



---

# RAGE Shadowverse Pro League

## 20-21 Season

### 大会規約

---

---

## 1 はじめに

- 1.1 リーグの運営・管理および運営チーム
- 1.2 シーズン

---

## 2 チーム

- 2.1 参加チーム
- 2.2 チームの構成
  - 2.2.1 構成
  - 2.2.2 リーグ選手および  
マネージャー情報の提出
  - 2.2.3 リーグ選手
  - 2.2.4 マネージャー
- 2.3 参加チームの義務

---

## 3 参加資格

- 3.1 リーグ選手の参加資格
- 3.2 リーグ選手の服装

---

## 4 禁止事項

---

## 5 リーグ

- 5.1 用語の定義
- 5.2 試合方式
  - 5.2.1 進行ルール
  - 5.2.2 試合数、勝ち点
  - 5.2.3 順位の決定
  - 5.2.4 タイブ레이크マッチ
- 5.3 シーズンファイナル
  - 5.3.1 試合順
  - 5.3.2 進行ルール
  - 5.3.3 副賞

---

## 5.4 試合方式

- 5.4.1 「2Pick」ルール
- 5.4.2 「ローテーション」ルール

---

## 6 リーグの進行について

- 6.1 出場選手名簿およびデッキリストの提出
- 6.2 集合
- 6.3 出場選手の変更
- 6.4 試合中のトラブル

---

## 7 試合環境

- 7.1 機材
- 7.2 使用するクライアントのバージョン
- 7.3 アカウント

---

## 8 報酬

---

## 9 罰則

---

## 10 一般規定

- 10.1 免責事項
- 10.2 肖像権および個人情報の取り扱い
- 10.3 秘密情報の保持

---

## 11 ルールブックの変更

---

## 12 変更履歴

---

## 13 お問い合わせ先

---

# 1 はじめに

---

本大会規約は、2020年6月から2021年2月にかけて行われる「RAGE Shadowverse Pro League 20-21 Season」におけるルールを定めるものです。

## 1.1 リーグの運営・管理および運営チーム

---

- (1) 「RAGE Shadowverse Pro League 20-21 Season」（以下、「本リーグ」という）は、株式会社 CyberZ および「RAGE Shadowverse Pro League 20-21 Season」運営チーム（以下、「運営チーム」という）が運営・管理を行います。
- (2) 運営チームは、ルールで定める内容を遵守して本リーグを進行するほか、ルールに定められていない内容が発生した場合、またはルール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。

## 1.2 シーズン

---

本リーグは2020年6月から2021年2月にかけて行われ、レギュラーシーズンと、シーズンファイナルによって構成されます。

# 2 チーム

---

## 2.1 参加チーム

---

- (1) 本リーグに参加するチーム（法人に限るものとし、以下、「参加チーム」といいます）は、別途規定の方法で参加の申請を行い、運営チームの承認を得る必要があります。
- (2) 参加チームは、本ルールブックで定められたシーズン期間中、運営チームの承諾なくリーグ選手（2.2.3. で定義します）の変更および追加を行うことができません。

## 2.2 チームの構成

---

### 2.2.1 構成

- (1) 本リーグに参加するチームは、最低4名のレギュラー選手を含む、最大10名のリーグ選手と、最低1名のマネージャーより構成されるものとします。参加チームにおいて、最大2名までは、適法に報酬を受けることができる在留資格を保有する場合に限り、日本国籍を有しない選手も参加できるものとします。また、参加チームにおいて、チャレンジ枠選手の登録は最大4名のみとします。
- (2) 参加チームのリーグ選手とマネージャーを同一の人物が兼任することはできません。
- (3) リーグ選手およびマネージャーは、同時に、複数の参加チームに所属することはできません。ただし、チャレンジ枠選手からレギュラー選手、もしくはレギュラー選手からチャレンジ枠選手への契約変更は可能となります。

### 2.2.2 リーグ選手およびマネージャー情報の提出

- (1) 参加チームは、運営チームが指定する日時までに、所属する最低4名のレギュラー選手を含む最大10名のリーグ選手と、最低1名のマネージャーを記載した名簿、その他別途運営チームが指定する書類の写しを運営チームに対して提出し、運営チームによる承認を得る必要があります。
- (2) 参加チームが運営チームに提出する名簿には、氏名、登録名および運営チームの指定する個人情報が記載されている必要があります。
- (3) 参加チームは、所属する各リーグ選手と、契約期間および、報酬の支払いについて定めた契約を締結する必要があります。
- (4) 参加チームが所属する各リーグ選手との契約を打ち切る場合、ロースター提出の14日前まで、かつ、契約終了の14日前までに運営チームへ届け出る必要があります。その後、運営チームは契約終了予定のリーグ選手と終了日を、各チームマネージャーに通知するものとします。また、2020年6月から2021年2月にかけて行われるシーズン開催中に参加チームが所属する各リーグ選手との契約を打ち切った場合、そのリーグ選手との契約を同一シーズン期間中に再度登録は出来ないものとします。
- (5) 参加チームが所属する各リーグ選手との契約内容（レギュラー選手、チャレンジ枠選手の契約形態）を変更する場合、ロースター提出の14日前まで、かつ、契約変更の14日前までに運営チームへ届け出る必要があります。その後、運営チームは契約内容変更予定のリー

グ選手と変更日を、各チームマネージャーに通知するものとします。

- (6) 参加チームまたは所属する各リーグ選手もしくはマネージャーの加入および脱退、その他参加チームに所属する各リーグ選手およびマネージャーに変更があった場合、参加チームは最新の名簿を運営チームに届け出る必要があります。運営チームはこれらの届け出の内容を、公式ウェブサイト上などで公表できるものとします。
- (7) 参加チームおよび、その関係者は、他の参加チームと契約中のリーグ選手およびマネージャーに対し、勧誘、将来の契約の交渉や示唆、現在の契約の破棄の推奨などを行ってはなりません。ただし、2021年3月1日から2021年4月30日の期間は選手交渉期間とし、契約中のチームの承認を得ている場合に限り、契約中のリーグ選手に対しての交渉を行ってよいものとします。

### 2.2.3 リーグ選手

- (1) リーグ選手とは、本リーグの試合に出場することができる者をいいます。
- (2) レギュラー選手とチャレンジ枠選手の集合を、リーグ選手といいます。
- (3) 本リーグの試合に出場するためには、リーグ選手としていずれかの参加チームに所属し、本ルールブックの定めるところにより運営チームの承認を得る必要があります。
- (4) 参加チームは、最大4名までチャレンジ枠選手を所属させることができます。
- (5) レギュラーシーズンにおいて、各ラウンドにつきチャレンジ枠選手は計1名まで出場することができます。また、各参加チームはレギュラーシーズンにつき合計10試合まで、チャレンジ枠選手を出場させることができます。ただし、同一のチャレンジ枠選手は5試合まで出場させることができるものとします。
- (6) シーズンファイナルにおいて、リーグチャンピオンシップにおいて、チャレンジ枠選手は出場することができないものとします。

### 2.2.4 マネージャー

- (1) マネージャーとは、参加チームの代表として運営チームとの連絡に応じる者をいいます。
- (2) マネージャーは、本リーグおよび参加チームが出場する試合に関し、円滑に進行されるように運営チームからの連絡に応じ、協力する義務があります。

## 2.3 参加チームの義務

参加チームは、以下各号の事務を行うものとします。

- ・ 参加する全ての試合に、4名のリーグ選手および1名のマネージャーを参加させること（ただし、やむを得ない事由による場合は除きます）。
- ・ 会議その他本リーグを運営する上で必要な運営チーム指定の打ち合わせに参加すること。

## 3 参加資格

### 3.1 リーグ選手の参加資格

リーグ選手およびマネージャーは、以下の参加資格を満たしている必要があります。

- ・ 本ルールブックに同意し、遵守すること。
- ・ 満18歳以上であること。未成年者の場合は、親権者または法定代理人の同意を得ていること。
- ・ 公的機関の発行する顔写真付きの身分証明書（コピー不可）を提示できること。
- ・ 日本国内に居住していること。
- ・ 日本国において適法に報酬を受けることができる在留資格を保有していること。また、これらを証明する資料を運営チームに提出できること。
- ・ 本リーグおよび試合の進行が日本語で行われるため、日本語で運営チームとコミュニケーションが取れること、または運営チームとコミュニケーション可能な通訳を同伴可能であること。
- ・ 既に個人事業主、株式会社その他団体・法人等と雇用関係にある場合は、シーズン中の試合参加および報酬の受け取り等が可能なように適切な措置（例：副業許可を得ること）を行っていること。
- ・ 本リーグのシーズン期間内外または株式会社 CyberZ が主催する e スポーツ大会「RAGE」において、過去出場禁止処分を受けていないこと。

- ・ゲーム『Shadowverse』に関する転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。
  - ・RMT（リアルマネートレード；ゲーム内で手に入れたアイテム等を他のユーザーと実際の金銭や金銭に変わるもので取引をすることをいいます）関連企業に所属していないこと。
  - ・株式会社サイバーエージェントグループの役員および従業員（業務委託、アルバイトも含みます）ではないこと。また、参加チームへの応募時点から直近6ヶ月以内に株式会社サイバーエージェントグループに所属（業務委託、アルバイトも含みます）していないこと。
  - ・ゲーム『Shadowverse』におけるカードパックについて、ゲーム内におけるリリース以前に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者のうち、株式会社 Cygames 指定の人物でないこと。ただし、プロモーションなどの目的で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。
  - ・氏名、年齢、住所などの個人情報を運営チームに提供し、運営チームやメディア各社による写真撮影や取材に応じられること。
- ※なお、取得する個人情報は、事務連絡その他本リーグの運営のために利用し、プライバシーポリシーに従い適切に運用・管理いたします。

## 3.2 リーグ選手の服装

- (1) リーグ選手は、本リーグの試合またはインタビュー、イベントにおいて、チームが定めるユニフォームを着用し、チームブランドが見える服装をしなければならないものとします。
  - (2) リーグ選手が着用するユニフォームに関しては、運営チームの承認を得るものとします。なお、着用するユニフォームに関しては、以下に定める条件を最低限満たすものでなければなりません。
- ・ズボン類：スウェットパンツ、パジャマパンツ、半ズボン以外のズボンであること（スカートはユニフォームとして認められません）。
  - ・靴類：サンダル、ミュールその他かかとおよび足の指が完全に覆われていない靴以外の靴であること。

## 4 禁止事項

参加チーム、リーグ選手およびマネージャーは、以下に該当する行為、またはそのおそれのある行為を行ってはなりません。運営チームは、以下に該当するまたはそのおそれのある行為について、第三者をして行わせた場合についても、参加チーム、リーグ選手およびマネージャーの違反行為とみなすことができます。

- ・本ルールブック、別途運営チームが定める規程、および株式会社 Cygames が定めるゲーム『Shadowverse』の利用規約 (<https://shadowverse.jp/terms.php>) その他各種法令に反する行為を行うこと。
- ・運営チームの本リーグ運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、本リーグの運営を意図的に妨害すること。
- ・運営チームの本リーグ運営上必要な質問に適切に回答しないこと。また、運営チームに虚偽の申告をすること。
- ・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密接な関係を有する者と関係すること。
- ・対戦相手、他のリーグ選手その他の第三者との間で、対戦中のプレー内容に関して何らかの約束をすること。
- ・試合相手や他のリーグ選手へ賞金を分配する、またはその約束を打診すること。
- ・故意に敗北するよう他のリーグ選手に働きかける、またはその働きかけに応じて故意に敗北すること。
- ・他の参加チームと契約中のリーグ選手およびマネージャーに対し、勧誘、将来の契約の交渉や示唆、現在の契約の破棄の推奨などを行うこと。
- ・試合中に、試合相手や本リーグ運営スタッフ以外の者と、運営チームの許可を得ずコミュニケーションをとる、または試合の助言を受けること。
- ・試合中のリーグ選手にみだりに話しかけること。
- ・本リーグ運営スタッフの許可を得ずに試合中にメモを取る、その他試合に関する記録を取ること。
- ・ラウンド中、運営チームの許可を得ずに試合会場内に外部と連絡の取れる電子機器（スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレットPCなど）を持ち込むこと、および外部と連絡を取ること。
- ・ラウンド中、運営チームが提示するものを除く外部情報の参照。
- ・ラウンド中、運営チームの許可を得ずに試合会場から外部に移動すること。
- ・クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- ・運営チームが用意した機材に、運営チームの許可を得ずにアプリケーションをインストールすること。
- ・本リーグ期間中または期間外において、下記のような不適切な言動をすること。  
性別・人種・民族・国籍・宗教・年齢・障害・性的指向などに対する差別的な発言  
他者を貶める虚偽の発言や報告

誹謗中傷行為に加担する、あるいは扇動する行為や発言（SNS による拡散なども含む）

その他、他者に不利益や不快感を与える目的での行為や発言

・SNS、その他ソーシャルメディアにおいて、本リーグ、株式会社 CyberZ、株式会社 Cygames、株式会社 CyberZ が運営する e スポーツ大会「RAGE」および株式会社 Cygames が運営するゲーム『Shadowverse』の信用を失わせるような言動を行うことならびに他の参加チームに所属するリーグ選手に対する暴言、ハラスメント行為、暴力、煽り行為その他非紳士の行為を行うこと。

・以下に列挙する商品やサービスを販売もしくは提供している者とスポンサー契約を結ぶこと、または宣伝すること（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試合に出場することも含まれます）。

※ただし、運営チームの事前の承諾がある場合は、この限りではありません。

a. ポルノ、たばこ、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もの

b. ゲーム『Shadowverse』、その他株式会社 Cygames が提供するゲームの利用規約に違反するサービス

c. 株式会社 Cygames と競合する製品およびサービス

## 5 リーグ

### 5.1 用語の定義

以下、本条において、「試合」はリーグ選手同士の勝敗を決するために行われるバトルのことを指し、「ラウンド」はチーム同士の勝敗を決するために行われる試合の集合体のことを指します。

### 5.2 試合方式

#### 5.2.1 進行ルール

(1) 4 人の選手が 2Pick とローテーションの合計最大 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。第 4 試合を終えた段階でラウンドの勝敗が着かなかった場合のみ、第 5 試合を行います。

試合順	試合形式	作戦タイム
第 1 試合	2Pick	
第 2 試合	ローテーション	5 分
第 3 試合	ローテーション	3 分
第 4 試合	ローテーション	3 分
第 5 試合	ローテーション（第 4 試合までで勝敗が決まらない場合に実施）	3 分

(2) 事前に登録した試合に出場する 4 人のリーグ選手および、マネージャー 1 名もしくは試合に出場しないリーグ選手 1 名の合計最大 5 名のみが試合会場内に入る権利を持ちます。

(3) 第 2 試合、第 3 試合、第 4 試合、第 5 試合は直前に行われる作戦タイムにて、事前に登録された出場選手名簿、およびデッキリストから、試合の出場選手、および使用デッキを選択し、審判に申告するものとします。

(4) 第 2 試合は第 1 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。

(5) 第 3 試合は第 1 試合、第 2 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから第 2 試合に使用していない 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。

(6) 第 4 試合は第 1 試合、第 2 試合、第 3 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから第 2 試合、第 3 試合に使用していない 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。

(7) 第 5 試合は第 4 試合までに出場したリーグ選手 1 名が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから第 2 試合、第 3 試合、第 4 試合に使用していない 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。

#### 5.2.2 試合数、勝ち点

(1) レギュラーシーズン中、各チームは他の全てのチームとのラウンドを、3 ラウンドずつ、計 21 ラウンドを行います。

(2) レギュラーシーズン中の対戦組み合わせは、シーズン開始前の抽選によって決定されるものとします。

(3) ラウンドに勝利したチームに勝ち点「1」が付与されます。

### 5.2.3 順位の決定

(1) レギュラーシーズン全ラウンド終了後、レギュラーシーズンの順位を決定します。

(2) 順位は勝ち点により決められます。なお、勝ち点が同率だった場合、順位は以下の優先順位で決められます。

- ・ 試合勝敗差（勝利した試合の数から、敗北した試合の数を引いた数）
- ・ 直接対決の結果
- ・ 同じ順位のチームによるタイブレークマッチ

※上記の基準によって順位を付けることが出来る差がない場合、運営チームが定めるランダムな方法によって該当するチームの順位確定を行います。

(3)5.3 の規定に基づきレギュラーシーズン上位のチームがシーズンファイナルに進出し、シーズンファイナルに勝利したチームが、シーズンチャンピオンとなります。

### 5.2.4 タイブレークマッチ

(1) 順位の決定において、「勝ち点」、「試合勝敗差」、「直接対決の結果」が同率だった場合タイブレークマッチを行います。なお、全て同率のチームが3チーム以上になった場合、抽選にて順位を決定いたします。

(2) タイブレークマッチはレギュラーシーズンと同一のルールで行うものとします。

## 5.3 シーズンファイナル

### 5.3.1 試合順

(1) シーズンファイナルはレギュラーシーズン上位4チームによって以下の順番で試合が行われます。

試合順	試合形式
セミファイナル第1ラウンド	3位のチームと4位のチームによる対戦
セミファイナル第2ラウンド	ラウンド第1ラウンドの勝者と、2位のチームによる対戦
ファイナル	第2ラウンドの勝者と、1位のチームによる対戦

(2) セミファイナル第1ラウンドと第2ラウンドは同日に行われます。セミファイナル第1ラウンドの勝利チームは第2ラウンド開始前にデッキを変更できるものとします。

### 5.3.2 進行ルール

(1) 4人の選手が2Pickとローテーションの合計最大8試合、下記表の順番で試合を行います。

試合順	試合形式	作戦タイム
第1試合	2Pick	
第2試合	ローテーション	5分
第3試合	ローテーション	3分
第4試合	ローテーション	3分
第5試合	2Pick	
第6試合	ローテーション	3分
第7試合	ローテーション	3分
第8試合	ローテーション	3分

(2) 事前に登録した試合に出場する4人のリーグ選手および、マネージャー1名もしくは試合に出場しないリーグ選手1名の合計最大5名のみが試合会場内に入る権利を持ちます。

(3) シーズンファイナルでは、レギュラーシーズンの最終成績が上位のチームに、アドバンテージとして1試合分の勝利が与えられます

(4) アドバンテージを含めて、先に5試合勝利したチームが、勝利チームとなります。

(5) 第2試合、第3試合、第4試合、第6試合、第7試合、第8試合は直前に行われる作戦タイムにて、事前に登録された出場選手名簿、およびデッキリストから、試合の出場選手、および使用デッキを選択し、審判に申告するものとします。

(6) 第1試合と第5試合は同じリーグ選手が出場し、異なるデッキを使用して試合を行います。

(7) 第2試合は第1試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した5つのデッキリストから1つのデッキリストを選択して試合を行います。

(8) 第3試合は第1試合、第2試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した5つのデッキリストから第2試合に使用していない1つのデッキリストを選択して試合を行います。

- (9) 第 4 試合は第 1 試合、第 2 試合、第 3 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから第 2 試合、第 3 試合に使用していない 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。
- (10) 第 6 試合は第 5 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。
- (11) 第 7 試合は第 5 試合、第 6 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから第 6 試合に使用していない 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。
- (12) 第 8 試合は第 5 試合、第 6 試合、第 7 試合と異なるリーグ選手が出場し、事前に登録した 5 つのデッキリストから第 6 試合、第 7 試合に使用していない 1 つのデッキリストを選択して試合を行います。

## 5.4 試合方式

---

レギュラーシーズン、シーズンファイナルは「2Pick」「ローテーション」の試合方式で行います。

### 5.4.1 「2Pick」ルール

- (1) レギュラーシーズン、シーズンファイナルでは、1 つの試合ごとに 2Pick デッキ作成を行い、作成したデッキで BO1 (Best of 1) を行います。
- (2) BO1 とは最大 1 バトルで試合を行い、1 勝したリーグ選手が勝利するルールです。
- (3) 試合に参加するリーグ選手は、運営スタッフの合図に従って同時に 2Pick デッキ作成を開始します。2Pick デッキ作成時間は 6 分間で、制限時間内に 30 枚を Pick し、デッキ作成を終了しなかった場合は罰則が与えられる場合があります。

### 5.4.2 「ローテーション」ルール

- (1) 最大 1 バトルの BO1 (Best of 1) で行われます。
- (2) 各チームはラウンド前にラウンドに出場する 4 名のリーグ選手と使用するデッキリストを 5 つ提出します。この際、提出する 5 つのデッキはそれぞれ異なるクラスである必要があります。
- (3) 各試合の直前でチームは出場選手 1 名と使用デッキ 1 つを選択し、審判に申告し、試合を行います。
- (4) 2 試合目以降、既に出場している選手、使用しているデッキは同じラウンドで再び使用することが出来ません。ただし、レギュラーシーズンでは第 5 試合目以降はこの限りではありません。

## 6 リーグの進行について

---

### 6.1 出場選手名簿およびデッキリストの提出

---

- (1) 各チームはラウンド実施週の金曜日の 17 時 59 分までに、運営チームが指定する方法で出場選手名簿およびデッキリストを提出しなければなりません。
- (2) 指定された時間までに出場選手名簿およびデッキリストの提出が確認されない場合は、別途「9. 罰則」に定めるペナルティが課せられます。
- (3) 提出された出場選手名簿は前日に、デッキリストはラウンド実施当日の第 1 試合終了後の作戦タイム開始前に公開されます。
- (4) ラウンド実施当日、各チームは試合で使用するアカウントに登録されたデッキの確認を行います。登録されたデッキに誤りがある場合、運営チームにその旨を報告しなければなりません。報告が行われなかった場合、登録されたデッキが正しいものとして、ラウンドを実施します。
- (5) 運営チームは、出場選手名簿、デッキリストの提出日時および公開日時を、運営上の理由により、変更することができるものとします。このとき、運営チームは新たな提出日時および、公開日時を各チームマネージャーに通知します。運営チームは、提出日時の通知から提出日時までの期間が、十分なものになるよう努めるものとします。

### 6.2 集合

---

- (1) ラウンドに参加するリーグ選手およびマネージャーは、運営チームが指定する時間までに、指定の場所に集合しなければなりません。

- (2) 日程およびタイムテーブルに関しては、参加チームによる変更は受け付けません。
- (3) 運営上の理由からやむを得ない場合、運営チームの判断で日程およびタイムテーブルを変更することがあります。

## 6.3 出場選手の変更

---

- (1) 病気やケガ、忌引き、震災・天候による交通機関の停止、その他運営が認める理由により、出場選手を変更する場合は、試合日当日の10:00 までに運営チームの承認を得なければなりません。

## 6.4 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、当該試合の続行が不可能になった場合、運営チームが、協議の上で対応を決定します。
- (2) 既知の不具合により、試合の続行不能や、正常でないアプリケーションの挙動などのトラブルが発生する可能性があるとき、運営チームはラウンドの開始前に、カードの使用禁止など、臨時的ルールを制定できるものとします。運営チームは臨時のルールについて、各チームマネージャーに通知するものとし、通知の時点で発効するものとします。
- (3) リーグ選手は、運営チームの決定や判断に従うものとし、異議を述べないものとします。正当な理由なく異議を述べ、運営チームが試合の進行を妨げるものと判断した場合は、運営チームは当該リーグ選手に対して「9. 罰則」に定めるペナルティを課することができるものとします。

# 7 試合環境

---

## 7.1 機材

---

運営チームが用意する機材を使用して試合を行います。

## 7.2 使用するクライアントのバージョン

---

原則として、ゲーム『Shadowverse』（日本語版）の最新バージョンを使用します。

## 7.3 アカウント

---

各リーグ選手は運営チームが別途用意する試合専用のアカウントを使用するものとします。

# 8 報酬

---

運営チームは、参加チームに対し、戦績に応じたインセンティブの他、本リーグへの参加報酬および参加支援金を支払います。参加報酬、参加支援金、およびその支払方法については、別途参加チームとの契約において定めるものとします。



## 9 罰則

---

- (1) 各チームに所属する参加チーム、リーグ選手、またはマネージャーが本ルールブック及び、別途定める倫理規範に定める事項に違反したと運営チームが認めた場合、参加チームまたはリーグ選手、もしくはマネージャー個人に対して、以下に定めるペナルティ（罰則）を与えることができるものとします。
  - ・ 警告
  - ・ 当該リーグ選手の試合の敗北
  - ・ 当該リーグ選手の参加する全ての試合（現に行われた試合及びシーズン中に行われる将来の試合の全てを含みます）の敗北
  - ・ 当該チームからの制裁金の徴収
  - ・ 当該チームの勝ち点の減点
  - ・ 当該チームのラウンドの敗北
  - ・ 当該チームの失格
  - ・ 一定期間の出場禁止
  - ・ 無期の出場禁止
- (2) 6.1(1) で定める出場選手名簿提出期限までに参加チームによる出場選手名簿提出が認められなかった場合、該当の試合を敗北として扱う。
- (3) 6.1(1) で定めるデッキ提出期限までに参加チームによるデッキの提出が認められなかった場合、該当のラウンドの「ローテーション」ルールの試合を全て敗北として扱う。
- (4) 具体的な罰則については、悪質さ、影響の大きさなどその他諸般の事情を総合考慮し、運営チームがその裁量により決定するものとします。なお、同一のチームおよび人物が繰り返しルールブックに違反した場合、運営チームは、より重いペナルティを与えることができるものとします。
- (5) 運営チームは前 3 項により与えたペナルティを、公式ウェブサイト上などでその内容を公表できるものとします。

## 10 一般規定

---

### 10.1 免責事項

---

- (1) ゲームサーバーのトラブルや天災、その他不可抗力によりやむを得ない事情が発生した場合、運営チームは、試合および本リーグを延期・中断する場合があります。
- (2) 前項の事由、その他運営チームの責めに帰すべき事由により、運営チーム（リーグ選手、マネージャーも含みます）に対して生じた損害や不利益については、運営チームは参加チーム、リーグ選手またはマネージャーに対して一切の責任を負いません。
- (3) 参加チームおよびリーグ選手、マネージャーの間で生じたトラブル、参加チーム、リーグ選手またはマネージャーが本ルールブックに違反したことにより生じた損害や不利益について、運営チームは、運営チームの指示や対応に重大な過失がある場合を除き、一切の責任を負いません。

### 10.2 肖像権および個人情報の取り扱い

---

- (1) リーグ選手およびマネージャーは、その肖像、氏名、ゲーム内ネームを含む芸名、年齢および自己紹介などの情報（以下、「肖像等情報」といいます）が、運営チームおよび運営チームの委託を受けた第三者が作成する動画、ウェブサイト、本リーグ関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて使用される可能性があることを了承するものとします。
- (2) リーグ選手およびマネージャーは、前項に定める他、肖像等情報について、運営チームおよび運営チームの委託を受けた第三者が制作する印刷物、ビデオおよび情報メディアなどにおける商業的利用を承諾するものとします。

### 10.3 秘密情報の保持

---

- (1) 参加チーム、リーグ選手およびマネージャーは、運営チームの事前の承認なくして、運営チームとの契約を通じて知り得た相手方の業

務上、技術上、その他一切の秘密情報（本リーグ運営に関する情報も含み、個人を特定することができる個人情報を含みます）を公表もしくは第三者へ開示してはならず、また本契約の履行以外の目的で使用してはなりません。

(2) 前項の定めにかかわらず、以下各号に該当する情報については前項の適用外とします。

- ・ 取得した時に、既に公知となっている情報
- ・ 取得した後に、取得者の責によらずして公知となった情報
- ・ 正当な権利を有する第三者により、守秘義務を負うことなく開示を受けた情報
- ・ 秘密情報によらずして、独自に開発した情報
- ・ 運営チームとの協議の上、秘密保持の対象としないこととした情報

(3) 本条の規定は、参加チーム、リーグ選手またはマネージャーが本リーグまたは参加チームを脱退した場合も有効に存続するものとします。

## 11 ルールブックの変更

---

(1) 運営チームは予告なく本ルールブックを変更する権利を有します。

(2) ルールブックが変更される際は、運営チームは各チームマネージャーに事前に通知するものとし、公式ウェブサイト等適宜の手段で告知するものとします。

(3) 変更後のルールブックは、前項の告知の時点をもって発効するものとします。

## 12 変更履歴

---

2020年6月12日 初版

## 13 お問い合わせ先

---

contact@rage-esports.jp