



クラロワリーグ2023 大会ルールブック



| | |
|----------------------------------|-----------|
| 1. はじめに | 4 |
| 2. 一般概要 | 4 |
| 2.1. 用語定義 | 4 |
| 2.2. 本ルールの翻訳 | 5 |
| 2.3. 守秘義務 | 5 |
| 2.4. 権利 | 5 |
| 3. プレイヤーの資格要件 | 5 |
| 3.1. プレイヤーの年齢 | 5 |
| 3.2. 参加資格の確認 | 5 |
| 3.3. アカウントの資格要件 | 6 |
| 4. 大会の詳細 | 7 |
| 4.1. 大会ステージとマッチ形式 | 7 |
| 4.2. ゲームのやり直し | 11 |
| 4.3. 大会への参加辞退 | 12 |
| 4.4. ゲームのアップデートと新コンテンツ | 12 |
| 4.5. マッチ結果 | 12 |
| 4.6. 技術的な問題 | 13 |
| 4.7. 接続が切れた場合 | 13 |
| 4.8. ストリーミング配信と観戦 | 13 |
| 5. 大会スケジュール | 14 |
| 5.1. 伝説の道レース | 14 |
| 5.2. マンスリー予選 | 15 |
| 5.3. マンスリー決勝戦 | 15 |
| 6. 賞金 | 16 |
| 6.1. マンスリー予選 | 16 |
| 6.2. マンスリー決勝戦 | 16 |
| 6.3. 世界一決定戦 | 16 |
| 6.4. 賞金 | 17 |
| 7. コミュニケーション | 17 |
| 7.1. コミュニケーションプラットフォーム | 17 |
| 7.1.3. サポート | 17 |
| 8. スポンサー、服装、ブランド | 18 |
| 8.1. スポンサーの制限 | 18 |
| 9. 世界一決定戦のルールと必要事項 | 18 |
| 9.1. 渡航および費用 | 18 |
| 10. コンテンツ、メディア、大会出場に関する義務 | 20 |
| 11. 行動規範 | 20 |
| 11.1. 競技としての公平性 | 20 |
| 11.4.1. 共謀 | 21 |
| 11.4.2. 不正行為 | 21 |
| 11.4.3. ハッキング | 21 |
| 11.4.4. バグの意図的な悪用 | 22 |



| | |
|---------------------------|-----------|
| 11.4.5. 意図的な接続切断 | 22 |
| 11.4.6. 他人のアカウントの使用 | 22 |
| 11.4.7. 倫理に反する行動 | 22 |
| 12. ペナルティ | 23 |
| 12.1. 警告 | 24 |
| 12.2. 没収試合 | 24 |
| 12.3. 賞金の没収 | 24 |
| 12.4. 失格 | 24 |
| 12.6. 世界一決定戦のデュエル形式のペナルティ | 24 |
| 13. 利用規約 | 25 |
| 14. 最終決定権 | 25 |



1. はじめに

クラロワリーグ2023（以下、**本大会**または**CRL**）の公式ルール（以下、**本ルール**）は、2023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、本大会の運営者（以下、**大会主催者**）が定めたいかなるルール違反も、即時、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。

本大会の本ルールに明記されている各種規約および条件は、伝説の道レース、マンスリー予選、マンスリー決勝戦、世界一決定戦を含む7つのシーズンと、各イベントに参加するプレイヤーに適用されます。

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. **本大会**：伝説の道レース、マンスリー予選、マンスリー決勝戦、世界一決定戦を含む、クラロワリーグ2023の全体を指します。
- 2.1.2. **マッチ**：3本勝負のデュエル形式で戦い、2ゲームを先取したプレイヤーが勝利します。
- 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. **デュエル形式 (デュエル)**：プレイヤーは、4つの異なるデッキを用意してBo3マッチを行います。1度使用したデッキを再び使うことはできません。先に2勝したプレイヤーが、マッチの勝者となります。伝説の道レースを除いて、本大会のマッチはすべてデュエル形式で行われます。
- 2.1.5. **ダブルエリミネーション形式**：プレイヤーは、勝者ブラケット（無敗のプレイヤー）と敗者ブラケット（1敗したプレイヤー）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敗したプレイヤーは、敗退となります。
- 2.1.6. **スイスドロ形式**：プレイヤーは成績が同等のプレイヤーと対戦します。例えば、ラウンド1終了時点で1勝0敗だったプレイヤーは、ラウンド2では同じ1勝0敗のプレイヤーと対戦します。
- 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**：本大会を通じて、プレイヤーが獲得したCRLポイントが集計されます。
- 2.1.9. **大会ハブ**：プレイヤーが本大会への参加登録、マッチのプレイや観戦などを行うアプリ内プラットフォームです。スケジュールやCRLランキングなど、重要な大会情報を見ることがもできます。
- 2.1.10. **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。用意されているゴールドチケットは全部で16枚です。



- 2.1.10.1. 中国では独立した大会が開催され、計2枚のゴールドチケットが用意されています。この大会に参加できるのは、中国在住のプレイヤーのみです。
 - 2.1.10.2. マンスリー決勝戦では、計7枚のゴールドチケットが用意されており、各回の優勝者に授与されます。
 - 2.1.10.3. マンスリー決勝戦で優勝を逃したものの、CRLランキングの上位に入ったプレイヤーにも、計7枚ゴールドチケットが用意されています。
- 2.1.11. **世界一決定戦**：ゴールドチケットを持つ16名のプレイヤーがダブルエリミネーション形式のトーナメントを戦い、世界一のクラッシュ・ロワイヤルプレイヤーを現地で決定します。

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、ライブスコアポ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. プレイヤーは、各マンスリー予選の参加登録の終了日時時点で16歳以上でなければ、参加は認められません。
 - 3.1.1.1. 尚、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。



- 3.2.2. マンスリー決勝戦への参加資格を得たプレイヤーは、エントリーフォームの記入が必要となり、回答必須の項目にすべて回答しなければ、マンスリー決勝戦には出場できません。マンスリー予選の2日目が終了後、**24時間以内に必ず回答してください。フォームへの回答を怠ったプレイヤーは、マンスリー決勝戦への参加資格を得られません。**
- 3.2.3. 身分証明
- 3.2.3.1. 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。
- 3.2.3.2. 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。
- 3.2.3.2.1. 政府が発行した身分証明書
 - 3.2.3.2.2. 学校が発効した身分証明書と、出生証明書
 - 3.2.3.2.3. 出生証明書と、顔写真付きの別の身分証明書
 - 3.2.3.2.4. パスポート
- 3.2.4. 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。
- 3.2.4.1. マンスリー予選に参加登録するプレイヤーは、ランキングポイントが最も高いアカウントを使用する必要があります。
- 3.2.5. 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。
- 3.2.6. 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。

3.3. アカウントの資格要件

- 3.3.1. 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。
- 3.3.1.1. [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、失格や獲得したゴールドチケット、CRLポイント、全賞金の没収に繋がる可能性があります。



4. 大会の詳細

4.1. 大会ステージとマッチ形式

- 4.1.1. 本大会は7つのシーズンで構成され、各シーズンに3つのステージ（伝説の道レース、マンスリー予選、マンスリー決勝戦）があります。
 - 4.1.1.1. 中国から出場するプレイヤーは、最後の2枚のゴールドチケットをかけて、独立した大会で対戦します。
- 4.1.2. **伝説の道レース**
 - 4.1.2.1. ゲーム内ランキングを使用したレースです。上位1000名のプレイヤーにマンスリー予選への参加資格が与えられます。
 - 4.1.2.2. 同率1000位のプレイヤーもマンスリー予選に招待されます。
- 4.1.3. **マンスリー予選**
 - 4.1.3.1. ゲーム内の大会ハブで開催される予選です。1日目はスイスドロ形式、2日目はラウンドロビン形式で対戦します。
 - 4.1.3.2. **1日目 (スイスドロ形式)**：複数のラウンドで構成され、同等のスコアを持つプレイヤー同士が各ラウンドで対戦します。
 - 4.1.3.2.1. ラウンド1の対戦相手はランダムに決定しますが、その後のラウンドでは、極力同じスコアのプレイヤー同士の対戦となるよう調整されます。
 - 4.1.3.2.2. ラウンド数は出場者の数によって変動し、最大11ラウンドとなります。
 - 4.1.3.3. **プレイヤーは、本大会のチェックインの期間中に、アプリ内の大会ハブにて「チェックイン」ボタンをタップする必要があります。** チェックインの完了をもって、出場準備ができていることを確認させていただきます。大会前チェックインは、大会開始時刻の2時間前に始まり、30分前に終了します。
 - 4.1.3.3.1. 技術的な問題が発生した場合、プレイヤーは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。大会前チェックインを時間内に完了しなかったプレイヤーは、トーナメントに組み込まれません。
 - 4.1.3.3.2. 対戦表は、大会前チェックインの終了後に作成されます。
 - 4.1.3.4. 上位32名のプレイヤーが予選の2日目に進出します。最終ラウンド終了時の勝利数に基づき、32名以上のプレイヤーが通過となった場合、以下のタイブレークルールが適用されます。
 - 4.1.3.4.1. **タイブレーク1：対戦相手のマッチ勝率とプレイヤー自身のゲーム勝率の合計値**（対戦相手のマッチ勝率の50%+プレイヤー本人のゲーム勝率の50%）
 - 4.1.3.4.2. **タイブレーク2：プレイヤー自身のゲーム勝率** - マッチ勝率と同様に、ゲーム勝率は、ゲームで獲得した合計ポイントを、



ゲームで獲得できる最大ポイント（通常はプレイしたゲーム数に3を掛けた数）で割った数です。数字が0.33以下となる場合は、0.33に統一します。

4.1.3.4.3. **タイブレイク3：対戦相手が対戦した相手の平均マッチ勝率（対戦相手の対戦相手のマッチ勝率）** - マッチ勝率は、そのプレイヤーがマッチで獲得した合計ポイントを、各ラウンドを通じて獲得できる最大ポイントで割った数です。数字が0.33以下となる場合は、0.33に統一します。下限を0.33に設定している理由は、対戦相手の勝率を求めて比較する際に、悪い成績が過度に影響することを防ぐためです。

4.1.3.5. **2日目（ダブルラウンドロビン形式）**：プレイヤーは8つのグループ（各グループ4名）に分かれ、グループ内の総当たり戦で、各プレイヤーと2回ずつ対戦します。各グループで1位となったプレイヤーがマンスリー決勝戦に進出します。

4.1.3.6. グループ分けは、プレイヤーのCRLランキングポイントに基づいて行われます。ポイントが同点の場合は、タイブレイクを加味した1日目の順位に基づいてグループ分けを行います。

4.1.3.6.1. グループ分けには、スネークドラフト方式が採用されます。例えば、第1シードのプレイヤーはグループ1、第2シードのプレイヤーはグループ2、第9シードのプレイヤーはグループ8となります。振り分けは以下をご覧ください。

| グループ1 | グループ2 | グループ3 | グループ4 | グループ5 | グループ6 | グループ7 | グループ8 |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 第1シード | 第2シード | 第3シード | 第4シード | 第5シード | 第6シード | 第7シード | 第8シード |
| 第16シード | 第15シード | 第14シード | 第13シード | 第12シード | 第11シード | 第10シード | 第9シード |
| 第17シード | 第18シード | 第19シード | 第20シード | 第21シード | 第22シード | 第23シード | 第24シード |
| 第32シード | 第31シード | 第30シード | 第29シード | 第28シード | 第27シード | 第26シード | 第25シード |

4.1.3.7. 最終的な順位は、マッチの成績で決まります。マッチの成績が同じ場合は、以下のタイブレイクルールを適用して、グループ内の最終順位を決定します。

4.1.3.7.1. **タイブレイク1：直接対決の成績**

4.1.3.7.2. **タイブレイク2：2日目におけるプレイヤー自身のゲーム勝率**

4.1.3.7.3. **タイブレイク3：プレイヤーの順位がタイブレイク1およびタイブレイク2で確定できなかった場合、対象のプレイヤーがシングルエリミネーション形式のトーナメントで対戦し、最終的な順位を決定します。**

4.1.3.7.3.1. シングルエリミネーション形式トーナメントのシード順は、そのマンスリー予選の1日目の順位に基づいて決定します。



- 4.1.3.7.3.2. シングルエリミネーション形式トーナメントに参加するプレイヤーが奇数の場合、順位の最も高いプレイヤーが第1ラウンドで不戦勝となります。
- 4.1.3.8. マンスリー予選に参加するプレイヤーは、アプリ内の大会ハブで期間内に参加登録を行う必要があります。
- 4.1.3.9. マッチはすべてデュエル形式で行われます ([セクション2.1.4](#)を参照)。
- 4.1.3.10.
- 4.1.3.11. **プレイヤーは各ラウンドの開始時に、アプリ内の大会ハブで「チェックイン」ボタンをタップして、マッチに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。時間内にマッチへのチェックインを完了しなかったプレイヤーは、そのマッチで不戦敗となります。
 - 4.1.3.11.1. マッチへのチェックインを2戦連続で完了しなかったプレイヤーは、そのマンスリー予選で失格となります。
 - 4.1.3.11.2. 技術的な問題が発生した場合、プレイヤーは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。
- 4.1.3.12. プレイヤーは、マンスリー決勝戦での順位に応じてCRLランキングポイントが付与されます。
- 4.1.4. **マンスリー決勝戦**
 - 4.1.4.1. マンスリー予選を通過した上位8名のプレイヤーは、マンスリー決勝戦に進出し、2日間にわたって行われるダブルエリミネーション形式トーナメントで優勝者を決定します。
 - 4.1.4.2. マンスリー決勝戦に出場するプレイヤーは、マンスリー予選終了後、24時間以内にエントリーフォームを提出する必要があります。
 - 4.1.4.3. マンスリー決勝戦のシード順は、プレイヤーのCRLランキングポイントに基づいて決定します。ポイントが同点の場合は、タイブレークを加味した1日目の順位に基づいてグループ分けを行います。
 - 4.1.4.4. マッチはすべて、大会ハブで行われます。
 - 4.1.4.5. 配信用ウェブカメラ
 - 4.1.4.5.1. プレイヤーは、マンスリー決勝戦中に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。
 - 4.1.4.5.2. ウェブカメラは自分で用意したものを使用してください。ウェブカメラを持っていない場合は、運営チームが調達のサポートをさせていただきます。



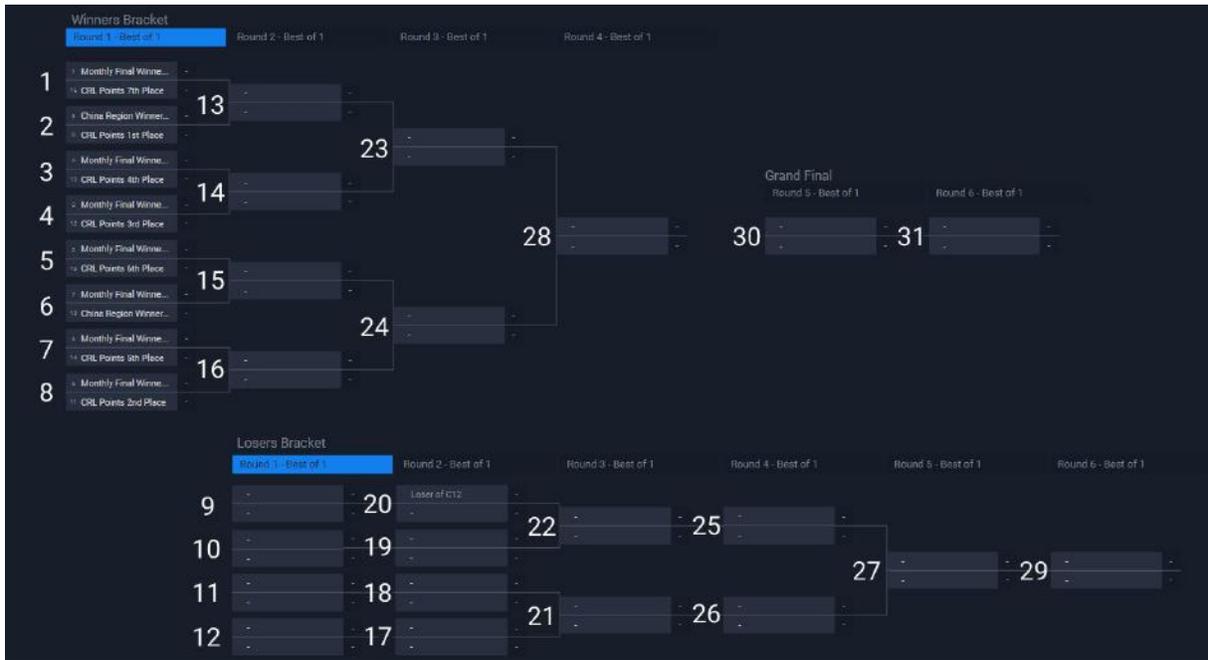
- 4.1.4.5.3. プレイヤーは責任を持って、ウェブカメラに不具合がないことを確認してください。運営チームは、マンスリー決勝戦配信前のテクニカルチェック中に、プレイヤーのウェブカメラの設定作業をサポートいたします。
 - 4.1.4.5.4. マンスリー決勝戦中にウェブカメラの使用を怠ったプレイヤーは、賞金が減額がされる可能性があります。度重なる違反は、最悪の場合、以後のクラロワリーグへの参加禁止を含む、より厳しいペナルティの対象となります。
 - 4.1.4.5.5. 撮影された映像は録画され、マンスリー決勝戦の配信中表示されます。配信中に映像を共有することで、プレイヤーは録画することに同意したものとみなされます。
 - 4.1.4.6. マッチはすべてデュエル形式で行われます（[セクション2.1.4](#)を参照）。
 - 4.1.4.7. マンスリー決勝戦に出場するプレイヤーは、その日の第1マッチが始まる1時間前までに、運営チームにチェックインの報告を行ってください。
 - 4.1.4.8. プレイヤーはマッチを開始する前に、運営チームからの指示をお待ちください。
 - 4.1.4.9. 1日目は8回マッチを行います。内訳は、勝者ブラケットの準々決勝を4マッチ、準決勝を2マッチ、敗者ブラケットの準々決勝を2マッチです。
 - 4.1.4.10. 2日目は最大7回までマッチを行います。内訳は、敗者ブラケットの第2ラウンドの各マッチ、勝者ブラケットの決勝、敗者ブラケットの準決勝、敗者ブラケットの決勝、グランドファイナルです。敗者ブラケットを勝ち上がったプレイヤーが、グランドファイナルで最初のマッチに勝利した場合は、グランドファイナルの2戦目（ブラケットリセットマッチ）を行い、優勝者を決定します。
 - 4.1.4.11. マッチが連戦で配信されるプレイヤーは、デッキ変更などの準備時間として5分間が与えられます。5分が経過する前に準備を終えた場合は、速やかにマッチを進行できるよう、運営チームに連絡してください。
 - 4.1.4.12. プレイヤーは、マンスリー決勝戦での順位に応じてCRLランキングポイントが付与されます。
- 4.1.5. **世界一決定戦**
- 4.1.5.1. 世界一決定戦には、マンスリー決勝戦の優勝者7名、ゴールドチケットを獲得していないCRLランキングの上位7名、中国の大会を突破した2名の計16名が出場します。
 - 4.1.5.2. 参加資格を得た16名は、ダブルエリミネーション形式トーナメントで3日間にわたって現地で対戦します。2敗したプレイヤーは敗退となります。
 - 4.1.5.3. 開催期間は、11月24日～26日です。
 - 4.1.5.4. 世界一決定戦のシード順は以下の通りです。
 - 4.1.5.4.1. 第1～7シード：マンスリー決勝戦の優勝者（優勝したシーズン順にシードを割り当て）
 - 4.1.5.4.2. 第8シード：中国大会の通過者 #1
 - 4.1.5.4.3. 第9シード：CRLランキング1位のプレイヤー



4.1.5.4.4. 第10シード：中国大会の通過者 #2

4.1.5.4.5. 第11～16シード：CRLランキング2位～7位のプレイヤー（最終ランキング順にシードを割り当て）

- 4.1.5.5. マッチはすべて大会ハブ外で、フレンドバトル形式で行われます。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。
- 4.1.5.6. 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12.6を参照）。
- 4.1.5.7. 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。プレイヤーはマッチを開始する前に、運営チームからの指示をお待ちください。
- 4.1.5.8. 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。
- 4.1.5.9. 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。
- 4.1.5.10. 世界一決定戦のルールなど、その他の詳細については、後日公開されます。



世界一決定戦のトーナメント表

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知されます。



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。
- 4.3.3. チェックインの放棄またはマッチへの欠席が、複数のラウンドで繰り返された場合、大会から失格となります。

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。マッチが終了すると、スコアは自動的に記録されます。

4.5.2. マッチメイキングの問題

- 4.5.2.1. 自動マッチメイキングシステムを通じてマッチが開始されなかった場合、プレイヤーは直ちにDiscordを使って運営チームに報告してください。

4.5.3. マッチに関する異議

- 4.5.3.1. マッチ結果に何らかの問題がある場合、プレイヤーはDiscordを通じて運営チーム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。

- 4.5.3.2. 運営チームに異議の申し立てやサポートの要請を行う場合、そのラウンドが終わるまでにDiscordで連絡してください。

- 4.5.3.2.1. ラウンドの終了時間は、運営チームがDiscordでプレイヤーに通知します。

- 4.5.3.3. マンスリー予選では、ラウンドが進むと同時にマッチ結果が**確定**されます。

4.5.4. マッチでのペナルティ

- 4.5.4.1. ゲーム開始の遅延行為

- 4.5.4.1.1. プレイヤーは、決められた5分以内にマッチへのチェックインを完了する必要があります。両プレイヤーのチェックインが完了すると、そのマッチを承認するための時間が追加で5分間与えられます。チェックインを怠った、もしくは時間内にマッチを承認しなかったプレイヤーは、そのマッチで敗北扱いとなります。

- 4.5.4.1.2. マッチを2回拒否した場合、マッチ1回分の敗北として扱われず。

- 4.5.4.2. 規制コンテンツ



- 4.5.4.2.1. 運営チームが通知した規制コンテンツ（カードなど）を、マンスリー予選、マンスリー決勝戦、世界一決定戦で使用した場合、ゲーム1回分の敗北として扱われます。
- 4.5.4.2.2. 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。

4.6. 技術的な問題

- 4.6.1. プレイヤーは、自身のインターネット環境、ハードウェア、ソフトウェア、および大会参加にあたって必要となるすべての事柄について、自己責任を負うものとします。

4.7. 接続が切れた場合

- 4.7.1. 接続環境に関してはプレイヤーの自己責任となります。世界規模でゲームのサービスが停止した場合を除いて、接続が切れてしまった対戦をやり直すことはできません。

4.8. ストリーミング配信と観戦

- 4.8.1. プレイヤーはマンスリー予選の間、自分のマッチをストリーミング配信することができます。ただし、配信は自己責任で行うものとします。
- 4.8.2. マンスリー決勝戦と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。

4.9. ゴールドチケット

- 4.9.1. マンスリー決勝戦で優勝してゴールドチケットを獲得した場合でも、クラロワリーグのシーズンには引き続き参加できます。
- 4.9.2. マンスリー決勝戦で複数回優勝した場合は、まだゴールドチケットを獲得していない次点のプレイヤーに、その月のゴールドチケットが移譲されます。

4.10. CRLランキングポイントの配分

4.10.1. マンスリー予選

- 4.10.1.1. マンスリー予選では、マッチに勝利する度に5ポイントが付与されます。

| 勝利ごとのポイント | 1日目 スイスドロ形式 | 2日目 ダブルラウンドロビン形式 |
|--------------|--------------------|-------------------|
| 勝利1回 = 5ポイント | 勝利1～11回 = 5～55ポイント | 勝利1～6回 = 5～30ポイント |

4.10.2. マンスリー決勝戦

- 4.10.2.1. マンスリー決勝戦の参加プレイヤーは、順位に応じてポイントが付与されます。



| 最終順位 | ポイント |
|-------|------|
| 1位 | 100 |
| 2位 | 80 |
| 3位 | 65 |
| 4位 | 50 |
| 5位-6位 | 40回 |
| 7位-8位 | 30 |

4.10.3. 大会ランキングでのタイブレーク

4.10.3.1. シーズン7の終了時点で、大会ランキングに同順位のプレイヤーが複数いる場合、次のタイブレークルールを用いて最終順位を決定します。

4.10.3.1.1. **タイブレーク1**：マンスリー決勝戦での合計勝利数

4.10.3.1.2. **タイブレーク2**：マンスリー決勝戦で獲得した合計CRLポイント

4.10.3.1.3. **タイブレーク3**：伝説の道レース（全シーズン）の平均順位

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ため、ご注意ください。

5.1. 伝説の道レース

伝説の道レースは常に、開始時刻、終了時刻ともに午前10時（ヘルシンキの現地時間）となります。

- 2023年1月1日～3月26日の期間は、上記の時間が**午前8時（UTC）**となります。
- 2023年3月27日～10月29日の期間は、上記の時間が**午前7時（UTC）**となります。

| シーズン | 開始 | 終了 |
|-------|------|------|
| シーズン1 | 2月6日 | 3月6日 |
| シーズン2 | 3月6日 | 4月3日 |
| シーズン3 | 4月3日 | 5月1日 |
| シーズン4 | 5月1日 | 6月5日 |



| | | |
|-------|------|------|
| シーズン5 | 6月5日 | 7月3日 |
| シーズン6 | 7月3日 | 8月7日 |
| シーズン7 | 8月7日 | 9月4日 |

5.2. マンスリー予選

参加登録は、伝説の道レースの終了後に開始されます。参加資格を得たプレイヤーは、イベント前の登録期間内に参加登録を行ってください。

| マンスリー予選の時刻 | |
|-----------------------|----------------|
| イベント | 開始時刻 (UTC) |
| 参加登録開始 | 大会開始時刻の最低72時間前 |
| 大会チェックイン開始 | 11:30 |
| 参加登録&大会チェックイン終了 | 13:30 |
| 1日目 ラウンド1のマッチチェックイン開始 | 14:00 |
| 2日目 ラウンド1開始 | 14:00 |

| マンスリー予選の日程 | |
|------------|-----------|
| シーズン | 期間 |
| シーズン1 | 3月11日～12日 |
| シーズン2 | 4月8日～9日 |
| シーズン3 | 5月6日～7日 |
| シーズン4 | 6月10日～11日 |
| シーズン5 | 7月8日～9日 |
| シーズン6 | 8月12日～13日 |
| シーズン7 | 9月9日～10日 |

5.3. マンスリー決勝戦

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



| | | |
|-------|-----------|-------|
| シーズン1 | 3月18日～19日 | 14:00 |
| シーズン2 | 4月15日～16日 | 14:00 |
| シーズン3 | 5月13日～14日 | 14:00 |
| シーズン4 | 6月17日～18日 | 14:00 |
| シーズン5 | 7月15日～16日 | 14:00 |
| シーズン6 | 8月19日～20日 | 14:00 |
| シーズン7 | 9月16日～17日 | 14:00 |

6. 賞金

6.1. マンスリー予選

| 最終順位 | 賞品 |
|-------|-------|
| 9～16 | \$750 |
| 17～32 | \$500 |

6.2. マンスリー決勝戦

| 最終順位 | 賞品 |
|------|----------|
| 1 | \$16,000 |
| 2 | \$10,000 |
| 3 | \$7,000 |
| 4 | \$4,000 |
| 5-6 | \$2,000 |
| 7-8 | \$1,000 |

6.3. 世界一決定戦

| 最終順位 | 賞品 |
|------|-----------|
| 1 | \$250,000 |



| | |
|-------|-----------|
| 2 | \$125,000 |
| 3 | \$80,000 |
| 4 | \$65,000 |
| 5-6 | \$50,000 |
| 7-8 | \$40,000 |
| 9-12 | \$30,000 |
| 13-16 | \$20,000 |

6.4. 賞金

- 6.4.1. 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。
- 6.4.2. 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。
- 6.4.3. 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。
- 6.4.4. 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。
- 6.4.5. 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。

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、登録プロセスの一環として、本大会の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。
- 7.1.3.3. 直ちに対応の必要な問題や質問でない場合は、clashroyale_admin@ee.ggまでメールでご連絡ください。

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. 世界一決定戦のルールと必要事項

9.1. 渡航および費用

- 9.1.1. プレイヤーは、世界一決定戦の開催国への渡航に必要な、パスポートやビザといった書類を自費で用意する必要があります。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。プレイヤーが開催国への入国を拒否された場合も、失格となります。プレイヤーは責任を持って、渡航に必要な書類を自分で用意してください。
 - 9.1.1.1. 世界一決定戦に出場するプレイヤーは、渡航に必要なすべての書類（パスポートやビザ等）を取得した証明を、**10月31日 午後12時 (UTC)** までに運営チームに提出する必要があります。



- 9.1.1.2. 渡航に必要な書類を取得せず、運営チームに証明を提出しなかったプレイヤーは、世界一決定戦から失格となります。
- 9.1.1.3. 世界一決定戦から失格となったプレイヤーが出た場合は、CRLランキングで次にポイントが高いプレイヤーが、その他の条件を満たしている限り、繰り上がりで出場資格を得ます。
 - 9.1.1.3.1. 中国地域から失格者が出た場合は、そのイベントで次点に入ったプレイヤーが、繰り上がりで出場資格を得ます。
- 9.1.1.4. 世界一決定戦では、対面でマッチをプレイする必要があります。リモート出場は認められていません。
- 9.1.2. 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。
 - 9.1.2.1. 世界一決定戦への参加関連の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。
- 9.1.3. 18歳未満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。

9.2. ブリーフィングとイベント前の活動

- 9.2.1. 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、クラロワリーグ2023ルールブックの延長とみなされます。
- 9.2.2. 世界一決定戦に先立ち、各プレイヤーは、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。

9.3. 機材

- 9.3.1. 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。
- 9.3.2. 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。
- 9.3.3. 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。
- 9.3.4. 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。

9.4. 服装

- 9.4.1. 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。本大会中の服装は、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。



9.4.2. セクション8.1「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。

9.5. 態度

9.5.1. プレイヤーは、プロとしての高い行動規範を堅持し、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持する必要があります。

9.5.2. 運営チームが別途承認した場合を除き、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いけません。

9.5.3. 選手は、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。

9.5.4. 会場での喫煙または電子タバコの使用は厳禁です。

10. コンテンツ、メディア、大会出場に関する義務

クラロワリーグに参加するプレイヤーは、必要に応じて、あらゆるメディア活動に参加する義務があります。こうした活動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
- 技術的なりハーサル
- 本番前の最終リハーサル

11. 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。

11.1. 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。

11.2. 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。



- 11.2.1. 文字または口頭でのコミュニケーション
- 11.2.2. 政治的な物品の携行または着用

11.3. 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。

11.4. 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。

11.4.1. 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。

- 11.4.1.1. 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
- 11.4.1.2. 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
- 11.4.1.3. 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

11.4.2. 不正行為

11.4.2.1. 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。

11.4.2.2. 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。

11.4.3. 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。



11.4.4. 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。

11.4.5. 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。

11.4.6. 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。

11.4.7. 倫理に反する行動

11.4.7.1. 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。

11.4.7.2. 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。

11.4.7.3. 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。

11.4.7.4. 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ような声明を公開してはいけません。

11.4.8. 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。

11.4.9. 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。



11.4.10. 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判断するような行為に従事してはいけません。

11.4.11. 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。

11.4.12. 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。

11.4.13. 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。

11.4.14. 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。

11.4.15. 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。

11.4.16. 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。

11.4.17. 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。

12. 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。



12.1. 警告

12.2. 没収試合

12.3. 賞金の没収

12.4. 失格

12.5. 競技大会への出場停止

12.6. 世界一決定戦のデュエル形式のペナルティ

12.6.1. プレイヤーは、マッチに持ち込む4つのデッキすべてがデュエル形式 ([セクション2.1.8](#)を参照) に準拠していることを保証する責任があります。

12.6.2. 不適切なデッキ選択

12.6.2.1. 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、**そのゲームで敗北**となります。

12.6.2.2. 両プレイヤー共に、重複したカードが入ったデッキを使用してゲームを開始した場合は、2人に**警告**が与えられ、適切なデッキを選択してゲームをやり直すよう指示されます。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。

12.6.2.3. 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。

12.6.3. デッキ提出の遅延

12.6.3.1. デッキ提出の遅延行為は、世界一決定戦の1日目、2日目、3日目において累積されます。

12.6.3.2. 1回目の遅延: 警告

12.6.3.3. 2回目の遅延: ゲームの敗北

12.6.3.4. 3回目の遅延: マッチの敗北

12.6.4. 敗者ブラケットの決勝、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)

12.6.4.1. プレイヤーは、7分経過の時点で運営チームからデッキを提出するよう通知を受けます。

12.6.4.2. 提出期限が過ぎると、プレイヤーは、ペナルティとして1分につき1ゲームが敗北扱いとなります。

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。



13. 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。

14. 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。