

WINNING  
PRO

PERFORMANCE



**RAGE** SHADOWVERSE  
**PRO TOUR**



## 目次

1.序文及び使用目的.....	3
2.チーム.....	3
3.参加資格.....	4
4.禁止事項.....	5
5.RSPT 試合ルール.....	6
6.予選概要.....	6
7.本戦概要.....	7
8.チーム順位の決定.....	8
9.PLAYOFF 23-24 概要.....	8
10.PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 概要.....	9
11.当日の進行.....	10
12.試合中のトラブル.....	10
13.試合環境.....	10
14.報酬.....	11
15.ペナルティ.....	11
16.一般規定.....	11
17.ルールブックの変更.....	12
18.変更履歴.....	12
19.お問い合わせ先.....	12

# 1.序文及び使用目的

RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 23-24（以下、「RSPT」といいます）大会規約（以下、「本ルールブック」といいます）は、RSPTを主催する株式会社 CyberZ 及び「RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 23-24」運営チーム（以下、「運営チーム」といいます）が公正、透明かつ効率的に RSPT を運営するために規定。

本ルールブックは運営チームが承認した試合に参加するすべてのチーム、選手、マネージャー、アナリスト及び事務局職員その他のチームの関係者に適用されます。

本ルールブックにおいて「チーム」とは、RSPT に参加する各チーム（選手、マネージャー、アナリスト等の集合体）を意味し、文脈によって、法律上権利義務の主体になることができるチームが所属する法人（以下、「参加チーム」といいます）を指すことができる。

## 2.チーム

### 2.1 参加チーム

運営チームに承認を得たチームのみ RSPT に参加することができます。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の変更および追加を行うことができません。

### 2.2 チーム構成

#### 2.2.1 構成

参加チームは、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、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。また選手、マネージャー及びアナリストは、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

選手とは、チームに所属して RSPT の試合に出場する者のことをいいます。

#### 2.2.3 マネージャー

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。マネージャーは、RSPT 及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、協力する義務を負います。

#### 2.2.4 アナリスト

アナリストとは、RSPT の試合に出場することはできないが、運営チームが指定する場所において出場選手に助言することができる者をいいます。

#### 2.2.5 マネージャー及びアナリストの兼任

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。

### 2.3 参加チームの義務

参加チームは、以下の内容を行う義務を負うものとします。

- 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く
- 会議その他 RSPT 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。

### 2.4 選手及びアナリスト情報

#### 2.4.1 選手、マネージャー及びアナリスト情報の提出

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。

#### 2.4.2 選手、マネージャー及びアナリスト情報の個人情報の提出

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。

#### 2.4.3 新規選手及び新規アナリストの情報提出

新規選手のチーム勧誘を行う場合は、ロスター登録日から 1 週間までに運営が定める新規選手の情報の提出を行う必要があります。また、シーズン中に新規選手を追加する場合は、各シーズン開幕の 14 日前までに運営チームに新規選手の情報を別途運営チームが指定する方法により届け出る必要があります。

## 2.5 契約

### 2.5.1 契約期間

参加チームは、所属する各選手と、契約期間及び、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、原則選手とチームの契約は年間契約で締結する必要があります。

### 2.5.2 新規契約及び契約の打ち切り

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、運営チームは新規加入選手又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。

### 2.5.3 契約中の選手及びアナリストへの交渉

チームのマネージャーは、他チームと契約中の選手及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じて、または当該チームのマネージャーの許可を得てやり取りを行わなくてはなりません。

## 2.6 服装

### 2.6.1 選手の服装

選手は、RSPT の試合またはインタビュー及びイベントにおいて、チームが定める統一されたユニフォーム（チームブランドが見える服装に限る。以下同じ）を着用しなければならないものとします。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。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充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とし、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
- インナー：原則チームで統一すること

### 2.6.2 アナリストの服装

アナリストは選手と異なり、RSPT の試合及びインタビュー、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充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とし、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。

## 2.7 加入及び脱退

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及び脱退、その他変更があった場合、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、RSTP 公式ウェブサイトなどで公表できるものとします。

# 3.参加資格

## 3.1 選手及びアナリスト、マネージャーの参加資格

### 3.1.1 年齢制限

満 18 歳以上であること。

### 3.1.2 本人確認書類の提出

選手登録の際、運営から指定されている身分証明書を提出できること。

### 3.1.3 個人情報取り扱い

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 RSPT の運営のために利用し、適切に管理いたします。

### 3.1.3 国内住居

日本国内に居住していること。非居住者に関してはロースター提出期間最終日までにビザなどの滞在資格を証明できる資料など運営の要求する資料を提出し、日本に居住しなければならない。

### 3.1.4 報酬

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おり、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。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。

### 3.1.5 言語

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。

### 3.1.6 過去出場禁止処分

RSPT 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。ただし出場禁止処分の期間を満了している場合、運営チームの判断により出場可否を決定するものとする。

### 3.1.7 その他

- (1)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。
- (2)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、アルバイトも含みます）として業務に従事していないこと。
- (3)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。

## 4. 禁止事項

### 4.1 序文

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。

### 4.2 運営からの指示

- (1)運営チームからの必要な指示、要請に従わないこと。また、運営チームを意図的に妨害すること。
- (2)運営チームからの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。

### 4.3 対戦中

- (1)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。
- (2)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。
- (3)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。
- (4)試合中の選手にみだりに話しかけること。
- (5)選手が試合中に、試合相手や運営チーム以外の者と、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。
- (6)選手が試合中に運営チームが許可していない SNS や外部と連絡が取れるアプリケーションの立ち上げをすること。
- (7)アナリストが試合会場で電子機器を使用すること。
- (8)選手が運営チーム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。
- (9)選手が試合中、運営チームの許可を得ず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、スマートウォッチなど）を使用すること、および外部と連絡を取ること。
- (10)選手が試合中、運営チームが提示するものを除く外部情報を参照すること。
- (11)選手が試合中、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。
- (12)クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- (13)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。

### 4.4 マナー

- (1)RSPT 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
- (2)SNS、その他ソーシャルメディアにおいて、RSPT、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。

### 4.5 SNS

身分を明かしていない SNS アカウントで、RSPT、ゲーム『Shadowverse』、それらに関係する発信を行うことを禁止する。  
※発覚した場合は運営が定めたペナルティに処します。

### 4.6 スポンサー

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. アダルトコンテンツ、たばこ、賭博、違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

#### 4.7 交渉

シーズン中選手間の勧誘を禁止とします。発覚した場合、該当選手は出場停止とし、及びチームも別途「15.ペナルティ」に定めるペナルティを課します。

#### 4.8 違法

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。

#### 4.9 ルール遵守

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。

## 5.RSPT 試合ルール

### 5.1 「ローテーション」ルール

各チームは出場選手及び使用するデッキリストを2つまたは3つを開催2日前16時59分までに提出する必要があり、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。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「15.ペナルティ」に定めるペナルティが課せられます。※チーム間でのクラス被りは可とします。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。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。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。

### 5.2 「2Pick」ルール

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。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、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、「15.ペナルティ」に定めるペナルティが課せられる場合があります。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提示されません。（例：1バトル目で「エルフ」「ロイヤル」「ウィッチ」の3クラスが提示され、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」は提示されない）第1バトルの勝敗が決定し、且つ試合の勝敗が着く前にシステムの不具合等によりルームマッチが再作成となってしまう場合、既に勝利したクラスの提示が双方無くなるまで運営チームによりクラス提示のやり直しを行います。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 デッキ提出日時変更

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.予選概要

### 6.1 用語の定義

本ルールブックにおける「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。

### 6.2 予選進行

#### 6.2.1 予選ルール

RSPT23-24予選の試合形式はローテーションBO3、2PickBO1で実施致します。予選はローテーション2グループ、2Pick1グループの合計3つのグループで構成され、各グループ総当たり方式で試合を実施し、ローテーション各グループ上位3名と2Pickグループ上位4名が本戦へ進出することができます。

#### 6.2.2 予選出場選手、デッキリストの提出及び公開

予選に出場する選手は予選開催2日前16時59分までに出場選手及び使用2デッキの提出を行う必要があり、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。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「15.ペナルティ」に定めるペナルティが課せられます。予選出場選手、デッキリストの公開は予選開催2日前20時に公開致します。

※ローテーションブロックの組み分けは運営にて完全ランダムにて決定するものとする。

### 6.2.3 出場選手の変更

予選は、止むを得ない理由(天災・災害等)に限り、試合当日の9時までに運営チームの承認を得ることで出場選手の変更を行うことができます。なお、ローテーションの出場選手変更の場合、変更前の選手が事前に登録したデッキを使用しなければなりません。本戦に関しては選手の変更は原則受け付けません。

### 6.3 予選獲得ポイント

予選では1勝につき2ptが選手及びチームに付与されます。(例：予選成績が4勝3敗だった場合、獲得ポイントは8ptとなる)

### 6.4 予選順位

#### 6.4.1 予選順位の決定

RSPT 予選では各選手が獲得したポイントで順位を決定するものとします。

#### 6.4.2 ローテーション選手予選順位の同率

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定致します。

- (1)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)
- (2)直接対決の結果(同率選手同士の対決結果)
- (3)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
- (4)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

#### 6.4.3 2Pick 選手予選順位の同率

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定致します。(1)直接対決の結果(同率選手同士の対決結果)

- (2)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
- (3)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

### 6.5 再試合

「6.4.2 ローテーション選手予選順位の同率」「6.4.3 2Pick 選手予選順位の同率」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での総当たり再試合を実施し順位を決定するものとします。※再試合での勝利はpt付与対象外とする

## 7.本戦概要

### 7.1 本戦進行

#### 7.1.1 本戦ルール

RSPT 本戦の試合形式はローテーション BO5、2Pick BO3 で実施致します。本戦は各シーズンごとに行われている予選の順位によってトーナメントが構成され、予選から本戦にかけての出場選手の変更をすることはできません。

### 7.2 本戦出場選手、デッキリストの提出及び公開

本戦に出場する選手は本戦開催2日前16時59分までに出場選手及び使用3デッキの提出を行う必要があり、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。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「15.ペナルティ」に定めるペナルティが課せられます。本戦出場選手、デッキリストの公開は本戦 Day1 開催2日前20時に公開致します。

### 7.3 同チームでの対戦

ROUND3以降で同じチームに所属している選手の対戦が発生した時、以下の進行を適用します。

#### ROUND3

↳原則試合は行わず、次ROUNDに進出する選手を申告するものとする。

#### ROUND4

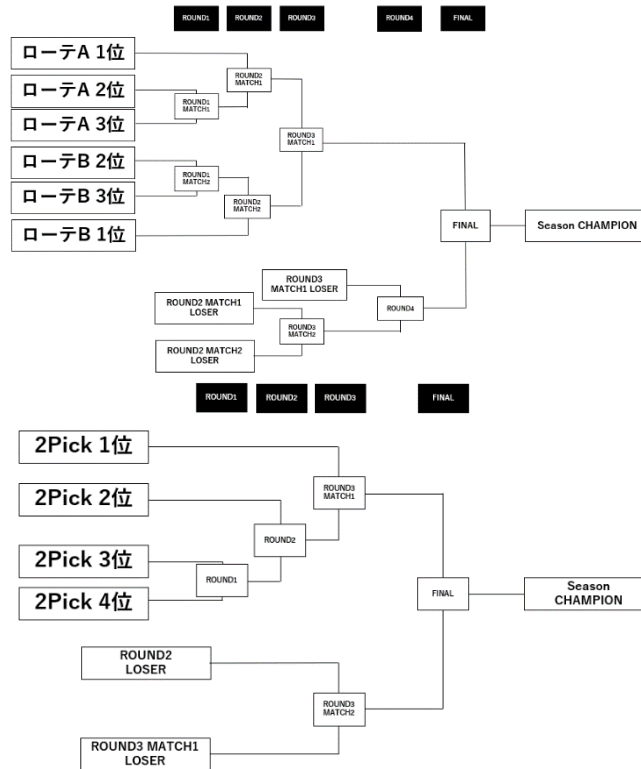
↳原則試合は行い試合終了後、勝敗問わずチームから次ROUNDに進出する選手を申告するものとする。

#### FINAL

↳原則試合は行い、試合の結果にてシーズンチャンピオンを決定するものとする。

### 7.4 本戦獲得ポイント

本戦では順位に応じて以下のポイントが選手及びチームに付与されます。ローテーション 1位：12pt 2位：10pt 3位：8pt 4位：6pt 5位、6位：3pt 2Pick 1位：10pt 2位：8pt 3位：6pt 4位：3pt



## 8. ツアー構成

本ツアーは、1st Season から 5th Season の通常シーズン及び PLAYOFF、PRO TOUR CHAMPIONSHIP で構成されます。

### 8.1 チーム順位の決定

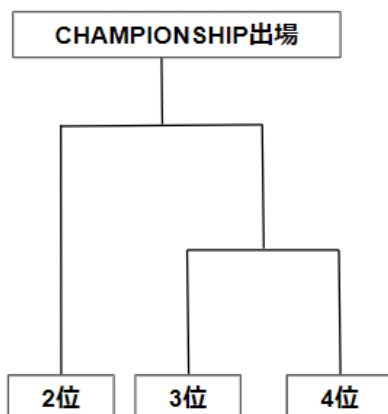
RSPT では予選から本戦にかけて各選手にポイントが付与され、所属選手が獲得した累計獲得ポイント数がチームに付与され、付与されたチーム累計獲得ポイント数で年間チーム順位が決定致します。チーム累計獲得ポイントが同率だった場合、順位は以下の優先順位で決定致します。

- (1) 本戦獲得ポイント数
- (2) 直接対決の結果（同率チームの所属選手同士の対決結果）
- (3) 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。

## 9. PLAYOFF 23-24 概要

### 9.1 出場チーム

RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR PLAYOFF 23-24 は、年間チーム順位 2 位から 4 位のチームによって行われ、PLAYOFF を勝利したチームが PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 への出場権を獲得致します。





## 9.2 RAGE SHADOWVERSE PLAYOFF 23-24 出場選手、デッキリストの提出及び公開

出場チームは RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR PLAYOFF 23-24 開催 2 日前 16 時 59 分までに出場予定の最低 3 名、最大 6 名の出場選手が記載された選手名簿と使用 5 デッキを提出する必要があり、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。期限内に提出がなかった場合「15.ペナルティ」に定めるペナルティが課せられる場合があります。また PLAYOFF 23-24 に出場できる選手は RSPT 5th Season 予選までにロースター登録されている選手のみとします。

## 9.3 PLAYOFF 23-24 進行

事前に提出された最低 3 名、最大 6 名の選手および、アナリスト 1 名の最大 7 名のみが試合会場内に入る権利を有します。先に 3 勝したチームが勝利となります。

試合順	試合形式
第 1 試合	ローテーション BO3
第 2 試合	ローテーション BO3
第 3 試合	2Pick BO3
第 4 試合	ローテーション BO3
第 5 試合	ローテーション BO3

第 1 試合、第 2 試合、第 3 試合は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。

第 1 試合直前に、事前に提出された出場選手名簿、および 5 つのデッキリストから、第 1 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。

第 2 試合直前に、事前に提出された出場選手名簿、第 1 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。

第 3 試合直前に、事前に提出された出場選手名簿から選手を選択し審判に申告するものとします。

第 4 試合直前に、事前に提出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 5 試合直前に、事前に提出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。

※第 3 試合終了時点にて出場選手及び使用デッキは一度リセットされます。

※第 4 試合以降の使用デッキ申告の際は第 1 試合および第 2 試合で使用したものと同一デッキ組み合わせは使用することができません。

# 10. PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 概要

## 10.1 出場チーム

RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 は、年間順位 1 位と PLAYOFF23-24 を勝ち上がったチームによって行われ PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 を勝利したチームが RAGE SHADOWVERSE PRO TOUR 23-24 年間チャンピオンとなります。

## 10.2 PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 出場選手、デッキリストの提出及び公開

出場チームは PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 開催 2 日前 16 時 59 分までに PRO TOUR CHAMPIONSHIP23-24 に出場予定の最低 3 名、最大 6 名の出場選手が記載された選手名簿と使用 5 デッキを提出する必要があり、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。期限内に提出がなかった場合「15.ペナルティ」に定めるペナルティが課せられる場合があります。

また PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 に出場できる選手は RSPT 5th Season 予選までにロースター登録されている選手のみとします。

## 10.3 PRO TOUR CHAMPIONSHIP 23-24 進行

事前に提出された最低 3 名、最大 6 名の選手および、アナリスト 1 名の最大 7 名のみが試合会場内に入る権利を有します。

先に 3 勝したチームが勝利となります。

試合順	試合形式
第 1 試合	ローテーション BO3
第 2 試合	ローテーション BO3
第 3 試合	2Pick BO3
第 4 試合	ローテーション BO3
第 5 試合	ローテーション BO3

第 1 試合、第 2 試合、第 3 試合は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。第 1 試合直前に、事前に提出された出場選手名簿、および 5 つのデッキリストから、第 1 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。

第2試合直前に、事前に提出された出場選手名簿、第1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。

第3試合直前に、事前に提出された出場選手名簿から選手を選択し審判に申告するものとします。

第4試合直前に、事前に提出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ができません。

第5試合直前に、事前に提出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。

※第3試合終了時点にて出場選手及び使用デッキは一度リセットされます。

※第4試合以降の使用デッキ申告の際は第1試合および第2試合で使用したものと同一デッキ組み合わせは使用することができません。

## 11. 当日の進行

### 11.1 来館

体温が37.5度未満の場合のみ入館可能です

- ・予選時：出場選手3名+アナリスト1名+マネージャー1名(各チーム最大5名)
- ・本戦時：出場選手+アナリスト1名+マネージャー1名(各チーム最大5名)
- ・マネージャーとアナリストは兼務可能です。

### 11.2 集合

試合に参加する選手及びアナリストは、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。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行うことができず、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。

### 11.3 デッキ登録及び確認

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、試合を実施するものとします。また登録されたデッキの枚数が足りていないもしくは登録デッキ数が足りていない場合、不戦敗となります。

### 11.4 会場内の立ち入りについて

選手への指示出しなどの不正の可能性があるため、試合進行中は出場選手以外は原則立ち入り禁止とします。プロモーション用の写真撮影などで一時的な立ち入りをしたい場合は、運営チームに事前確認をする事で会場内に入ることができます。またデッキ確認時はマネージャー及びアナリストの立ち会いは可能とします。

## 12. 試合中のトラブル

### 12.1 トラブルによる再試合

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

### 12.2 トラブル発生時の勝敗について

選手の勝利直前で通信の切断や端末の動作不良などで試合が続行出来なくなった場合、運営と審判で状況確認を行い選手、マネージャーに状況説明を行った上で試合の勝敗を決定することができます。

### 12.3 臨時ルール

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、各チームの選手及び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。

### 12.4 トラブルに対する異議申し立て

選手及びマネージャーは、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「15.ペナルティ」に定めるペナルティを課すことができるものとします。

## 13. 試合環境

### 13.1 試合機材

運営チームが用意した機材を使用して試合を行うものとします。

### 13.2 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。

### 13.3 試合アカウント

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。

### 13.4 セットアップ

選手は試合開始時間前に設けられる準備時間内で試合専用 PC のセットアップする必要があります。セットアップの最中に選手の機器にトラブルが発生した場合、選手は運営又は審判に速やかに状況報告をしなければなりません。準備時間内にセットアップが終了らなかった場合、運営判断により「15.ペナルティ」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。

## 14.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、RSPT への参戦給及び遠方支援金を支払います。参戦給、遠方支援金及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。

## 15.ペナルティ

### 15.1 ペナルティの内容

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
- 当該チームの獲得累計ポイントの減点
- 当該チームからの制裁金の徴収
- 当該チームの失格
- 選手又はチームの一定期間出場の禁止
- 無期の出場禁止

### 15.2 デッキリスト提出におけるペナルティ

5.1 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。

### 15.3 ペナルティの判断

具体的なペナルティについては、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本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。

### 15.4 ペナルティの公表

運営チームは、選手又はチームに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。

## 16.一般規定

### 16.1 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 RSPT 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さない事由により、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、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。

### 16.2 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、RSPT 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。

### 16.3 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。

## 17. 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)本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、前項の通知の時点をもって発効するものとします。

## 18. 変更履歴

---

2023年12月8日 第4稿

## 19. お問い合わせ先

---

contact@rage-esports.jp