



大会規約

1 はじめに

2 参加資格

3 大会形式

- 3.1 大会エントリー
- 3.2 試合フォーマット
- 3.3 大会モード
- 3.4 棄権

4 予選大会

- 4.1 トーナメント方式
- 4.2 予選大会の回戦数
- 4.3 試合方式

5 予選大会プレーオフ

- 5.1 トーナメント方式
- 5.2 試合形式

6 決勝大会

- 6.1 トーナメント方式
- 6.2 試合形式

7 大会の進行について

- 7.1 デッキの事前登録
- 7.2 集合
- 7.3 試合中のトラブル
- 7.4 試合結果の報告

8 対戦環境

- 8.1 端末
- 8.2 クライアント
- 8.3 アカウント

9 配信

10 禁止事項

11 ペナルティ

12 一般

- 12.1 免責事項
- 12.2 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

13 規約の変更

14 お問い合わせ先

15 変更履歴

別資料 A

本大会の受付に際して有効な身分証明書の種類について

1 はじめに

「全国高校生シャドバ甲子園2018」(以下、「シャドバ甲子園」)は、株式会社 Cygames および「シャドバ甲子園」運営事務局(以下、「運営事務局」)が運営および管理を行います。

運営事務局は本大会規約に従って、本大会を進行するほか、本大会規約に定められていない内容が発生した場合や本大会規約を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合の裁定権を有します。

2 参加資格

本大会は、以下の参加資格が必要となります。

- (1)本大会規約に同意いただけること。
- (2)スマートフォン向けアプリケーション「Shadowverse Tournament Navigator」からエントリーを行い、参加資格を得ていること。
- (3)日本在住の高校生・通信制高校生・定時制高校生・高等専門学校生であること。
- (4)生年月日が2000年4月2日から2003年4月1日であること。
- (5)3名1チームで参加すること。
- (6)チームメンバー全員が同じ学校に在籍していること。
- (7)運営事務局が指定した保護者参加同意書・参加同意書に不備なく全て署名捺印がされている状態で、大会各日程の出場手続きの際に提出できること。捺印に関して、手書きのサインや、シャチハタ(ゴム印)のものは認められません。
※1 保護者参加同意書には、「満 20 歳以上」で大会参加者と「同居」している方の署名捺印が必須となります。
- (8)2018年6月11日(月)から 2018年8月25日(土)の期間中、運営事務局からの連絡を受け取れること。
- (9)次の予選大会のうち、チームメンバーが所属する高校・通信制高校・定時制高校・高等専門学校の所在地によって定められた予選大会に参加できること。
 - 【A】 北海道予選: 7月21日(土)
対象都道府県=北海道
 - 【B】 東北予選: 7月22日(日)
対象都道府県=青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県
 - 【C】 北信越予選: 7月22日(日)
対象都道府県=新潟県、富山県、石川県、福井県、長野県
 - 【D】 関東予選: 8月12日(日)
対象都道府県=茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、山梨県、千葉県、東京都、神奈川県
 - 【E】 東海予選: 7月29日(日)
対象都道府県=岐阜県、静岡県、愛知県、三重県
 - 【F】 近畿予選: 8月5日(日)
対象都道府県=大阪府、京都府、兵庫県、奈良県、和歌山県、滋賀県
 - 【G】 中国・四国予選: 7月28日(土)
対象都道府県=鳥取県、島根県、岡山県、山口県、広島県、香川県、愛媛県、徳島県、高知県
 - 【H】 九州予選: 7月28日(土)
対象都道府県=福岡県、長崎県、佐賀県、熊本県、大分県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県
- (10)各大会の受付時間内に、チームメンバー全員が揃った状態で、大会受付にご来場いただけること。
※受付にはチームメンバー全員が揃った状態でお越しください。当日チームメンバーが一人でも欠けた場合は大会に参加することができません。また、当日のチームメンバーの差し替えも認められません。
- (11)大会の出場手続きの際に身分証明書(生年月日が記載されているもの、有効期限内のもの、原本のみ有効、コピーなどは不可)を提示できること。
※有効な身分証明書の種類については「別資料 A」をご確認ください。
- (12)2018年8月23日(木)に東京都内で行われる「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会 リハーサル」に参加できること。
- (13)2018年8月24日(金)から8月25日(土)にかけて東京都内で行われる「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」に参加できること。
- (14)本大会で優勝した場合、2018年8月26日(日)に東京都内で行われるメディア収録に参加できること。

- (15)本大会における全日程において、貴重品の管理は選手本人が行い、運営事務局は一切の責任を負わないことに同意すること。
- (16)日本語で大会運営スタッフや他の選手とコミュニケーションが取れること。
- (17)本大会規約と別途指定する大会進行手順を理解し遵守すること。
- (18)株式会社サイバーエージェント及びそのグループ企業の役員及び従業員（業務委託、アルバイトも含みます）ではないこと。また、応募時点から直近6ヶ月以内に、雇用（アルバイトを含む）、業務委託等契約形態のいかんを問わず、株式会社サイバーエージェントグループの業務に従事していないこと。
- (19)第9弾カードパック「Brigade of the Sky /蒼空の騎士」について、株式会社 Cygames から本カードパックの情報を、書籍執筆などの目的で特別に提供された人物でないこと。ただし、プロモーションなどの目的で本カードパックの情報を提供された際に、提供された情報が24時間以内にプロモーションなどの目的で一般公開された場合は、この限りではない。
- (20)運営事務局に所属していないこと。
- (21)運営事務局より大会出場禁止処分を受けていないこと。
- (22)転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。また、RMT 関連企業に所属していないこと。
- (23)本大会において氏名、年齢、住所などの個人情報を運営事務局に提供し、運営事務局やメディア各社による写真撮影や取材の許可をすること。
- (24)「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」出場者は、運営事務局が準備する衣装を着用すること。
- (25) 選手とその親族を含め、反社会的勢力（暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう）または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。

3 大会形式

「シャドバ甲子園」は、予選大会、予選大会プレーオフ、決勝大会の3部で構成されています。予選大会の成績優秀者が予選大会プレーオフの、予選大会プレーオフの成績優秀者が決勝大会の出場権利を持ちます。

また、予選大会には北海道予選、東北予選、北信越予選、関東予選、東海予選、近畿予選、中国・四国予選、九州予選があり、それぞれ異なる大会です。選手は、いずれか1つの予選大会にしかエントリーできません。

3.1 大会エントリー

- (1)「シャドバ甲子園」のエントリーは、すべてスマートフォン向けアプリケーション「Shadowverse Tournament Navigator」にて行います。
- (2)エントリーの際は事前に、「2 参加資格」を満たしているかご確認ください。
- (3)本大会は、本大会規約の「2 参加資格」を満たす方であれば、誰でも無料で参加できます。
- (4)大会エントリー時には、以下項目の内容の登録が必須となります。
- 【チーム名/チーム名のフリガナ/氏名/氏名のフリガナ/生年月日/ゲーム内の名前/ゲーム内の名前のフリガナ/Shadowverse ユーザー ID/携帯電話番号/メールアドレス/各メンバーの参加フォーマット・席順】
- ※Shadowverse ユーザーID は無料でゲームをダウンロードし、アカウントを登録することで発行できます。
- ※大会エントリー後は、運営事務局からの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更しないようお願いいたします。
- ※運営事務局はゲーム内の名前について変更を要請することができ、選手はその要請に従う必要があります。
- ※エントリー締め切り後の登録情報の変更のご依頼には、一切ご対応できません。入力間違いには十分ご注意ください。
- ※大会エントリーに際し、ご提供頂きました個人情報は、本大会規約で明示する利用目的のみで使用し、当社プライバシーポリシー (<https://www.cygames.co.jp/policy/>) に従い、適切に管理いたします。
- ※氏名、携帯電話番号、メールアドレスは、ご本人様確認、当社とお客様との連絡のために使用いたします。
- (5)チームは、3名1チームで登録し、チーム内で「A席:ローテーション」「B席:2Pick」「C席:ローテーション」の担当を登録する必要があります。登録方法については、大会公式ホームページ内「チーム作成手順」をご参照ください。
- (6)本大会の「ローテーション」フォーマットで行われる試合は、「Shadowverse」内の「大会モード」を使用して行われるため、選手によるカードの優劣はございません。
- (7)エントリーを行ったチームが定員を超えた場合、運営事務局の公平な抽選によって本大会の選手を決定いたします。
- (8)抽選結果には「本当選」「補欠当選」「落選」があります。

(9)「本当選」のチームは、指定の日時に大会受付へお越しいただくことで大会にご参加いただけます。

(10)「補欠当選」のチームは、指定の日時に大会受付へお越しいただくことで、本当選されたチームのうち本大会にご参加されなかった人数分まで、大会にご参加いただけます。ご参加いただけるチームは、本大会開催日当日に補欠当選のチームの中から、運営事務局の抽選によって決定いたします。落選された方は本大会にご参加いただけません。

3.2 試合フォーマット

(1)本大会は、3名1チームのチーム戦で行われます。

(2)A席の選手は「ローテーション (BO3)」、B席の選手は「2Pick (BO1)」、C席の選手は「ローテーション (BO3)」で試合を行い、A席の選手はA席の選手と、B席の選手はB席の選手と、C席の選手はC席の選手と対戦を行います。

※本大会の「ローテーション」で使用可能なカードパックは、以下のとおりです。

【a】第 5 弾カードパック「Wonderland Dreams / ワンダーランド・ドリームズ」

【b】第 6 弾カードパック「Starforged Legends / 星神の伝説」

【c】第 7 弾カードパック「Chronogenesis / 時空転生」

【d】第 8 弾カードパック「Dawnbreak, Nightedge / 起源の光、終焉の闇」

【e】第 9 弾カードパック「Brigade of the Sky / 蒼空の騎士」

また、上記に記載するカードの他、ベーシックカード(初期付与カード、ストーリークリア報酬カード、ツインプリズナー・フラム、ツインプリズナー・グラス)が使用可能です。

3.3 大会モード

(1)「大会モード」は、本大会の選手が無料で使用できる「Shadowverse」の機能です。「大会モード」の詳細につきましては、運営事務局より各選手に連絡をいたします。

(2)「大会モード」は、フォーマット「ローテーション」で使用できるカードを、すべての選手が使用できます。

※プレミアムカード、コラボレーションカードは除きます。

3.4 棄権

(1)本大会では、各予選大会プレーオフ開始時点まで、任意のタイミングで棄権することができます。棄権を行った場合、それ以降の本大会の参加資格が失われます。

(2)賞品は各日程の最終順位に応じてお渡しいたしますので、最終順位が確定する前に棄権した場合、賞品がお渡しされない可能性があります。各予選大会プレーオフに進出し、各予選大会プレーオフ開始前に棄権を行った選手は、各予選大会プレーオフ1回戦敗退と同等の賞品を得ることができます。

(3)各予選大会プレーオフ開始以降に棄権を行った場合、その時点で獲得していた賞品を受け取ることができない可能性があります。ただし、棄権の理由がやむを得ない事情であり、かつ事前に予測することが難しいものと運営事務局が判断した場合、この限りではありません。

4 予選大会

文中の「試合」は、各選手がトーナメントの1つのラウンドの勝敗を決するために行われる複数のバトルの集合を指します。

3名中2名以上の選手が試合に勝利した側のチームが、そのラウンドの勝利チームとなります。

4.1 トーナメント方式

(1)スイスドロー方式で行います。

※スイスドロー方式とは、ラウンドが終わるごとに各チームの試合結果を集計し、成績に近いチーム同士が次のラウンドで対戦するトーナメント方式です。

(2)予選大会を終え、全勝、および1敗の成績を残したチームが、予選大会プレーオフの出場権を獲得します。

(3)大会参加チーム数によって不戦勝が発生することがあります。

4.2 予選大会の回戦数

各予選大会の回戦数は、参加チーム数によって以下の通りに決定されます。

【a】 決勝大会進出チーム数が「1」の予選大会

(※北海道予選、東北予選、北信越予選、中国・四国予選、九州予選)

参加チーム数	予選大会の回戦数
2~8	3
9~16	4
17~32	5
33~64	6
65~128	7
129以上	運営事務局によって、参加者へ別途大会形式の発表が行われます。

【b】 決勝大会進出チーム数が「2」の予選大会

(※東海予選)

参加チーム数	予選大会の回戦数
2~16	3
17~32	4
33~64	5
65~128	6
129~256	7
257以上	運営事務局によって、参加者へ別途大会形式の発表が行われます。

【c】 決勝大会進出チーム数が「3」の予選大会

(※近畿予選)

参加チーム数	予選大会の回戦数
2~24	3
25~48	4
49~96	5
97~192	6
193~384	7
385以上	運営事務局によって、参加者へ別途大会形式の発表が行われます。

【d】 決勝大会進出チーム数が「6」の予選大会

(※関東予選)

参加チーム数	予選大会の回戦数
2~48	3
49~96	4
97~192	5
193~384	6
385~768	7
768以上	運営事務局によって、参加者へ別途大会形式の発表が行われます。

4.3 試合方式

- (1)チーム内の各選手は「ローテーション(A席)」「2Pick(B席)」「ローテーション(C席)」を担当し、それぞれが対戦相手のチームの「ローテーション(A席)」「2Pick(B席)」「ローテーション(C席)」のうち同じフォーマット、席順の担当となっている選手と戦います。
- (2)3名中、2名以上が試合に勝利したチームが、そのラウンドの勝利チームとなります。
- (3)担当するフォーマットや席順は大会中に変更できません。
- (4)「ローテーション」を担当する選手は、運営事務局が指定する方法で事前登録した2つのデッキのみを使用します。
- (5)登録するデッキはそれぞれ異なるクラスである必要があり、同じチームの自分以外の選手とも異なるクラスを使用する必要があります。(例:A席の選手が「エルフ」と「ロイヤル」の2クラスを使用した場合、C席の選手は「エルフ」と「ロイヤル」を使用することは出来ません。)
- (6)「ローテーション」の試合は、それぞれ最大3バトルのBO3(Best of 3)で行われ、先に2バトル勝利した選手が試合に勝利します。
- (7)「ローテーション」の試合は、1バトル目では、お互いの選手が自分の2つのデッキの中から好きなデッキを選択し、バトルを開始します。
- (8)2バトル目以降、既に勝利しているデッキは同じ試合で再び使用できません。
※例:「エルフ」と「ロイヤル」の2デッキを用意し、1バトル目を「エルフ」で勝利した場合、それ以降のバトルで「エルフ」は使用できません。
- (9)2Pickの試合は最大1バトルのBO1(Best of 1)で行われます。
- (10)「2Pick」は、試合ごとにデッキ作成を行い、そのデッキで1バトルを行います。
- (11)「2Pick」のデッキ作成時間は8分間です。デッキ作成は各ラウンドにおいて「2Pick」担当選手全員で一斉に行い、運営事務局から適宜経過時間をアナウンスいたします。デッキ作成開始から8分が経過してもデッキ作成が完了していない場合、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (12)それぞれのバトルにおける「先攻」「後攻」は、ランダムに決定されます。
- (13)「ローテーション」「2Pick」それぞれの試合は、運営事務局の指示に従い同時に開始してください。(運営事務局から、特別に指示があった場合を除く)
- (14)試合中、チームメンバー同士の会話は可能ですが、必ず、端末・ゲームの操作はご自身で行ってください。自分以外の端末に触れる行為は禁止行為となり、違反があった場合はペナルティの対象となる可能性があります。
- (15)当日の参加チーム数により、不戦勝となる試合が発生する場合があります。

5 予選大会プレーオフ

文中の「試合」は、各選手がトーナメントの1つのラウンドの勝敗を決するために行われる複数のバトルの集合を指します。3名中2名以上の選手が試合に勝利した側のチームが、そのラウンドの勝利チームとなります。

5.1 トーナメント方式

- (1)北海道予選、東北予選、北信越予選、中国・四国予選、九州予選では、「予選大会プレーオフ」に進出したチームを1つのグループとして扱い、シングルエリミネーション3回戦で行います。
- (2)東海予選では、「予選大会プレーオフ」に進出したチームを2つのグループに分け、各グループによるシングルエリミネーション3回戦で行います。
- (3)近畿予選では、「予選大会プレーオフ」に進出したチームを3つのグループに分け、各グループによるシングルエリミネーション3回戦で行います。
- (4)関東予選では、「予選大会プレーオフ」に進出したチームを6つのグループに分け、各グループによるシングルエリミネーション3回戦で行います。
- (5)それぞれのグループ優勝者各1チーム(計16チーム)が、2018年8月24日(金)から8月25日(土)にかけて東京都内で開催される「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」の出場権を獲得します。
- (6)シングルエリミネーションとは、チームがラウンドで負けたらトーナメントから除外されるトーナメント方式です。

- (7)選手には大会の成績に応じて、別途規定の賞品が授与されます。
- (8)予選大会の成績が上位のチームは、プレーオフ1回戦の不戦勝を得る可能性があります。不戦勝が与えられるチームの数は、プレーオフの進出者数によって決定されます。
- (9)予選大会で勝利したラウンドの数が同じチーム間の順位は、予選大会で対戦した相手チームの平均ラウンド勝率が高いチームを上位とします。対戦相手チームの平均ラウンド勝率が同じ場合、予選大会の試合勝率が高いチームを上位とします。予選大会の試合勝率も同じ場合、予選大会で対戦した相手チームの平均試合勝率が高いチームを上位とします。これらの3つの要素が全て同じ場合、くじ引きによって順位を決定します。
- (10)試合勝率を計算する際、不戦勝となったラウンドは3勝0敗として計算します。
- (11)「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」の出場権を獲得した参加チーム(以下、参加チームA)が、大会失格処分を下される、出場を辞退するなど、出場が不可能になった場合、「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」の出場権は、予選大会プレーオフ決勝戦で参加チームA と対戦した参加チーム(以下、参加チームB)に繰り下がります。その場合、参加チームB には予選大会プレーオフ決勝進出選手に授与される賞品は授与されません。
- (12)「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」の出場権が繰り下がった時点で、「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」のトーナメント組み合わせが決定していた場合、参加チームBは参加チームA と同じトーナメント組み合わせに入ります。そのため、トーナメント組み合わせ抽選後であっても、トーナメント組み合わせの再抽選は行いません。トーナメント組み合わせがまだ決定していないならば、トーナメント組み合わせ抽選は参加チームBを含んで実施します。
- (13) 参加チームBの出場が不可能になった場合、予選大会プレーオフ準決勝で参加チームAが対戦した参加チーム(以下、参加チームC)に出場権が繰り下がります。参加チームCの出場が不可能になった場合、「全国高校生シャドバ甲子園2018 決勝大会」で参加チームCと対戦する参加チームは1回戦不戦勝となります。トーナメント組み合わせがまだ決定していないならば、トーナメント組み合わせ抽選は参加チームC を含んで実施します。

5.2 試合形式

- (1)各選手は、予選大会と同じ席順を担当します。
- (2)「ローテーション」を担当する選手は、予選大会と同一のデッキを使用します。
- (3)チーム内の各選手は「ローテーション(A席)」「2Pick(B席)」「ローテーション(C席)」を担当し、それぞれが対戦相手のチームの「ローテーション(A席)」「2Pick(B席)」「ローテーション(C席)」のうち同じ項目、席順の担当となっている選手と戦います。
- (4)3名中、2名以上が試合に勝利したチームが、そのラウンドの勝利チームとなります。
- (5)担当するフォーマットや席順は大会中に変更できません。
- (6)「ローテーション」を担当する選手は、それぞれのフォーマットで2つのデッキを事前にご用意ください。
- (7)登録するデッキはそれぞれ異なるクラスである必要があり、同じチームの自分以外の選手とも異なるクラスを使用する必要があります。(例:A席 の選手が「エルフ」と「ロイヤル」の2 クラスを使用した場合、C席の選手は「エルフ」と「ロイヤル」を使用することは出来ません。)
- (8)「ローテーション」の試合は、それぞれ最大3バトルの BO3(Best of 3)で行われ、先に2バトル勝利した選手が試合に勝利します。
- (9)「ローテーション」の試合は、1バトル目では、お互いの選手が自分の2 つのデッキの中から好きなデッキを選択し、バトルを開始します。
- (10)2バトル目以降、既に勝利しているデッキは同じ試合で再び使用できません。
※例:「エルフ」と「ロイヤル」の 2 デッキを用意し、1 バトル目を「エルフ」で勝利した場合、それ以降のバトルで「エルフ」は使用できません。
- (11)2Pickの試合は最大1バトルのBO1(Best of 1)で行われます。
- (12)「2Pick」は、試合ごとにデッキ作成を行い、そのデッキで1バトルを行います。
- (13)「2Pick」のデッキ作成時間は8分間です。デッキ作成は各ラウンドにおいて「2Pick」担当選手全員で一斉に行い、運営事務局から適宜経過時間をアナウンスいたします。デッキ作成開始から8分が経過してもデッキ作成が完了していない場合、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (14)それぞれのバトルにおける「先攻」「後攻」は、ランダムに決定されます。
- (15)「ローテーション」「2Pick」それぞれの試合は、運営事務局の指示に従い同時に開始してください。(運営事務局から、特別に指示があった場合を除く)
- (16)試合中、チームメンバー同士の会話は可能ですが、必ず、端末・ゲームの操作はご自身で行ってください。自分以外の端末に触れる行為は禁止行為となり、違反があった場合はペナルティの対象となる可能性があります。

6 決勝大会

文中の「試合」は、各選手がトーナメントの1つのラウンドの勝敗を決するために行われる複数のバトルの集合を指します。3名中2名以上の選手が試合に勝利した側のチームが、そのラウンドの勝利チームとなります。

6.1 トーナメント方式

- (1) シングルエリミネーション方式3回戦で行います。
- (2) シングルエリミネーションとは、選手が1つの試合に負けたらトーナメントから除外されるトーナメント方式です。
- (3) 選手には大会の成績に応じて、別途規定の賞品が授与されます。

6.2 試合形式

- (1)各選手は、予選大会・プレーオフと同じ席順を担当します。
- (2)チーム内の各選手は「ローテーション(A席)」「2Pick(B席)」「ローテーション(C席)」を担当し、それぞれが対戦相手のチームの「ローテーション(A席)」「2Pick(B席)」「ローテーション(C席)」のうち同じ項目、席順の担当となっている選手と戦います。
- (3)3名中、2名以上が試合に勝利したチームが、そのラウンドの勝利チームとなります。
- (4)担当するフォーマットや席順は大会中に変更できません。
- (5)「ローテーション」を担当する選手は、運営事務局が指定する方法で事前登録した2つのデッキのみを使用します。
- (6)登録するデッキはそれぞれ異なるクラスである必要があり、同じチームの自分以外の選手とも異なるクラスを使用する必要があります。(例:A席の選手が「エルフ」と「ロイヤル」の2クラスを使用した場合、C席の選手は「エルフ」と「ロイヤル」を使用することは出来ません。)
- (7)「ローテーション」の試合は、それぞれ最大3バトルのBO3(Best of 3)で行われ、先に2バトル勝利した選手が試合に勝利します。
- (8)「ローテーション」の試合は、1バトル目では、お互いの選手が自分の2つのデッキの中から好きなデッキを選択し、バトルを開始します。
- (9)2バトル目以降、既に勝利しているデッキは同じ試合で再び使用できません。
※例:「エルフ」と「ロイヤル」の2デッキを用意し、1バトル目を「エルフ」で勝利した場合、それ以降のバトルで「エルフ」は使用できません。
- (10)2Pickの試合は最大1バトルのBO1(Best of 1)で行われます。
- (11)「2Pick」は、試合ごとにデッキ作成を行い、そのデッキで1バトルを行います。
- (12)「2Pick」のデッキ作成時間は8分間です。デッキ作成は各ラウンドにおいて「2Pick」担当選手全員で一斉に行い、運営事務局から適宜経過時間をアナウンスいたします。デッキ作成開始から8分が経過してもデッキ作成が完了していない場合、ペナルティの対象となる可能性があります。
- (13)それぞれのバトルにおける「先攻」「後攻」は、ランダムに決定されます。
- (14)「ローテーション」「2Pick」それぞれの試合は、運営事務局の指示に従い同時に開始してください。(運営事務局から、特別に指示があった場合を除く)
- (15)試合中、チームメンバー同士の会話は可能ですが、必ず、端末・ゲームの操作はご自身で行ってください。自分以外の端末に触れる行為は禁止行為となり、違反があった場合はペナルティの対象となる可能性があります。
- (16)当日の参加チーム数により、不戦勝となる試合が発生する場合があります。

6.3 大会の副賞について

- (1)本大会において1位から8位までの成績を残したチームの選手には、次回「RAGE」Day2シード権が与えられます。
- (2)本大会において9位から16位までの成績を残したチームの選手には、次回「RAGE」Day1出場権が与えられます。
※次回「RAGE」への参加に際しては、次回「RAGE」の参加資格を満たしている必要があります。詳細については、後日に発表される次回「RAGE」の大会規約をご確認ください。

7 大会の進行について

本大会の進行について定めています。

7.1 デッキの事前登録

(1)「ローテーション」担当として参加する選手は、運営事務局より別途指定された方法で、大会で使用するデッキを事前登録している必要があります。

※デッキ登録が正しく行われていなかった選手・チームは、大会に参加することができません。

(2) デッキの事前登録期間や方法については、運営事務局より各選手にご連絡いたします。

7.2 集合

(1)「シャドバ甲子園」に参加する選手は、運営事務局が指定する時間までに、指定の場所に集合してください。

※指定する時間までに、指定の場所に集合しなかった場合、大会への参加はできません。

(2)公共交通機関に遅延があった場合、運営事務局の判断により受付時間を延長する場合があります。

(3)大会日程およびタイムテーブルに関しては、選手による変更は受け付けません。

(4)大会運営上の理由からやむを得ない場合、運営事務局の判断で大会日程およびタイムテーブルを変更することがあります。

(5)各試合の開始時間から5分以内に指定された席についていなかった場合、その試合を不戦敗として処理すると同時に、次の試合までに選手側から申告がない場合は大会を棄権したものと扱います。

7.3 試合中のトラブル

(1)試合中に通信の切断や端末の動作不良などにより、バトルの続行が不可能になった場合、各選手はただちにトラブル発生時の画面のスクリーンショットを撮影したうえで、運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。

(2)試合中にトラブルが起こった際、選手はどのような内容でも、ただちに運営事務局にその旨を申告し、判断を仰ぐ責任があります。ただちに運営事務局にその旨を申告しなかった場合、運営事務局による裁定が行われない可能性や、ペナルティの対象となる可能性があります。

(3)運営事務局は、試合の続行が不可能になった旨の申告を受けた場合、選手に対する聞き取り、スクリーンショットおよび端末画面の確認、サーバーログの調査などを行い、バトルの続行が不可能になった原因となる端末を使用していたと運営事務局が認める選手に対し、バトルの敗北の裁定を下す場合があります。

(4)選手は、試合を行う上において使用する機材・通信環境についての全ての責任を持つものとします。試合中の予期せぬ不具合やトラブルが起きた場合、運営事務局は調査を行い、ペナルティの発効や「再試合」などの裁定を行います。

(5)選手は運営事務局の裁定について異議を述べないものとします。

(6)運営事務局への申告をせずに試合を再開、もしくはルームを解散した場合、ペナルティが与えられる場合があります。

7.4 試合結果の報告

(1)試合終了後、両チームのリーダーはスマートフォン向けアプリケーション「Shadowverse Tournament Navigator」を操作して試合結果の報告を行う義務があります。

(2)運営事務局は、各チームのリーダーによって行われる試合結果の報告内容をもとに大会を進行いたします。

8 対戦環境

「シャドバ甲子園」での対戦環境について定めています。

8.1 端末

(1)本大会は、「Shadowverse」(日本語版)がインストールされた端末(スマートフォン・ノートパソコンなど)を各選手にご持参いただき、各選手はご自身の端末で試合を行います。

(2)各選手は、自身が使用する端末の通信環境や電源状況に関する責任を持ちます。

※会場内に充電ブースの用意はありますが、数には限りがあります。必要に応じて、ご自身でモバイルバッテリーなどのご用意をお願いいたします。

8.2 クライアント

「Shadowverse」(日本語版)の最新バージョンを使用して試合を行います。

8.3 アカウント

各選手は、スマートフォン向けアプリケーション「Shadowverse Tournament Navigator」にて登録したご自身のアカウントを使用して試合を行います。

9 配信

(1)本大会では、全てのバトルの全ての内容が、運営事務局によってストリーミング放送される可能性があります。

(2)全ての選手は、大会で行われるバトルの、全ての内容がストリーミング放送されることに同意したものとします。

(3)ストリーミング放送が行われる試合は、運営事務局が用意する機材を使用して行われる場合があります。その際、ゲーム上の設定は運営事務局によって指定させていただきます。

10 禁止事項

選手は以下の行為を行ってはなりません。

(1)本大会規約に反すること。

(2)大会受付時間に遅れること。

(3)入賞品の副賞が授与される場合は、授与された副賞を転売サイト等で転売を行うこと。また、副賞を受け取る権利を譲渡すること。

(4)大会運営に関する情報を、許可無く外部へ公開すること。

(5)参加時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。

(6)同一の人物が複数回、大会への応募を行うこと。

(7)大会への参加権を他者に譲渡すること。

(8)定められた時間に、定められた場所に集合しないこと。

(9)大会開始後に運営事務局に無断で大会を棄権し、離脱すること。

(10)大会運営スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと。また、大会進行、運営を意図的に妨害すること。

(11)大会運営スタッフの大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。

(12)クライアントを強制終了するなど、故意にバトルを続行不可能にすること。

(13)「2Pick」でルーム作成後、試合が終わる前に、運営事務局に無断でルームを解散すること。

(14)運営事務局に無断で試合用のルームから退出すること。

(15)自分自身以外の端末に触れ、ゲームの操作を行うこと。

(16)試合相手や他の選手へ賞品を分配する、もしくはその約束を打診すること。

(17)意図的に敗北するよう他の選手に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。

(18)バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。

(19)試合中、自身のチームメンバー・対戦相手・対戦相手のチームメンバー・大会運営スタッフ以外の者と、運営事務局に無断でコミュニケーションをとったり、試合の助言を受けたりすること。

(20)対戦相手ではない、試合中の他チームの選手に、みだりに話しかけること。

(21)大会運営スタッフの許可なく試合中にメモを取るなど、試合に関する記録を取ること。

(22)試合中に大会運営スタッフの許可なく席を立つこと。

(23)試合中、「Shadowverse」「Shadowverse Tournament Navigator」以外のアプリケーションを起動して情報を閲覧したり、試合に必要な機材以外の電子機器(スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット PC など)を操作したりすること。

- (24)クライアントの脆弱性や不具合を意図的に利用すること。
- (25)運営事務局が用意した機材に、無断でアプリケーションをインストールすること。
- (26)公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切なゲーム内の名前を使用すること。
- (27)大会会場内外や SNS など、「シャドバ甲子園」や「Shadowverse」の信用を失わせるような言動、他の選手に対する暴言やハラスメント行為、暴力、他の選手を煽るなどの非紳士的行為を行うこと、その他各種法令に反する行為を行うこと。
- (28)顔や身元を隠す服装や、公序良俗に反する格好で大会会場に入ること。
- (29)株式会社 Cygames が定める、Shadowverse の利用規約に違反すること。
【Shadowverse 利用規約】※ <https://shadowverse.jp/terms.php>
- (30)本大会に関して賭博を行うこと。
- (31)反社会的勢力と関係すること。
- (32)以下の物やサービスを販売、あるいは提供している者とスポンサー契約を結ぶこと、または以下の物やサービスを宣伝すること。方法は限定せず、発言の他、ゲーム内の名前を利用するものや、宣伝となるような服装を着用して出場することも対象とする。
- ① ポルノ、たばこ、アルコール、賭博、不法なデジタルコンテンツその他日本国内で販売が禁止されている物やサービス
 - ②「Shadowverse」その他株式会社 Cygames のゲームの利用規約に違反するサービス
 - ③「Shadowverse」その他株式会社Cygamesの事業と競合する物やサービス
- ※運営事務局の事前承諾がある場合は、この限りではありません。

11 ペナルティ

- (1)選手が本大会規約に違反したと運営事務局が認めた場合、違反した選手にペナルティを与えます。
- (2)大会受付時間内に受付を行わなかった選手は、いかなる理由があっても大会に参加することはできません。
- (3)与えるペナルティは軽いものから順に警告、バトルの敗北、試合の敗北、大会の失格があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営事務局が決定します。
- (4)同一の人物が繰り返し大会規約に違反した場合、より重いペナルティが与えられます。
- (5)運営事務局は与えたペナルティを、「シャドバ甲子園」公式ウェブサイト上などで公表できるものとします。
- (6)ペナルティによって大会失格処分が下された場合、賞品や副賞の獲得資格は剥奪されます。
- (7)選手が本大会規約に違反したことによって、運営事務局、株式会社Cygamesに損害を与えた場合には、当該選手に対して、損害賠償請求等の法的請求をする場合があります。
- (8)選手が1人でも試合を行えない場合、その選手が所属するチームは失格となります。

12 一般

12.1 免責事項

- (1)ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期・中断する場合があります。運営事務局の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品や交通費、支援の支払いを行わない場合があります。また不可抗力時、運営事務局は選手に対してその責任を負わず、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。
- (2)選手同士のトラブルや、選手が本大会規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、運営事務局は、運営事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。

12.2 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

- (1) エントリーに際して、提供された選手の個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用いたします。
- (2)選手は、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報が、運営事務局および大会関係者が作成する

ウェブサイト、大会関連の広報物、報道並びに情報メディアにおいて今年度並びに、来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して運営事務局および大会関係者が制作する印刷物・ビデオ並びに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。

13 規約の変更

(1)運営事務局は、予告なく本大会規約を変更する権利を有します。

(2)本大会規約が変更される際は「シャドバ甲子園」ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

14 お問い合わせ先

<https://shadowverse.jp/contact/>

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00 ~ 18:00 となります。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。

※土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付となります。

※お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。問い合わせ状況によりご返信にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

15 変更履歴

2018年6月8日、初版発行

2018年6月26日、第2版発行

2018年7月4日、第3版発行

別資料 A

大会開催日に有効な物のみが、身分証明書として認められます。大会当日に有効ではないものについては、いかなる理由をもっても身分証明書としては認められません。

【本大会において身分証明書として認められるもの】

- ・学生証
- ・通学証明書

※上記のリストにないもので、本大会の身分証明書として使用できるかどうかご不明なものにつきましては、運営事務局 (<https://shadowverse.jp/contact/>)にお問い合わせください。