
RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 22-23

大会規約

1 はじめに

1.1 プロツアーの運営・管理および運営チーム

1.2 プロツアー

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 選手、マネージャーおよびアナリスト

情報の提出

2.2.3 選手

2.2.4 マネージャー

2.2.5 アナリスト

2.3 参加チームの義務

3 参加資格

3.1 選手の参加資格

3.2 選手の服装

3.3 アナリストの服装

4 禁止事項

5 プロツアー

5.1 用語の定義

5.2 試合方式

5.2.1 予選ルール

5.2.2 予選順位の決定

5.2.3 本戦ルール

5.2.4 チーム順位の決定

5.3 試合形式

5.3.1 「2Pick」ルール

5.3.2 「ローテーション」ルール

5.4 プロツアーチャンピオンシップ

5.4.1 出場チーム

5.4.2 進行ルール

6 プロツアーの進行について

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、2022年5月から2023年1月にかけて行われる「RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 22-23」におけるルールを定めるものです。

1.1 プロツアーの運営・管理および運営チーム

- 「RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 22-23」(以下、「プロツアー」という)は、株式会社 CyberZ および「RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 22-23」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。
- 運営チームは、ルールで定める内容を遵守して本プロツアーを進行するほか、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 プロツアー

本プロツアーは2022年5月から2022年12月にかけて行われる5シーズン、2023年1月に行われるプロツアーチャンピオンシップによって構成されます。

2 チーム

2.1 参加チーム

- 本プロツアーに参加するチーム(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。
- 参加チームは、本ルールブックで定められたツアーシーズン期間中、運営チームの承諾なく選手(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

- 本プロツアーに参加するチームは、最低3名、最大6名の選手と、任意で登録可能な最大1名のアナリストを含む、最低1名、最大3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。
- 参加チームの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。ただし、マネージャーとアナリストは兼任することが可能です。
- 選手、マネージャーおよびアナリストは、同時に複数の参加チームに所属することはできません。

2.2.2 選手、マネージャーおよびアナリスト情報の提出

- (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3名、最大6名の選手と、最大1名のアナリストを含む、最低1名、最大3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) 参加チームは新規加入選手がいる場合、または所属する各選手との契約を打ち切る場合、各シーズン開幕の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。
- (5) 参加チームまたは所属する各選手、マネージャーもしくはアナリストの加入および脱退、その他参加チームに所属する各選手、マネージャーもしくはアナリスト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で公表できるものとします。
- (6) チームのマネージャーは、他チームと契約中の選手およびアナリストに対してコンタクトを取る場合、そのチームのマネージャーを通す、または許可を得てやり取りを行わなくてはなりません。

2.2.3 選手

- (1) 選手とは、本プロツアアの試合に出場することができる者をいいます。
- (2) チーム所属選手のことを選手といいます。
- (3) 本プロツアアの試合に出場するためには、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。

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、本プロツアア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。

2.2.5 アナリスト

- (1) アナリストとは、本プロツアアの試合に出場することはできないが、指定箇所において出場選手に助言することができます。

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、出場選手および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)。

- 会議その他本プロツアー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 選手の参加資格

選手、マネージャーおよびアナリストは、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。
- 本プロツアー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。
- 本プロツアー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。
- シーズン開始日から直近 6 ヶ月以内に、株式会社サイバーエージェントおよびそのグループ企業の役員および従業員（継続的な業務委託、アルバイトも含まれます）として業務に従事していないこと。
- 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。
- 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、事務連絡その他本プロツアー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 選手の服装

- (1) 選手は、本プロツアーの試合またはインタビュー、イベントにおいて、チームが定める統一された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) 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：原則黒色長ズボン厳守、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。

(3) 選手が着用するインナーに関しては、原則チームで統一。ただし運営の許可があればその限りではない。

3.3 アナリストの服装

(1) アナリストは選手と異なり、本プロツアー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することはできません。なお、着用する服装については、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。

- 衣服類：ジャケット等、セミフォーマルな服装であること。
- ズボン類：原則黒色長ズボン厳守、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。
- 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、選手、マネージャーおよびアナリストは、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、選手、マネージャーおよびアナリスト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。
- 運営チームの本プロツアー運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、本プロツアーの運営を意図的に妨害すること。
- 運営チームの本プロツアー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選手、マネージャーおよびアナリストに対し、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、試合相手や本プロツアー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。

- 試合中の選手にみだりに話しかけること。
- 本プロツアー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。
- 試合中、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）を使用すること、および外部と連絡を取ること。
- 試合中、運営チームが提示するものを除く外部情報の参照。
- 試合中、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。
- 本プロツアー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、本プロツアー、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的行為を行うこと。
- 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. ボルノ、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 プロツアー

5.1 用語の定義

本規約における「試合」とは、ラウンドの勝敗を決するために行われる、バトルの集合体を指します。

5.2 試合方式

5.2.1 予選ルール

(1)各チームはローテーション 2 名と 2Pick 1 名の出場選手を選出し、ローテーションを 2 ブロック、2Pick を 1 ブロックと分けてブロック内総当たりで試合を行います。

※ローテーションブロックの組分けは運営によってランダムに決定されるものとします。

ローテーション A ブロック	ローテーション B ブロック	2Pick ブロック
----------------	----------------	------------

A チーム出場選手	A チーム出場選手	A チーム出場選手
B チーム出場選手	B チーム出場選手	B チーム出場選手
C チーム出場選手	C チーム出場選手	C チーム出場選手
D チーム出場選手	D チーム出場選手	D チーム出場選手
E チーム出場選手	E チーム出場選手	E チーム出場選手
F チーム出場選手	F チーム出場選手	F チーム出場選手
G チーム出場選手	G チーム出場選手	G チーム出場選手
H チーム出場選手	H チーム出場選手	H チーム出場選手

(2)ローテーションは各ブロック成績上位3名、2Pick はブロック成績上位4名が本戦へ進出します。

(3)事前に登録した試合に出場する3人の選手が試合会場内に入る権利を持ちます。

(4)ローテーション予選はBO3(Best of 3)で行われます。

(5)2Pick 予選はBO1(Best of 1)で行われます。

(6)予選は試合結果によって以下のポイントが選手(チーム)に付与されます。

勝利：1pt 敗北：0pt

5.2.2 予選順位の決定

(1)本プロツアー予選では各選手が獲得したポイントで順位を決定します。

(2)ローテーション出場選手獲得ポイントが同率だった場合、順位は以下の優先順位で決められます。

- ・バトルの勝敗差数(勝利したバトル数から敗北したバトル数を引いた数)
- ・直接対決の結果(同率選手同士の対決結果)
- ・ローテーションに出場している1名と2Pickに出場している1名の勝利数の合算数値の結果
- ・ローテーションに出場している1名と2Pickに出場している1名のバトル勝敗差数の合算数値の結果

上記の基準によって順位を付けることができない場合は同率順位とする。ただし該当順位が本選トーナメントに影響する順位の該当選手のみ、再試合をおこなう。(三つ巴の場合は3選手で総当たり戦を実施)

※再試合での勝利はpt付与対象外とする

(3)本戦出場に影響する順位で2Pick 出場選手獲得ポイントが同率だった場合、順位は以下の優先順位で決められます。

- ・直接対決の結果(同率選手同士の対決結果)
- ・ローテーションに出場している2名の勝利数の合算数値の結果
- ・ローテーションに出場している2名のバトル勝敗差数の合算数値の結果

上記の基準によって順位を付けることができない場合は同率順位とする。ただし該当順位が本選トーナメントに影響する順位の該当選手のみ、再試合をおこなう。(三つ巴の場合は3選手で総当たり戦を実施)

※再試合での勝利はpt付与対象外とする

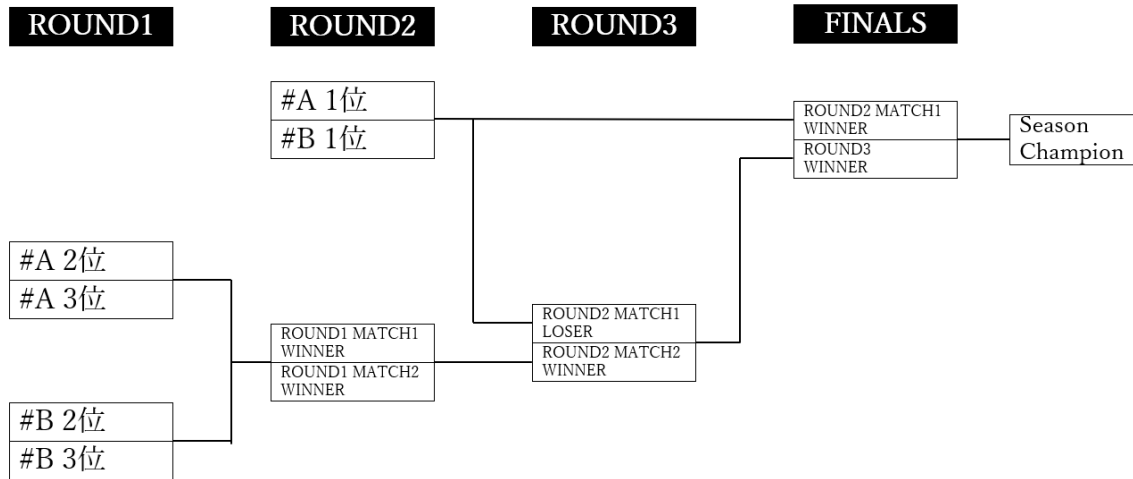
5.2.3 本戦ルール

(1)ローテーション本戦はBO5(Best of 5)で行われます。

(2)予選から本戦にかけて出場選手の変更はできません。

(3)順位によって以下のポイントが選手(チーム)に付与されます。

1位：20pt 2位：15pt 3位：12pt 4位：9pt 5位、6位：6pt



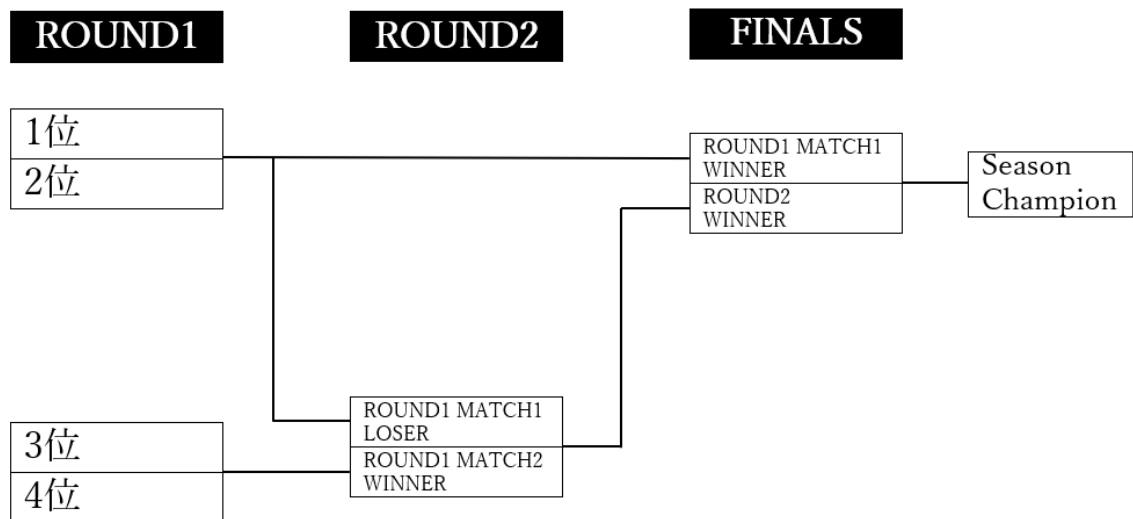
(4)2Pick 本戦は BO3(Best of 3)で行われます。

(5)予選から本戦にかけて出場選手の変更はできません。

(6)順位によって以下のポイントが選手(チーム)に付与されます。

1位：12pt 2位：9pt 3位：6pt 4位：3pt

(7)各ラウンドにて同じチームに所属している選手の対戦が発生した場合、原則試合は行わぬが、試合結果に関わらずチームは次ラウンドに進出する選手を申告するものとする。



5.2.4 チーム順位の決定

(1)本プロツアーでは予選から本戦にかけて各選手にポイントが付与され、所属選手が獲得した累計獲得ポイント数でチ

ーム順位を決定します。

(2)チーム累計獲得ポイントが同率だった場合、順位は以下の優先順位で決められます。

- ・本戦獲得ポイント数
- ・直接対決の結果（同率チームの所属選手同士の対決結果）
- ・試合勝敗差（同率チームの所属選手同士の BO1 または BO3、BO5 での試合勝敗差）

※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、運営にて協議し順位を決定致します。

5.3 試合形式

5 シーズン中のローテーションおよび 2Pick は以下の形式で試合を行います。

予選：「ローテーション」BO3 「2Pick」BO1

本戦：「ローテーション」BO5 「2Pick」BO3

5.3.1 「2Pick」ルール

(1)各シーズン予選および本戦では1つの試合ごとに 2Pick のデッキ作成を行い、作成したデッキで試合を行います。

(2)試合に参加する選手は、運営スタッフの合図に従って同時に 2Pick のデッキ作成を開始します。2Pick のデッキ作成時間は6分間で、制限時間内に 30 枚を Pick し、デッキ作成を制限時間内に終了しなかった場合、「9. 罰則」に定めるペナルティが課せられる場合があります。

(3)BO3 の場合に限り、2 バトル目以降、既に勝利しているクラスは同じ試合で再び掲示されません。

(例：1 バトル目で「エルフ」「ロイヤル」「ウィッチ」の 3 クラスが掲示され、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」は掲示されない)

(4)第 1 バトルの勝敗が決定以降し、且つ試合の勝敗が着く前にシステムの不具合によりルームマッチが再作成となってしまった場合、既に勝利したクラス提示が双方無くなるまで運営スタッフによりクラス提示のやり直しを行います。

(5) 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。

5.3.2 「ローテーション」ルール

(1)各チームの出場選手は使用するデッキリストを 2 つまたは 3 つ提出します。提出する際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。

※チーム間でのクラス被りは可とします。

(2)1 バトル目では、お互いの選手が自分の登録した 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。

(3)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。

(4) 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。

5.4 プロツアーチャンピオンシップ

5.4.1 出場チーム

(1)プロツアーチャンピオンシップは、チーム順位 1 位と 2 位のチームによって行われ、プロツアーチャンピオンシップ

に勝利したチームが RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 22-23 年間チャンピオンとなります。

5.4.2 進行ルール

(1) 事前に登録された 3 名の選手が 2Pick とローテーションの合計最大5 試合を下記表の順番で試合を行います。

試合順	試合形式
第 1 試合	ローテーション BO3 ※出場選手、使用クラスともに事前登録
第 2 試合	ローテーション BO3 ※出場選手、使用クラスともに事前登録
第 3 試合	2Pick BO3 ※出場選手事前登録
第 4 試合	ローテーション BO3
第 5 試合	ローテーション BO3

(2)事前に登録した試合に出場する 3 名の選手および、アナリスト 1 名もしくは試合に出場試合しない選手 1 名の合計最大 4 名のみが試合会場内に入る権利を持ちます。

(3)先に 3 試合勝利したチームが、勝利チームとなります。

(4)第 1 試合、第 2 試合、第 3 試合は事前に登録したそれぞれ異なる選手、および使用デッキにて試合を行います。

(5)第 4 試合直前に、事前に登録された出場選手名簿、および 5 つのデッキリストから、第 4 試合の出場選手と 2 つの使用デッキを選択し審判に申告するものとします。また、第 4 試合、第 5 試合は同一の選手は 出場することはできません。

※第 3 試合終了時点にて使用デッキは一度リセットされます。

(6) 第 5 試合直前に、事前に登録された出場選手名簿、および第 4 試合で使用していないデッキリストから 2 つの使用デッキを選択し審判に申告するものとします

6 プロツアーの進行について

6.1 出場選手およびデッキリストの提出

(1) 各チームは試合実施当日の 2 日前の 16 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、デッキリストは試合実施 2 日前の 20 時に公開されます。

(4)試合当日、各選手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、試合を実施します。

(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) 試合に参加する選手およびアナリストは、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) 予選は、止むを得ない理由(天災・災害等)に限り、出場選手の変更を受け付けます。試合当日の9時までには運営チームの承認を得なければなりません。なお、ローテーションの出場選手変更の場合、事前に登録済みの使用デッキを使用しなければなりません。
- (2) 本戦に関しては選手の変更は原則受け付けません。

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、臨時の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) 試合中に通信の切断や端末の動作不良などで再試合となった場合、以下の方法を適応し再試合を行います。
ローテーション：勝利済みのクラス使用不可、その試合の先攻後攻を再現した上で進行
2Pick：勝利済みのクラス使用不可、その試合の先攻後攻はランダムで進行
- (4) 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

運営チームが用意した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、本プロツアー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。

1

9 罰則

(1) 各チームに所属する参加チーム、選手、マネージャーまたはアナリスト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、参加チームまたは選手、マネージャー、もしくはアナリスト個人に対して、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
 - 当該選手の試合の敗北
 - 当該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
 - 当該チームの獲得累計ポイントの減点
 - 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) で定める出場選手およびデッキリスト提出期限までに登録が認められなかった場合、試合には出場できず不戦敗として扱います。
- (3) 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。
- (4) 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、試合および本プロツアーを延期・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（選手、マネージャー、アナリストも含まれます）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、選手、マネージャーまたはアナリストに対して一切の責任を負いません。
- (3) 参加チームおよび選手、マネージャー、アナリストの間で生じたトラブル、参加チーム、選手、マネージャーまたはアナリスト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) 選手、マネージャーおよびアナリストは、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、本プロツアー関連の広報物、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) 選手、マネージャーおよびアナリストは、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、選手、マネージャーおよびアナリストは、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（本プロツアー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、選手、マネージャーまたはアナリストが本プロツアー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

2022年10月19日 第2稿

13 お問い合わせ先

contact@rage-esports.jp