

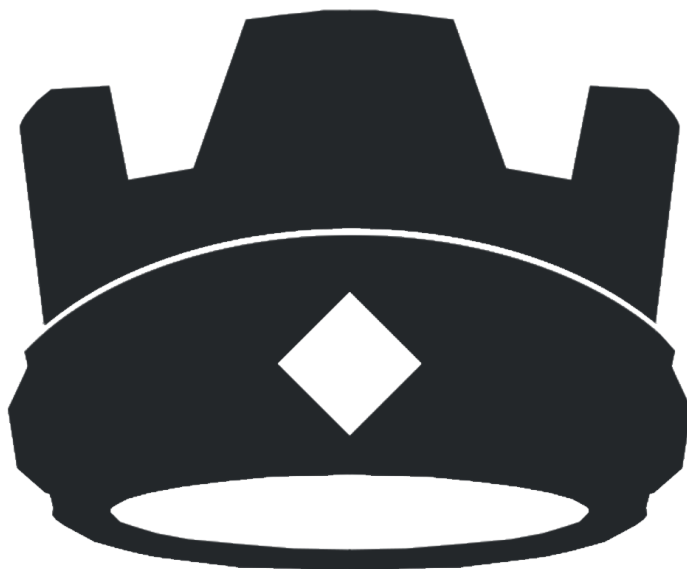
Svenska Mästerskap Clash Royale 2025

Clash Royale Sweden (CRS)

Officiell Regelbok

Publicerad: 19/01 - 2025

Senast ändrad: 29/01 - 2025



Ordlista med termer, akronymer och förkortningar.....	2
Introduktion och syfte.....	2
1. Spelare.....	3
1.1 Krav, förutsättningar och förväntningar.....	3
2. Matchdags Uppställning.....	4
2.1 Dag 1: (2025-01-31).....	4
2.2 Dag 2: (2025-02-01).....	4
2.3 Dag 3: (2025-02-02).....	4
De 2 spelare som kvalificerar sig till finalen kommer att spela i samma klan som semifinalen hölls i. Finalisterna kommer att spela i Bo5 för att utse en vinnare av turneringen, och SM. Utbetalning av prispengar sker i efterhand på Discord.....	4
3. CRS Struktur.....	5
3.1 Inför mästerskap.....	5
3.2 Private Tournament.....	5
3.3 Bracket.....	5
3.4 Schema över SM.....	6
4. Priser.....	6
4.1 Prispengar.....	6
4.2 Betalningsvillkor.....	6
5. Match Process.....	8
5.1 Tid inför matcher.....	8
5.2 Tekniska fel.....	8
5.3 Friendly battle förfrågningar.....	8
6. Ytterligare Regler.....	9
6.1.1 Klan-chatten.....	9
6.1.2 Acceptera obehörig match begäran.....	10
6.1.3 Surgical Goblin regeln - Avsiktligt fördröjande av match.....	10
6.1.4 Ramis regel - Avsiktligt låtsas att ge upp matchen.....	10
6.1.5 Star Wars regeln - Bärande av en evolution.....	10
6.1.6 Tower Troop - Bärande av en felaktig Tower Troop.....	11
6.1.7 Deltagande av CRS personal.....	11
6.1.8 Match manipulering.....	11
6.1.9 Spela åt någon annan.....	12
6.2 Beslut.....	12
6.2.1 Slutlighet av beslut.....	12
6.2.2 Match domare.....	12
7. Uppförandekod.....	12
8. Övriga Avsättningar.....	14
8.1 Rätt till ändring.....	14

Ordlista med termer, akronymer och förkortningar

<i>SM</i>	<i>Svenska Mästerskap</i>
<i>CRS</i>	<i>Clash Royale Sweden - Ansvariga för turneringen</i>
<i>Bo5</i>	<i>Bäst av 5 matcher (Best Of 5)</i>
<i>Bracket</i>	<i>En uppsättning av flera matcher</i>
<i>PT</i>	<i>Private Tournament</i>
<i>Godkänd deltagare</i>	<i>En deltagare som har uppfyllt samtliga krav för deltagande.</i>
<i>Match</i>	<i>Ett set av strider (Bo5, Bo7)</i>
<i>Strid</i>	<i>En "battle"</i>

Följaktligen:

Tillsägelse: 2st tillsägelser under samma dag resulterar i en varning.

Första varningen: Ingen direkt konsekvens.

Andra varningen: Resulterar i att man blir sparkad från klanen.

Tredje varningen: Resulterar i att man blir bannlyst från turneringen.

Varningar är permanenta och ackumuleras, det vill säga att de byggs på under hela turneringens gång.

Introduktion och syfte

Dessa officiella regler från CRS gäller för alla som kvalificerat sig till att spela i SM.

CRS har fastställt dessa regler för SM i Clash Royale; för att förena och standardisera de regler som används i tävlingsspel.

CRS har rätt att redigera, ändra, lägga till eller ta bort innehåll i denna regelbok före och under turneringen. Eventuella ändringar kommer att meddelas i CRS Discord-servern.

Det finns oskrivna regler i turneringen, CRS-serverns regler gäller även i SM. Bedömning och beslut av dessa oskrivna regler kommer att vara upp till CRS-laget. Ärendets storlek med mera kommer att beaktas innan man gör en bedömning. Domens resonemang ska förklaras vid behov.

1. Spelare

1.1 Krav, förutsättningar och förväntningar

Samtliga spelare förväntas uppfylla kraven för deltagande i SM.

Kraven är följande:

- Medlem i föreningen i Sverok, 2025 (senast 2025-01-31, 19:00)
- Anmäld till SM, 2025 (senast 2025-01-30, 23:59)
- Godkänd mailadress, namn, Discord och CR-konto
- Respektfullt uppträdande
- Endast en anmälan per individ

Förutsättningar är följande:

- Fungerande enhet
- Fungerande nätverk
- Ledig inom bestämda perioder
- Spelande inom en spel miljö

Förväntningar är följande:

- Svenska- och engelska kunskap
- Kontaktbar

2. Matchdags Uppställning

2.1 Dag 1: (2025-01-31)

Dag 1 kommer max 1000 spelare att kunna delta. Samtliga deltagare kommer att spela i en Private Tournament. Max 32 godkända spelare går vidare till dag 2. Spelare går med i Privat Tournament via klanen.

32 godkända spelare är **inte** begränsat till de första 32 spelarna i Private Tournament. För varje icke-godkänd deltagare i top 32 frigörs en plats till spelaren som kom på plats 33, sen 34, 35 osv.

Oavgjort mellan minst 2 spelare i vinst, förluster och crowns kommer leda till en omedelbar match mellan spelarna för att avgöra vem som går vidare.

OBS! Alla spelare måste spela med kontot som spelaren i fråga registrerat till turneringen. Spelare som använder något annat konto än det registrerade kommer inte att bli godkänd för kvalificering till dag 2.

2.2 Dag 2: (2025-02-01)

Max 32 deltagare från dag 1 kommer att spela under dag 2. Dag 2 kommer att spelas i form av en bracket med Best of 5 matcher där positionerna är slumpade. Spelarna som deltar kommer att gå med i en klan där de sedan blir instruerade av domare som håller koll på bracketen. Endast 4 spelare kommer att gå vidare till semifinal (dag 3). Spelarna som kvalificerar sig till kvartsfinal får också ett pris på 150 kr.

2.3 Dag 3: (2025-02-02)

Dag 3 kommer de 4 spelare som kvalificerat sig till semifinalen att spela i en bracket med Best of 5 matcher. Spelarna kommer att gå med i en klan där de sedan blir instruerade av domaren som håller koll på bracketen. De 2 spelarna som vinner semifinalen kommer att gå vidare till final. De andra spelarna som inte gick vidare kommer att spela match om 3:e pris.

De 2 spelare som kvalificerar sig till finalen kommer att spela i samma klan som semifinalen hölls i. Finalisterna kommer att spela i Bo5 för att utse en vinnare av turneringen, och SM. Utbetalning av prispengar sker i efterhand på Discord.

3. CRS Struktur

3.1 Inför mästerskap

- Anmälan till SM stänger den 30 januari klockan 23:59.
- SM kommer att spelas under 3 dagar.
- Från och med dag 1 så är det krav på att alla spelare är medlemmar i Sverok. Detta är för att turneringen finansieras mestadels av medlemsbidrag från Sverok.
- 3 stycken "Diamond Pass" kommer att lottas ut under turneringens gång. Mer detaljer kommer på Discord.

3.2 Private Tournament

- **Dag 1:** Klan blir "invite-only" för deltagandes inträde mellan 18:00-20:00
-
- Minst 1 match måste spelas för att bli aktuell för kvalificering.
 - Private Tournament spelas mellan 19:00-20:00.
 - Samtliga kort är tillåtna för användning utan begränsning **även** evolutions är tillåtna.
 - Samtliga Tower Troops är tillåtna.
 - Det finns ingen förlust-begränsning under Private Tournament.
 - Emotes är tillåtna. Stör man sig på "BM" rekommenderas att man stänger av emotes via funktionen i spelet. Olämpligt uppträdande, verbalt eller skriftligt kommer leda till konsekvenser beroende på handlingen. Det gäller även privata meddelanden.
 - Resultatet tas fram kontinuerligt mellan 20:00- 22:00. Kvalificerade deltagare annonseras på hemsidan.
 - Frågor eller protester angående resultatet skickas till masterskap@crsweden.com samma dag.

3.3 Bracket

- Klanen kommer att vara "Invite Only" för deltagare. Inträde kommer att vara öppet mellan 18:00-19:10
- Från och med 18:55 så ska chattfunktionen i CR endast användas för relevanta frågor om matchen. Övriga kommentarer och frågor görs på Discord.
- Alla spelare ska vara med i klanen 20-30 min före start.
- Bracket spelas mellan 19:00-21:00
- Emotes är tillåtna. Stör man sig på "BM" rekommenderas att man stänger av emotes via funktionen i spelet. Olämpligt uppträdande verbalt eller skriftligt kommer leda till konsekvenser beroende på handlingen. Det gäller även privata meddelanden.
- **Användning av evolutions är ej tillåtet** och kommer leda till förlust förutsatt att man har använt kortet under matchen. [Läs mer här, regel 6.1.5.](#)
- Utöver evolutions är även **Rune Giant bannad** i bracket.
- Endast Tower Princess är tillåten att användas av samtliga Tower Troops. **Användning av övriga Tower Troops är ej tillåtet.** [Läs mer här, regel 6.1.6.](#)
- Resultatet tas fram kontinuerligt mellan 19:00- 22:00. Kvalificerade deltagare annonseras på hemsidan.

- Varje Bo5 kommer att börja med att samtliga spelare bannar varsitt kort (**OBS: Bannen gäller hela Bo5**).
- Frågor eller protester angående resultatet skickas till masterskap@crsweden.com samma timme.
- En strid och match begärs **alltid** efter domarens instruktion.
- En strid som slutar oavgjort spelas om där spelarna får välja nya deck. Oavgjort gäller enligt spelets definition.
- Spelare som har blivit utslagna kan få döma i evenemanget som domare.

3.4 Schema över SM

Registrering stänger: 30 Januari

Dag 1: 31:a Januari (19:00)

Dag 2: 1:a Februari (19:00)

Dag 3: 2:a Februari (19:00)

4. Priser

4.1 Prispengar

Den nuvarande prispotten ligger på 3500 SEK men kan öka under tävlingens gång. En eventuell ökning kommer att tillkännages för alla. Prispotten kommer att fördelas mellan top 8 enligt följande.

#1:	1500 SEK
#2:	750 SEK
#3:	400 SEK
#4:	300 SEK
#5:	150 SEK
#6:	150 SEK
#7:	150 SEK
#8:	150 SEK

4.2 Betalningsvillkor

CRS förbehåller sig rätten att hålla inne hela beloppet av prispengarna om spelaren/spelarna bryter mot någon del av denna regeluppsättning eller inte uppträder med professionalism och sportsmannaanda.

Som standard kommer alla CRS-prispengar att föras över via swish. CRS tar inget ansvar för eventuella skatter, moms, avgifter eller andra relaterade kostnader som uppstår när pengarna förs över.

*Om sådana kostnader uppstår kommer personen som gör anspråk på prispotten att bära allt ansvar för att betala nämnda avgifter. CRS ansvarar **ENDAST** för att sprida det totala beloppet innan några kostnader relaterade till att göra anspråk på prispotten uppstår.*

I en situation där spelare med rätt till pris inte har swish kan deltagarens vårdnadshavare ta emot prispengarna. Om vårdnadshavare har förhinder eller saknar swish bör deltagaren kontakta arrangören via masterskap@crsweden.com för att diskutera en lösning.

5. Match Process

5.1 Tid inför matcher

Domaren skickar instruktioner i klanen runt 18:55. När instruktionerna är skrivna ska spelare bekräfta att de har läst det i klan-chatten genom att skriva "redo" eller liknande på domarens instruktion. När samtliga deltagare är redo inom rimlig tid börjar matchen. Domaren kan ändra planerade tider vid behov.

Spelare får begära en försenad match. För att försenade matchen ska godkännas måste det godkännas av både motståndare och domare. I alla andra situationer ändras inte tiden för matchen.

En match i Bo5 förväntas ta runt 25 minuter.

För varje 5 minuter som en spelare är försenad efter planerad tid, kommer spelaren att förlora en strid. Detta deklarerar av domaren. Om spelaren i fråga inte dyker upp inom 15 minuter så kommer spelaren att förlora sin Bo5 och därmed åka ut ur turneringen.

Efter samtliga Bo5's i första steget på bracket:en så kommer en 10 minuters paus att äga rum. Därefter börjar nästa bracket i vanlig ordning.

5.2 Tekniska fel

Domaren kommer aldrig att bevilja en "rematch" inom SM på grund av tekniska fel. Det enda fallet som en domare kommer att bevilja rematch är om en- eller båda spelarna sparkas från spelet, vilket kallas för "den utsparkade buggen". Om en spelare skriver i klan-chatten att spelaren blivit utslängd från spelet (under matchens gång) kommer domaren att ha det i åtanke vid bedömning och beslut, en rematch kommer att beviljas.

OBS: Endast **en** rematch kommer att tillåtas per spelare. Om en spelare råkar få felet två gånger finns det ingen skyldighet att tillåta en andra rematch. Matchen kommer att markeras som en gratis vinst för motståndaren. Att argumentera mot CRS slutgiltiga bedömning kan- och kommer att leda till konsekvenser för spelaren beroende på handlingen.

Tekniska fel orsakade av en "Maintenance Break" (eller annan oväntad händelse) under- eller innan en match kan resultera i en full rematch. Slutligt beslut vilar på CRS chefspersonal efter att personalen har samlat in all information om händelsen. I samband med en sådan händelse kan matchen inte återupptas. Att återuppta matchen kommer att leda till bestraffning av CRS personal beroende på handlingen.

5.3 Friendly battle förfrågningar

"Hemma-spelaren" skickar **alltid** ut "match-request". Detta görs utifrån domarens instruktion. En "request" måste **alltid** ske i samband med en domares instruktion. En spelare som skickar en "request" utan domarens instruktion får en tillsägelse. Om "borta-spelaren" skickar

iväg en request utan att domaren instruerat till det så får borta-spelaren en tillsägelse. I en situation där hemma-spelaren accepterar borta-spelarens request ska matchen anses vara giltig men båda spelarna får 1 tillsägelse.

Deltagare som accepterar någon annans match blir sparkad från klanen och därmed diskad från mästerskapet, det gäller även om felande spelaren redan har gått vidare. Den originella matchen går om.

En "request" definieras som en "battle request" i Clash Royale där hemma spelaren skickar en request inom 1 minut efter domarens instruktion. Borta-spelaren har 1 minut att gå med i matchen via hemma-spelarens request. Identitet av hemma och borta spelare annonseras på hemsidan. Domare annonserar även hemma och borta spelaren på klanen före matchens start.

Endast domaren tar tid. 1 minut är ungefärlig tid och inte exakt, domare och deltagare ska alltid sträva efter att spela klart matchen och striden. Undvik att neka strid på grund av några sekunders försening av en motståndare. Domaren är den person som förbehåller sig rätten att identifiera om begäran var inom tid eller inte.

Domaren är den enda individen som kan ge en vinst av striden förutsatt att en av hemma- eller borta-spelaren är sen med att requesta/acceptera och förutsatt att deltagarna har sagt att de är "redo". I övriga fall förlorar man en strid för varje 5 minuter man inte är "redo" efter planerad tid. Att försöka att ändra domarens beslut utan korrekt bevis kommer att bestraffas i enlighet med detta.

Hemma-spelare som **inte** requestar inom 1 minut får en tillsägelse och får en ny minut.
Borta-spelare som **inte** godkänner inom 1 minut får en tillsägelse och en ny minut.
2 tillsägelser leder till en varning.

Notera! Baserat på omständigheterna kan domaren använda rättvisa och jämlika disciplinära åtgärder för att undvika fria vinster.

Samtliga spelare får inte använda "Fixed deck order" funktionen under några omständigheter. Användningen av funktionen kommer anses som fusk och kommer leda till att man blir diskad från turneringen. En spelare som utsätts för detta måste omedelbart rapportera detta efter striden i klanen.

6. Ytterligare Regler

6.1.1 Klan-chatten

Spelare får inte chatta i klanen inom CRS/SM klaner om inte domaren instruerat om det. Detta innefattar även emotes. Endast spelande deltagare får, efter matchen, skriva saker

som "GG", "WP" eller liknande i syfte att visa respekt mot varandra. I klanen talar man svenska om inget annat är instruerat. Endast match-relaterade frågor är tillåtna i klanen. Domaren har rätten att bestraffa enligt sunt förnuft när regelbrott sker.

6.1.2 Acceptera obehörig match begäran

Domaren kommer alltid att skriva namnet på båda spelarna inför en match. En spelare får stoppa domaren om de upptäcker att något är fel. Hemma-spelaren ska **alltid** skicka en battle-request och borta-spelaren ska **alltid** acceptera en battle-request.

En spelare som godkänner fel match blir sparkad från klanen och åker därmed ut från turneringen. Därefter fortsätter turneringen med en rematch, där båda spelarna får chansen att byta sina deck. Misstag av andra slag anses **inte** som en godkänd anledning för en rematch, såvida inte domaren anser anledningen godtagbar; ett sådant beslut tas i så fall på plats.

6.1.3 Surgical Goblin regeln - Avsiktligt fördröjande av match

Surgical Goblin regeln gäller när en spelare har möjligheten att avsluta en match med en spell utan att riskera att förlora; men aktivt och avsiktligt väljer att dröja på matchen i syfte att håna motståndaren. Detta kommer leda till en varning. Spelare som utsätts för hån måste rapportera detta i klan-chatten omedelbart efter striden.

Syftet med denna regel är att undvika spel med bristande respekt mot varandra. Denna regel kan inte överträda en vinst till den andra spelaren men spelaren kan bestraffas med en varning efter striden. Om spelaren tidigare har ackumulerade varningar kan det leda till att spelaren blir diskad och därmed förlorar matchen.

6.1.4 Ramis regel - Avsiktligt låtsas att ge upp matchen

Ramis regel gäller när en spelare avsiktligt låtsas ge upp genom att aktivera motståndarens king tower, eller kasta iväg spells för att få motståndaren att tro att spelaren har gett upp. Det är upp till domaren att bedöma omaktionen var avsiktligt vilseledande eller om det är en del av decks strategin. Spelare som utsätts för detta spelar klart sin strid och rapporterar därefter **omedelbart** detta i klan-chatten till domaren.

Om domaren anser att spelaren i fråga gjort fel gäller följande:

- *Felande spelare förlorar - Ingen åtgärd krävs.*
- *Felande spelare vinner - En rematch, och den felande spelare får en tillsägelse.*

6.1.5 Star Wars regeln - Bärande av en evolution

Star Wars Regeln gäller när en spelare bär på ett kort med en evolution. Ett evolution-kort definieras genom att kortet, vid placering, har ett diamantliknande dark-elixir-emblem över sig, vilket ger kortet ett annat utseende. En **aktiv evolution** är ett kort som har evolution-egenskaper. För att ett korts evolution ska vara aktiv måste kortet vara placerat först i decket. Kortet kommer att ses som en aktiv evolution under hela stridens gång, och får därför inte heller spelas.

Att bära på en aktiv evolution i ett deck leder inte till någon bestraffning i sig, så länge spelaren inte spelar kortet som har en aktiv evolution. Använder spelaren **endast** de resterande 7 korten i decket bestraffas inte spelaren.

I alla andra situationer då alla 8, eller mindre kort använts, varav 1 aktiv evolution, kommer matchen att deklarerats som en automatisk förlust för felande spelare. Domaren erhåller sig rätten att kontrollera och titta på en repris av matchen för en dubbelkontroll av bestraffning.

6.1.6 Tower Troop - Bärande av en felaktig Tower Troop

Alla tower troops är otillåtna att använda förutom "Tower Princess". Om de används kommer matchen att deklarerats som en automatisk förlust för felande spelare. Domaren erhåller sig rätten att kontrollera och titta på en repris av matchen för en dubbelkontroll av bestraffning. Då vi i skrivande stund inte vet hur funktionen kommer att fungera, så kan det här ändras när vi vet mer.

Eftersom att detta är ett nytt concept på spelet kan CRS erhålla rätten att ändra denna regel om ny information om detta nya concept kommer fram.

6.1.7 Deltagande av CRS personal

CRS personal får delta i SM. CRS personal som deltar i SM får inte rapportera resultat eller vara domare under hela turneringens gång. Detta kontrolleras av CRS chefspersonal som inte deltar i SM och därmed är neutrala.

6.1.8 Match manipulering

Att förlora med flit i syfte att ge bort vinsten till motståndaren är **inte** tillåtet. Detta kallas för "match fixing" och kommer att bestraffas i form av en ban till respektive spelare. Om båda spelarna nekar till att "match fixa" så är det upp till chefspersonal att avgöra om handlingen var medveten eller ej. Misstankar om "match fixing" ska rapporteras till CRS chefspersonal omgående.

Notera: Beroende på hur fallet ser ut kan varningen eventuellt förmildras från en ban- till en varning.

6.1.9 Spela åt någon annan

Att spela åt en annan deltagare i SM är förbjudet. Skulle det, under turneringens gång, komma fram att en deltagare har låtit någon annan spelare spela på deltagarens konto, så kommer deltagaren/deltagarna i fråga att bestraffas med en ban. Skulle **både** spelarna som "lånat ut" sitt konto, och spelaren som "lånat" kontot vara med i turneringen, så kommer respektive spelare att bestraffas med ban.

6.2 Beslut

6.2.1 Slutlighet av beslut

Samtliga beslut och tolkningar angående regler samt spelares uppträdande direktiv och planering av turneringen i SM tas fram endast av CRS personal, som sköter slutliga beslut.

6.2.2 Match domare

Domare definieras som en matchledare mellan 2 spelare under en viss tidsperiod. Domarens avsikt ska **alltid** vara rättvis mot båda parterna; domaren kommer samtidigt använda regelboken till bästa förmåga som stöd. Misstag kan förekomma av domaren.

Om domaren begår ett misstag och missar ett/flera regelbrott som även missats av båda spelarna; men upptäckts efteråt, kommer det inte åtgärdas även om det rapporteras efter matchen. CRS kommer **inte** att ge en rematch.

Domarens instruktion på matchen och klanen är absoluta och har därmed ingen obligation att lyssna på åsikter från varken klanen eller Discord. Om en spelare upptäcker ett problem som förhindrar att en match kan spelas så ska spelaren skriva "Det finns ett problem {Domarens namn}".

Endast då kommer domaren att läsa det spelaren har att säga. I alla andra situationer kommer spelaren att få en tillsägelse.

7. Uppförandekod

Eftersom att ingen läser detta, ska vi hålla det simpelt för alla deltagare. Om en deltagare betar sig olämpligt/respektlöst på vilket sätt som helst mot CRS personal så kommer felande deltagare att bestraffas följaktligen.

8. Övriga Avsättningar

8.1 Rätt till ändring

Dessa regler kan ändras av CRS i syfte att säkerställa "fair play" och/eller integritet av SM-spel. CRS och SM kommer inte att anhållas för påståenden, varken baserat på teori eller pålitlighet av ett annat parti, eller annat som uppstår i samband med ändringar av officiella SM regler.