



CASA168

ブロックチェーンベース
ストリーミング カジノ サービス プロバイダー

WHITEPAPER

Ver.1.2

April 2019

Contents

1. 企業紹介及び概要	3
2. 市場状況	
2-1. オンラインカジノ市場	4
2-2. オンラインカジノ市場の問題点	6
2-3. オンラインカジノとブロックチェーン	7
3. CASA168	
3-1. CASA168の事業紹介	8
3-2. CASA168とブロックチェーン	11
3-3. CASA168 マージン構造	13
3-4. CASA168 ライセンス	17
4. CASA168 Token Economy	
4.1 CASA168 Token発行の目的	18
4-2. CASA168 Token 紹介	18
4-3. Token Economy Model	19
5. Token Information	
5-1. Token仕様	21
5-2. Tokenの割り当て	22
5-3. Token 収益の使用	22
6. ロードマップ	23
7. チーム	24
8. アドバイザー	25
9. パートナー	26
10. エスケープ条項とICOリスクファクター	27

1. 企業紹介及び概要

CASA はスペイン語で“家”を意味する名詞である。168は‘一路发’、つまり‘成功へ行く道’という意味を内包している。CASA168は、合法的な新概念のカジノビジネスに向けてBVI法人を設立した。カジノを陰地ではなく、陽地のビジネスへと成長させるために努力し、長いキャリアをもとにしっかりした信頼を基に企業を運営している。CASA168はPOGOライセンス(オンラインカジノのライセンス)、PAGCOR(政府娯楽事業のライセンス)を取得し、カジノ関連の賃貸、リゾートカジノ、開発ソリューションおよび運営代行及び管理、建設のビジネスなど、カジノと関連されたワンストップの多様な事業を営んでいる。CASA168はライブはしごゲーム‘Lucky Ladder’のオンラインカジノゲームサービスを開発し、業界で認められており、これを基盤にして様々なオンラインカジノゲームを発売する予定である。

ブロックチェーン技術は既存のオンラインカジノ市場が持っていた信頼性、興味性、不正性などの問題点を解決し、さらに進化した新たなビジネス可能性を開けると思う。CASA168は強力なセキュリティと信頼を基盤に最適化されたサービスとして、オンラインカジノ業界を導いていくことで、これは数年間もカジノビジネスを営んできた専門性と経験を基に行われるのである。



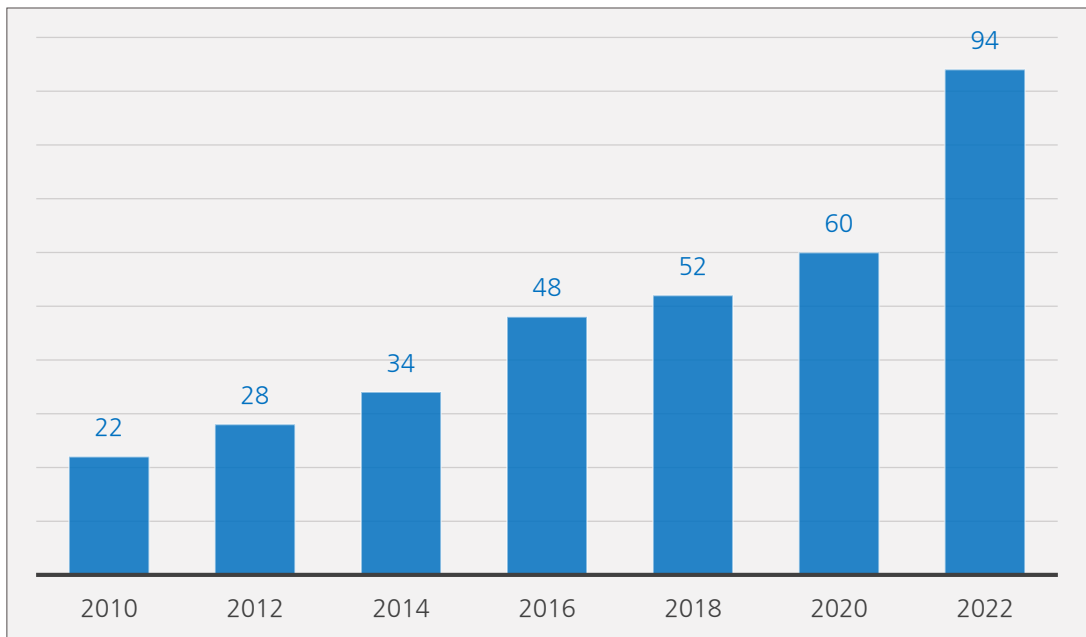
2. 市場状況

2-1. オンラインカジノ市場

① オンラインカジノ

世界のカジノ市場は毎年早いスピードで成長しており、特にオンラインカジノ市場とアジア市場の比重がますます大きくなっている。具体的な規模を見ると、全世界、カジノ市場は年4,500億ドル水準である。(2017年基準、GBGC Gambling Report 2018)このうちオンラインカジノ市場の場合、2016年基準48兆ウォン程度と集計され、2022年には約94兆ウォンの水準に急激な成長を見せると展望される。オンラインカジノはオフラインカジノをオンラインにそのまま移しておいたものである。ただ、ゲームチップの代わりにサイバー上のお金でゲームを進めることが違う点である。最近になって、多くの国々(米国、カナダ、EU、日本、中国、豪州など)がオンラインカジノを合法化しており、このような上昇傾向は続くとみられる。オンラインカジノ市場の最も大きなシェアを占める企業は北米市場だが、最近アジア地域は年間成長率50%に迫る様子を見せ、オンラインカジノ市場の有望地域に頭角を現している。

[出処: GBGC Gambling Report 2018 / 単位:兆ウォン]



[図1. オンラインカジノ市場の規模]

②ソーシャルカジノ

ソーシャルカジノはSNS(Facebookなど)と連動してモバイルとウェブでプレイできるサービスである。SNSの特性を活かして知り合いと簡単に一緒にできるようにソーシャル機能が強化されたのが特徴である。ポーカーをはじめ、スロット、ルーレット、ビンゴなど種類が多様である。韓国の場合、ギャンブル助長への懸念でサービス自体が禁止されているが、他の国では盛んに行われている。米国のカジノ市場(オフライン)の場合、最近の不況のため売り上げ減少で困難を強いられており、これを打開するために海外進出及びオンライン市場への進出を試みている。このような雰囲気の中で、ジンガ(Zynga)がポーカーゲームを作り、Facebookの初期からサービスを提供して市場を形成し、シージャスがプレイティカ、バッファロースタジオ、WSOPなどのゲーム会社を買収してソーシャルカジノ市場をリードしている。

韓国市場を見てみると、国内のゲーム開発会社はソーシャルカジノゲームとして海外に進出し、高い売上を記録し、注目を集めている。韓国のソーシャルカジノゲームを代表するゲーム会社としては、ダブルユーゲームズとフライシャーが挙げられる。ダブルユーゲームズは2010年からソーシャルカジノゲームの開発をスタートし、現在は西欧で成果を出している。2018年基準、5522億ウォンの売上高と1723億ウォンの営業利益を達成し、持続的に成長をしている。また、フライシャーも‘Rock N’ Cash CASINO ‘をメインで月売り上げ100万ドルを記録しながら巡航中である。さらに、従来のウェブボード(花札、フォーカ類)の強者として君臨してきた企業が活発な動きを見せている。エムゲームは‘ドゥレムランドカジノ‘をグローバル100つのオープンマーケット市場にロンチングしており、ネットマーブルゲームズは‘4 one poker ‘、NHNエンターテインメントは‘ゴールデンサンドカジノ‘、ネオウィズゲームズは‘シスタカジノ‘で、それぞれ海外市場に進出している状態である。このほか、カカオゲームズは子会社のジニラップスを通じてスマートテレビ用“カジノワールド・チャンピオンシップ”をサービスしており、複数の中小企業も市場に参入している状況である。ソーシャルカジノはソーシャルゲーム中30%以上の市場占有率を見せ、核心的なジャンルで揺るぎない立地を構築している。海外の場合、毎年30%に近い成長率を記録し、2017年基準、50億ドル水準の市場を形成した。

③ ライブカジノ

オンラインカジノ市場の成長とソーシャルカジノの活性化によって新しく台頭しているのがまさにライブカジノだ。オンラインカジノとソーシャルカジノの場合、ゲームソフトを使うため、常に操作可能の疑いを

持っている。そのため、新たにライブカジノが注目され始めた。ライブカジノは実際のゲーム画面を放送で配信し、ユーザーは送出した画面を見て賭ける形態のゲームである。CASA168の中核がこのライブカジノである。

2-2.オンラインカジノ市場の問題点

① 信頼性

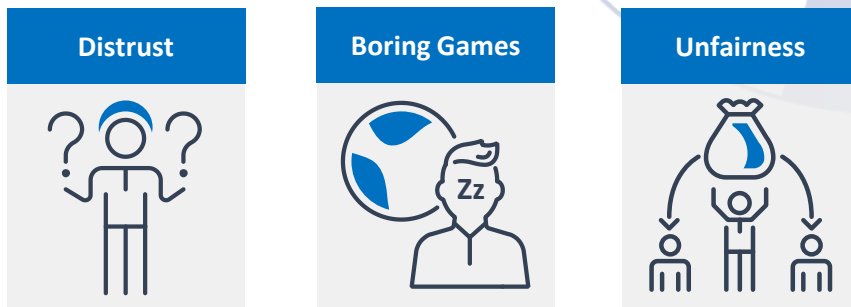
オンラインカジノの最大の問題点は“完璧に信頼できない”ということだ。ゲームの確率から特定プレイヤーの勝率、勝敗の結果、サイトハッキング、サーバー不安定性、運営会社の信頼度などに至るまで、“不安感”をもってゲームに臨まなければならない。つまり、オンラインカジノは全ての段階が電算で処理されるため、運営する会社側でいくらかでも操作が可能だという短所がある。そのため、この信頼性問題はオンラインカジノを利用する人々にとって永遠の不安として残っている。

② “おもしろさ”がないゲーム

ギャンブリングの歴史は人類の歴史と同じと見ても差し支えない。それほどギャンブリングは人間の生活から切り離すことができない娯楽で、長い時間を共にしてきた。ところで、オンラインカジノを接してみた人々が“オンラインカジノは面白くない”と言う場合がよく見られる。現在までのオンラインカジノの場合、まだそのコンテンツの質的な水準が高くないため、ユーザーを飽き飽きさせる。多くのゲームの場合、単にゲームが進められるだけでそれ以外のエンターテインメント的な要素が不足し、持続的なゲーム利用率が落ちる。

③不公正性

オンラインカジノの場合、ゲームの主導権が全面的に運営会社にある。そのため、ユーザーは常に“乙”の立場でゲームを進めなければならない。特に、オンラインカジノの場合、国によって多少の差はあるが、不法資金洗浄などの問題でいつでも廃業や遮断される恐れがある。ゲームのための入金過程でも、過度な時間や努力を必要とし、厳しい状況で収益を上げたとしても、送金や両替などの制約が伴う場合が多い。



2-3. オンラインカジノとブロックチェーン

① カジノ市場におけるブロックチェーンの現状

前に述べたように、オンラインカジノは高い成長と共に多くの問題点もある。このような問題点を解決するための代案がまさにブロックチェーンである。ブロックチェーンの登場はカジノ業界ではうれしく思わざるを得ない。従来のユーザーが持っている不信を解消できる新技術だからだ。現在もブロックチェーンはオン・オフラインを問わずカジノ業界で積極的に導入を試みている。

フィリピン・マニラの場合、フィリピン中央銀行の正式許可を受け、世界初の暗号貨幣両替所“Bloomsolutions”をオープンする。“Bloomsolutions”は暗号貨幣の両替だけでなく、フィリピン内のリゾートでショッピングと宿泊も可能なサービスを準備しているという。それだけでなく、マカオでもブロックチェーンと暗号貨幣を利用した両替と引き出しサービスを準備中であり、日本でも18年7月に関連法案が可決され、本格的なサービスを準備中だそうだ。

オンライン市場を見てみれば、現在エムビトゥカジノ、ウォンエクスピット、ポチュンジェク、セブビットカジノなど、様々なプラットフォームで暗号貨幣を利用したカジノゲームとスポーツベッティングサービスをオンラインで提供中であり、2014~17年間オンラインゲンブラーが使った暗号貨幣は約380万BTCと集計された。(TheBitcoinStrip、2018)

② ブロックチェーンの必要性

ブロックチェーンの導入はオンラインカジノの根本的な疑いを無くすことができる。ゲームの勝敗を決める乱数を操作不可能にすることができ、スマートコントラクトを基盤にゲームの賞金と配分を正確にすることができる。また、すべてのゲーム過程と結果をオープンし、誰もが確認・検証するようにして究極的にはオンラインカジノの利用者が十分な補償を受けて公正なゲームができるようにする。

加えて、ブロックチェーン導入はオンラインカジノ市場の問題点を解決し、更なる成長の足場になると思う。各国のギャンブリングに対する合法化の傾向が続き、“匿名性”の問題で不法な領域(いわゆる闇の経路)でゲームを楽しんでいた利用者を合法的な市場に引き込むだろう。このようにブロックチェーンはカジノ市場の革新をもたらすと思う。

3. CASA168

3-1. CASA168の事業紹介

CASA168 Companyは建設的な事業進行のため、適法な手続きとすべての規定を遵守し、関連機関のライセンスを取得してオンラインカジノ、衛星ネットワークカジノ、カジノ機器の賃貸、リゾートカジノ、ライセンス、開発ソリューションおよび運営代行、そして管理、リゾートカジノ建設など、ゲーム開発ソリューションからライセンス取得に至るまでにカジノゲーム全般的な分野を基盤とする。このため、BVI法人、現地のカジノ事業法人、POGOライセンス(オンラインカジノライセンス)を獲得し、PAGCOR(政府娯楽事業ライセンス:カジノ)ライセンス取得を進めている。CASA168の事業領域のうち直接的なゲームと関連したビジネスを見ると、大きく①カジノゲーム機②オンラインカジノ③ライブのカジノ(オンライン・ストリーミングゲーム配信)に分けて見ることができる。その他にも、今後観光ビジネスと連携したビジネス拡大を計画している。

① カジノゲーム機 (オフラインカジノ)

CASA168は“Lucky Ladder”というゲーム機を開発して事業を準備中である。現在,Lucky Ladderは世界中のカジノゲーム機器の性能と公正性を認証する機関GLI(Gaming Laboratories International,機関認証取得時に世界中のカジノ機器の納品可能)で認証を行っている。

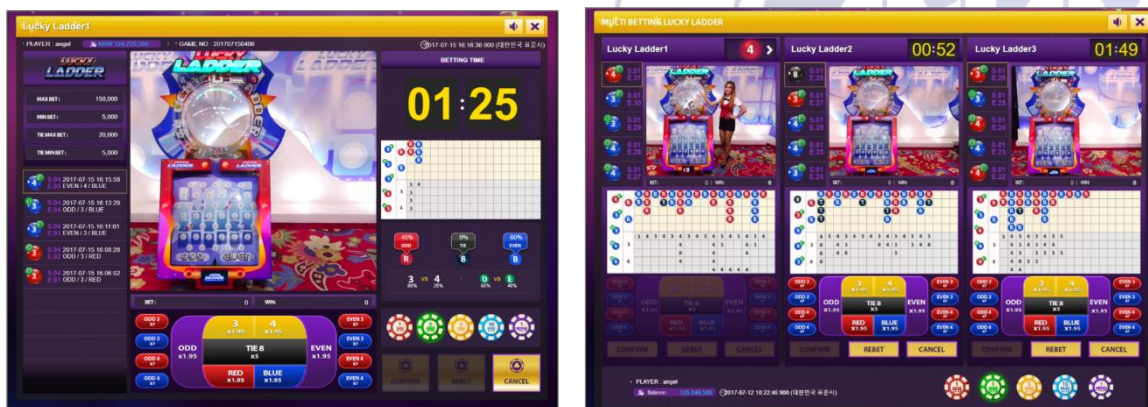
Lucky Ladderは、オフライン販売と賃貸、二つの方式で運営される予定であり、オフライン販売の場合、Lucky Ladderの機器当たり価格は5千万ウォンである。



[図2. Lucky Ladder ゲーム機の実際イメージ]

② オンライン・カジノ

CASA168はLucky Ladderを利用し、世界初オンラインライブ、はしごゲームを提供する。CASA168で、これまで莫大な費用を投資してライブはしごゲームを開発した理由は次のようである。現在、盛業中のスポーツ分析サイト“Named”という会社は、ユーザーらがスポーツ試合の日程や勝率などを分析し、バッティングを終えた後、余った時間に単に楽で楽しめるオプションゲームで“はしごゲーム”を提供した。この簡単なはしごゲームがユーザーに少しずつ口コミで広がり、単なる面白みのある暇つぶしゲームの中毒性を示す人気ゲームになった。これに支えられ、“Named”の会員数は40万から100万人を超えた。CASA168はここに着目して、はしごゲームを楽しむ利用者に高いクオリティと透明性が保障された世界初のライブはしごゲームを開発した。“Lucky Ladder”サービスは、現在のゲーム市場の新しいトレンドを導き、急成長するものと見られる。



[図3. Lucky Ladder ゲームプレイ画面]

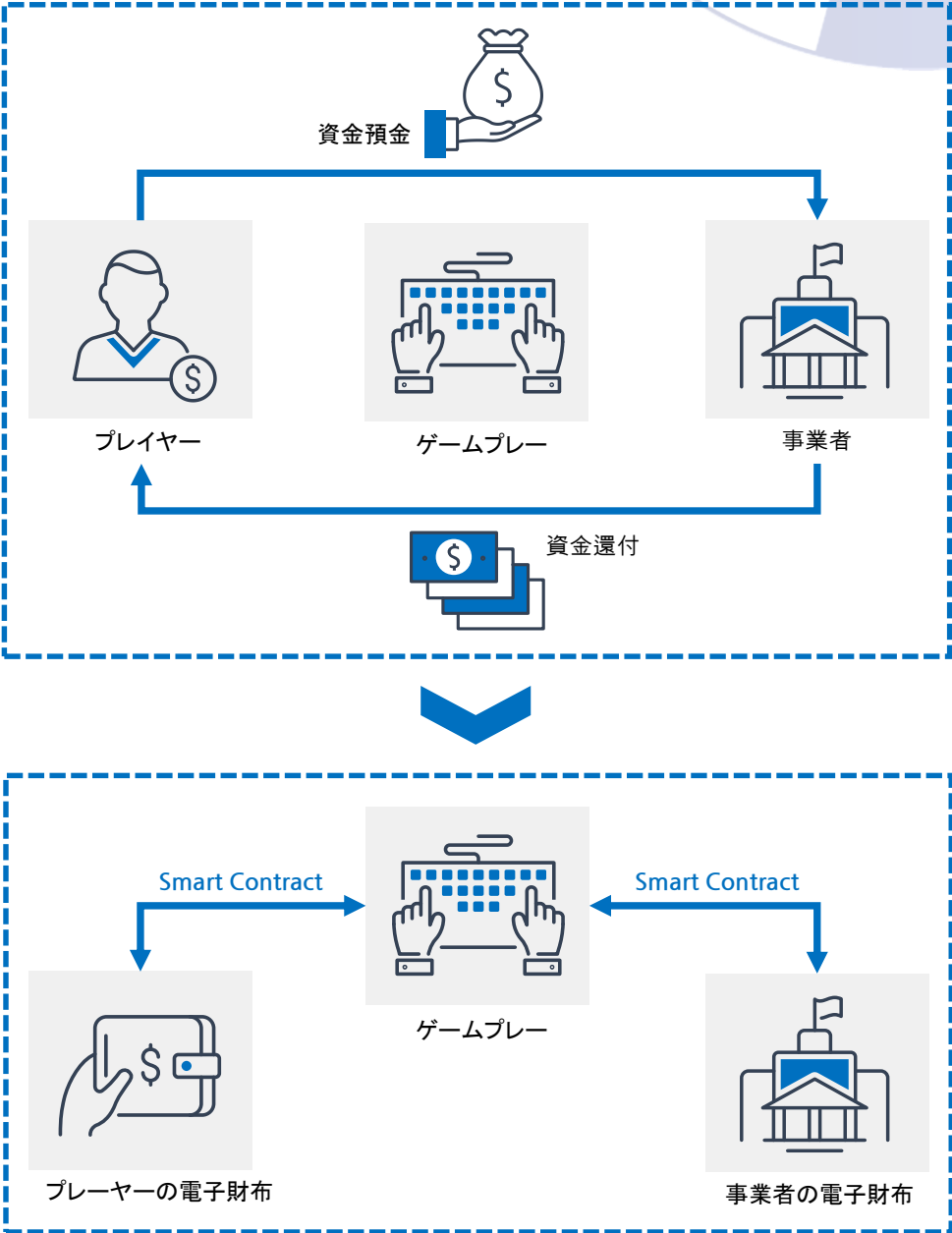
③ライブカジノ(オンラインストリーミングゲーム送出)

CASA168は高い信頼性とゲーム性を持ったオンラインゲーム映像をB2Bの形で提供する。ゲーム映像送出事業のために2015年POGOライセンスを取得しており、CASA168で提供する全てのゲーム映像はPAGCOR規定を遵守する。また、政府が要求するゲーム信頼性テストを経て、新規登録作業を終えた状態だ。Lucky Ladder機器の設計で製作、プログラム開発、駆動など、すべてのプロセスがCASA168の技術力で作られた。これにCASA168の映像サービスを購買する会社は円滑な映像サービス提供、インタフェース管理、サーバ管理など総合的な支援を受けることができる。

3-2. CASA168とブロックチェーン

① 複雑な手続きの不要な資金預金

既存のオンラインカジノの場合、利用者が事業者に預けた資金が管理者によってゲームに投入され、これを通じて支給されたゲームマネーを通じてゲームが行われた。また、資金に対する還付も事業者を経て進められた。しかし、ブロックチェーンを通じてそれぞれの全ての取引がスマート・コントラクトによって行われ、資金の移動はすべて個人の財布の中で行われる。



②脱中央化でデータ操作が不可能な透明なゲーム

ゲーム内の確率に対するロジックをブロックチェーンに記録し、既存のオンラインカジノ市場で問題になっていた信頼性問題を解決する。確率生成の過程がブロックチェーンを通じて記録で残ることになり、これはハッキングが不可能なため、全てのプレイヤーは公正なゲームができる。このようにゲームデータがブロックチェーンに記録され、全てのプレイヤーがこれを確認できるようになることで、ゲームの透明性が確保される。

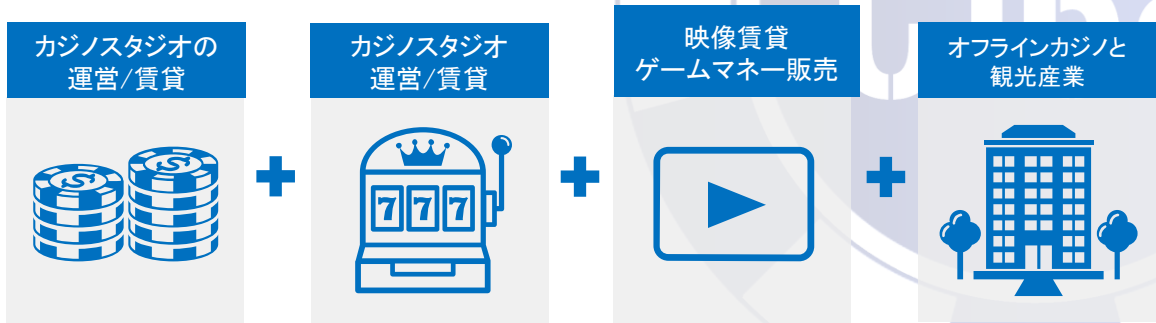


③ブロックチェーンのネットワークによる公正な補償分配

管理者によって分配されたゲーム補償がブロックチェーン上で全て行われるため、全ての補償が速く公正に行われる。これを通じて補償の欠落、遅延などの問題から自由になることができる。



3-3. CASA168マージン構造



① カジノスタジオの運営/賃貸

オンラインカジノを運営するのに必要なゲームソフト、ゲームサイトインタフェース、決済及び精算システム、会員管理など運営に必要なソフトウェア、映像送出ストリーミングサーバー、映像撮影・送出に至るすべての過程を遂行する場所をカジノスタジオという。カジノスタジオは代表的にフィリピンとその他ベトナム、カンボジア、コスタリカ、ヨーロッパなど数多い所に位置している。カジノスタジオはゲーム・マネーを生成し、各販売店や本社に供給する。現在運営されているカジノ業社の月の維持費用は大規模の場合、月々2億ウォン、小規模は月4千万ウォン程度が所要されている。一見、維持費用が行き過ぎていると見られるが、カジノの収益性を考えると負担にならない。当該ライセンスや敷地、装備、サーバー、エンジニア、ディーラーなどがそれぞれの運営条件に合致する場合、収益性は最高潮に達する。不法カジノを除いた大手オンラインカジノの場合、その収益が何百億から千億に至る。また、各カジノはチップあるいはゲームマネーの販売だけでなく、テーブルや敷地の賃貸、コンテンツの開発、映像販売、賃貸の収益で大きな収益率を上げており、毎年新しいカジノが登場している。

② Lucky Ladderゲーム機器販売及び賃貸収益

CASA168で最初に開発したLucky Ladder機器をオフライン販売と賃貸で収益を期待できる。販売の場合、機器当たり5千万ウォン(ゲームプログラムは別途)とシステムセットアップ費用、月維持保守費用(機器台数xの維持費用)を収益を上げることができる。賃貸時には1)カジノ収益の持分共有、2)の売り上げによる収益配分、2つの形態で収益が期待できる。

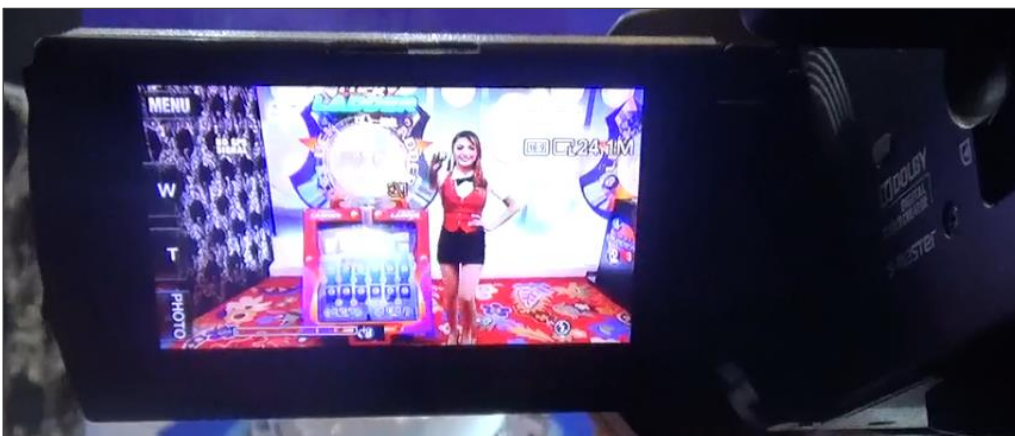
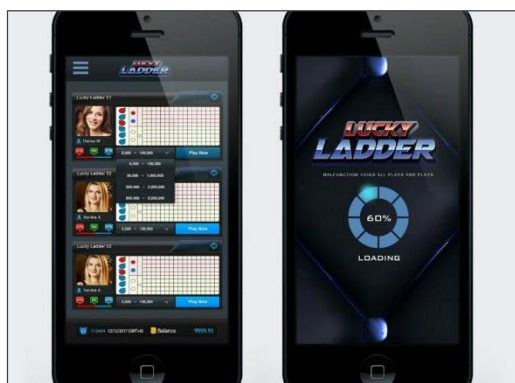
* Lucky Ladder ゲーム紹介

CASA168のメインゲームであるLucky Ladderは円形の球がピンボール板へ落ちるボールの方向や色、番号を選択してベッティングするゲームだ。1ゲームは120秒(2分)間継続し、50ゲームで終え、これを1シュー*(50ゲームの終え方式、固有名称)という。毎日午前8時に最初のシュー開始され、1日に計8シュー/400ゲームを進行する。



[図4. Lucky Ladderバッティング方法例]

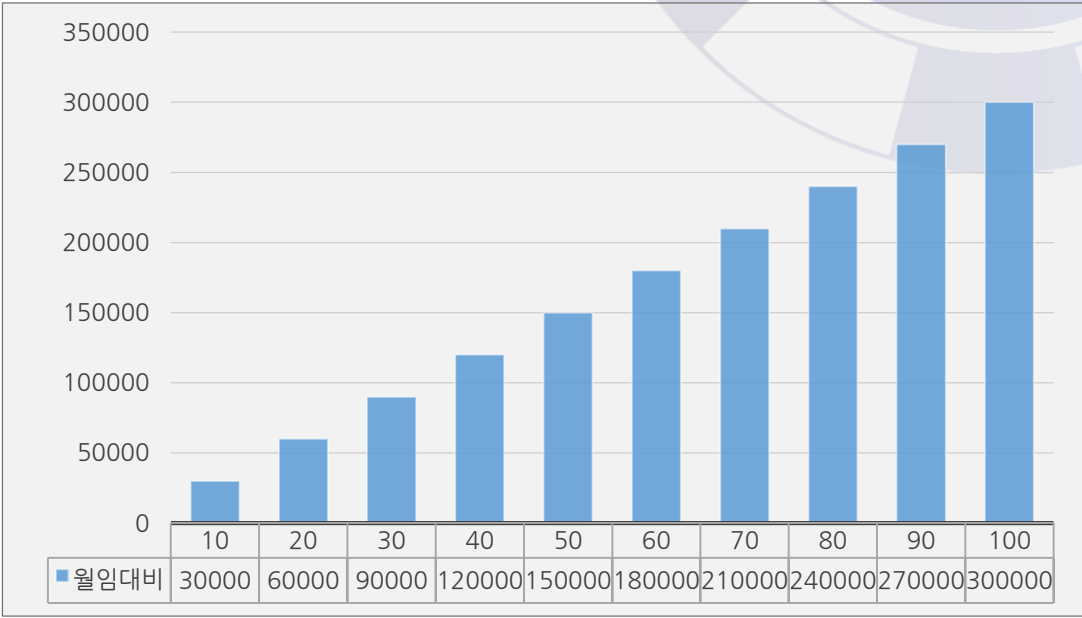
* Lucky Ladder ゲーム紹介



[図5. Lucky Ladderバットイング方法例]

③カジノ映像の賃貸収益とゲームマネーの販売

カジノスタジオから送出されるLucky Ladderゲーム映像を契約企業に送出してこれによる映像送出賃貸収益(現設定価チ月3,000ドル)を上げることができる。また,カジノゲーム内で使われるゲームマネー(チップ)である卵を販売している。1卵=0.04ペソ であり、1千万の卵は実際に44万ペソ価値のチップと同様である。



[図6. 映像賃貸による予想収益規模]

④ オフラインカジノと観光ビジネス

CASA168はオンラインカジノだけでなくC168コインを通じて各国のオフラインカジノや航空券の予約、ホテル、パッケージ旅行、ゴルフなど観光産業との連携を通じて収益の極大化を推進することだ。



3-4. CASA168ライセンス

“世界初のオンラインライブ放送、はしごゲームライセンス1号獲得”

オンラインカジノ事業を運営するためには、オンラインカジノライセンスを獲得しなければならない。カジノ業界で名声と顧客の信頼が得られる唯一の方法である。すなわち、カジノ・ライセンスはゲーム供給者が顧客にゲームの公正性と信頼性、事業運営の透明性、そしてセキュリティに安全性を担保する証である。フィリピンなど各国では合法的なライセンスがなければ事業や運営自体が不可能である。ライセンス機関では非常に厳しい手続きで発行されている。CASA168は世界初のオンラインライブ放送、はしごゲームライセンスを獲得した。

また映像送出サービス事業を向けて2015年、オンラインカジノのライセンスPOGOライセンスを取得し、政府の娯楽事業ライセンスPAGCORライセンス取得を進めている。



[図 7. オンラインカジノライセンス]

4. CASA168 Token Economy

4.1 CASA168 Token発行の目的

CASA168は健全なゲーム娯楽の活性化に向けての規定を遵守し、該当機関のライセンスを取得して正当な事業を運営してきた。4次産業革命で脚光を浴びているブロックチェーンの技術が登場し、暗号貨幣経済が台頭され、現在各分野別の産業のパラダイムが変化している。このような変化の動きはカジノ産業でも欠かせない。ブロックチェーンの技術はこれまでカジノ産業で提起されてきた様々な課題を解決する核心的な鍵となりうる、これにCASA168はCASA168 Tokenを発行してカジノ

産業の足を引っ張った問題点を解決してより多くの人たちが楽しむ健全なゲーム娯楽の活性化を

通じてカジノ産業のトレンドを率いていく。

4-2. CASA168 Token紹介

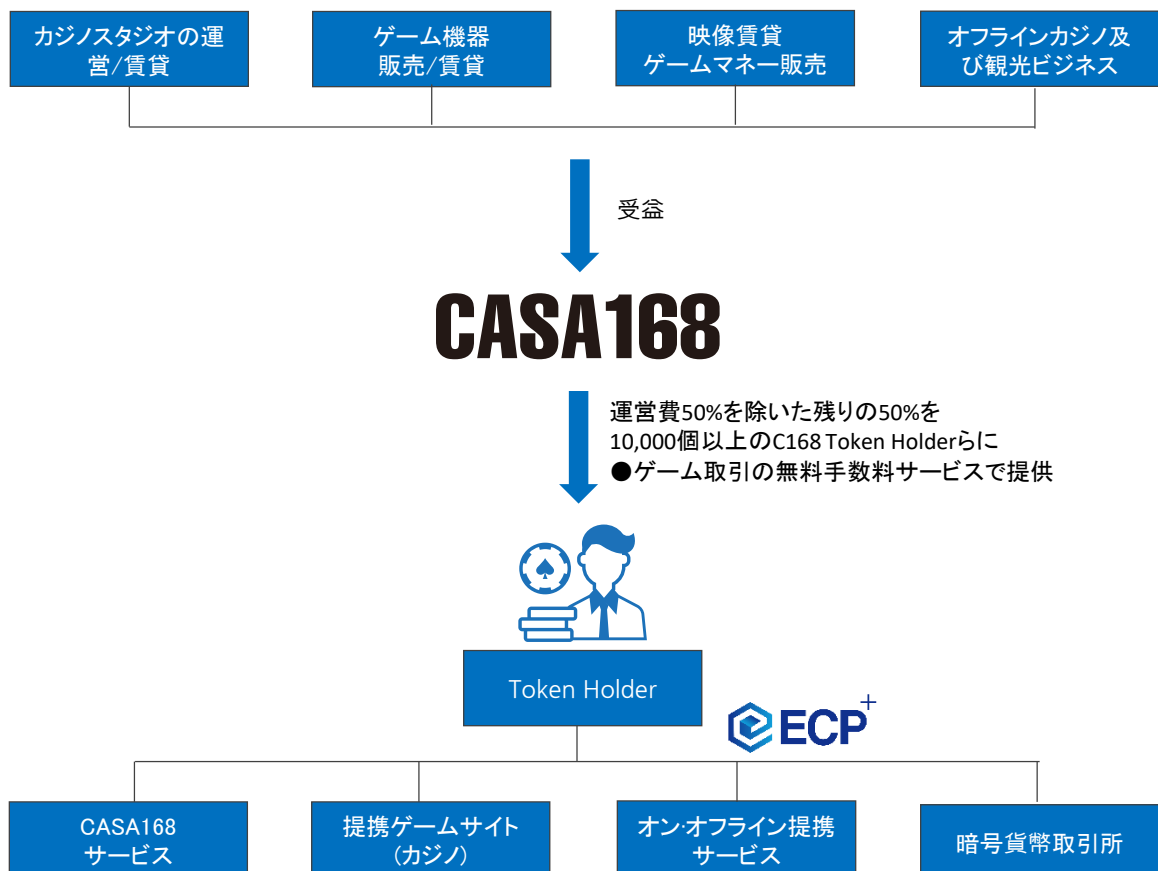
CASA168 TokenはERC-20基盤であり、Lucky Ladderオンラインカジノサービスの投資/開発/運営に向けて発行された。CASA168は合法的に許可を受けたカジノスタジオを直接運営することで、それによるカジノの収益、映像収益、機械の賃貸収益など、会社のすべての収益源から創出される売上を代替する。また、CASA168が保有したオンラインゲームサイトや提携サイトで利用が可能である。これとともに現在準備中の‘CASA168のグローバル観光プロジェクト’（仮称）で飛行機の予約からホテル、ゴルフ、観光パッケージ、クルーズ旅行など多方面でCASA168 Tokenを活用する計画である。

Contents	C168	BTC	ETH
秒あたり取引速度	秒あたり 100,000件 以上取引	秒あたり 7件 取引	秒あたり 300件 取引
取引実行速度	最小 0.01秒（インターネット の環境による）	10分	30秒から5分
取引費用	最小約0.001 USD	最小 10 USD	約 0.1-1 USD
自律性	YES		NO
Ciclys	YES		NO
Schedules	YES		NO
API from Smart Contract	YES		NO

4-3. Token Economy Model

CASA168 Tokenによる全ての収益はTokenホルダー達に支給する予定である。現在、開発が完了した“Lucky Ladder”ゲームを通じたカジノスタジオの直接運営と、それによるカジノゲームの収益、ゲーム映像の提供、機械販売および賃貸などすべての収益源で創出される収益はTokenホルダー達とともに持つことになる。全体収益の50%はCASA168の運営費に使われて、その他50%の収益は流通されたC168の量によって(1/N)で、四半期に支給されるようになる。ただし、最小1万C168 Tokenホルダー達にのみ支給になる。また、コインの相場とは無関係にホールディング量に比例して支給されるので、急激な変化を見せる暗号貨幣市場のリスクに対する保護を受けることができる。

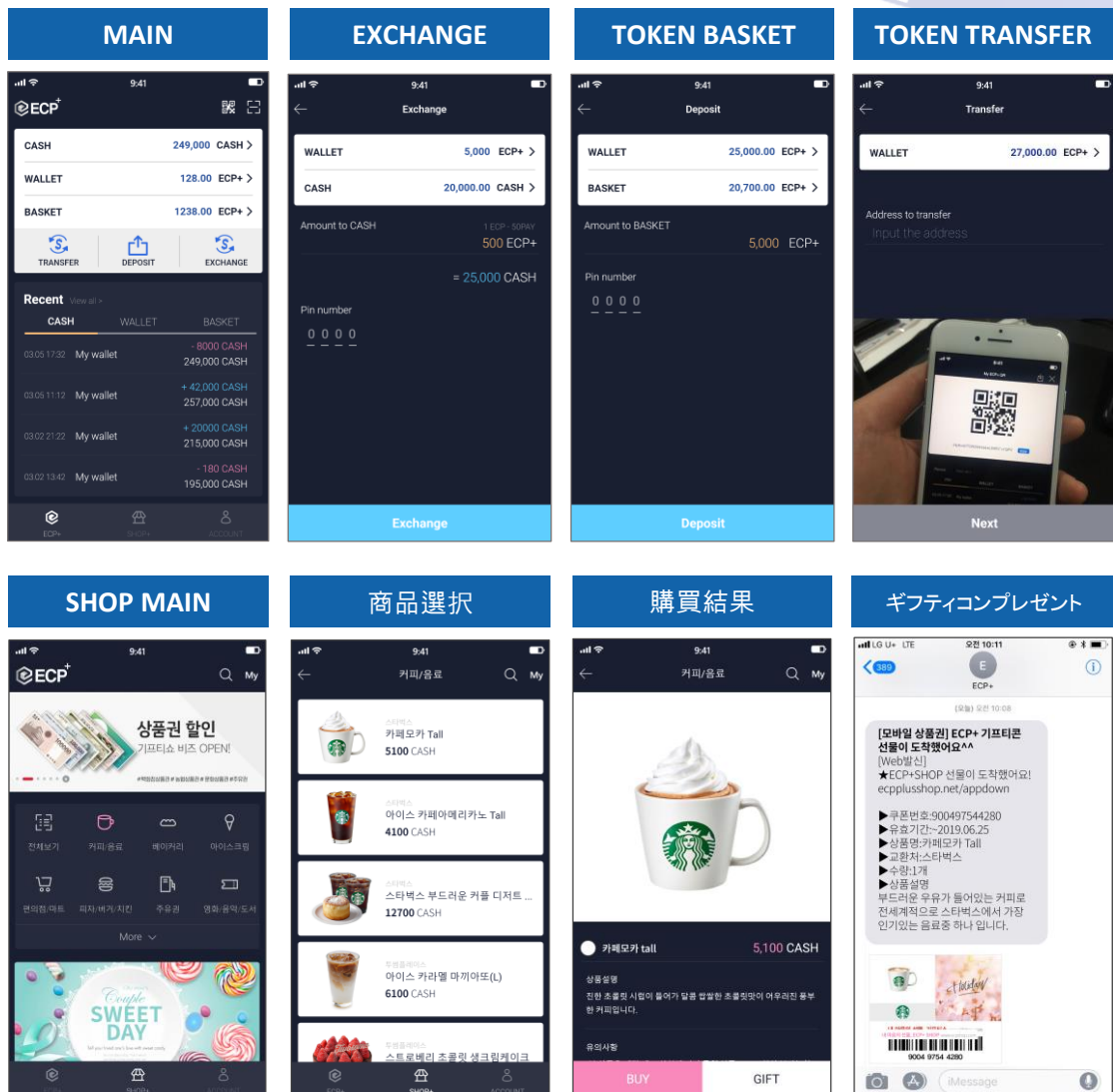
CASA168サービスを利用する利用者が多くなり、使用金額が増えるほど、収益とC168 Tokenの価値が高くなる。だけでなく、C168 Tokenは提携を結んだいくつかのオン/オフラインの加盟店から財貨とサービスを購入するに使用でき、現在はフィリピンCODとSolaireホテルカジノでモデル運営中である。収益の現況と配分に関する事項は毎四半期別CASA168ホームページを通じて確認が可能である。



• ECP+ プラットフォーム紹介

C168 TOKENは支払決済統合プラットフォームECP+のECP+TOKENと交換が可能であり、交換されたECP+はリアルタイムで相場確認及び両替を支援する。ECP+Appを通じて取引所との連携によりリアルタイムのトレーディングが可能である。

ECP+は自らのオンラインショッピングモールとオフラインの各加盟店を保有しており、C168 TOKEN交換を通じてすべての加盟店で使用が可能である。ECP+の加盟店と提携先は引き続き拡張される予定である。



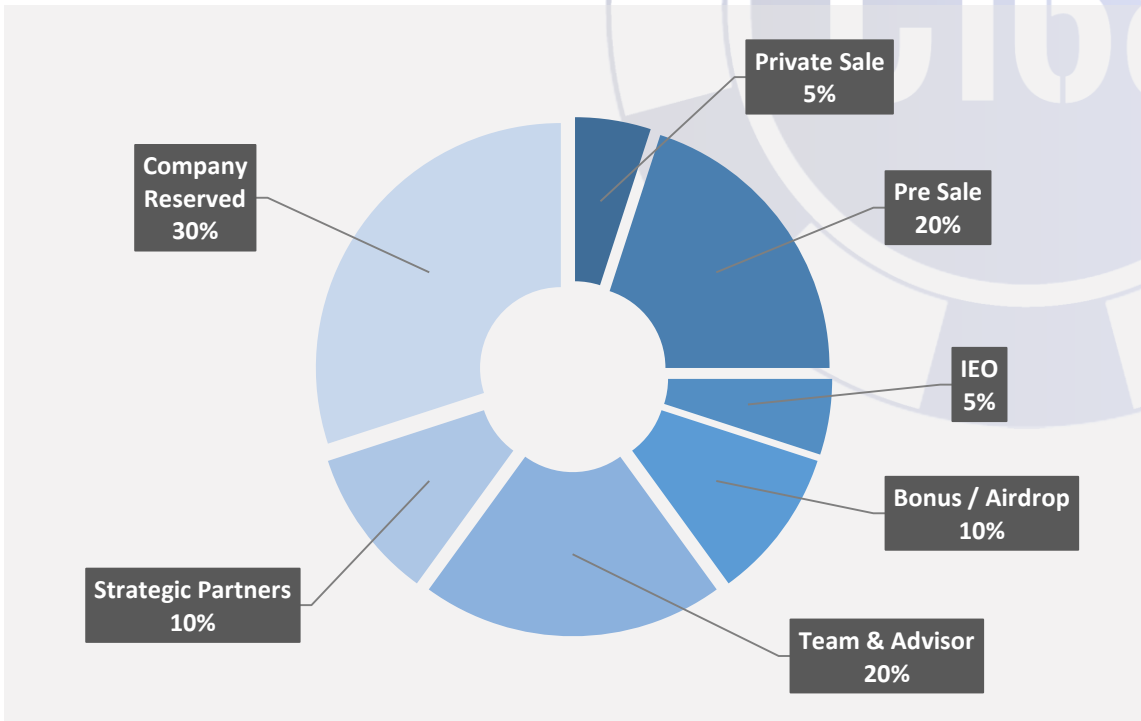
[図8. ECP+ TOKEN使用例示]

5. Token Information

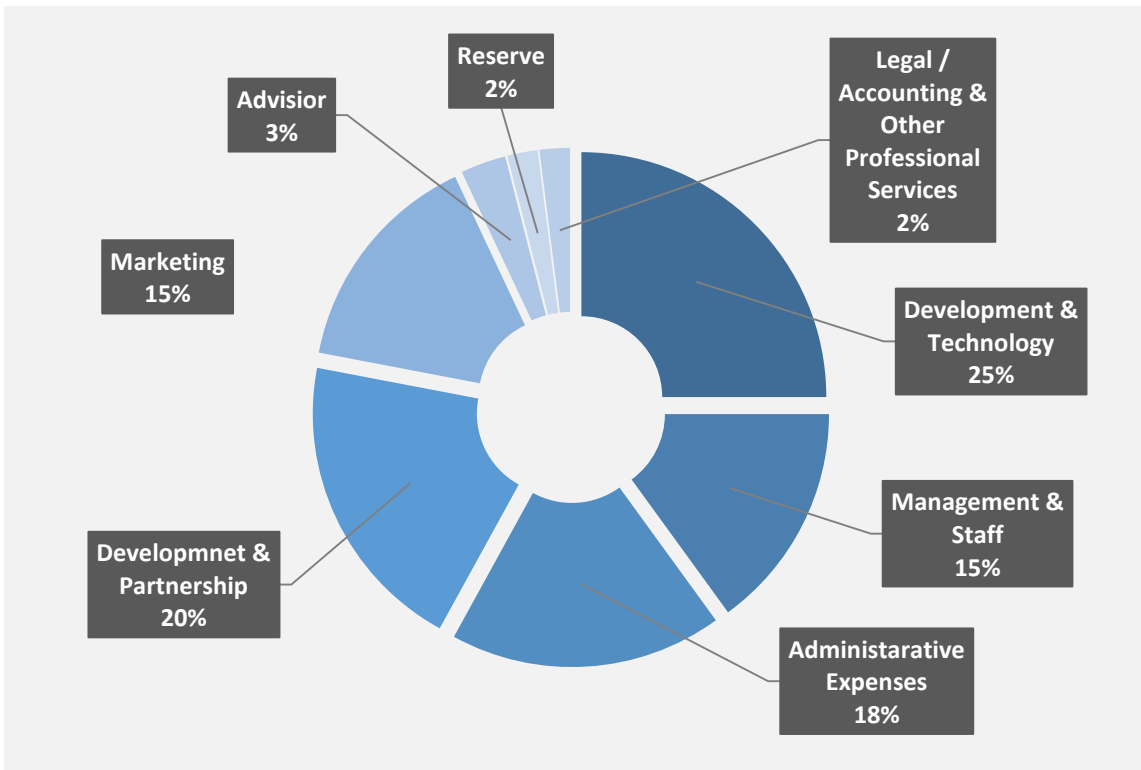
5-1. Token Specification

Blockchain Protocol	ERC 20
Platform	Ethereum
Token Name	C168
Ticker	C168
Google/App Store Wallet	C168 Wallet
Circulation Volume	35.5%
Total Volume	1,680,000,000
Investment Method	BTC / ETH
Voting Rights	No
Bonus	Yes
Refunds	No
Repayment	No

5-2. Token Allocation



5-3. Token Use of Proceeds



6. ロードマップ



2015 4Q

- CASA168 フィリピンローカル法人設立
- CASA168 サービスの構築
- CEZA オンライン動画の送出ライセンス確保
- NORTH CAGAYAN ゲーミングライセンス確保



2016 4Q

- PAGCOR 映像ストリーミングライセンス確保



2017 4Q

- C168 TOKEN システム開発導入



2018 1Q

- C168 Token 一般個人販売



2019 1Q

- Lucky Ladder サービス開始



2019 2Q

- 取引所IEO進行
- 国内外取引所上場

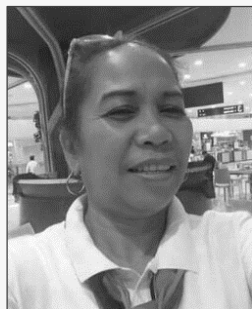


2019 3Q

- ECP+ 決済サービス連動スタート



7. チーム



CEO

Mindanao state University
Political science. -Cum laude
Law school of Mindanao University
Southern Philippine University

- Teaching at
Father Saturino university in Butuan
- First councilor of
Municipality of Rosario
- Candidate of Mayor of Rosario
- Proprietor of Shaap
International company
- President of SITRA CORP
- Nominated as Provincial Governor
of Agusan del Sur by Bangsamoro



CTO

이병용 이뽤ンヨン
(Byeong Rhee)

- 株式会社 CY2CODE 代表取締役
- 発明家および特許権者
- KT Bizmega, Nate Korea.com
無線インターネットプラットフォーム構築
- SKT 無線検索プラットフォームの構築
- Koses, IBK,
Shinhan bank ビッグデータプラットフォーム構築



開発チームリーダー

하동현 ハドンヒョン
(Daniel Ha)

- CY2CODE CTO
- ECP+ 開発PM
- プロジェクト管理, モバイルペイメント担当
- SKT 無線検索プラットフォームの構築
- 教育省 Edunet データリビル及び
教育支援ポータル構築

8. パートナー



John R. Castriciones

現フィリピンの農地改革部長官



David D. Erro

現フィリピンの農地改革部次官
政策企画室所属



Karlo S. Bello

現フィリピンの農地改革部次官
現場運営事務所所属
創立パートナー
University of Philippines 政治学学士
Ateneo Law School 法学博士



Emily O. Padilla

現フィリピンの農地改革部次官
サポートサービスオフィス所属
University of Philippines 歴史学士
Araullo University 法学博士

9. Partners



10. エスケープ条項とICOリスクファクター

同白書はCASA168プロジェクトの理解を助けるために作成されました。白書の中に投資を勧める内容は含まれておらず、有価証券またはその他の金融商品の申し込みまたは売買を目的としません。白書に記述されたプロジェクトに関連する情報や陳述意見、またはその他の事項の正確性や完全性について保証いたしません。白書のある内容も、将来についての約束や陳述で信頼してはならない。

この白書を参考にして下した決定は独自の責任であり、金銭的損失や債務などの被害を受けてもCASA168に補償の責任がないことをお知らせいたします。作成日以降にスケジュールと内容を修正、補完し、次のバージョンを公開することができます。この白書が将来変更されないことを保証しません。本白書の韓国語版と英語版の内容が衝突する場合、韓国語の原文を優先します。

CASA168はこの白書の内容の第3者権利侵害、商業的価値、不法の可否、読者の特定の目的達成の如何、エラーの有無などを保障せず、これによる責任も負いません。

本白書は、配布、掲示、利用が禁止されている国の居住者を対象とするものではありません。CASA168のプロジェクトのみで利用できるし、どのような目的であってもプロジェクトチームの事前の同意無しでは本白書の一部あるいは全体を他の人に配布、複製、出版できません。

CASA168のサービスは利用者の国籍によって利用に制限があります。法的にオンラインカジノが禁止されている国での利用は不可能です。不法な利用による個人の被害に対してCASA168は責任を負いません。