



クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022 ルールブック

目次



	1
目次	2
1. 導入	5
2. 一般概要	5
2.1. 用語定義	5
2.2. 本ルールの翻訳	6
2.3. ゲームバージョン	7
2.4. 必要タウンホールレベル	7
2.5. ルールの変更	7
2.6. 守秘義務	7
2.7. 参加の条件と制限	8
2.8. チームの要件と制限	9
3. 大会の詳細	10
3.1. 大会ステージと試合形式	10
3.2. マッチ形式	15
3.2.1. 対戦の設定	15
3.2.2. マッチの得点とタイブレーク	16
3.2.3. 攻撃順	16
3.2.4. 配信における攻撃順	18
3.2.5. クランメンバーの制限	18



3.2.6.	ゲームの準備	19
3.2.7.	不参加／欠席	19
3.3.	マッチ手順	19
3.3.1.	世界選手権予選のプロセスと必要事項	19
4.	大会スケジュール	21
4.1.	ステージ1：ランク戦	21
4.2.	ステージ2：ダブルエリミネーション	22
4.3.	ステージ3：スイス形式	22
4.4.	ステージ4：ダブルエリミネーション	22
4.5.	世界一決定戦	22
5.	賞金	23
5.1.	クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022	23
5.2.	賞金	24
6.	コミュニケーションとサポート	24
6.1.	コミュニケーションプラットフォーム	24
6.2.	サポート	24
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	25
7.1.	チームのブランディング	25
7.2.	スポンサーの制限	25
8.1.	渡航および出費	26
10.	行動規範	28
10.1.	競技としての公平性	29
10.3.1.	共謀	29
10.3.2.	不正行為	29
10.3.3.	ハッキング	30
10.3.4.	バグの意図的な悪用	30
10.3.5.	意図的な接続切断	30
10.3.6.	他人のアカウントの使用	30
10.3.7.	倫理に反する行動	30



11. ペナルティ	33
11.1. 警告	33
11.2. 没収試合	33
11.3. 賞金の没収	33
11.4. 失格	33
12. 利用規約	33
13. 最終決定権	34



1. 導入

クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022(以下、本大会)の公式ルール(以下、本ルール)は、2022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。すべてのプレイヤーは、本大会の運営者(以下、大会主催者または運営チーム)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2022(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、世界選手権予選(WCQ)と世界一決定戦(WF)を含む各イベントの参加者(以下、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、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: 世界選手権予選の全4つのステージと世界一決定戦を含む、クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022の全体を指します。これらのルールは、コミュニティ主催のゴールドチケット大会には適用されません。
- 2.1.2. 世界選手権予選: 4つのステージで構成された5週間にわたるオンライン大会です。予選で上位4位に入ったチームは、ゴールドチケットを手に入れます。
- 2.1.3. ゴールドチケット: 世界選手権予選またはコミュニティ主催の公認ゴールドチケット大会から獲得できます。ゴールドチケットを獲得したチームは、クラッシュ・オブ・クランの世界一決定戦に参加できます。
- 2.1.4. 世界一決定戦: ゴールドチケットを持つ8つのチームがダブルエリミネーション形式のトーナメントを戦い、クラッシュ・オブ・クランの世界一を決定します。
- 2.1.5. 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。
- 2.1.6. 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や援軍の寄付を行えます。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。
- 2.1.7. 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。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。

- 2.1.8. ランク戦: マッチの勝敗に応じてポイントが増減し、プレイヤーのランキングが変動します。ランク戦の期間が終了した段階で最も多くのポイントを獲得している64チームが、世界選手権予選の次のステージに進出します。
 - 2.1.9. ダブルエリミネーション: 参加チームは、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)という、2つのブロックを使用したトーナメント形式で対戦します。2敗したチームは、敗退となります。
 - 2.1.10. スイス形式: 参加チームは成績が同等のチームと対戦します。例えば、ラウンド1終了時点で1勝0敗だったチームは、ラウンド2では同じ1勝0敗のチームと対戦します。3勝したチームはステージ通過、3敗したチームは敗退となります。
 - 2.1.11. 大会ハブ: プレイヤーが大会への参加登録やプレイを行う、アプリ内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、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. ゲームバージョン
- 2.3.1. 本大会に参加するすべてのプレイヤーは、ゲームバージョン14.635.4をインストールしてプレイする必要があります。また、本バージョン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。大会が始まる前に必ず最新バージョンをインストールしてください。
- 2.4. 必要タウンホールレベル
- 2.4.1. すべてのプレイヤーは、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。
- 2.5. ルールの変更
- 2.5.1. 運営チームは、本ルールブック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。
 - 2.5.2. 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。
- 2.6. 守秘義務
- 2.6.1. 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、ペナルティの対象となる可能性があります。

- 2.6.2. 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(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。

2.7. 参加の条件と制限

- 2.7.1. 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。
- 2.7.2. 年齢による参加資格の有無は、大会初日時点の年齢で判断します。この日以降に16歳になるプレイヤーは、本大会に参加できません。
- 2.7.3. 世界選手権予選のステージ2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。フォームは8月20日から回答可能となり、8月26日までに回答を完了する必要があります。このフォームはチームの全プレイヤーが回答を完了しなければなりません。フォームへの回答を完了しなかったプレイヤーがいるチームは、予選ステージ2への参加資格を得られません。
- 2.7.4. 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、運営チーム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。
- 2.7.5. 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。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。
- 2.7.5.1. 政府が発行した身分証明書
 - 2.7.5.2. 学校が発効した身分証明書
 - 2.7.5.3. 出生証明書と、顔写真付きの別の身分証明書
 - 2.7.5.4. パスポート
- 2.7.6. 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。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。
- 2.7.7. プレイヤーは、アプリストアからクラッシュ・オブ・クラン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。
- 2.7.8. 2022年に既にゴールドチケットを獲得したプレイヤーは、以後、使用するアカウントにかかわらず、世界選手権予選に参加することはできません。



2.7.8.1. 世界選手権予選の進行中にゴールデンチケットを獲得してしまったプレイヤーは、予選を棄権して大会主催者に連絡する必要があります。

2.7.9. 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。

2.7.10. 本大会のマッチを許可なくライブ配信することは禁止されています。ライブ映像は、特別に許可された場合を除き、Supercellの公式eスポーツチャンネルのみにて配信されません。

2.8. チームの要件と制限

2.8.1. 世界選手権予選に参加するチームは、登録期間内に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。登録期間が終了すると、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。

2.8.1.1. クランリーダーは、5人のクランメンバーを登録しなければなりません。選出されたプレイヤーは、セクション2.7に詳述されている要件を満たし、当該チームのみに登録されている必要があります。

2.8.2. 特殊なケースを除いて、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にて運営チームの代表に連絡をしてください。運営チームは連絡を受けた後、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。

3. 大会の詳細

3.1. 大会ステージと試合形式

3.1.1. 本大会は、世界選手権予選と世界一決定戦の2つの段階で構成されています。

3.1.2. 世界選手権予選

3.1.2.1. 世界選手権予選は、4つのステージが設けられた5週間にわたる戦いです。各ステージで上位に入ったチームが予選の次のステージに進出し、勝ち残った4チームがゴールデンチケットを獲得して世界一決定戦に進出します。

世界選手権予選の概要			
ステージ	日付	試合形式	ステージ通過チーム
ステージ1	8月10日～20日	ランク戦	上位64チーム

ステージ2	8月27日	ダブルエリミネーション形式	上位16チーム
ステージ3	9月3日	スイス形式	上位8チーム
ステージ4	9月10日	ダブルエリミネーション形式	上位4チーム

3.1.3. ステージ1: ランク戦

- 3.1.3.1. ステージ1のランク戦は、アプリ内の大会ハブから参加する10日間のイベントで、チームは互いに対戦し、その勝敗に応じてランク戦ポイントを獲得または喪失します。
- 3.1.3.2. ランク戦に参加するには、チーム内の全5人がアプリ内の大会ハブから参加登録を行う必要があります。また、チームの全メンバーが同じクランに所属しており、チームキャプテンが当該クランのリーダーまたはサブリーダーである必要があります。
- 3.1.3.3. チームは、最初に1000ポイントを所持しています。各マッチで増減するポイント数は、双方のチームが所持するポイントの差によって決まります。ポイントの計算は、ELOレーティングシステムに基づいて行われます。チームは、最初の対戦が終了した時点でランキングに表示され、勝敗に応じてポイントを獲得または喪失します。
 - 3.1.3.3.1. 例えば、ランク戦で1位のチームが最下位のチームとマッチングした場合、上位のチームは勝利しても少量のポイントしか獲得できません。しかし、上位のチームが敗北した場合、下位のチームは大量のポイントを獲得します。
- 3.1.3.4. ランク戦期間が終了した段階で、上位**64**チームがステージ2に進出します。
 - 3.1.3.4.1. ランク戦期間が終了すると、上位90チームには登録フォームが配布されるので、該当チームは**8月26日**の正午(UTC)までに記入してください。65位~90位のチームにも登録フォームへの記入が求められるのは、64位以内に入ったチームが失格となった場合に備えるためです。**8月26日**の正午(UTC)までにフォームの記入を完了できなかったプレイヤーがいるチームは失格となり、次のチームが繰り上がる形で**ステージ2**に進出します。
- 3.1.3.5. 最終的なランク戦の順位は、ランク戦のマッチがすべて終了した段階で、各チームが保持しているポイントによって決まります。
- 3.1.3.6. ポイント数が同じチームがいる場合は、以下のタイブレークによって最終的な順位を決定します。

- 3.1.3.6.1. 1マッチあたりの平均獲得星数(チーム欠席のため行われなかった試合はカウントされません)
- 3.1.3.6.2. 平均破壊率
- 3.1.3.6.3. 平均攻撃時間の長さ
- 3.1.3.6.4. シングルエリミネーション形式の直接対決
- 3.1.3.7. ランク戦の期間中、チームはいつでも対戦相手を検索できます。各チームは24時間ごとに6戦までプレイできます。
 - 3.1.3.7.1. 例えば、8月10日の17:00(UTC)に最初のマッチをプレイして、直後にさらに5戦を行った場合、8月11日の17:00(UTC)まで新たなマッチをプレイできません。
- 3.1.3.8. 大会ハブの「対戦相手を探す」ボタンをタップすると、マッチメイキングが始まります。対戦相手は、同じくマッチメイキング中だったチームの中から選ばれます。これは先着順に決まるため、対戦チームはすぐに見つかります。
 - 3.1.3.8.1. 八百長を防ぐ観点から、ランク戦期間中に同じ対戦相手と再度マッチングされることは基本的にありません。
- 3.1.3.9. 八百長を含め、ランク戦の順位を操作しようとする行為は厳格に禁止されています。不正に順位を操作したと大会主催者が判断したチームには、失格を含む処分が下されます。
- 3.1.4. **ステージ2:ダブルエリミネーション**
 - 3.1.4.1. ステージ2は、アプリ内の大会ハブで実施される、64チームによるダブルエリミネーション形式のトーナメントです。各チームはステージ1の最終順位に基づいて、シード権を獲得します。
 - 3.1.4.2. 出場チームは自動的にトーナメントに組み込まれます。出場チームは、ステージ1のランク戦で上位64位に入り、登録フォームを期限内に提出し、かつフェアプレイチェックを通過したチームとなります。
 - 3.1.4.3. トーナメントは残り16チームになるまで行われます。2敗したチームは敗退となります。まず、勝者ブラケットの最初の3ラウンドと、敗者ブラケットの最初の4ラウンドをプレイします。すべてのラウンドが終了したら、勝ち残った**16**チームは**ステージ3**に進出します。内訳は、勝者ブラケットから8チーム、敗者ブラケットからも8チームです。
 - 3.1.4.4. チームキャプテンは各ラウンドの開始時に、アプリ内の大会ハブから「チェックイン」ボタンをタップして、マッチにもチェックインする必要があります。マッチへのチェックインは、各ラウンド開始時の5分間に実施されます。チーム

キャプテンが時間内にマッチへのチェックインを完了しなかった場合、そのチームがマッチで不戦敗となります。

- 3.1.4.4.1. 技術的な問題が発生した場合、チームキャプテンはDiscordでサポートチケットを作成して、問題を直ちに運営チームに報告しなければなりません。運営チームは各ラウンドの開始時に、マッチに関する問題報告の締め切り時間を通知します。問題があった場合は、この締め切り時間までに運営チームに報告してください。報告がない場合は、マッチの結果が確定する可能性があります。

3.1.5. ステージ3: スイス形式

- 3.1.5.1. ステージ3は、アプリ内の大会ハブで実施される、16チームによるスイス形式の対戦です。ラウンド1では、ステージ2の勝者ブラケットのチームが、敗者ブラケットのチームとランダムにマッチングされます。
- 3.1.5.2. ステージ2を通過した16チームは、自動的に本イベントに参加します。
- 3.1.5.3. ステージ4のダブルエリミネーションイベントに進出するには、3敗することなく3回のラウンドで勝利する必要があります。ステージ3のスイス形式イベントでは、各チームが最大で5回のラウンドを戦います。全5ラウンドが終了した段階で、3勝している8チームがステージ4のダブルエリミネーションイベントに進出します。
- 3.1.5.4. ラウンド2以降は、同等の戦績を持つチーム同士が自動的にマッチングされます。例えば、2勝0敗のチームは、同じく2勝0敗のチームと対戦します。
- 3.1.5.5.
- 3.1.5.6. チームキャプテンはステージ2同様、マッチのチェックインを時間内に済ませる必要があります。詳しくは、ルールブックのセクション3.1.4.5をご覧ください。

3.1.6. ステージ4: ダブルエリミネーション

- 3.1.6.1. ステージ4は、アプリ内の大会ハブで実施される、8チームによるダブルエリミネーション形式のトーナメントです。チームはランダムにトーナメントに組み込まれます。
- 3.1.6.2. ステージ3を通過した8チームは、自動的に本イベントに参加します。
- 3.1.6.3. トーナメントは残り4チームになるまで行われます。2敗したチームは敗退となります。まず、勝者ブラケットの最初の2ラウンドと、敗者ブラケットの最初の2ラウンドをプレイします。全ラウンドが終了した段階で、勝ち残っている4チームがゴールドチケットを獲得し、世界一決定戦に進出します。内訳は、勝者ブラケットから2チーム、敗者ブラケットからも2チームです。

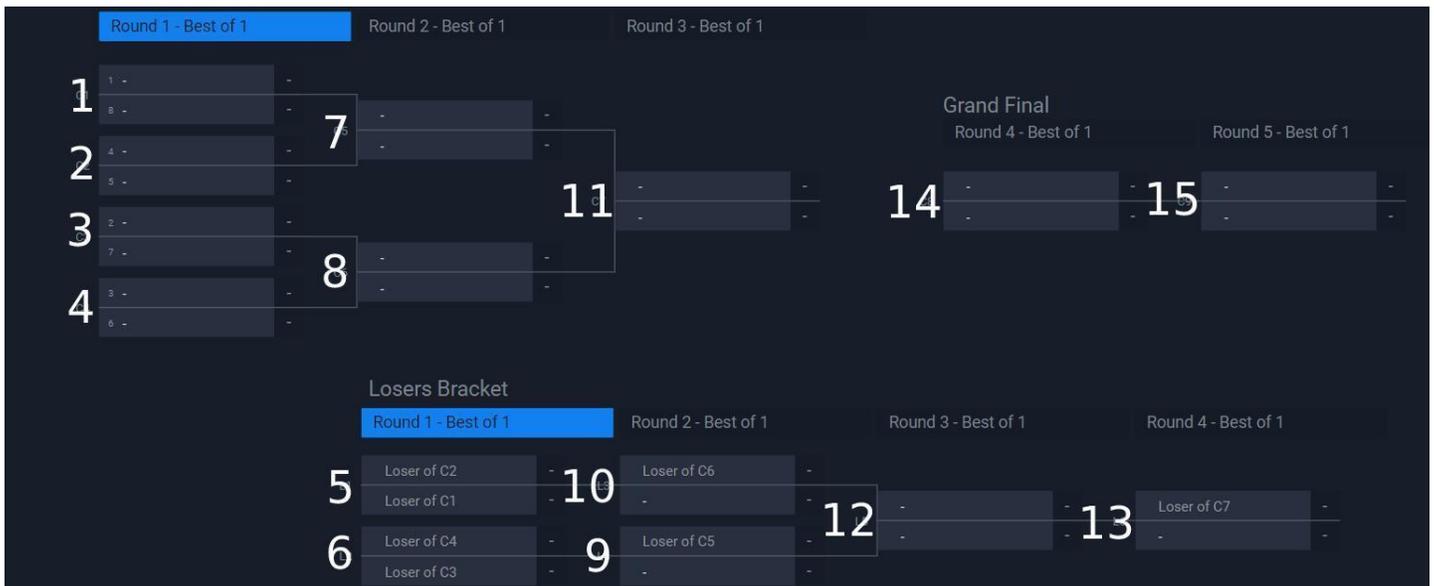
3.1.6.4. チームキャプテンはステージ2同様、マッチのチェックインを時間内に済ませる必要があります。詳しくは、ルールブックのセクション3.1.4.5をご覧ください。

3.1.7. 世界一決定戦

3.1.7.1. 世界一決定戦には、世界選手権予選から勝ち上がってきた4チームに、コミュニティ主催の公認ゴールドチケット大会を突破した4チームを加え、合計8チームが参加します。

3.1.7.2. 参加資格を得た8チームは、3日間にわたるダブルエリミネーション形式のトーナメントで対戦します。2敗したチームは敗退となります。

3.1.7.3. トーナメントはフィンランドのヘルシンキにて、9月23～25日の10:00(EEST)から開始されます。



3.1.7.4. 世界一決定戦のシード順はランダムです。大会の公平性を保つ観点から、各チームは無作為に行われる抽選に立ち会うことができます。

3.1.7.5. マッチはすべて大会ハブ外で、フレンド対戦形式で行われます。各チームには大会専用のレベル10のクランが提供されます。

3.1.7.6. 無作為の抽選で選ばれた上位シードのチームが、2番目に攻撃します。

3.1.7.7. 世界一決定戦のトーナメント表：

3.2. マッチ形式

3.2.1. 対戦の設定

ステージ1: ランク戦

- 準備期間: 5分
- 戦闘期間: 30分
- 攻撃回数: 1回
- 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。

ステージ2(ダブルエリミネーション)、ステージ3(スイス形式)、ステージ4(ダブルエリミネーション)

- 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。
 - 一部のマッチは公式にライブ配信される予定です。公式にライブ配信されるマッチは、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。
 - 運営チームは、両チームに配信における攻撃順の要件に従うよう通告します。
- 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。

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。

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. 獲得した星の合計数が最も多いチーム
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1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ます。

- 同点時のフレンドリー・チャレンジについては、スムーズに行えるよう両チームが協力してください。終了後は、試合結果を確認するため、各チームはチケットを



送信してください。その後、運営チームが結果を確認し、マッチの結果を通知します。

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

- 3.2.4.1. ステージ2(ダブルエリミネーション)、ステージ3(スイス形式)、ステージ4(ダブルエリミネーション)、世界一決定戦で公式配信されるマッチについては、配信の都合によって攻撃順が多少調整されます。
- 3.2.4.2. 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40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。
- 3.2.4.3. 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

- 3.2.5.1. ステージ2(ダブルエリミネーション)、ステージ3(スイス形式)、ステージ4(ダブルエリミネーション)、世界一決定戦では、クランは正式に登録された5名のチームメンバーのみで構成されていなければなりません。その日の最初のマッチが始まるまでに、クランの所属メンバーこの5名に絞り込む必要があります。世界選手権予選中は、プレイヤーは所属チームと関連付けられたクランに在籍していなければなりません。
- 3.2.5.2. 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。
- 3.2.5.3. 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。
- 3.2.5.4. 世界選手権予選と世界一決定戦において、所属チームがマッチをプレイする予定がない場合は、プレイヤーはクランを離れることができます。
 - 3.2.5.4.1. ステージ1のランク戦では、対戦相手を探す前に、すべてのプレイヤーがクランに戻っていなければなりません。
 - 3.2.5.4.2. ステージ2~4では、プレイヤーはマッチチェックイン開始時刻の1時間前までにクランに戻っていなければなりません。

3.2.5.4.3. 世界一決定戦では、プレイヤーはその日の最初のマッチの2時間前までにクランへの参加申請を行う必要があります。

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。大会が始まる前に、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。マッチ中にハードウェアや接続に関する問題が発生した場合、失格となる可能性があります。

3.2.7. 不参加／欠席

フェーズ1では、大会ハブで試合準備完了の通知を受けてから、マッチの公式開始時刻の5分後までに、対戦に参加してください。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。

世界一決定戦では、時間通りに配信を行えるよう、運営チームがさらに厳しい時間制限を設定します。これについては、Discord公式サーバーを通じてプレイヤーに到達されません。

3.3. マッチ手順

3.3.1. 世界選手権予選のプロセスと必要事項

3.3.1.1. 登録

参加するには、タウンホールレベル14に達している必要があります。また、クランリーダーによってチームメンバーとして選出され、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

チームが参加資格を得るには、チームメンバー全員が登録を完了させ、チームキャプテンが登録メンバーを確定する必要があります。また、チームはセクション3.1.4.4および3.1.4.5に詳述されている、各ステージのチェックインの手順に従わなければなりません。

ステージ2、3、5の期間中、公式オブザーバーがクランへの参加を申請できるように、必要に応じてクランへの参加要件を引き下げてください。その際は以下の要件で設定を行ってください。

- タウンホールレベル:1
- トロフィー:0
- 大工の拠点のトロフィー:0

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、各ラウンドの開始時に発表される問題報告期限までに、運営チームに問題を報告する必要があります。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、問題報告は無効なり、そのマッチの結果は変更されることなく確定します。

3.3.1.4. プレイ中の対戦

本大会のマッチ開始時刻に、チームは他のクラン対戦やフレンド対戦をプレイ中であってはなりません。クラン対戦やフレンド対戦をプレイしていることによりマッチに参加できなかったチームは、そのマッチで不戦敗となります。プレイヤーは同時に2つの対戦に参加することはできません。

3.3.1.5. 注目マッチ:

世界選手権予選のステージ2、3、4では、特定のマッチは注目マッチと宣言されます。注目マッチと宣言された後は、運営チームがチームに指示するまで、どちらのチームも対戦を開始することはできません。マッチが注目マッチと決定した場合、本大会のDiscord公式サーバーで発表され、Discordを通じて両チームに通達されます。注目マッチをプレイする両チームは、運営チームと協力してマッチを配信することが義務付けられています。マッチは、配信における攻撃順(セクション3.2.4を参照)の要件に従ってください。

4. 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ため、ご注意ください。

4.1. ステージ1: ランク戦

ランク戦イベントは10日間にわたって開催されます。各チームはこの10日間、いつでもランク戦マッチをプレイできます。

参加登録は、ランク戦開始日の7日前に開始されます。新しいチームは、イベント前の登録期間内またはランク戦期間中に参加登録を行うことができます。

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
登録開始	8月3日	14:00
登録締め切り	8月10日	14:00
ランク戦開始	8月10日	16:00
ランク戦終了	8月20日	16:00
上位90名チームが登録フォームを受領	8月20日	16:00



登録フォーム提出期限	8月26日	12:00
------------	-------	-------

4.2. ステージ2: ダブルエリミネーション

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
ラウンド1のマッチチェック イン開始	8月27日	14:00

4.3. ステージ3: スイス形式

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
ラウンド1のマッチチェック イン開始	9月3日	14:00

4.4. ステージ4: ダブルエリミネーション

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
ラウンド1のマッチチェック イン開始	9月10日	14:00

4.5. 世界一決定戦

プレイヤーには、イベント開始前に詳しいスケジュールが提供されます。プレイヤーは最初のマッチが始まる2時間前には会場に到着している必要があります。

イベント	日付(UTC)	開始時刻(UTC)
世界一決定戦	9月23日~25日	07:00

5. 賞金

5.1. クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022

クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022の出場チームには、最終的な順位に応じて賞金が与えられます。

ステージ	順位	賞金
------	----	----

世界一決定戦	1	\$300,000
	2	\$150,000
	3	\$100,000
	4	\$80,000
	5-6	\$60,000
	7-8	\$40,000
ステージ4:ダブルエリミネーション	9-10	\$30,000
	11-12	\$20,000
ステージ3:スイス形式	13-15	\$12,500
	16-18	\$7,500
	19-20	\$5,000

5.2. 賞金

- 5.2.1. 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。
- 5.2.2. 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。
- 5.2.3. 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。
- 5.2.4. 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ことができません。
- 5.2.5. 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。

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、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。



6.1.2. 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することができます。プレイヤーは、登録プロセスの一環として、本大会のDiscordサーバーに参加します。

6.2. サポート

6.2.1. 本大会のDiscord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。

6.2.2. 直ちに対応の必要な問題や質問でない場合は、clashofclans_admin@ee.ggまでメールでご連絡ください。

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。

7.1.1. 参加チームは本大会年度中、1回のブランディングの変更が許可されています。変更する場合は、2022年9月11日までに運営チームに通知してください。

7.1.2. スポンサーが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い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

プレイヤーとチームは、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。

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. 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

7.2.5. タバコ製品

- 7.2.6. 銃器
- 7.2.7. ポルノ
- 7.2.8. 直接の競合他社の製品
- 7.2.9. 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. 世界一決定戦のルールと必要事項

8.1. 渡航および出費

- 8.1.1. プレイヤーは、必要なパスポート、ビザ、その他フィンランドのヘルシンキへの渡航に必要な書類を自費で用意します。フィンランドへの入国に必要な書類を準備できなかった場合、本大会から失格となります。プレイヤーがフィンランドへの入国を拒否された場合、チームは直ちに運営チームに連絡してください。
- 8.1.2. 大会主催者は、世界一決定戦への参加権を獲得したプレイヤー全員の旅行、宿泊、食事を提供します。
- 8.1.3. 18歳以下のプレイヤーについては、親または法的保護者等、大人1名の同行が必要です。同行が必要となる場合は、大会主催者が同行者の旅費と宿泊費も提供します。
- 8.1.4. 世界一決定戦への参加に関連するその他費用については、すべてプレイヤーの自己負担となります。

8.2. ブリーフィングとイベント前の活動

- 8.2.1. 世界一決定戦に先立ち、プレイヤーは世界一決定戦に関する重要な情報を含む文書を提供されます。この文書は、クラッシュ・オブ・クラン世界選手権2022ルールブックの延長とみなされます。
- 8.2.2. 世界一決定戦の前に、プレイヤーはスケジュールされたイベントリハーサルとメディアセッションへの参加を求められます。プレイヤーはこれらの活動に積極的に参加し、運営チームからの依頼と説明にすべて同意する必要があります。

8.3. 機材

- 8.3.1. 大会主催者は大会期間中、モバイル機器、ヘッドホン、その他必要な機材を提供します。プレイヤーは、運営チームが別途承認した場合を除いて、大会主催者が用意した機材を使用しなければなりません。
- 8.3.2. プレイヤーは、大会主催者が用意した機材が問題なく動作していることを確認して報告しなければなりません。機材に何らかの問題がある場合、プレイヤーは各マッチが開始される前に、運営チームに報告できます。マッチ開始前に常識的に発見できる機材の不具合について、運営チームへの報告を行わず、かつマッチ中にそのような不具合が発生した場合、運営チームは機材の不具合の有無にかかわらず、試合結果の変更や無効化を拒否できるものとします。

- 8.3.3. マッチ中に機材の不具合が発生した場合、プレイヤーはそのままマッチのプレイを継続し、可能な限り早急に運営チームに報告します。プレイエリアからの離脱やモバイル機器の放置といった、プレイの中断行為は禁止です。
- 8.3.4. 大会主催者が提供した機材を改変してはなりません。また、そうした機材をネットサーフィンやソーシャルメディアの閲覧といった個人用途で使用してはなりません。

8.4. 服装

- 8.4.1. プレイヤーは、足先の隠れた履物と長ズボンを着用してください。本大会中、服装はすべて運営チームによって承認を受ける必要があります。
- 8.4.2. セクション7.2「スポンサー制限」の項目に記載されているとおり、スポンサー、広告、ブランドを表示してはなりません。

8.5. 態度

- 8.5.1. プレイヤーはプロフェッショナルな態度を堅持し、配信の有無、ゲーム内外を問わず、常に自身、チーム、所属団体、大会主催者の代表として良い印象を保つ必要があります。
- 8.5.2. 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プレイヤーは、失格や賞金の取り消しといった処分の対象となります。自らのメッセージがこのルールに抵触するのかわ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。
 - 8.5.2.1. 口頭でのコミュニケーション
 - 8.5.2.2. 政治的な物品の携行または着用
- 8.5.3. 運営チームによって承認を受けた場合を除き、プレイヤーはステージや練習エリアを含む大会エリアに食べ物を持ち込んではなりません。
- 8.5.4. プレイヤーは、ブランドが表示されていない飲み物であればステージに持ち込むことが可能です。こうした飲み物は常にテーブルの下に置き、配信に映らないようにしてください。
- 8.5.5. 会場での喫煙または電子タバコの使用は厳に禁じます。
- 8.5.6. プレイヤーは、運営チームが許可した場合を除き、舞台裏やステージ上で写真撮影や録音をすることはできません。

9. コンテンツ、メディア、大会出場に関する義務

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、あらゆるメディア活動および大会の予行演習に参加する義務があります。これは以下を含みますが、これらに限定されません。

- 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

- 練習風景など舞台裏の収録
- 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

10. 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。

10.1. 競技としての公平性

チームは本大会を通して、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。

10.2. プレイヤーの行動に関する調査

あるチームまたはプレイヤーが、クラッシュ・オブ・クランの利用規約、クラッシュ・オブ・クランのルール、またはSupercellのルールに違反したと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、そのプレイヤーおよび／またはチームが罰則の対象となります。

10.3. 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、失格を含むペナルティの対象となります。最終的な判断は、運営チームの独自の裁量により下されます。

10.3.1. 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。チーム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チーム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。

- 10.3.1.1. 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
- 10.3.1.2. 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
- 10.3.1.3. 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

10.3.2. 不正行為

10.3.2.1. 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。

10.3.2.2. 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。

10.3.3. 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。

10.3.4. 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。

10.3.5. 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。

10.3.6. 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。

10.3.7. 倫理に反する行動

10.3.7.1. 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。

10.3.7.2. 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。

10.3.7.3. 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。

10.3.7.4. プレイヤーは、いかなる形でも、直接的、間接的を問わず、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。

10.3.8. 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: プレイヤーは、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。

10.3.9. 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。

10.3.10. 不道徳行為

プレイヤーは、運営チームが不道徳、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。

10.3.11. 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。

10.3.12. 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、または他の出場チームと関係がある人物、他の出場チームに雇用されている人物に、便益を約束してもらったり、提供してもらったり、出場チームを敗北または敗北させようとするものの見返りとして、贈り物や報酬を提供してはなりません。

10.3.13. 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)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、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プレイヤーに支払う報酬のみです。

10.3.14. 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。

10.3.15. 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。

10.3.16. 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、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、そのチーム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。

10.3.17. 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。

11. 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。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、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。

11.1. 警告

11.2. 没収試合

11.3. 賞金の没収

11.4. 失格

11.5. 競技大会への出場停止

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、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。

12. 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。

13. 最終決定権

本ルールの解釈、プレイヤーおよびチームの参加資格、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および大会主催者によって、改正、変更、補足が行われます。