



クラッシュ・オブ・クラン世界選手権 2021

ルールブック

目次

目次	2
導入	3
一般概要	4
用語定義	4
本ルールの翻訳	5
賞金	5
ゲームバージョン	6
必要タウンホールレベル	6
ルールの変更	6
守秘義務	6
参加の条件と制限	6
チームの要件と制限	7
大会の詳細	8
大会ステージとマッチ形式	8
クラン対戦リーグ	8
マンスリー予備予選	9
マンスリー予選	10
ラストチャンス予選	12
世界一決定戦	13
マッチ形式	14
対戦の設定	14
マッチの得点とタイブレーク	15
攻撃順	15
配信における攻撃順	16
クランメンバーの制限	17
ゲームの準備	17
遅刻／欠席	17
マッチ手順	17
マンスリー予備予選の手順および規則	17
マンスリー予選、ラストチャンス予選、世界一決定戦における競技としての公平性に関する条件	18
大会スケジュール	19
クラン対戦リーグ	19
マンスリー予備予選	19
マンスリー予選	19
ラストチャンス予選	20
報酬と賞金	20

マンスリー予選	20
ラストチャンス予選	21
世界一決定戦	21
コミュニケーションとサポート	22
コミュニケーションプラットフォーム	22
サポート	22
プレイヤーおよびチームのブランディングやスポンサー	22
チームのブランディング	22
スポンサーの制限	22
行動規範	23
競技としての公平性	23
プレイヤーの行動に関する調査	23
アンフェアなプレイ	23
共謀	24
不正行為	24
ハッキング	24
バグの意図的な悪用	25
意図的な接続切断	25
他人のアカウントの使用	25
倫理に反する行動	25
ペナルティ	27
警告	27
対戦結果の無効化または減点	27
出場停止	27
失格	27
利用規約	28
最終決定権	28

1. 導入

クラッシュ・オブ・クラン世界選手権 2021（以下、「本大会」）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、2021年に開催される本大会に参加する各人（以下、「参加プレイヤー」）に適用されます。すべての参加プレイヤーは、本大会の運営者（以下、「運営チーム」）が定めた、いかなるルール違反も、即時、失格や獲得した全賞金の没収に繋が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。

クラッシュ・オブ・クラン世界選手権 2021(以下、「本大会」または「選手権」)の本公式ルール(以下、「本ルール」)に明記されている各種規約および条件は、クラン対戦リーグ(「**CWL**」 - Clan War League)、マンスリー予備予選、マンスリー予選、を含む6つのシーズンと、ラストチャンス予選(「**LCQ**」 - Last Chance Qualifier)、および世界一決定戦(「**WF**」 - World Finals)と各イベントの参加者(「参加プレイヤー」)に適用されます。

尚、クラッシュ・オブ・クラン世界選手権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。

本大会の主催者(以下、「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、参加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. 本大会:5つの大会ステージ(クラン対戦リーグ、マンスリー予備予選、マンスリー予選、ラストチャンス予選、世界一決定戦)を含む、クラッシュ・オブ・クラン世界選手権 2021の全体を指します。
- 2.1.2. 対戦:参加チーム同士で勝者が決まるまで行われる5対5のフレンド対戦を指します。各プレイヤーには、1度の対戦につき1度だけ攻撃の機会が与えられます。
- 2.1.3. 準備期間:フレンド対戦の最初に設けられている時間で、この間に基地のレイアウトの編集、支援ユニットの寄付、相手拠点の偵察を行えます。(クラン対戦リーグを除く)本大会の各ステージでは、この準備期間は5分間に設定されています。
- 2.1.4. 戦闘期間:準備期間の終了後、対戦相手の拠点に対して攻撃を開始できる時間です。(クラン対戦リーグを除く)本大会の各ステージでは、この戦闘期間は30~45分間の幅があります。
- 2.1.5. シーズン:各シーズンは1カ月にわたって開催され、ゲーム内のクラン対戦リーグ、マンスリー予備予選、およびマンスリー予選で構成されます。
- 2.1.6. シングルエリミネーション:参加チームは、トーナメント方式で対戦し、一度の敗北でトーナメント敗退となります。
- 2.1.7. ダブルエリミネーション:参加チームは、一度も敗北していない勝者グループと、一度だけ敗北した敗者グループの2つのトーナメントで対戦し、二度敗北するとトーナメント敗退となります。
- 2.1.8. ゴールドチケット:マンスリー予選で1位となったチームには、世界一決定戦への切符となるゴールドチケットが与えられます。
- 2.1.9. シルバーチケット:シルバーチケットを獲得したチームは、ラストチャンス予選への参加資格が与えられます。各マンスリー予選出場チームのうち、その後のマンスリー予選でゴー

ルドチケットを獲得できず、かつ、それまでにシルバーチケットを獲得していない、最も順位が高いチームにそれぞれシルバーチケットが付与されます。

- 2.1.10. コミュニティパス: 特定のコミュニティ大会でトップになったチームで、6つすべてのシーズン終了後に、シルバーチケットもゴールドチケットも獲得していないチームにコミュニティパスが付与されます。当該チームは、ラストチャンス予選に設けられた特定の参加枠を獲得することができます。
- 2.1.11. 大会ハブ: 大会への登録や、スケジュール、イベント情報、マッチのセットアップを確認できるアプリ内の大会プラットフォームです。

2.2. 本ルールの翻訳

- 2.2.1. 本大会の公式ルールは、できるだけ多くの参加プレイヤーを受け入れる目的で複数の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、本書の英語版を最も有効な情報源として扱います。

2.3. 賞金

- 2.3.1. チームが賞金を獲得している場合は、賞金の支払いのプロセスを開始するため、そのチームのキャプテンに連絡が届きます。チームは、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。賞金は、支払情報の受け取りから90日以内に支払われます。
- 2.3.2. 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。
- 2.3.3. 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。
- 2.3.4. 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できません。

2.4. ゲームバージョン

- 2.4.1. 本大会に参加するすべてのプレイヤーは、ゲームの最新バージョンをインストールしている必要があります。
- 2.4.2. すべてのオンラインマッチは、そのマッチが実施される際にライブサーバーに適用されているパッチを利用して行います。

2.5. 必要タウンホールレベル

- 2.5.1. すべての参加プレイヤーは、本大会のすべてのステージを通じて、その時の最大タウンホールレベルに達しているアカウントを使用しなければなりません。最大タウンホールレベルに達していないアカウントを使用しているプレイヤーは本大会に参加することはできません。

2.6. ルールの変更

- 2.6.1. 運営チームは、本ルールに記載されているルールを予告なく、修正、削除、または変更する権利を留保します。また、運営チームは、明確にサポートされていない、または、本ルールに詳述されていない案件に関して判断を下す権利を留保しています。同時に、特殊な事案に対しては、フェアプレイとスポーツマンシップを維持するために、本ルールに反する判断を下す権利も留保します。

2.7. 守秘義務

- 2.7.1. 運営チーム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すべての内容は、機密事項であるとみなされます。これらの内容の公表は、運営チーム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。書面による事前の同意を得ることなく前述の内容を公表すると、ペナルティポイントの付与対象となる可能性があります。
- 2.7.2. 機密情報が参加プレイヤーに開示される前に、参加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年間の大会参加停止処分が科されます。

2.8. 参加の条件と制限

- 2.8.1. 参加プレイヤーは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）のすべてのプレイヤーは、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。尚、中国本土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。
- 2.8.2. 年齢による参加資格の有無は、マンスリー予備予選の初日時点の年齢で判断します。初日当日またはそれ以降に16歳になるプレイヤーは、そのシーズンでは大会に参加することはできません。
- 2.8.3. マンスリー予選への参加資格が与えられた時点で、プレイヤーは登録フォームの記入を求められます。参加資格を得たプレイヤーは、確認フォーム内の回答必須の項目にすべて回答しなければ、参加登録はできません。
- 2.8.4. 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。これを提出しない場合は、本大会への参加資格を認められない、または本大会から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。
- 2.8.5. 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運営チームに提出し、本人確認を行わなければなりません。有効な身分証明書類は以下の通りです。
- 2.8.5.1. 政府が発行した身分証明書
 - 2.8.5.2. 学校が発効した身分証明書

2.8.5.3. 出生証明書

2.8.5.4. パスポート

- 2.8.6. 本大会で使用するクラッシュ・オブ・クランのアカウントは、所有者のみに帰属している必要があります。マンスリー予備予選、マンスリー予選、ラストチャンス予選、および世界一決定戦に参加するプレイヤーは、同一のアカウントを使用しなければなりません。
- 2.8.7. 2021年にゴールドチケットを既に獲得しているプレイヤーは、使用するアカウントにかかわらず、それ以降に行われるマンスリー予備予選、マンスリー予選に参加することはできません。
- 2.8.8. Supercell、大会運営スタッフ、協力会社の従業員は、マンスリー予備予選、マンスリー予選、ラストチャンス予選、世界一決定戦のいずれにも参加登録を行うことはできません。
- 2.8.9. 方法を問わず、大会のマッチをライブ配信することは禁止されています。ライブ映像は、Supercellの公式eスポーツチャンネルのみにて配信されます。

2.9. チームの要件と制限

- 2.9.1. 参加チームは、マンスリー予備予選の登録の際に、5名のプレイヤーをメンバーとして登録する必要があります。登録が終了すると、チームの登録メンバーを変更することは認められません。シルバーチケット、ゴールドチケット、またはコミュニティパスを獲得できず、次の大会ステージに進出することができなかったチームは、その後のシーズンでは新たな登録メンバーで参加が可能です。

2.9.1.1. クランのリーダーはメンバー登録時に、所属しているクランの中から5名のプレイヤーを選出できます。ただし、選出するメンバーは参加資格を獲得しており、マンスリー予備予選、マンスリー予選、ラストチャンス予選、世界一決定戦に出場する他のチームに所属してはなりません。

- 2.9.2. その他の場合では、特殊な事情ややむをえない事由によりプレイヤーが参加できない場合を除いて、チームメンバーの変更は認められません。メンバーの変更を希望する場合は、必ずDiscordまたはWeChatにて運営チームの代表に連絡をしてください。連絡を受けた後、運営チームが状況に応じて判断を下します。メンバーの変更を申請した場合でも、代表に承認されるとは限りません。

2.9.3. 世界一決定戦

- 2.9.3.1. 世界一決定戦に参加するすべてのチームは、それぞれ1人の控え選手を登録しておくことができます。登録する場合は、遅くとも11月16日までに運営チームのリーダーに報告しなければなりません。その他の場合では、特殊な事情ややむをえない事由によりプレイヤーが参加できない場合を除いて、11月16日を過ぎてからチームメンバーを入れ替えることは認められません。メンバーの変更を申請した場合でも、代表に承認されるとは限りません。

3. 大会の詳細

3.1. 大会ステージとマッチ形式

本大会は6つのシーズンで構成されます。各シーズンには、クラン対戦リーグ、マンスリー予備予選、マンスリー予選の3つのステージがあります。各ステージについての詳細は、以下に記します。6つのシーズンを通して、世界一決定戦に出場する8チームのうち6チームを決定します。残りの2チームは、ラストチャンス予選にて決定します。

3.1.1. クラン対戦リーグ

- 3.1.1.1. クラン対戦リーグは、月初めの11日間に行われます。
- 3.1.1.2. 各月のクラン対戦リーグの終了時点で、チャンピオンリーグI~IIIに昇格、降格、または残留となったクランに、その月のマンスリー予備予選への参加登録資格が与えられます。また、その月のクラン対戦リーグに参加していなかったクランであっても、チャンピオンリーグI~IIIに所属していれば、チームを登録することができます。
- 3.1.1.3. 参加資格を得たクランのリーダーは、アプリ内の大会ハブにて、所属しているクラン内から5名のメンバーを選出して、マンスリー予備予選に出場するチームを登録することができます。また、クランのリーダーは、その月のクラン対戦リーグに参加していなかったメンバーも登録することが可能です。
- 3.1.1.4. 参加登録は、マンスリー予備予選の開始時刻の48時間前に終了となります。Supercellの安全で公平なプレイのためにの内容に反するアカウントを使用するプレイヤーがチーム内にいる場合、そのチームはこの期間中に運営チームによって除外される可能性があります。
- 3.1.1.5. 登録が完了し次第、アプリ内の大会ハブにて、マンスリー予備予選で使用するDiscordやWeChatのサーバーに参加するためのリンクが提供されます。このコミュニケーションプラットフォームに参加するかどうかは、この時点では任意ですが、役立つ情報も得られますので、ご参加いただくことを推奨しています。

3.1.2. マンスリー予備予選

- 3.1.2.1. マンスリー予備予選は、アプリ内の大会ハブにて、2日間にわたって行われるシングルエリミネーション方式のトーナメントです。トーナメントは、クラン対戦リーグの結果に応じて組まれます。クラン対戦リーグにおける順位が高いチームは、優先的にシード権を得ます。参加登録したチームのうち、その月のクラン対戦リーグにてチャンピオンリーグIで上位64位に入ったチームは、1日目には参加せず、128チームで行われる2日目の第1ラウンドに直接進出できます。

- 3.1.2.2. 各参加プレイヤーは、予め組んだ5名のプレイヤーから成るチームでトーナメントに参加します。マンスリー予備予選の参加登録を完了した時点で、それ以降はメンバーリストを変更することはできません。
- 3.1.2.3. トーナメントのラウンド数は、参加登録を行ったチームの数に応じて変動しますが、合計でおよそ12～16ラウンドを想定しています。
- 3.1.2.4. 1日目のトーナメントは、残り64チームになるまで行います。2日目は、1日目のトーナメントを引き継いだうえで、最初のラウンドに新たに64チームを加え(3.1.2.1を参照)、トーナメントが終了するまで対戦を行います。最後の決勝戦に加えて、3位から6位を決めるタイブレークマッチも行われ、これらの上位6チームがマンスリー予選に進出します。
- 3.1.2.5. チームキャプテンは、イベント開幕時と各ラウンドの開始時にアプリ内の大会ハブにてチェックインを行う必要があります。大会へのチェックインは、大会開始時刻の2時間前に始まり、45分前に終了します。マッチへのチェックインは、大会ハブでマッチが準備完了となってから5分以内に行ってください。この時間内にチェックインしなかった場合は、失格となる可能性があります。
- 3.1.2.6. マンスリー予備予選で上位6位に入ったチームが、マンスリー予選に進出します。マンスリー予選への参加資格を獲得したすべてのプレイヤーは、DiscordまたはWeChatのサーバーに参加して、プレイヤーに対する調査票の記入と年齢確認を完了させる必要があります。
 - 3.1.2.6.1. DiscordまたはWeChatに参加しない、時間内に必要な調査票の記入を完了しない、または年齢確認などのチェックを行わないチームは、失格となる場合があります。チームが失格となった場合、マンスリー予備予選における次点のチームが繰り上がり、運営チームが該当するチームにその旨を連絡します。

3.1.3. マンスリー予選

- 3.1.3.1. マンスリー予選への参加資格を得たチームは、2日間のダブルエリミネーション方式のトーナメントで対戦を行います。マンスリー予備予選での最終的な順位を基にトーナメントが組まれ、1位と2位のチームは最初のラウンドで不戦勝となります。



3.1.3.2. 配信用ウェブカメラ

3.1.3.2.1. プレイヤーは、ライブ映像を配信するにあたって、ウェブカメラとハードウェアを使用する必要があります。また、チームは、セクション3.3に詳述されている「競技としての公平性」に関する条件を守らなければなりません。

3.1.3.2.2. ウェブカメラが手元にないプレイヤーは、直ちに運営チームに要請してください。出場者全員がカメラを入手できるよう、大会運営チームがサポートいたします。

3.1.3.2.3. ウェブカメラのセットアップ方法に関する説明書もお届けしますので、マンスリー予選の期間中に参照してください。

3.1.3.3. マンスリー予選で1位を獲得したチームには「ゴールドチケット」が与えられ、そのチケットが年末に行われる世界一決定戦への切符となります。

3.1.3.4. ラストチャンス予選への切符となるのは「シルバーチケット」です。マンスリー予選出場チームの中で、それまでのマンスリー予選でラストチャンス予選への参加資格をまだ得ておらず、かつ、その後のマンスリー予選で世界一決定戦への参加資格を得られなかった、最も順位が高いチームにこのチケットが付与されます。各イベント後に、どのチームがどのチケットを持って

いたかについては、クラッシュ・オブ・クラン世界選手権の公式ウェブサイトにて記録を閲覧できます。

- 3.1.3.5. シルバーチケットを獲得したチームが、その後世界一決定戦への出場資格を獲得した場合は、上記のルールに従って、次に順位の高いチームにシルバーチケットが与えられます。順位のタイが生じた場合は、次のようなタイブレークを適用します。

- 3.1.3.5.1. マンスリー予選またはマンスリー予備予選での直接対決(もし対戦があった場合)

- 3.1.3.5.2. マンスリー予選で獲得した星の合計数

- 3.1.3.5.3. マンスリー予選での平均破壊率

- 3.1.3.5.4. 予備予選のシード

- 3.1.3.6. マンスリー予選に参加した6チームのうち、どのチームもその予選でシルバーチケット獲得の要件を満たさなかった場合は、6回すべてのマンスリー予選の終了後に、ラストチャンス予選および世界一決定戦への参加資格を得ていないチームの中で、最高順位のチームにチケットが与えられます。

3.1.4. ラストチャンス予選

- 3.1.4.1. ラストチャンス予選(LCQ)には10チームが出場し、そのうち6チームはマンスリー予選(セクション3.1.3.4.を参照)にて、残りの4チームはサードパーティによる大会にてコミュニティパスを獲得(セクション2.1.10.を参照)することで、それぞれ参加資格を得ます。

- 3.1.4.2. ラストチャンス予選では、5チームから成るシングルエリミネーション方式のトーナメントが2つ組まれます。まず、コミュニティパスを獲得して参加資格を得たチーム同士が対戦し、その後、各4チームでトーナメントが始まります。各トーナメントはそれぞれ別日に行われます。



3.1.4.3. シルバーチケット所持チームは、獲得した順にシードが決定します。シルバーチケット所持チームが、以後のマンスリー予選でゴールドチケットを手にした場合、当初シルバーチケットを獲得した予選で次席に入っていたチームにシルバーチケットが委譲され、LCQブラケット上のシードも置き換わります。

3.1.4.3.1. シルバーチケットのシード権:

シード1 - 5月
シード2 - 6月
シード3 - 7月
シード4 - 8月
シード5 - 9月
シード6 - 10月

3.1.4.3.2. 尚、トーナメントはランダムで構成されます。チームキャプテンは、ランダム抽選の模様を見ることができます。

3.1.4.4. 配信用ウェブカメラ

3.1.4.4.1. プレイヤーは、ライブ映像を配信するにあたって、ウェブカメラとハードウェアを使用する必要があります。また、チームは、セクション3.3に詳述されている

「競技としての公平性」に関する条件を守らなければなりません。

3.1.4.4.2. ウェブカメラが手元にないプレイヤーは、直ちに運営チームに要請してください。

3.1.4.4.3. 各プレイヤーはイベントに先立って、配信運営チームからウェブカメラのセットアップ方法について説明を受けます。

3.1.5. 世界一決定戦

3.1.5.1. 世界一決定戦には、毎月のシーズンでゴールドチケットを獲得した6つのチームと、ラストチャンス予選で参加資格を得た2つのチームが出場します。

3.1.5.2. 参加資格を得たチームは、3日間にわたって8チームでダブルエリミネーション方式の対戦を行います。参加チームは、参加資格を獲得した月に応じて以下のようなシード順となります。

3.1.5.2.1. ゴールドチケットのシード順:

シード1 - 5月

シード2 - 6月

シード3 - 7月

シード4 - 8月

シード5 - 9月

シード6 - 10月

シード7 - ラストチャンス予選1日目

シード8 - ラストチャンス予選2日目

3.1.5.3. 配信用ウェブカメラ

3.1.5.3.1. プレイヤーは、ライブ映像を配信するにあたって、ウェブカメラとハードウェアを使用する必要があります。また、チームは、セクション3.3に詳述されている「競技としての公平性」に関する条件を守らなければなりません。

3.1.5.3.2. ウェブカメラが手元にないプレイヤーは、直ちに運営チームに要請してください。

3.1.5.3.3. 各プレイヤーはイベントに先立って、配信運営チームからウェブカメラのセットアップ方法について説明を受けます。

3.2. マッチ形式

3.2.1. 対戦の設定

マンスリー予備予選 1日目

- 準備期間:5分
- 戦闘期間:30分
- この30分の戦闘期間に、いつでも攻撃を始めることができます。

マンスリー予備予選 2日目

- 準備期間:5分
- 戦闘期間:45分
- 攻撃は、攻撃順(セクション3.2.3を参照)の要件に従わなければなりません。
- クランに参加できるのは、5名の登録プレイヤー、運営チームのメンバー、オブザーバーのアカウントのみです。

マンスリー予選 1日目 & 2日目

- 準備期間:5分
- 戦闘期間:45分
- 攻撃は、配信における攻撃順(セクション3.2.4を参照)の要件に従わなければなりません。
- クランに参加できるのは、5名の登録プレイヤー、運営チームのメンバー、オブザーバーのアカウントのみです。

ラストチャンス予選

- 準備期間:5分
- 戦闘期間:45分
- 攻撃は、配信における攻撃順(セクション3.2.4を参照)の要件に従わなければなりません。
- クランに参加できるのは、5名の登録プレイヤー、運営チームのメンバー、オブザーバーのアカウントのみです。
 - 各チームは、それぞれのマンスリー予選が完了した後に提供されたクランを使用する必要があります。コミュニティパスのチームは、ラストチャンス予選に先立って、配信クランに参加する必要があります。

世界一決定戦

- 準備期間:5分
- 戦闘期間:45分
- 攻撃は、配信における攻撃順(セクション3.2.4を参照)の要件に従わなければなりません。
- クランに参加できるのは、5名の登録プレイヤー、運営チームのメンバー、オブザーバーのアカウントのみです。
 - 参加チームは、マンスリー予選またはラストチャンス予選の間は、配信用に提供されたクランを使用しなければなりません。

3.2.2. マッチの得点とタイブレーク

各対戦の終了後、次の基準(重要度順に記載)に沿って勝者が決まります。

1. 合計の星の数が最も高いチーム
2. 破壊率が最も高いチーム
3. 平均攻撃時間が最も短いチーム

タイブレークラウンド: 上記の基準を考慮してもまだ同点となる場合は、1勝先取制のフレンドリー・チャレンジで対戦を行います。各チームで、対戦に参加するチームメンバーを1名選出し、それぞれ一度ずつ攻撃を行います。また、このフレンドリー・チャレンジの結果についても、上記の基準が適用されます。以上のプロセスを、勝者が決まるまで繰り返し行います。

- 運営チームが、双方のプレイヤーを別々のクランに招待します。プレイヤーは、クランに参加する前に必ずフレンドリー部隊やクランの城のユニットを準備してください。
- 双方のプレイヤーが参加したら、運営チームの合図に従ってフレンドリー・チャレンジをリクエストし、同時に攻撃を始めます。

3.2.3. 攻撃順

定められた攻撃順によって、対戦中にそれぞれのプレイヤーが攻撃を開始しなければならない時刻が指定されています。

残りの対戦時間とは、対戦中の画面上部に表示されるゲーム内のタイマーの時間です。戦闘期間が始まってからカウントダウンが始まります。

左チームとは、大会ハブ上でマッチ画面の左側に表示されるチームを指します。左チームは、そのマッチにおいてシード順が高いチームです。

右チームとは、大会ハブ上でマッチ画面の右側に表示されるチームを指します。

大会ハブ以外で対戦を行う場合は、大会主催者が各チームに左右のどちらかを指定します。

チームは、攻撃を行うプレイヤーの順番を宣言する必要はありません。

攻撃順時刻表		
攻撃順	残りの対戦時間	チーム - 攻撃するプレイヤー
1	37分0秒	右チーム - プレイヤー1
2	33分0秒	左チーム - プレイヤー1
3	29分0秒	右チーム - プレイヤー2
4	25分0秒	左チーム - プレイヤー2
5	21分0秒	右チーム - プレイヤー3

6	17分0秒	左チーム - プレイヤー3
7	13分0秒	右チーム - プレイヤー4
8	9分0秒	左チーム - プレイヤー4
9	5分0秒	右チーム - プレイヤー5
10	1分0秒	左チーム - プレイヤー5

プレイヤーは、対戦相手による攻撃の状況を問わず、上に挙げた残り時間から15秒以内に攻撃を始めなければなりません。この攻撃タイミングを守らないチームがあった場合は、プレイヤーはスクリーンショットを撮って、このチームを報告することができます。大会主催者は、違反行為の頻度や度合いによって、警告、反則負け、あるいは他チームに対して不適切な行為を取ったチームには失格などの判断を下す場合があります。

例: 右チームの5番目のプレイヤーは、残り時間5分で攻撃を始めなければなりません。これはつまり、最も早くて残り時間5分15秒時点、最も遅くて4分45秒時点で攻撃を始めなければならないということです。

3.2.4. 配信における攻撃順

マンスリー予選、ラストチャンス予選、世界一決定戦では、配信の都合によって攻撃順が多少調整されます。

チームは、攻撃を行うプレイヤーの順番を大会主催者に伝えなければなりません。この報告は、残りの対戦時間が**38分0秒**になる前に行わなければなりません。時間までに報告しない、あるいは報告した攻撃順を守らない場合はペナルティの対象となります。

プレイヤーは、攻撃順時刻表ではなく、クランチャットに届く大会主催者からの指示に従って各攻撃を開始してください。

3.2.5. クランメンバーの制限

マンスリー予備予選の2日目、マンスリー予選の1日目と2日目、およびラストチャンス予選では、クランは正式に登録された5名のメンバーで構成されていなければなりません。マンスリー予備予選の2日目のチェックインまでに、この5名のメンバーのみが、出場資格を獲得したクラン対戦リーグの参加クランに所属している必要があります。

問題への対処およびマッチのスムーズな進行をサポートするため、大会中のどの時点においても、運営チームからクランへの参加リクエストが届く可能性があります。また、各対戦のライブ配信を行うため、公式のオブザーバーアカウントもクランに受け入れなければなりません。

運営チームと公式のオブザーバーアカウントを除いて、正式に登録された5名のチームメンバー以外のアカウントがクランに存在する場合、そのクランは失格となる可能性があります。

3.2.6. ゲームの準備

本大会に参加するには、安定して使用できるハードウェアとインターネット接続環境が必要です。対戦が始まる前に、デバイスと接続に問題がないことを必ず確認してください。マッチ中に発生した接続やハードウェアに関する問題は、運営チームの判断で失格に繋がる可能性があります。

3.2.7. 遅刻／欠席

マンスリー予備予選の間、チームがオンラインマッチにおいて遅刻として認められるのは、大会ハブで試合準備完了の通知を受けてから5分後まで(マッチ開始予定時刻+5分まで)です。5分が経過してから出席した場合は、失格となる可能性があります。

マンスリー予選とラストチャンス予選では、時間通りに配信を行えるよう、運営チームがDiscordとWeChatのチャンネルでさらに厳しい時間制限を設定します。

3.3. マッチ手順

3.3.1. マンスリー予備予選の手順および規則

3.3.1.1. 登録

参加を希望するプレイヤーは、クラン対戦リーグでチャンピオンリーグI～IIIに所属するクランに在籍していなければなりません。また、クランリーダーによってチームメンバーとして選ばれ、アプリ内の大会ハブにおいて自身の登録も完了する必要があります。登録が完了していないと、プレイヤーとチームの参加資格は認められません。

3.3.1.2. 参加

チームの参加資格が認められるには、チームメンバー全員の登録が完了していなければなりません。また、チームキャプテンがチームを確定する際や、大会ハブやDiscordまたはWeChatで特定の時間にチェックインを行う際にも、チームメンバー全員の登録完了が必要となります。また、チームキャプテンは、各マッチのチェックインを所定の5分間で行う必要があります。これらの手順を完了しなかった場合、プレイヤーとチームの参加資格は認められません。

また、公式オブザーバーがクランへの参加をリクエストできるように、クランは参加要件を引き下げなければなりません。

3.3.1.3. 問題と争いごと

マッチ中に何らかの問題や争いごと(紛争)が生じた場合、チームはそのマッチ中かマッチ終了後に、大会運営チームに問題を報告する必要があります。

ます。マッチの次のラウンドが始まるまでに問題や争いごとを報告しなかった場合、そのマッチの結果は通常通り有効となります。

- 3.3.2. マンスリー予選、ラストチャンス予選、世界一決定戦における競技としての公平性に関する条件
 - 3.3.2.1. プレイヤーは、対戦の間、常に運営チームとのビデオ通話の映像に映っていなければなりません。このビデオ通話の映像は、運営チームのみが視聴可能で、競技としての公平性を確保するため、録画されます。
 - 3.3.2.2. 運営チームは、各チームと個別にビデオ通話を行います。通話中は、プレイヤーとデバイスが常にカメラに映るようにしてください。また、運営チームにプレイヤーの声が聞こえるよう、音声は必ずオンにしておいてください。マッチ中はいかなる理由があっても、ビデオ通話を切断してはなりません。
 - 3.3.2.3. マッチに参加している間は、他のチームメンバーおよび運営チーム以外とはコミュニケーションを取ることはできません。対面であろうとオンラインであろうと、マッチ中に外部から支援を受けてはいけません。
 - 3.3.2.4. チームは、スマートフォンやタブレットなど端末の形態を問わず、2つ目のデバイスを使用してはなりません。マッチ中は、対戦に使用しているデバイスのみを操作してください。デバイスを監督用または配信用カメラとして使用することは可能ですが、マッチ中はそれ以外の用途で使わないでください。
 - 3.3.2.5. これらの要件を満たすことができない場合は、対戦スコアの減点や失格に繋がる可能性があります。

4. 大会スケジュール

大会主催者は、本ハンド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ため、ご注意ください。

4.1. クラン対戦リーグ

各シーズンで行われるクラン対戦リーグは、各月の1日に開始され11日に終了となります。

4.2. マンスリー予備予選

予備予選への参加登録は、各イベント初日の開始時刻の48時間前に締め切りとなります。大会ハブにおけるチェックインは、予備予選の両日とも開始時刻の2時間前に始まり、45分前に終了します。

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
5月の予備予選	5月22日～23日	10:00
6月の予備予選	6月19日～20日	18:00
7月の予備予選	7月17日～18日	1:00
8月の予備予選	8月21日～22日	10:00
9月の予備予選	9月18日～19日	18:00
10月の予備予選	10月16日～17日	1:00

4.3. マンスリー予選

参加プレイヤーは、マンスリー予選の両日とも、開始時刻の1時間前に運営チームにチェックインの報告を行ってください。

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
5月の予選	5月29日～30日	1:00
6月の予選	6月26日～27日	1:00
7月の予選	7月24日～25日	1:00
8月の予選	8月28日～29日	1:00
9月の予選	9月25日～26日	1:00
10月の予選	10月23日～24日	1:00

4.4. ラストチャンス予選

参加プレイヤーは、ラストチャンス予選の両日とも、開始時刻の1時間前に運営チームにチェックインの報告を行ってください。

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
------	---------	-----------

ラストチャンス予選	11月13日～14日	1:00
-----------	------------	------

4.5. 世界一決定戦

参加プレイヤーは、世界一決定戦の両日とも、開始時刻の1時間前に運営チームにチェックインの報告を行ってください。

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
世界一決定戦	12月3日～5日	04:00

4.6.

5. 報酬と賞金

5.1. マンスリー予選

マンスリー予選に参加したチームには、各マンスリー予選における最終的な順位に応じて賞金が与えられます。

順位	賞金
1	\$15,000
2	\$10,000
3	\$8,250
4	\$6,750
5-6	\$5,000

5.2. ラストチャンス予選

最終的な順位に応じて、ラストチャンス予選に参加したチームには賞金が与えられます。賞金額は両日とも同じです。

順位	各日の賞金額
1	\$5,000
2	\$4,000
3-4	\$3,000

5	\$2,000
---	---------

5.3. 世界一決定戦

最終的な順位に応じて、**世界一決定戦**に参加したチームには賞金が与えられます。

順位	賞金
1	\$250,000
2	\$150,000
3	\$100,000
4	\$75,000
5-6	\$37,500
7-8	\$25,000

6. コミュニケーションとサポート

6.1. コミュニケーションプラットフォーム

- 6.1.1. 大会に関する問題や質問があり、大会運営チームと素早くコミュニケーションを取りたい場合は、主にDiscordを使用してください。
- 6.1.2. Discordにアクセスすることができない国では、Discordの代わりとなるコミュニケーションプラットフォームとしてWeChatを使用します。
- 6.1.3. 本大会のDiscordとWeChatのサーバーは、登録済みかつ参加資格のあるプレイヤーのみが利用することができます。

6.2. サポート

- 6.2.1. 本大会のDiscordとWeChatのサーバーを通じて、大会に関する役立つ情報が参加者に提供されます。運営チームやモデレーターが、プレイヤーからの質問に回答し、大会に関連するリクエストに対応します。

7. プレイヤーおよびチームのブランディングやスポンサー

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。

7.1. チームのブランディング

プレイヤーのニックネームやチーム名は、大会を通して一貫している必要があります。マンスリー予選への参加資格を得たチームには、次のルールが適用されます。

- 7.1.1. チームのブランディングを変更できるのは、本大会の大会年度中、合計で2回（大会全体の開始時に1回、マンスリー予選が3回終了した後に1回）です。
- 7.1.2. スポンサーがいないチームが新たにスポンサーを見つけ、そのスポンサーの組織の名前を使用する場合も、ブランディングの変更とみなします。
- 7.1.3. スポンサーがついたチームからスポンサーが離れた場合、そのチームはスポンサーがなかった時の元の名前に戻さなければなりません。これは、ブランディングの変更とはみなしません。

7.2. スポンサーの制限

参加プレイヤーおよび参加チームは、本大会の規則に反するような、個人あるいはチームのブランディング、スポンサー、ロゴのプロモーションを行ってははいけません。この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。

- 7.2.1. アルコール
- 7.2.2. 市販されていない薬品
- 7.2.3. 賭博に関連するウェブサイト
- 7.2.4. タバコ製品
- 7.2.5. 銃器
- 7.2.6. ポルノ
- 7.2.7. 直接の競合他社の製品
- 7.2.8. 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. コンテンツ／メディア対応への参加義務

世界一決定戦に出場するすべてのプレイヤーは、必要に応じて、以下のメディア活動に参加する義務があります。

- マッチ前のインタビュー
- マッチ後のインタビュー
- 記者会見
- 写真撮影
- その他の動画撮影
- 技術的なリハーサル

- 本番前の最終リハーサル

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

チームは本大会のすべてのゲームにおいて、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

あるチームまたはチームメンバーがクラッシュ・オブ・クランの利用規約、クラッシュ・オブ・クランに関するその他のルール、あるいはSupercellが定めるその他のルールに違反したと大会運営チームが判断した場合、運営チームは独自の裁量により、ペナルティを科すことができます。運営チームが調査に関して話し合うためにチームメンバーに連絡する場合、そのチームメンバーは事実を伝える義務があります。チームメンバーが、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、チームおよび／またはチームメンバーはペナルティの対象となります。

9.3. 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、失格などのペナルティの対象となります。最終的な判断は、大会運営チームの裁量によって行われます。

9.3.1. 共謀

共謀とは、プレイヤーやチーム同士で結託して、意図的に試合の結果を操作する行為を指します。参加チームが次のような内容について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、本年度の残りの大会への参加は禁止となり、獲得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。

- 9.3.1.1. 報酬を得るため、またはその他のあらゆる理由でわざと試合に負ける、または他のプレイヤーがわざと負けるように扇動する
- 9.3.1.2. 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
- 9.3.1.3. プレイヤーまたはチーム同士が同意のうえ、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

9.3.2. 不正行為

9.3.2.1. DoS攻撃

DoS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。

9.3.2.2. 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を指します。第三者のソフトウェア(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、スクリプト攻撃がこれに含まれますが、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。

9.3.3. ハッキング

ハッキングとは、プレイヤーかチーム、またはプレイヤーかチームのために行動している何者かがクラッシュ・オブ・クランのゲームクライアントに修正や変更を加えることです。

9.3.4. 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。

9.3.5. 意図的な接続切断

適切かつ明確な理由を述べることなく、意図的にゲームの接続を切断し、優位な立場を得ようとする行為を指します。

9.3.6. 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。

9.3.7. 倫理に反する行動

9.3.7.1. 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、直ちにハラスメント行為を停止するよう求められます。度重なるハラスメントがあった場合は、ペナルティポイントが科されます。

9.3.7.2. セクシャルハラスメント

セクシャルハラスメントとは、相手が望まない性的な行為を指します。この判断は、一般人が、その言動を望ましくない、または不適切であるとみなすかどうかに基づきます。性的な脅迫や強制、または性的な行為を引き換えに利益提供を約束することは一切容認されません。

9.3.7.3. 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・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、人々の集団を、差別的または中傷的な言葉や行動で傷つけてはいけません。

9.3.7.4. プレイヤーは、いかなる場合においても、Supercellや関連する他のゲームを代表するような声明を公開してはいけません。

- 9.3.8. クラッシュ・オブ・クラン世界選手権、Supercell、クラッシュ・オブ・クランに関する声明について: チームメンバーは、大会、Supercellおよびその子会社、クラッシュ・オブ・クランに対して、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。

9.3.9. 犯罪行為

チームメンバーは、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。

9.3.10. 不道德行為

チームメンバーは、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判断するような行為に従事してはいけません。

9.3.11. 守秘義務

チームメンバーは、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。

9.3.12. 賄賂

チームメンバーは、プレイヤー、コーチ、マネージャー、大会運営チーム、または他の大会出場チームと関係がある人、他の大会出場チームに雇用されている人に、便益を約束してもらったり、提供してもらったり、参加チームを敗北させる、または敗北させようとするを見返りとして得るために、贈り物や報酬を提供してはなりません。

9.3.13. 贈与物

いかなるチームメンバーも、ゲームの競技内容に関わる約束や行為（相手チームを敗北させる、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）を見返りとして、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、チームの公式スポンサーまたはオーナーがパフォーマンスに基づいてチームメンバーに支払う報酬のみです。

9.3.14. 指示や決定の不履行

チームメンバーが、運営チームによる妥当な指示または決定を拒否する、または適用しないことは認められません。

9.3.15. 八百長行為

チームメンバーは、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。

9.3.16. 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、大会運営チームがこれらを要求することがあります。文書が大会運営チームの要求する水準で用意されていない場合、チームはペナルティの対象となることがあります。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。

9.3.17. 賭博への関与

チームメンバ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

大会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。チームメンバーが上記ルールのいずれかに違反したことが発覚した場合、大会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. 対戦結果の無効化または減点

10.3. 出場停止

10.4. 失格

度重なる違反は、最悪の場合、将来的なクラッシュ・オブ・クラン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、大会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。

チームメンバーが、本ルールブックに定められる内容に違反した場合は、その違反に応じてチームにペナルティポイントが科されます。同じ違反が繰り返される場合は、その違反に対して既にペナルティポイントが与えられているかどうかを問わず、チームにペナルティポイントが加算されます。

警告	0～1
指示や決定の不履行	2
バグの意図的な悪用／意図的な接続切断	2
不正行為	4
ハッキング	4～6
差別行為	6
ハラスメント	6
共謀／八百長行為	8
セクシャルハラスメント	8

蓄積されたポイントに応じてとられる措置

対戦結果の無効化または減点	2
該当シーズンへの出場禁止	4
該当シーズンとその次のシーズンでの出場禁止	6
本大会年度全体での出場禁止	8

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および開催、ならびに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Vindexが留保し、かかる決定は最終的なものとします。本ルールおよび本大会に関するSupercellおよびVindexの決定に対して抗議することは認められず、損害賠償金または、その他の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Vindexによって、改正、変更、補足が行われます。