO9 ベスト・オブ・9の意。5ゲーム先取したプレイヤーが該当試合の勝者となる。

(10) バンルール ゲームにおいて、両出場者が対戦相手の1枚のカードを互いに使用禁止にするルールをいう。

(11) 違反行為 第11項に定める出場者が遵守すべき義務に違反する行為をいう。

5 大会形式

本大会は次の要領により行われるものとし、詳細は運営者が別途告知する方法による。

(1) 出場者を6人ずつに分けた4つの総当たりリーグ戦（リーグA、リーグB、リーグC及びリーグD）を行う。

(2) それぞれの総当たりリーグ戦の上位2名を合わせた8名によるトーナメント戦を行う。

(3) トーナメント戦の決勝戦の勝者を本大会の優勝者とする。

6 試合形式

本大会における個々の試合は次の要領により行われるものとし、詳細は運営者が別途

告知する方法による。

- (1) 全てのゲームを同一クランでフレンドバトルにより行う。
- (2) フレンドバトルは全ゲーム1対1バトルを採用する。
- (3) 総当たりリーグ戦においては、1試合・BO3により行う。
- (4) トーナメント戦においては、一回戦と準決勝は1試合・BO5により行い、決勝のみBO9により行う。
- (5) トーナメント表の組合せについては、下記を一回戦の試合の組合せとする。
 - a) リーグAの1位とリーグBの2位
 - b) リーグDの1位とリーグCの2位
 - c) リーグBの1位とリーグAの2位
 - d) リーグCの1位とリーグDの2位

二回戦はa)とb)の勝者同士およびc)とd)の勝者同士が対戦するものとする。

7 賞金

本大会の賞金は次のとおり支給される。

対象者 優勝者

賞金額 クラウドファンディングで寄付を受けた金額から、クラウドファンディングサイトの手数料控除後の7割相当額

8 出場者

本大会の出場者は、運営者が別途告知する方法により選別され、出場の意思を表明した者であって、次に掲げるいずれの条件も満たす者とする。

- (1) 出場応募の時点で日本国内に居住している者
- (2) 本規程に同意し、遵守を誓約したこと。
- (3) 優勝者となった場合に、本大会実施に大きく貢献した者として運営者が指定する者と、CRフレンドバトルを行うことに同意すること。

9 ジャッジ

- (1) 本大会にジャッジを置く。
- (2) ジャッジは、運営者が選定する。
- (3) ジャッジは、本大会実施時において、常時立会い（ウェブ参加及びゲーム内参加を含む。）の上、次のとおり職務を行う。
 - 1 ゲームの勝敗判定
 - 2 試合の勝敗判定
 - 3 違反行為の探知、審査及び裁定
 - 4 失格事由の探知、審査及び裁定
 - 5 ゲーム無効事由の探知、審査及び裁定
 - 6 ペナルティの付与
 - 7 その他、本規程に定める事項
- (4) 運営者は、上記に定めるほか、本大会の進行に際して不測の事態が生じた場合、その対処の判断をジャッジに委ねることができ、その場合はジャッジの判定を最終的な決定とする。
- (5) ジャッジは、ゲーム及び試合の決着後直ちに勝敗判定をしなければならない。ただし、勝敗判定のためにペナルティ付与の審査裁定が必要な場合には、当該裁定後に勝敗判定を行う。
- (6) ジャッジは、違反行為、失格事由又はゲーム無効事由を認識した場合には、速やかに（ゲーム中に認識した場合にはゲーム終了後速やかに）審査の上、裁定を下さなければならない。ただし、やむを得ない場合として運営者が認めた場合は、審査裁定を保留とし、運営者は大会を進行させることができる。

10 試合時の諸ルール

- (1) 出場者は、運営者が策定する本大会のスケジュールを遵守する。
- (2) 出場者は、運営者が指定する日時までに本大会実施のために用意されたクランに参加する。
- (3) 出場者は、全てのゲームについて運営者によるYouTube放送に同意する。

11 ゲーム時の諸ルール

- (1) 本大会における全てのゲームにおいてバンルールは不採用とする。
- (2) 出場者は、運営者が使用を認めたカードのみゲームに使用することができる。
- (3) 出場者は、クランチャット内のジャッジの指示に従って行動する。
- (4) 予め指定された出場者は、ジャッジの指示から1分以内にフレンドバトルのリクエストを出さなければならない。
- (5) 対戦相手は、フレンドバトルの表示が出てから1分以内にゲームを開始しなければならない。
- (6) 出場者は、使用するカードをゲーム毎に変更することができる。
- (7) ゲームとゲームとのインターバル時間（以下、「デッキ選考時間」という。）は2分とし、出場者は、当該時間内にカードの選定を完了させる。
- (8) 出場者が使用する端末機器の故障やインターネット回線の不具合などアクシデントにより、デッキ選考時間中に十分な検討ができない場合が発生したとしても、デッキ選考時間の延長を認めない。ただし、災害その他の不可抗力によりジャッジがやむを得ないと認めた場合には、1回に限り、デッキ選考時間を1分延長する。
- (9) CR内での他の出場者に対する侮辱、中傷、名誉毀損、差別発言、煽り発言などの不適切な言動は禁止とする。
- (10) 出場者は、ゲーム中にゲーム内スタンプを過度に使用してはならない。

12 出場者の責務、義務及び禁止事項

出場者は、多くのファンの期待を受けていることを自覚し、フェアプレイに努めるほか、以下の事項を遵守しなければならない。

- (1) 他の出場者とゲーム又は試合の勝敗について予定してはならない。
- (2) 賞金の分配について他の出場者と協議してはならない。
- (3) ハッキング、チート、バグの悪用、その他の不正な方法により、自己又は他の出場者のゲームに影響を与え、又は与えるよう試みてはならない。
- (4) 故意によりゲームの途中で離脱してはならない。
- (5) ゲームで使用するカードの選定及びゲームプレイは単独で行うものとし、通話、メール、チャットその他方法態様の如何を問わず、第三者の協力を得てはならない。
- (6) 違反行為又は失格事由の疑いをかけられた出場者は、その審査及び裁定について、資料の提出その他の協力をするものとし、ジャッジの質問に対しては真実を述べなければならない。
- (7) 以上のほか、本大会における公正なゲーム及び試合の成立を妨げるあらゆる行為は、方法や態様を問わず行ってはならない。

13 勝敗

- (1) ゲームの勝敗は、CR内の勝敗判定ルールに従う。ただし、ペナルティによりゲームの敗者となる出場者がいる場合には、その者を敗者とし、その対戦相手を勝者とする。
- (2) 試合の勝敗は、当該試合において必要なゲームの勝利数を獲得した者を勝者とし、その対戦相手を敗者として決する。
- (3) 失格事由に該当する出場者がいる場合には、その者を敗者とし、その対戦相手を

勝者とする。また、該当試合のゲーム勝敗数は敗者を0とし、勝者を必要勝利数とする。

14 ペナルティ

- (1) 違反行為があり、又はそれに準ずる事実が発生した場合、ジャッジは警告を発する。
- (2) 出場者が同一の試合中に警告を2回受けた場合、次ゲーム敗戦（2回目の警告の対象となる違反行為等の事実が生じた直後に実施されるゲームの敗戦をいう。）とする。ただし、出場者がゲーム中に違反行為等の警告の対象となる行為をし、これに基づき2回目の警告が発せられた場合には、当該ゲームの敗戦とする。
- (3) 出場者が同一の試合中に警告を3回受けた場合、当該試合を敗北とする。

15 失格事由

- (1) 以下の場合には失格とし、その出場者は、リーグ戦かトーナメント戦かを問わず、その時点で敗退となる。
 - 1 催促されても指定日時に指定クランに参加せず、一定時間経過しても応答がない場合
 - 2 第12項の各項目に違反した場合
 - 3 総当たりリーグ戦期間中又はトーナメント戦期間中に第14項(2)によるゲーム敗戦のペナルティを3回受けた場合
 - 4 以上のほか、本大会への参加が不適切となる事由が生じたとして、運営者とジャッジとの協議により必要と判断した場合
- (2) 両対戦者に失格事由がある場合、両対戦者いずれも敗退とする。

16 ゲーム無効事由

災害の発生、第三者による妨害、その他の不可抗力の事情により、ゲームの公平性が著しく確保されていなかったとしてジャッジが必要と判断した場合は、既に実施されたゲームを無効とする。

17 再ゲーム

ゲームが引き分け、又は無効の場合、再度、当該ゲームを行う。ただし、スケジュールやその他のやむを得ない都合により再ゲームが困難な場合であって、ジャッジが相当と認めた時は、運営者は、再ゲームを実施しないことができる。

18 大会の中止等

- (1) 災害の発生等の不可抗力により本大会の続行が不可能な事態が生じた場合には、運営者は、本大会の進行を中断し、又は本大会を中止とすることができる。
- (2) 本大会中断後の再開スケジュールその他の必要事項は、その都度決定する。

19 異議申立て

- (1) 出場者は、対戦相手に違反行為があると疑いを持った場合には、本大会中、異議申立てを唱え、ジャッジに審査及び裁定を求めることができる。
- (2) 出場者は、上記(1)の異議申立てを、速やかに（ゲーム中に認識した場合には、ゲーム終了後速やかに）行わなければならない。
- (3) 異議申立てがあった場合には、ジャッジは速やかに審査の上、裁定を下し、違反行為を認めた場合は警告を付与する。
- (4) 上記(1)から(3)までの規定は、失格事由が疑われる場合について準用する。ただし、この場合の異議申立ては根拠となる証拠資料の提出と共にすることを要するものとする。
- (5) 出場者は、異議申立てを濫用してはならない。

20 事後裁定

- (1) 本大会終了後であっても、出場者に失格事由があったと疑われる場合、運営者は、当該出場者について事後裁定の審査に付すことができる。
- (2) 事後裁定の審査はジャッジが行うものとし、失格事由が認められる場合は、当該出場者の出場資格をはく奪する。この場合において、事後裁定の審査は証拠に基づいてなされなければならない。
- (3) 出場資格をはく奪された出場者の記録は無効とし、当該出場者が優勝者の場合は、トーナメント戦決勝戦の敗者を優勝者とする。
- (4) 優勝者の出場資格が事後にはく奪された場合には、速やかに賞金を返還しなければならない。
- (5) 事後裁定により一部の出場者の出場資格をはく奪された場合であっても、再試合は実施しないものとする。

21 免責事項

- (1) 出場者は、自己責任において本大会に参加するものとし、出場者同士との紛争その他のトラブル等に関して、運営者は一切の責任を負わない。
- (2) 本規程は出場者に予告なく内容が改定される場合があるものとし、改定後の規程は全ての出場者に告知された時点で効力を生ずる。