



クラロワリーグ2025 世界一決定戦 大会ルールブック



1. Introduction	4
2. General Overview	4
2.1. Definition of Terms	4
2.2. Rules Translation	5
2.3. Confidentiality	5
2.4. Rights	5
3. Players Eligibility Requirements	5
3.1. Players' Age	5
3.2. Verification of Eligibility	5
3.3. Proof of Identity	5
3.4. Account Eligibility	6
4. World Finals Tournament Breakdown	6
4.2. Game Restarts	7
4.3. Withdrawing from the Tournament	7
4.4. Game Updates and Additions	7
4.5. Match Results	7
4.6. Technical Issue	8
4.7. Disconnection	8
4.8. Streaming and Spectating	8
5. Tournament Schedule	8
6. Prizing	9
6.1. World Finals	9
6.2. Prize Money	9
7. Communication	10
7.1. Communication Platform	10
7.1.3. Support	10
8. Sponsorships, Apparel, and Branding	10
8.1. Sponsorship Restrictions	10
9. Code of Conduct	11
9.1. Competitive Integrity	11
9.4.1. Collusion	11
9.4.2. Cheating	12
9.4.3. Hacking	12
9.4.4. Bug Exploitation	12
9.4.5. Intentional Disconnection	12
9.4.6. Ringing	12
9.4.7. Unprofessional Behavior	12
10. Penalties	14
10.1. Warning	14
10.2. Forfeiture of match	14
10.3. Forfeiture of prize money	14
10.4. Disqualification	14



10.6. Duels Penalties	14
10.7. Fairplay	15
11. Terms of Use	15
12. Finality of Decisions	15



1. はじめに

クラロワリーグ2025(以下、本大会または**CRL**)の公式ルール(以下、本ルール)は、2025年に開催される本大会に参加する各人(以下、プレイヤー)に適用されます。プレイヤーは、本大会の主催者(以下、大会主催者)によって定められたルールに違反した場合、即時として、失格や獲得したゴールドチケット、CRLポイント、全賞金の没収といった措置がとられる可能性があるということを理解したうえで、本書に明記されている条件に従うことに合意しなければなりません。

本大会に参加することによって、以下の内容に同意したものとみなされます。

大会主催者は、次の内容に関して独自の裁量権を留保します。(a)本ルールの更新、修正、および補足を適宜、プレイヤーへの通知なしに行うこと。(b)通知、オンラインでの投稿、Eメール、またはその他の電気通信手段を用いて、プレイヤーに指示や助言を与えることで、本ルールを解釈または適用させること。

2. 一般概要

2.1. 用語定義

- 2.1.1. 大会:クラロワリーグ世界一決定戦2025を指します。
- 2.1.2. マッチ:3本または5本勝負のデュエル形式の試合です。2ゲームまたは3ゲームを先取したプレイヤーが勝者となります。
- 2.1.3. **3本勝負(Bo3)**:3つの異なるデッキを使って3回までゲームを行います。先に2ゲームを取ったプレイヤーが、Bo3マッチの勝者となります。
- 2.1.4. **5本勝負(Bo5)**:5つの異なるデッキを使って5回までゲームを行います。先に3ゲームを取ったプレイヤーが、Bo5マッチの勝者となります。
- 2.1.5. デュエル形式(デュエル):各ゲームで異なるデッキを使用してBo3またはBo5マッチを行います。同じカードを複数のデッキに組み込むことはできません。先に2勝または3勝したプレイヤーが、マッチの勝者となります。世界一決定戦のマッチはすべてデュエル形式で実施されます。
- 2.1.6. ダブルエリミネーション形式:勝者ブラケット(無敗のチーム)と敗者ブラケット(1敗したチーム)の2つのブロックに分かれたトーナメント形式です。2敗したプレイヤーは、敗退となります。
- 2.1.7. 引き分け:引き分けとなった場合は、ゲーム終了時にヒットポイントが最も低いタワーを持つプレイヤーが敗北となります。それでも勝敗が決まらない場合は、ゲームをやり直します。
- 2.1.8. **CRLランキング**:本大会シーズン中にプレイヤーが獲得したCRLポイントは、こちらで集計されます。ゴールドチケット未獲得のプレイヤーの中で、ポイントランキング上位6名にゴールドチケットが授与されます。
- 2.1.9. **ゴールドチケット**:ゴールドチケットを獲得したプレイヤーは、世界一決定戦に出場できます。合計4枚のゴールドチケットが授与されます。
- 2.1.10. **ラストチャンス予選**:シルバーチケット獲得者4名と、ランキング7位~14位のプレイヤーによって行われる大会です。ラストチャンス予選の優勝者に1枚のゴールドチケットが授与されます。

2.2. 本ルールの翻訳

- 2.2.1. 本大会の公式ルールは、多種多様なプレイヤーを受け入れる目的で、複数言語に翻訳されています。本ルールについて論争が生じた場合や、本ルールの翻訳が原文と矛盾する場合は、本書の英語版の記述を優先します。



2.3. 守秘義務

- 2.3.1. 大会主催者との間で交わされた抗議、サポートチケット、話し合い、その他のやり取りに関する内容は、すべて機密事項であるとみなされます。これらの内容の公表は、大会主催者からの書面による事前の同意がない限り、禁止されています。機密情報がプレイヤーに開示される前に、プレイヤーは秘密保持契約（以下、**NDA**）に署名するよう求められます。NDAへの署名によって、プレイヤーは大会主催者が定める規約および条件等に同意したものとみなされます。NDAに定められている規約に違反した場合は、大会主催者が定める罰金と1年間の大会出場停止措置が適用されます。

2.4. 権利

- 2.4.1. 本大会におけるすべての放映権は、Supercellと大会主催者が留保します。放映には、動画配信、TV放送、SHOUTcast配信、リプレイ、デモ、ライブスコアボットが含まれますが、これに限定されません。

3. プレイヤーの資格要件

3.1. プレイヤーの年齢

- 3.1.1. クラロワリーグ世界一決定戦に出場するには、16歳以上でなければなりません。
- 3.1.1.1. なお、中国在住のプレイヤーについては、18歳以上でなければ参加できません。
- 3.1.2. また、居住する国の法定年齢に達していない場合でも、当該プレイヤーが16歳以上で、他のすべての参加資格要件を満たしており、かつ、両親のどちらかまたは法的保護者が本大会のルールを読んだうえで同意する場合は、参加を認めるものとします。

3.2. 参加資格の確認

- 3.2.1. プレイヤーは16歳以上である必要があります。16-17歳（韓国在住の場合は16-18歳、日本在住の場合は16-19歳）のプレイヤーは確認フォームにて、大会の参加について親または保護者の同意を得ていることを確認してください。

3.3. 身分証明

- 3.3.1. 本大会に参加するプレイヤーは、身分証明書を提出する必要があります。身分証明書を提出できなかった場合、失格となる可能性があります。また、大会主催者は状況にかかわらず、必要に応じて参加資格を得たプレイヤーの情報を確認する権利を留保します。
- 3.3.2. この確認プロセスの間、プレイヤーは顔写真付きの有効な身分証明書を大会主催者に提出し、本人確認を行わなければなりません。提出する顔写真付きの身分証明書には、フルネームと生年月日が記載されている必要があります。以下のような身分証明書が受理対象です。
- 3.3.2.1. 政府が発行した身分証明書
 - 3.3.2.2. 学校が発効した身分証明書と、出生証明書
 - 3.3.2.3. 出生証明書と、顔写真付きの別の身分証明書
 - 3.3.2.4. パスポート
- 3.3.3. 本大会で使用するクラッシュ・ロワイヤルのアカウントは、所有者本人のみに帰属している必要があります。プレイヤーはそれぞれ単一のアカウントでのみ参加可能です。
- 3.3.4. プレイヤーは、アプリストアからクラッシュ・ロワイヤルをダウンロードできる地域に居住している必要があります。



3.3.5. Supercell、大会の運営スタッフおよびパートナー企業の従業員は、大会への登録や参加ができません。

3.4. アカウントの資格要件

3.4.1. プレイヤーのアカウントは、本大会のルールに準拠している必要があります。各自の名前で参加登録をしたクラッシュ・ロワイヤルのアカウントは、いかなる形であっても、ゲームに適用される「[サービス利用規約](#)」と「[安全で公平なプレイのために](#)」に違反があってはなりません。本大会の運営チーム（以下、運営チーム）は、サービス利用規約への違反がないことを確認するため、本大会中にプレイヤーのアカウントを適宜確認する権利を留保します。

3.4.1.1. [サービス利用規約](#)または[安全で公平なプレイのために](#)への違反は、即時失格、または獲得したゴールドチケット、CRLポイント、コミュニティランキングポイント、全賞金の没収に繋がる可能性があります。

4. 世界一決定戦の概要

4.1.1.1. 世界一決定戦には、ゴールドチケット獲得者4名、ゴールドチケット獲得者を除外したCRLポイントランキング上位6名、ラストチャンス予選優勝者1名、中国予選優勝者1名の計12名が出場します。

4.1.1.2. 参加資格を得た12名は、3日間のダブルエリミネーション形式トーナメントで試合を行います。



4.1.1.3. 世界一決定戦のシード順は以下の通りです。

シード	出場チームの内訳
-----	----------



順	
1	ランキング1位
2	ランキング2位
3	ランキング3位
4	ランキング4位
5	中国予選優勝者
6	ランキング5位
7	ランキング6位
8	ランキング7位
9	ランキング8位
10	ランキング9位
11	ランキング10位
12	ラストチャンス予選優勝

4.1.1.4. マッチはすべて、フレンドバトルで行われます。プレイヤーは、クラッシュ・ロワイヤルで世界一決定戦のクランに所属する必要があります。

4.1.1.5. マッチの流れ:

4.1.1.5.1. マッチはすべてデュエル形式で行われます。プレイヤーは、マッチの各ゲーム開始時にデッキを選択します。ゲームの合間には、次のデッキを用意する時間が2分間用意されています(セクション10.6を参照)。

4.1.1.5.2. 運営チームは、次のマッチについて各プレイヤーに通知を行います。プレイヤーは運営チームからの指示があるまでマッチを開始しないでください。

4.1.1.5.3. 敗者ブラケットの決勝戦、グランドファイナル、ブラケットリセットマッチ(グランドファイナルの再戦)に出場するプレイヤーは、各マッチの間に最低7分の準備時間が与えられます。

4.1.1.6. 各マッチの終了後、運営チームがプレイヤーのスコアを確認して登録します。

4.2. ゲームのやり直し

4.2.1. ゲームをやり直すか否かの判断は、大会主催者の裁量に委ねられます。ゲームをやり直す際の手順は、大会主催者が決定し、やり直しを行う前にプレイヤーに通達されます。



4.3. 大会への参加辞退

4.3.1. プレイヤーは、大会主催者に通知することで、いつでも大会への参加を辞退できます。

4.3.2. マッチに欠席したプレイヤーは、そのマッチで不戦敗となる可能性があります。

4.4. ゲームのアップデートと新コンテンツ

4.4.1. クラッシュ・ロワイヤルに実装された最新のコンテンツは、運営チームの判断により、大会での使用が規制される場合があります。規制対象となるコンテンツについては、大会開始前に運営チームがDiscordでお知らせします。

4.5. マッチ結果

4.5.1. プレイヤーは、スコアの提出を行う必要はありません。スコアは、マッチ終了後に運営チームが記録します。

4.5.2. マッチに関する異議

4.5.2.1. 問題があった場合、プレイヤーは手を挙げて運営チームに知らせることで、マッチの結果に異議を申し立てることができます。申し立てを行うプレイヤーは、異議の理由や正当な根拠を提出する必要があります。

4.5.3. マッチでのペナルティ

4.5.3.1. ゲーム開始の遅延行為

4.5.3.1.1. 運営チームからの指示後にマッチ開始を遅らせたプレイヤーは、不戦敗となる場合があります。

4.5.3.2. 規制コンテンツ

4.5.3.2.1. 運営チームが世界一決定戦での使用を禁止すると通知した規制コンテンツ(カードなど)を使用した場合、ゲーム1回分の敗北として扱われます。

4.5.3.2.2. 対戦する両プレイヤーが規制コンテンツを使用してしまった場合、そのゲームの結果は有効とします。

4.5.3.3. ハードウェア

4.5.3.3.1. PC版のクラッシュ・ロワイヤルで、世界一決定戦に参加することはできません。携帯デバイスでのプレイが必須です。

4.6. 技術的な問題

4.6.1. プレイヤーに技術的な問題が発生した場合は、手を挙げて運営チームを呼ばなければなりません。運営チームに知らせずに試合を続行した場合、そのマッチの結果は有効とみなされます。

4.7. 接続が切れた場合

4.7.1. 接続が切れた場合は、運営チームが状況を確認し、再試合を行うかどうかを判断します。



4.8. ストリーミング配信と観戦

- 4.8.1. 世界一決定戦のマッチをライブでストリーミング配信することは禁止されています。ライブ映像を配信できるのは、Supercellの公式eスポーツチャンネルおよび公認のパートナーのみです。

5. 大会スケジュール

大会主催者は、本ルールブックに記載されているスケジュールを、予告なく修正、削除、または変更する権利を留保します。

下の開始時刻は、協定世界時(UTC)で記載されています。プレイヤーの所在するタイムゾーンによっては、イベントの開始日が表に記載された日付と異なる可能性があるので、ご注意ください。マッチは短縮スケジュールで進行し、1試合が終わり次第すぐに次の試合が行われます。



日	マッチ	開始時刻
2025年10月31日	1～10	21:00(UTC)
2025年11月1日	11～19	21:00(UTC)
2025年11月2日	20～23	20:00(UTC)

6. 賞金

6.1. 世界一決定戦

順位	賞金
1位	\$200,000
2位	\$100,000
3位	\$50,000
4位	\$40,000
5位～6位	\$20,000
7位～8位	15,000ドル
9位～12位	\$10,000

6.2. 賞金の支払い

- 6.2.1. 賞金を獲得したプレイヤーには、賞金の支払いプロセスを開始するための連絡が届きます。プレイヤーは、大会終了後7日以内に支払情報を提出しなければなりません。
- 6.2.2. 提出された支払情報に不備がある場合は、修正された情報が提出されるまで支払いが延期されます。
- 6.2.3. 本ルールに記載されていない賞金に付随する費用は、すべてプレイヤーが負担するものとします。賞金の受け取りや使用に伴う税金(国税、地方税、付加価値税など)は、プレイヤーの自己負担となります。
- 6.2.4. 賞金獲得が承認されたプレイヤーは、受け取るまでに60日間の猶予があります。期限までに受け取らなかったプレイヤーは、賞金を放棄したものとみなされます。
- 6.2.5. 現在アメリカ合衆国またはEU(欧州連合)により金融制裁を受けている国に対しては、一切の金融取引および支払いが禁止されるため、当該国に居住するプレイヤーは、賞金または金銭的価値のある賞品を受け取ることができません。
- 6.2.6. 賞金はすべて米ドルで提示されており、為替レートの変動を受けます。



7. コミュニケーション

7.1. コミュニケーションプラットフォーム

- 7.1.1. 大会に関する問題や質問があり、運営チームと迅速に連絡を取りたい場合は、主にDiscordを使用してください。
- 7.1.2. 本大会のDiscordサーバーは、登録済みかつ参加資格のあるプレイヤーのみが利用できます。プレイヤーは、大会に参加する条件として、本大会専用のDiscordサーバーに参加することが求められます。
- 7.1.3. サポート
 - 7.1.3.1. ルールの確認、スケジュール、異議の申し立てに関する質問は、運営チームが対応します。
 - 7.1.3.2. Helper.gg
 - 7.1.3.2.1. Helper.ggのボットを利用すれば、プレイヤーはサポートチケットを作成して、運営チームから1対1のサポートを受けることができます。
 - 7.1.3.2.2. チケットは #support チャンネルから作成できます。
 - 7.1.3.2.3. Helper.ggには、双方向翻訳ツールが内蔵されています。デフォルトでは、サポートが英語で提供されます。Helper.ggで希望の言語でのサポートを受けるには、使用したい言語を運営チームに連絡して設定してもらう必要があります。

8. スポンサー、服装、ブランド

運営チームは、本大会において、望ましくない名前および／またはシンボルの使用を禁止する権利を留保します。通常、法律で保護されている語句やシンボルは、所有者から使用許可を得ていない限り、禁止されています。

8.1. スポンサーの制限

プレイヤーは、本大会の指針に反するような個人またはチームのブランド、スポンサー、またはロゴのプロモーションを行うことはできません。対象となるカテゴリーは以下を含みますが、これらに限定されません。

- 8.1.1. アルコール
- 8.1.2. 市販されていない薬品
- 8.1.3. 賭博に関連するウェブサイト
- 8.1.4. 暗号通貨、暗号通貨市場、または暗号通貨に関わる製品やサービス
- 8.1.5. タバコ製品
- 8.1.6. 銃器
- 8.1.7. ポルノ
- 8.1.8. 直接の競合他社の製品
- 8.1.9. 他のゲーム企業、ゲームパブリッシャー、およびゲームプラットフォーム
- 8.1.10. 暗号通貨の製品、ウェブサイト、両替



9. 行動規範

すべての参加者は、本大会のプロデューサーであるSupercellによって[ここ](#)に定められた「安全で公平なプレイのために」の各条件に同意しなければなりません。

9.1. 競技としての公平性

プレイヤーは本大会を通じて、常にベストを尽くしてプレイに臨み、スポーツマンシップに則り、公正性やフェアプレイの精神に反する態度や行為を慎む必要があります。

9.2. プレイヤーの行動に関する調査

プレイヤーは政治的なメッセージを発してはなりません。政治的なメッセージを発した選手は、失格や賞金の取り消しといった処分の対象となります。自分のメッセージが本ルールに抵触するかが分からないプレイヤーは、運営チームに承認を求めてください。政治的なメッセージは以下を含みますが、これらに限定されません。

9.2.1. 文字または口頭でのコミュニケーション

9.2.2. 政治的な物品の携行または着用

9.3. プレイヤーの行動に関する調査

プレイヤーが、クラッシュ・ロワイヤルの利用規約、クラッシュ・ロワイヤルのルール、またはSupercellのルールに違反した、あるいは運営チームが不適切とみなす行為に従事したと大会主催者が判断した場合、大会主催者は独自の裁量により、ペナルティを科すことができます。運営チームが状況を調査するためにプレイヤーに連絡した場合、そのプレイヤーは事実を述べる義務があります。プレイヤーが、情報を伏せたり運営チームに虚偽の発言をしたりすることで調査を妨害した場合、そのプレイヤーは罰則の対象となります。

9.4. アンフェアなプレイ

以下のような行為はアンフェアなプレイとみなされ、失格を含むペナルティの対象となります。最終的な判断は、大会主催者の独自の裁量により下されます。

9.4.1. 共謀

共謀とは、プレイヤー同士で結託して、意図的にマッチの結果を操作する行為を指します。プレイヤーが下記のような話し合いを行ったとされる場合は、調査の対象となります。このルールに違反したプレイヤーは例外なく本大会から失格となり、獲得した賞金もすべて没収となります。共謀には以下の例が含まれますが、これに限定されません。

- 9.4.1.1. 報酬を得るため、またはその他の理由でわざと試合に負ける、あるいは他のプレイヤーがわざと負けるように扇動する
- 9.4.1.2. 賞金および／またはその他の報酬の分割に関して事前に取り決めを行う
- 9.4.1.3. プレイヤー同士が同意のうえ、お互いにダメージを与えない、攻撃をしない、もしくは常識的な競技基準に達していないとみなされるプレイを行う

9.4.2. 不正行為

9.4.2.1. DDoS攻撃

DDoS攻撃またはその他の方法で、他の参加者のゲームへの接続を制限する、または制限しようとする試みを指します。

9.4.2.2. ソフトウェアまたはハードウェア



何らかのソフトウェアまたはハードウェアを使って、不正に有利な立場を得ようとする行為は禁止されています。非公式ソフトウェア(ゲームプレイに影響を与える非認定のアプリ)、プライベートサーバーでのプレイ、スクリプト攻撃などが含まれますが、これらに限定されません。詳細については、Supercellの「[安全で公平なプレイのために](#)」および「[サービス利用規約](#)」をご覧ください。

9.4.3. ハッキング

ハッキングとは、プレイヤー本人またはそのプレイヤーのために行動する何者かが、クラッシュ・ロワイヤルのゲームクライアントに改変を加えることです。

9.4.4. バグの意図的な悪用

既存のバグであっても、新たに発見されたバグであっても、ゲーム内のバグを意図的に利用する行為は固く禁止されています。

9.4.5. 意図的な接続切断

承認された明確な理由なしに、意図的にゲームの接続を切断して優位な立場を得ようとする行為を指します。

9.4.6. 他人のアカウントの使用

他のプレイヤーのアカウントを使用する、または誰かに他のプレイヤーのアカウントを使用するよう求める、命令する、促す、または誘導するなどの行為を指します。

9.4.7. 倫理に反する行動

9.4.7.1. ハラスメント

ハラスメントとは、意図的かつ敵意ある(継続的な)行為を指します。大会に参加しているプレイヤーが、他のプレイヤーまたは大会主催者にハラスメントを行ったことが発覚した場合、そのプレイヤーには警告が与えられ、直ちに有害な行為をやめるよう求められます。こうした行為が繰り返された場合、より厳しいペナルティが科されます。

9.4.7.2. セクシャルハラスメント

セクシャルハラスメントには、歓迎されない性的な働きかけ、性的な行為の要求、その他の性的な言動や身体的なハラスメントを含みますが、これらに限定されません。個々のケースは、常識的にその行為が望ましくない、または不適切とみなされるかどうかに基づいて判断されます。性的な脅迫や代償を求めるハラスメントについては、厳に禁じます。

9.4.7.3. 差別行為

プレイヤーは、人種、肌の色、民族、出身国や出身社会、性別、言語、宗教、政治思想およびその他の意見や思想、経済状況、出生状況およびその他の立場・状況、性的指向、またはその他の理由によって、国や個人あるいは人々の集団を、差別的または侮辱的な言葉や行動で傷つけてはなりません。

9.4.7.4. プレイヤーは、いかなる形でも、直接的、間接的に問わず、Supercellや関連する他のゲームを代表するかのような声明を公開してはいけません。

9.4.8. クラロワリーグ、Supercell、クラッシュ・ロワイヤルに関する声明について: プレイヤーは、本大会、Supercellおよびその子会社、クラッシュ・ロワイヤルに対して、偏見を抱かせたり、有害であったりする、ま



たはそうあるように意図された声明や行動を実施したり、作ったり、公表したり、認可したり、支持したりすることはできません。これは運営チームの独自の絶対的な裁量によって決定されます。

9.4.9. 犯罪行為

プレイヤーは、管轄裁判所において有罪判決に繋がる、または一般的に考えて有罪判決に繋がると思われる、慣習法、制定法、条約によって禁止されている行為をすることはできません。

9.4.10. 不道德行為

プレイヤーは、運営チームが不道德、不名誉、または適切な道徳的言動の一般的な基準に反していると思われるような行為に従事してはいけません。

9.4.11. 守秘義務

プレイヤーは、運営チームやその他すべてのSupercellの子会社から提供された機密情報を、ソーシャルメディアチャンネルを含む、いかなるコミュニケーション手段を使っても公開してはなりません。

9.4.12. 賄賂

プレイヤーは、他のプレイヤー、コーチ、マネージャー、運営チーム、または他の出場者と関係がある人物、他の出場者に雇用されている人物などに、便益を約束してもらったり、供与してもらったり、八百長をしたりすることの見返りとして、贈り物や報酬を提供してはなりません。

9.4.13. 贈与物

いかなるプレイヤーも、ゲームの競技内容に関わる約束や行為（相手プレイヤーを敗北させる、または敗北させようとする試み、マッチまたはゲームの放棄および八百長を意図する内容を含む）の見返りとして、贈り物や報酬を受け取ってはなりません。このルールにおける唯一の例外は、プレイヤーの公式スポンサーまたは所属団体がパフォーマンスに基づいてプレイヤーに支払う報酬のみです。

9.4.14. 指示や決定の不履行

プレイヤーは、運営チームによる合理的な指示や決定を拒否してはなりません。

9.4.15. 八百長行為

プレイヤーは、法律またはこれらのルールで禁止されているいかなる方法でも、ゲームまたはマッチの結果に影響を与えることを提案、同意、計画、試行してはなりません。

9.4.16. 文書またはその他の要求を行う書類

大会期間中は様々な場面において、文書、各種要求を行う書類、またはその他の妥当な資料が必要になることがあり、運営チームがこれらを要求することがあります。提出された書類が運営チームの定める基準を満たしていない場合、そのプレイヤーにペナルティが科される場合があります。また、決められた時間までに要求された資料が提供されなかったり、用意されなかったりする場合にも、ペナルティが科される可能性があります。

9.4.17. 賭博への関与

プレイヤーまたは運営チームは、直接的、間接的を問わず、本大会の試合結果に対して、賭けやギャンブルを行ってはなりません。



10. ペナルティ

運営チームによってアンフェアなプレイとみなされる行為を実行した、または実行を試みた人物は、いかなる人物であっても、運営チームの独自の絶対的な裁量にてペナルティの対象となります。プレイヤーが上記ルール of のいずれかに違反したことが発覚した場合、運営チームは全権限をもって、以下のペナルティを科することができます。

10.1. 警告

10.2. 没収試合

10.3. 賞金の没収

10.4. 失格

10.5. 競技大会への出場停止

10.6. デュエルでのペナルティ

10.6.1. プレイヤーは、マッチに持ち込むすべてのデッキがデュエル形式([セクション2.1.5](#)を参照)に準拠していることを保証する責任があります。

10.6.2. 不適切なデッキ選択

10.6.2.1. それまでに使用したカードが含まれるデッキでゲームを開始したプレイヤーは、そのゲームが敗北となります。

10.6.2.1.1. 限界突破カードと通常状態のカードは同一のカードとみなされ、1回のマッチで複数のデッキに組み込むことはできません。

10.6.2.1.2. タワーユニットは重複カードとはみなされず、複数回使用することができます。

10.6.2.2. 対戦する両プレイヤーが重複カードを使用した場合、そのゲームの結果は有効とします。違反が繰り返される場合は、ゲームで自動的に不戦敗となる可能性があります。

10.6.3. 不戦敗になったゲームのデッキに含まれていたカードも1度使用したものとみなされ、マッチ内のその後のゲームで使用できなくなります。また、不戦勝となったプレイヤーも、そのゲームで選択したデッキは、マッチ内のその後のゲームで使用できません。

10.6.4. 度重なる違反は、最悪の場合、将来的なクラッシュ・ロワイヤルの大会への参加禁止を含む、より厳しいペナルティの対象となります。また、ペナルティは、必ずしも段階的に科されるものではないことに注意してください。例えば、初めて違反を行ったプレイヤーでも、その違反が非常に悪質で、運営チームが失格に値するものであると判断する場合、運営チームは独自の裁量で、このプレイヤーを失格にすることができます。

10.7. フェアプレイ

10.7.1. クラロワリーグ世界一決定戦の出場プレイヤーは、大会中はいつでもフェアプレイチェックの対象となる可能性があります。フェアプレイの基準に違反していることが確認された場合、当該プレイヤーには事前の警告なくペナルティが科される可能性があります。ペナルティは以下を含みますが、これらに限定されません。

10.7.1.1. 即時失格

10.7.1.2. 本大会年度全体での出場禁止



10.7.1.3. 賞金の没収

フェアプレイに関する詳細は、Supercellの「[安全で公平なプレイとは](#)」をご確認ください。

11. 利用規約

すべての参加者は、本大会のプロデューサーであるSupercellによって[ここ](#)に定められた「利用規約」の各条件に同意しなければなりません。

12. 最終決定権

本ルールの解釈、プレイヤーの参加資格、本大会および関連するイベントのスケジュールならびに開催、あるいは不正行為へのペナルティに関するすべての最終決定権は、Supercellおよび大会主催者が留保し、かかる決定は最終的なものとします。本ルールならびに本大会に関するSupercellおよび大会主催者の決定に対して抗議することは認められず、損害賠償金を含め、法的または合理的な救済を求める申し立てを行うことも認められません。本ルールは、本大会のフェアプレイおよび公正性の確保を主な目的として、適宜、Supercellおよび大会主催者によって、改正、変更、補足が行われます。