



---

## 「シャドバ甲子園 2020」 大会規約

---

- |                |              |
|----------------|--------------|
| 1 はじめに         | 10 配信        |
| 2 参加資格         | 11 禁止事項      |
| 3 大会形式         | 12 ペナルティ     |
| 4 予選大会         | 13 一般        |
| 5 予選大会プレーオフ    | 14 準拠法及び裁判管轄 |
| 6 決勝大会進出チーム決定戦 | 15 規約の変更     |
| 7 決勝大会         | 16 お問い合わせ先   |
| 8 大会の進行について    | 17 変更履歴      |
| 9 対戦環境         |              |

## 1 はじめに

「シャドバ甲子園 2020」（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) 「シャドバ甲子園」公式ホームページ (<https://shadowverse-koshien.jp>) から参加申し込み（以下、「エントリー」といいます）を行い、参加資格を得ていること。
- (3) 有効な「シャドバ甲子園」エントリーサイトのアカウントを所有し、Shadowverse で使用しているゲーム内名前とゲーム ID を正しく登録していること。
- (4) ボイスチャットアプリ Discord が利用でき、Discord 上で運営事務局からの連絡に応答できること。
- (5) 日本在住の中学生・高校生・通信制高校生・定時制高校生・高等専門学校生、もしくは中高一貫校生（及び、それに準ずる教育機関の生徒）であること。

※大会規約の条件を満たしているか不明な点がある場合、下記の「シャドバ甲子園」お問合せ先にお問合せください。

- (6) 生年月日が 2002 年 4 月 2 日～2008 年 4 月 1 日であること。
- (7) 3 名 1 チームで参加すること。
- (8) チームメンバー全員が同じ学校に在籍していること。

※中学生と高校生の混合チームを組むことは出来ません。

- (9) 中高一貫校、及びそれに準ずる教育機関の場合、チームメンバーが中学生の学年「2005 年 4 月 2 日～2008 年 4 月 1 日生まれ」もしくは、高校生の学年「2002 年 4 月 2 日～2005 年 4 月 1 日生まれ」で統一されていること。
- (10) 運営事務局が指定した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、エントリー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。

※参加には保護者（※親権者などの法定代理人）の承諾が必須であり、参加同意書には、保護者の署名捺印が必須となります。

- (11) 2020 年 6 月 13 日（土）から 2020 年 9 月 22 日（祝・火）の期間中、運営事務局からの連絡を受け取れること。
  - (12) 次の予選大会のうち、選手自身が参加を希望したいいずれかの大会に出場できること
- [A] 7 月予選 グループ A：7 月 25 日（土）
- [B] 7 月予選 グループ B：7 月 26 日（日）
- [C] 8 月予選 グループ A：8 月 8 日（土）
- [D] 8 月予選 グループ B：8 月 9 日（日）

- (13) 各大会の開催日当日、運営事務局が指定する時間内にチームメンバー全員が揃った状態で、チェックインを完了すること。

※開催日当日のチェックインにおいて、チームメンバーが一人でも欠けた場合はチーム全員が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。

- (14) エントリーの際に、学生証もしくは通学証明書（生年月日が記載されているもの、有効期限内のもの）を提示できること。

※有効な学生証もしくは通学証明書を所持していない場合（例：新型コロナウイルスによる影響で新年度になってから学校が開校されていないため、学生証や通学証明書を所持していない）、下記の「シャドバ甲子園」お問合せ先にお問合せください。

- (15) 7 月予選において好成績を残し、7 月予選決勝大会進出チーム決定戦に進出した場合、2020 年 8 月 2 日（日）に行われる 7 月予選決勝大会進出チーム決定戦に参加できること。
- (16) 8 月予選において好成績を残し、8 月予選決勝大会進出チーム決定戦に進出した場合、2020 年 8 月 16 日（日）に行われる 8 月予選決勝大会進出チーム決定戦に参加できること。
- (17) 7 月予選決勝大会進出チーム決定戦、8 月予選決勝大会進出チーム決定戦において好成績を残し、決勝大会

に進出した場合、2020年8月～9月にかけて行われるスチール・ムービー撮影会に参加できること。

(18) 2020年9月20日(日)に東京都内で行われる「シャドバ甲子園 2020 決勝大会 リハーサル」に参加できること。

(19) 2020年9月21日(祝・月)に東京都内で行われる「シャドバ甲子園 2020 決勝大会」に参加できること。

(20) 「シャドバ甲子園 2020 決勝大会」で優勝した場合、2020年9月22日(祝・火)に東京都内で行われるメディア取材収録に参加できること。

(21) 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。

(22) 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。

(23) 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。

(24) シャドバ甲子園開催期間中、及び、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。

(25) 直近にリリースされたカードパックおよびアディショナルカードについて、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。

(26) 運営事務局に所属していないこと。

(27) 運営事務局より大会出場禁止処分を受けていないこと。

(28) 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。

(29) 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。

※ゲーム内の名前、所属学校名、プロフィール、プレイヤー写真、プレイヤーが写り込んだ本大会画像や本大会動画などは、Shadowverse 公式サイト、Shadowverse 公式 SNS (facebook、Twitter)、各種情報媒体で公開されることがあります。

(30) 「シャドバ甲子園 2020 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。

(31) 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、決勝大会進出チーム決定戦、決勝大会の4部で構成されており、予選大会、予選大会プレーオフ、決勝大会進出チーム決定戦はオンラインで、決勝大会は大会会場にて実施されます。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進出チーム決定戦の、決勝大会進出チーム決定戦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7月予選グループA、7月予選グループB、8月予選グループA、8月予選グループBがあり、それぞれ異なる大会です。

各選手は、7月予選グループAと7月予選グループBの両方にエントリーすることは出来ません。

同様に、8月予選グループAと8月予選グループBの両方にエントリーすることも出来ません。

※例：7月予選グループAと8月予選グループBの両方にエントリーしたり、7月予選グループBと8月予選グループAの両方にエントリーしたりすることは可能です。

#### 3.1 大会エントリー

(1) 「シャドバ甲子園」のエントリーは、「シャドバ甲子園」公式ホームページ (<https://shadowverse-koshien.jp>)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 / 在学する学校名 / 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「Match A:ローテーション (BO1)」「Match B:ローテーション (BO1)」「Match C:ローテーション (BO1)」の担当を登録する必要があります。登録方法については、「シャドバ甲子園」公式ホームページより「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、運営事務局が指定した日時にチェックインを行う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、運営事務局が指定した日時・方法でチェックインを行うことで、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) Match A の選手は「ローテーション (BO1)」、Match B の選手は「ローテーション (BO1)」、Match C の選手は「ローテーション (BO1)」で試合を行い、Match A の選手は Match A の選手と、Match B の選手は Match B と、Match C の選手は Match C 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 13 弾カードパック「Rebirth of Glory / リバース・オブ・グロリー」

【b】第 14 弾カードパック「森羅咆哮」

【c】第 15 弾カードパック「Ultimate Colosseum / アルティメットコロシウム」

【d】第 16 弾カードパック「ナテラ崩壊」

【e】第 17 弾カードパック「Fortune's Hand/ 運命の神々」

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、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) 賞品は各予選大会の最終成績に応じてお渡しいたします。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。
- (2) 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。
- (3) 予選大会を終え、ラウンドで全勝、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。
- (4) 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。
- (5) ラウンドで3回敗北したチームは、棄権となります。
- (6) 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。

### 4.2 予選大会の回戦数

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
129~224	8
225~384	9
385~736	10
737以上	イベント当日、運営事務局により適切な回戦数が参加者にアナウンスされます。

※最終成績が全勝および1敗のチームが予選大会プレーオフに進出いたします。

### 4.3 試合方式

- (1) チーム内の各選手は「ローテーション (BO1) <Match A>」「ローテーション (BO1) <Match B>」「ローテーション (BO1) <Match C>」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 (BO1) <Match A>」「ローテーション (BO1) <Match B>」「ローテーション (BO1) <Match C>」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デッキを使用します。
- (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：Match A の選手が「エルフ」クラスを使用した場合、Match B と Match C を担当する選手は「エルフ」クラス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 1 バトルの BO1 (Best of 1) で行われ、バトルに勝利した選手が試合に勝利します。
- (7) 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。
- (8) 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）
- (9) 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。

※試合中、チームメンバー以外との会話・コミュニケーションはアドバイス行為になる可能性があるため、ルールでは認められていません。

## 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 トーナメント形式

- (1) シングルエリミネーション方式で行います。
- (2) シングルエリミネーションとは、ラウンドで敗北したチームがトーナメントから除外されるトーナメント方式です。
- (3) シングルエリミネーションの回戦数は、「予選大会プレーオフ」の進出者数によって決定されます。
- (4) 大会参加人数によって不戦勝が発生することがあります。
- (5) 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。

### 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 (BO1) <Match A>」「ローテーション (BO1) <Match B>」「ローテーション (BO1) <Match C>」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 (BO1) <Match A>」「ローテーション (BO1) <Match B>」「ローテーション (BO1) <Match C>」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。
- (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、運営事務局が指定する方法で事前登録したデッキを使用します。
- (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：Match A の選手が「エルフ」クラスを使用した場合、Match B と Match C を担当する選手は「エルフ」クラス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 1 バトルの BO1 (Best of 1) で行われ、バトルに勝利した選手が試合に勝利します。
- (9) 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。
- (10) 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)

(11) 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。

※試合中、チームメンバー以外との会話・コミュニケーションはアドバイス行為になる可能性があるため、ルールでは認められていません。

## 6 決勝大会進出チーム決定戦

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 トーナメント形式

- (1) シングルエリミネーション方式で行います。
- (2) シングルエリミネーションとは、ラウンドで敗北したチームがトーナメントから除外されるトーナメント方式です。
- (3) 大会参加人数によって不戦勝が発生することがあります。
- (4) 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 / 予選大会プレーオフ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、運営事務局が指定する方法で事前登録したデッキを使用します。  
※各選手は試合に際して改めてデッキ登録を行い、予選大会と違うクラス / デッキを登録することも、同じクラス / デッキを登録することも可能です。
- (3) チーム内の各選手は「ローテーション (BO1) <Match A>」「ローテーション (BO1) <Match B>」「ローテーション (BO1) <Match C>」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 (BO1) <Match A>」「ローテーション (BO1) <Match B>」「ローテーション (BO1) <Match C>」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。
- (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) 担当する席順は大会中に変更できません。
- (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: Match A の選手が「エルフ」クラスを使用した場合、Match B と Match C を担当する選手は「エルフ」クラス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1バトルのBO1 (Best of 1) で行われ、バトルに勝利した選手が試合に勝利します。
- (8) 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。
- (9) 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)
- (10) バトルを行う選手はチームメイトと会話やコミュニケーションを行うことは出来ません。

※同様に、試合中はチームメンバー以外との会話・コミュニケーションについても、アドバイス行為にあたる可能性があるため、ルールでは認められていません。

## 7 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。

## 7.1 トーナメント方式

- (1) シングルエリミネーション方式 2 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。

## 7.2 試合形式

- (1) 3 人の選手が合計最大 5 試合、下記表の順番で試合を行います。そのうち 3 試合以上勝利したチームがラウンドに勝利します。

※ラウンドの勝敗に決着が付いた場合、「第 4 試合」「第 5 試合」は実施されません。

試合順	試合形式	試合開始前の作戦タイム
第1試合	ローテーション (BO1)	2分
第2試合	ローテーション (BO1)	2分
第3試合	ローテーション (BO1)	2分
第4試合	ローテーション (BO1)	2分
第5試合	ローテーション (BO1)	2分

- (2) 各チームは、運営事務局が別途指定する手順に従って、決勝大会で使用するデッキを事前に 8 個 (8 クラス / 各クラス 1 個) 登録します。
- (3) 各参加チームが事前に登録したデッキの内容については、大会当日の大会開始前に、運営事務局より各参加チームに情報が公開されます。
- (4) 各試合は、直前に行われる作戦タイムにて出場する選手、使用するデッキを審判に申告して実施します。
- (5) 第 1 試合は、チームメンバーから任意の選手が、事前に登録した 8 個のデッキの中から 1 個を選択して試合を行います。
- (6) 第 2 試合は、第 1 試合とは異なる選手が出場し、事前に登録した 8 個のデッキの中から第 1 試合に使用していないデッキ 1 個を選択して試合を行います。
- (7) 第 3 試合は、第 1 試合・第 2 試合とは異なる選手が出場し、事前に登録した 8 個のデッキの中から第 1 試合・第 2 試合で使用していないデッキ 1 個を選択して試合を行います。
- (8) 第 4 試合は、チームメンバーから任意の選手が、事前に登録した 8 個のデッキの中から第 1 試合・第 2 試合・第 3 試合で使用していないデッキ 1 個を選択して試合を行います。
- (9) 第 5 試合は、第 4 試合とは異なる選手が出場し、事前に登録した 8 個のデッキの中から第 1 試合・第 2 試合・第 3 試合・第 4 試合で使用していないデッキ 1 個を選択して試合を行います。
- (10) 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。
- (11) 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)
- (12) 試合中、バトルを行う選手はチームメイトと会話やコミュニケーションを行うことは出来ません。

※同様に、試合中はチームメンバー以外との会話・コミュニケーションについても、アドバイス行為にあたる可能性があるため、ルールでは認められていません。

※試合中、バトルを行っていないチームメンバー同士は会話やコミュニケーションを行うことが可能です。

※チームメンバー全体での会話やコミュニケーションは、各試合開始前の作戦タイムにて行うことが出来ます。

## 7.3 大会の副賞について

- (1) 本大会において「決勝大会進出」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) 本大会において決勝大会進出チーム決定戦進出の成績を残したチームの選手には、次回「RAGE」Bye3 (不



戦勝権利 3 勝分) 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。

## 8 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。

### 8.1 デッキの事前登録

(1) 各参加チームは、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。

### 8.2 チェックイン及び試合開始等

(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、指定の方法でチェックインをしてください。

※指定する時間までにチェックインを完了しなかった場合、大会への参加はできません。

(2) 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。

(3) 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。

(4) Discord チャンネルでの名前は、ゲーム内の名前と同じものでなければなりません。

(5) Discord チャンネルに入室した選手は、チャットにて参加の表明を行ってください。

(6) トーナメント表の上および対戦詳細ページ左側の選手は、各試合の開始時間にルームマッチのルームを作成し、「シャドバ甲子園」特設サイトの対戦詳細ページにルーム ID を登録してください。(対戦詳細ページの閲覧方法は、大会進行マニュアルをご確認ください)

(7) トーナメント表の下および対戦詳細ページ右側の選手は、対戦詳細ページにルーム ID が登録されたら、速やかにルームに入室し、試合を開始してください。

(8) 試合開始時間から 5 分後までに、対戦相手が対戦詳細ページにルーム ID を登録していない、または、ルームに入室していない場合は、Discord チャンネルにて、運営事務局にその旨を報告してください。

(9) 対戦の開始について、運営事務局からの確認連絡から 5 分後までに応答しなかった選手は、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。

### 8.3 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。

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。

## 8.4 試合結果の報告

---

- (1) 試合終了後、試合の勝者は対戦詳細ページにて、試合結果の報告を行う義務があります。
- (2) 運営事務局は、各選手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。

## 9 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。

### 9.1 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。

### 9.2 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。

### 9.3 アカウント

---

各選手は、「シャドバ甲子園」公式ホームページ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。

## 10 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。

## 11 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) 運営事務局に無断で試合用のルームから退出すること。
- (14) 自分自身以外の端末に触れ、ゲームの操作を行うこと。
- (15) 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。
- (16) 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。
- (17) バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
- (18) 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。
- (19) 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。
- (20) 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事。
- (21) 試合中に大会運営スタッフの許可なく席を立つこと。
- (22) 試合中、「Shadowverse」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。
- (23) 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。
- (24) 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。
- (25) 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。
- (26) ストリーミング放送中の番組内や大会会場内外、SNSなどで、「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。
- (27) 顔や身元を隠す服装や、公序良俗に反する格好で大会に参加すること。
- (28) 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>

- (29) 本大会に関して賭博を行うこと。
- (30) 反社会的勢力と関係すること。
- (31) 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。

## 12 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。

## 13 一般

### 13.1 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。

### 13.2 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・学校名・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。

## 14 準拠法及び裁判管轄

- (1) 本大会及び本規約は日本法に準拠し、日本法にしたがって解釈されるものとします。
- (2) 本大会及び本規約に関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

## 15 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。

## 16 お問い合わせ先

contact@sv-koshien-entry.com

※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。

## 17 変更履歴

2020年6月13日、初版発行