



Shadowverse EVOLVE

Grand Prix 2022 京都

大会規約

【目次】

1 はじめに.....	3
2 参加資格	3
3 大会形式	3
3.2 試合フォーマット	3
3.3 棄権	3
4 予選ラウンド.....	4
4.1 トーナメント方式	4
4.2 試合方式.....	4
4.3 予選ラウンドの回戦数について	4
5 プレーオフ.....	4
5.1 トーナメント方式	4
5.2 試合方式.....	4
6 決勝ラウンド.....	5
6.1 トーナメント方式	5
6.2 試合方式.....	5
7 大会の進行.....	5
7.1 デッキの事前登録.....	5
7.2 集合	5
7.3 試合中のトラブル	5
7.4 試合結果の報告	5
8 対戦環境	5
8.1 持ち物	5
8.2 スリーブ.....	6
8.3 シャッフルについて.....	6
9 配信	6
10 禁止事項	6
11 ペナルティ.....	7
12 一般	7
12.1 免責事項.....	7
12.2 肖像権およびパブリシティ権	7
12.3 個人情報の取り扱い	7
13 準拠法および裁判管轄.....	7
14 規約の変更	7
15 お問い合わせ先.....	8
16 変更履歴等	8
17 別資料 A 「大会当日に本人確認を行う際に有効な身分証明書の一覧」.....	8

1 はじめに

Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都（以下、「本大会」といいます）は、株式会社ブシロード（以下、「ブシロード」といいます）および株式会社 Cygames（以下、株式会社ブシロードおよび株式会社 Cygames を「運営事務局」と総称します）が運営および管理を行い、以下のとおり本大会のルールを定めています（以下、関連する注意事項も含めて「本規約」といいます）。運営事務局は本規約に従って、本大会を進行するほか、本規約に定められていない内容が発生した場合や本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。

本規約に記載の日時は、全て日本標準時（JST）のものであります。

2 参加資格

本大会（3 大会形式に定める全ての部の総称をいいます）は、以下の参加資格が必要となります。

- 本規約に同意いただけること。
- 「ブシナビ」のウェブページ(<https://www.bushi-navi.com>)、もしくはスマートフォン向けアプリケーションから参加申し込み（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。
- 大会の開催日当日、運営事務局が確認を求めた場合に公的機関の発行する身分証明書（生年月日が記載されているもの、かつ有効期限内のもの。原本のみ有効で、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「18 別資料 A」をご確認ください）
- 2022 年 8 月 10 日（水）から 2022 年 9 月 10 日（土）の期間中、運営事務局からの連絡を受け取り、応じることができること。
- 2022 年 9 月 10 日（土）に京都パルスプラザで行われる Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都に参加できること。
- 大会の開催日当日、運営事務局が指定する時間内に受付を完了すること。
- 本大会における全日程において、貴重品の管理は参加者本人が行い、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。
- 日本国内に居住していること。
- 日本語で大会運営スタッフや他の参加者と円滑にコミュニケーションが取れること。
- 本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。
- 応募時点から直近 6 か月以内に、株式会社ブシロードおよびそのグループ企業の従業員（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。
- 応募時点から直近 6 か月以内に、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。
- ブースターパック第 2 弾「黒銀のバハムート」について、株式会社ブシロードおよび株式会社 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。
- 運営事務局に所属していないこと。
- 運営事務局より大会出場禁止処分を受けていないこと。
- 転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。
- Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都において氏名、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を許可すること。
- 参加者とその親族を含め、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

本大会は、予選ラウンド、プレーオフ、決勝ラウンド の 3 部で構成されています。

予選ラウンドの成績優秀者が、プレーオフの出場権を持ちます。

また、プレーオフの成績優秀者が、決勝ラウンドの出場権を持ちます。

3.1 大会エントリー

- 本大会のエントリーは、「ブシナビ」のウェブページ(<https://www.bushi-navi.com>)、もしくはスマートフォン向けアプリケーションにて行います。
- 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。
- 本大会は、本規約の「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。
- エントリー時には、以下項目について登録が必要です。
 - 氏名 / 氏名のフリガナ / 大会で使用するハンドルネーム / 大会で使用するハンドルネームのフリガナ / ブシナビ ID / 住所 / 生年月日 / メールアドレス / 電話番号 / 性別
 - お預かりした個人情報は、ご本人様確認、運営事務局とお客様との連絡、大会運営のために使用いたします。
 - 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ブシナビにおいて大会で使用するハンドルネームを変更しないようお願いいたします。
 - 運営事務局は、大会で使用するハンドルネームについて変更を要請でき、参加者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につきましては、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、ご提供いただきました個人情報は、本規約で明示する利用目的でのみ使用し、ブシロードの個人情報保護方針 (<https://bushiroad.co.jp/privacy>) に従い、適切に管理いたします。
- エントリーを行った方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参加者を決定いたします。
- 抽選結果には「当選」「キャンセル待ち」「落選」があります。「当選」された方は運営事務局が指定した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。
- 「キャンセル待ち」の方は、運営事務局が指定した日時に大会受付へお越しいただくことで、「当選」された方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。ご参加いただける方は、本大会開催日当日にチェックインを行った「キャンセル待ち」の方の中から、事前にランダムな方法で決定される「キャンセル待ち番号」の昇順に繰り上げ当選されます。
- 落選の方は、本大会にご参加いただけません。

3.2 試合フォーマット

本大会で行われる全ての試合は、「Shadowverse EVOLVE 構築戦 BO1」で行われます。

3.3 棄権

- 本大会は、任意のタイミングで棄権（リタイア）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。
- 本大会の賞品は、大会終了後に確定する最終順位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を行った場合、賞品を受け取ることはできません。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 予選ラウンド

4.1 トーナメント方式

- (1) スイスドロー方式で行います。
※スイスドローとは、ラウンドが終わるごとに各参加者の試合結果を集計し、成績が近い参加者同士が次のラウンドで対戦する大会方式です。
- (2) 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。
- (3) 参加者は各ラウンドの成績により以下の通りに勝利ポイントを獲得します。

勝利	3点
敗北	0点
時間切れ（両者の負け）	0点
ゲーム上の処理による引き分け	1点

- (4) 予選ラウンドの順位は、以下の優先順位によって決定されます。
 - ①獲得した勝利ポイントの数
 - ②予選ラウンドに試合を行った対戦相手の平均試合勝率
 - ③自分の対戦相手が予選ラウンドで対戦を行った相手の平均試合勝率
- (5) 大会規約によって定められた回戦数を戦い、上位 64 名の参加者がプレーオフの出場権を獲得します。
※64 位が複数の参加者で同率順位となった場合、運営事務局が決めた方法により「プレーオフ進出者決定戦」の試合を行います。

4.2 試合方式

- (1) 試合には、運営事務局が指定する方法で事前登録した 1 つのデッキのみを使用します。
- (2) 試合は最大 1 バトルの BO1 (Best of 1) で行われ、バトルに勝利した参加者が試合に勝利します。
- (3) お互いが同意するランダムな方法(ジャンケンやダイスロールなど)で決定権を得たプレイヤーが先攻後攻を決定します。
- (4) 予選ラウンドにおいては「ゲーム上の処理による引き分け」の場合、再試合は行いません
- (5) 各ラウンドの対戦時間は 25 分間です。対戦時間が終了しても試合の決着がついていない場合、その試合は「両者の負け」として処理されます。

4.3 予選ラウンドの回戦数について

予選ラウンド 参加者数	参加者数に応じた回戦数
257 名～512 名	6 回戦
513 名～1024 名	7 回戦
1025 名～1800 名	8 回戦
1801 名～3200 名	9 回戦

5 プレーオフ

5.1 トーナメント方式

- (1) 参加者を 8 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方式で行います。
※シングルエリミネーションとは、参加者が 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。
- (2) シングルエリミネーションの回戦数は、プレーオフの進出者数によって決定されます。
- (3) それぞれのグループ優勝者各 1 名 (全 8 名) が、決勝ラウンドの出場権を獲得します。

5.2 試合方式

- (1) 試合には、運営事務局が指定する方法で事前登録した 1 つのデッキのみを使用します。
※予選ラウンドで使用したデッキと同じデッキです。
- (2) 試合は最大 1 バトルの BO1 (Best of 1) で行われ、バトルに勝利した参加者が試合に勝利します。
- (3) お互いが同意するランダムな方法(ジャンケンやダイスロールなど)で決定権を得たプレイヤーが先攻後攻を決定します。
- (4) バトルの結果が「引き分け」になった場合、残る対戦時間の中でそのバトルの再試合を行います。(※再試合が発生することによる対戦時間の延長はありません) また、再試合を行う場合、直前に行ったバトルとは先攻・後攻を入れ替える形でバトルを実施するものとします。
- (5) 各ラウンドの対戦時間は 25 分間です。対戦時間が終了しても試合の決着がついていない場合、その時点でリーダーの体力が多い側のプレイヤーを勝者とします。両者のリーダーの体力が同じ場合、進行中のターンが終了するまで対戦を続行し、進行中のターンが終了した時点でリーダーの体力が多い側のプレイヤーを勝者とします。体力が同じ場合は、次のターンに進み、以降はターン終了時に勝敗が決まるまで試合を続行するものとします。

6 決勝ラウンド

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。
※シングルエリミネーションとは、参加者が 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。
- (2) 参加者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 試合方式

- (1) 試合には、運営事務局が指定する方法で事前登録した 1 つのデッキのみを使用します。
※予選ラウンド / プレーオフで使用したデッキと同じデッキです。
- (2) 試合は最大 1 バトルの BO1 (Best of 1) で行われ、バトルに勝利した参加者が試合に勝利します。
- (3) お互いが同意するランダムな方法(ジャンケンやダイスロールなど)で決定権を得たプレイヤーが先攻後攻を決定します。
- (4) 対戦時間は無制限で行われます。
※各プレイヤーは運営事務局からの指示に従って、適切な速度で試合を進行する義務があります。ルールや運営事務局からの指示に従わない場合、ペナルティの対象となる場合があります。
- (5) バトルの結果が「引き分け」になった場合、そのバトルの再試合を行います。また、再試合を行う場合、直前に行ってたバトルとは先攻・後攻を入れ替える形でバトルを実施するものとします。

7 大会の進行

本大会の進行について定めます。

7.1 デッキの事前登録

- (1) 本大会に参加する参加者は、運営事務局から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場合は、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、運営事務局より各参加者にご連絡いたします。
※各参加者は、予選ラウンド、プレーオフ、決勝ラウンドで事前登録した 1 つのデッキを使用して試合を行います。

7.2 集合

- (1) 本大会に参加する参加者は、運営事務局が指定する場所に集合してください。
※指定の場所については、出場者に運営事務局よりご案内させていただきます。
- (2) 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。
- (3) 大会日程およびタイムテーブルに関しては、参加者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) 対戦の開始について、運営事務局からの確認連絡から 5 分以内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。
- (6) 新型コロナウイルス感染症に感染し、または感染した疑いがある場合は、すみやかに運営事務局に報告し、指示を仰いでください。
- (7) 大会当日は体温検査を実施いたします。37.5℃以上の発熱や、新型コロナウイルス感染症の疑いがある、または疑いがある者と接触があったと運営に判断された場合は、失格になる可能性があります。

7.3 試合中のトラブル

- (1) 試合中にトラブルが起こった際、参加者はどのような内容でも、ただちにジャッジを呼びにその旨を申告し、判断を仰ぐ責任を負います。
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。
- (2) 参加者は、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。
- (3) 参加者はジャッジや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。
※ただし、最初に対応を行ったジャッジの裁定に対して疑問がある場合、参加者はヘッドジャッジに対して「ヘッドジャッジの最終裁定」を求めることが出来ます。ヘッドジャッジの最終裁定を求める行為は、「異議を述べる」という内容にはあたりません。

7.4 試合結果の報告

- (1) 参加者は、各試合の終了後に「Bシナビ」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

本大会での対戦環境について定めています。

8.1 持ち物

各参加者は、大会に参加する上で必要となる以下のアイテムについて、自身で用意する必要があります。

- ・デッキ（リーダーカード/メインデッキ/エボルヴデッキ/EPカード）
- ・試合で使用するアイテム（トークン/カウンター/サイコロ/メモ帳/筆記用具など）
- ・「ブシナビ」[Shadowverse EVOLVE Supporter]を使用するための電子機器
- ・身分証明書（大会規約によって定められており、有効期限内のもの）

8.2 スリーブ

本大会では、メインデッキのスリーブ着用を義務といたします。

メインデッキで使用するスリーブは、すべてのカードのものが同一のものであり、競技的に問題のないものである必要があります。

エボルヴデッキやリーダーカードにスリーブを着用する場合、メインデッキで使用しているスリーブとは異なるものを着用する必要があります。

また、エボルヴデッキのカードやリーダーカードは、スリーブを着用しないことを選択することも可能とします。

カード状のトークンにスリーブを着用する場合、メインデッキで使用しているスリーブとは異なるものを着用する必要があります。

また、カード状のトークンは、スリーブを着用しないことを選択することも可能とします。

ジャッジが参加者のスリーブに対して競技的に問題があると判断した場合、配信を行う上で問題があると判断した場合などは、

ジャッジはプレイヤーにスリーブの交換を依頼する権利を持ちます。

プレイヤーは、ジャッジの指示に従い、スリーブの変更を行う義務があります。

【競技的に問題があるスリーブの例】

- (1) 過度な汚れや傷のあるもの
- (2) デッキの中で摩擦度合いが異なっており、見分けが付いてしまうもの
- (3) 4重以上のスリーブ着用
- (4) 反射率が高いもの
- (5) カードのサイズにあっていない大きさのもの
- (6) スリーブの模様や文字が、カードテキストの印刷されている面にかかっており、ゲームで使用する情報が隠れてしまったり、見づらくなっているもの
- (7) その他、ジャッジが競技的に問題があると判断したもの

8.3 シャッフルについて

デッキをシャッフルする際は、試合の公正性を守るために十分な無作為化がされる必要があります。

十分な無作為化のために、「ヒンズーシャッフル」「ディールシャッフル」「ファローシャッフル」などの中から複数のシャッフル方法を組み合わせてシャッフルを行ってください。

また、各参加者は公正性を示すため、お互いにデッキが見える位置で、カードの表が見えない状態を保ってシャッフルを行う必要があります。

自身のシャッフルが完了したら、デッキを同じくらの枚数で4つの束に分けて対戦相手に提示してください。

対戦相手は「1〜4」の順番を指定し、その指示に従って4つの束を積み重ね、試合を再開してください。

9 配信

- (1) 本大会では、試合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) 全ての参加者は、本大会で自身が行う試合の一部または全部が、参加者の肖像も含め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) 本大会において、参加者による当日中の対戦内容の配信・公開は、運営事務局が認めたものを除き禁止いたします。

10 禁止事項

参加者は以下の行為を行ってはなりません。

- (1) 本規約に反すること。
- (2) 本大会受付時間に遅れる、または大会受付をしないこと。
- (3) 入賞品の副賞として授与されるトロフィーや楯を、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) 本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、本大会へのエントリーを行うこと。
- (7) 本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) 本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) 本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、大会進行および運営を意図的に妨害すること。
- (11) 本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、本大会運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (12) 試合相手や他の参加者へ賞品を分配する、もしくはその約束を打診すること。
- (13) 意図的に敗北するよう他の参加者に働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること。
- (14) バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする事。
- (15) (12)、(13)、(14)のみならず、試合に対し意図的に手を抜くこと、試合の結果やプレイの内容について、他の参加者と何らかの申し合わせを行うこと等スポーツマンシップに反する行為や態度を、運営事務局、他の参加者および観客に見せること。

- (16) 試合中に、対戦相手や本大会運営スタッフ、ジャッジ以外の者と、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。
- (17) 試合中の参加者にみだりに話しかけること。
- (18) 試合中、大会運営スタッフやジャッジの許可なく席を立つこと。
- (19) 試合中、電子機器で「Shadowverse EVOLVE Supporter」以外のアプリケーションを起動して情報を見たり、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、スマートウォッチなど）を操作したりすること。
- (20) 試合中に自身でとったメモ以外の情報を観覧すること。
- ※例 1: 試合前に用意したメモを、試合中に観覧することは出来ません。
- ※例 2: 試合中に、インターネットに接続してカードテキストを確認したり、攻略記事を観覧することは出来ません。
- (21) 大会で使用するハンドルネームについて、公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、パブリシティ権を侵害する可能性のある氏名、その他不適切な名前を使用すること。
- (22) 大会会場内外や SNS などで、『Shadowverse EVOLVE』の信用を失わせるような言動、他の参加者（過去に出場した参加者も含む）に対する暴言やハラスメント行為、暴力、他の参加者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。
- (23) 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。
- ※マスクの着用は除きます。
- (24) 運営事務局が定めるマスク着用義務に応じないこと。
- (25) 本大会に関して賭博を行うこと。
- (26) 反社会的勢力と関係すること。
- (27) 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（宣伝方法は限定せず、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含む）。
- ※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。
- ①アダルトコンテンツ、たばこ、アルコール、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物やサービス
- ②株式会社ブシロード、および株式会社 Cygames のゲームの利用規約に違反するサービス
- ③株式会社ブシロード、および株式会社 Cygames の事業と競合する物やサービス
- (28) 新型コロナウイルスに感染していること、疑いがある患者と接触があったことについて、虚偽の申告を行うこと。

11 ペナルティ

- (1) 参加者が本規約に違反したと運営事務局が認めた場合、違反した参加者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参加者は、いかなる理由があっても本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、口頭での注意、警告、バトルの敗北、試合の敗北、大会の失格、一定期間の Shadowverse EVOLVE 公認/公式イベント 出場禁止、無期限の Shadowverse EVOLVE 公認/公式イベント 出場禁止、および株式会社ブシロード/株式会社 Cygames が運営する一切のイベントへの出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさを考慮し、運営事務局が決定します。
- (4) 同一の人物が繰り返し本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、Shadowverse EVOLVE Grand Prix 公式ウェブサイト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、他大会の出場権や、賞品獲得資格は剥奪されます。
- (7) 参加者が本規約に違反したことによって、運営事務局に損害を与えた場合には、当該参加者に対して、損害賠償請求等の法的請求をすることがあります。

12 一般

12.1 免責事項

- (1) 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、交通費、宿泊費等の支払いを行わない場合があります。また不可抗力による変更時、運営事務局は参加者に対してその責任を負わず、本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) 参加者同士のトラブルや、参加者が本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 肖像権およびパブリシティ権

参加者は、肖像、氏名、ゲーム内の名前などが、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、報道および情報メディアにおいて今年度および来年度以降も使用される可能性があることに同意します。また、運営事務局および大会関係者が制作する印刷物・ビデオなら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権利を行使しないものとします。

12.3 個人情報の取り扱い

- (1) ブシロードは、お預かりした個人情報は、本大会の運営、本大会および Shadowverse EVOLVE に関連する広告宣伝（試合や大会会場の様子に関する配信、成績上位者の紹介などを含みます）の目的で利用します。
- (2) ブシロードは、上記利用目的のために、お預かりした個人情報を、本大会および Shadowverse EVOLVE に関連するウェブサイト・広報物・動画などに掲載し、またはメディアなどに提供することがございます。
- (3) ブシロードは、株式会社 Cygames と、上記利用目的の範囲において、お客様からお預かりした個人情報の全ての項目を、共同利用する場合がございます。その場合の個人情報の管理責任者は、ブシロードとします。
- (4) ブシロードは、お預かりした個人情報を、ブシロードの個人情報保護方針（<https://bushiroad.co.jp/privacy>）に従い、適切にお取り扱いいたします。

13 準拠法および裁判管轄

- (1) 本大会、本規約に関する一切の事項は、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、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。

14 規約の変更

- (1) 運営事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。
- (2) 本規約が変更される際は、Shadowverse EVOLVE Grand Prix 公式ホームページ (<https://sve-gp.com>) 上で告知され、その時点で発効するものとします。

15 お問い合わせ先

Shadowverse EVOLVE カードゲーム事務局
<https://bushiroad.com/contact>

- ※受付時間は、月曜日から金曜日の 10:00 ~ 18:00 です。
- ※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌平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。

16 変更履歴等

2022年8月10日 制定

17 別資料 A 「大会当日に本人確認を行う際に有効な身分証明書の一覧」

大会開催日に有効なもののみが、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。また、大会当日のエントリーを行う際、本規約で定めた身分証明書を持っていない場合、大会に参加いただくことは出来ません。

・医療保険の被保険者等記号・番号等の告知要求制限について
健康保険法等の一部を改正する法律（令和元年法律第9号）により、令和2年10月1日から保険者番号および被保険者等記号・番号について、健康保険事業またはこれに関連する事務の遂行等の目的以外で告知を求めることを禁止する「告知要求制限」の規定が設けられます。
以下の(26)(27)(28)(29)(30)(31)の身分証明書の写しを提出いただく際には、保険者番号および被保険者等記号・番号にあらかじめマスキングを施していただく必要があります。

- ・身分証明書として認められるもの
 - (1) 在籍する学校の発行する学生証
 - (2) 在籍する学校の発行する生徒手帳
 - (3) 在籍する学校の発行する在学証明書
 - (4) 自動車運転免許証
 - (5) 旅券（パスポート） ※日本で発行されたものに限る。
 - (6) 船員手帳
 - (7) 海技免状
 - (8) 小型船舶操縦許可証
 - (9) 猟銃・空気銃所持許可証
 - (10) 宅地建物取引主任者証（宅地建物取引士証）
 - (11) 電気工事士免状
 - (12) 無線従事者免許証
 - (13) 認定電気工事従事者認定証
 - (14) 特殊電気工事資格者認定証
 - (15) 航空従事者技能証明書
 - (16) 動力車操縦者運転免許証
 - (17) 教習資格認定証
 - (18) 運転経歴証明書（平成24年4月1日以後に交付されたものに限る）
 - (19) 住民基本台帳カード
 - (20) 在留カード
 - (21) 仮滞在許可書
 - (22) 特別永住者証明書
 - (23) 身体障害者体障害者手帳
 - (24) 療育手帳
 - (25) 国もしくは地方公共団体の機関が発行した身分証明書（写真付）
 - (26) 健康保険被保険者証
 - (27) 国民健康保険被保険者証
 - (28) 船員保険被保険者証
 - (29) 後期高齢者医療被保険者証
 - (30) 介護保険被保険者証
 - (31) 共済組合員証
 - (32) 国民年金手帳
 - (33) 国民年金証書
 - (34) 印鑑登録証明書
 - (35) 船員保険年金証明書
 - (36) 児童扶養手当証書
 - (37) 共済年金証書
 - (38) 住民票の写しもしくは住民票記載事項証明書
 - (39) 戸籍の附票の写し（謄本若しくは抄本） ※マイナンバーの記載を除くもの

(40) マイナンバーカード（表面のみご提出ください）

Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都

トラブル対応規約

■はじめに

本ドキュメント「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都 トラブル対応規約」は、2022年7月30日(土)にパシフィコ京都で開催される「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都」を運営するために大会独自で設定されたルールとなります。

「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都」では、「ブシロードTCG応用フロアルール」を使用せず、「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都 大会規約」と本ドキュメントを使用して大会運営を行います。

「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都 大会規約」では大会イベント全体に関する内容を規定しており、本ドキュメントではトラブル時の対応に関する内容を規定しています。

「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都」以外のイベントに関するルールについては、そのイベントごとで設定されたルールをご確認ください。

■トラブル対応規約とは

トラブル対応規約とは大会の公正性・完全性の維持を目的として定められるルールのことです。すべての関係者（参加者・観戦者・ジャッジなど）は、大会が公正かつ円滑に行われるように、またすべての関係者が満足できる大会になるように協力し合わなければなりません。本ドキュメントは、大会の公平性・完全性を損なうトラブルに対する対応の方針を定めたものになります。

「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都」は、「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都 大会規約」と本ドキュメントを使用して大会運営を行いますが、本ドキュメントに定められていない内容が発生した場合や、本ドキュメントの内容を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合における裁定権を「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都」運営事務局と本イベントのヘッドジャッジは持つものとします。

著しく大会の公正性・完全性を失わせるような行為を行った関係者に対しては後に記されるペナルティや、「Shadowverse EVOLVE Grand Prix 2022 京都」運営事務局からの処分が下される場合があります。

■ペナルティの定義と、格上げについて

ペナルティは本ドキュメントで規定する通り項目ごとに分類され、ジャッジにより対応されます。それぞれのペナルティは、同じ項目の違反を大会で定められた同一のステップの中で3度繰り返すと、累積によりペナルティが格上げされます。

※本大会は「予選ラウンド」「プレーオフ」「決勝ラウンド」からなる3つのステップで大会が構成されるものとします。

例：「予選ラウンド」で2度『ゲーム上の一般的な違反』のペナルティを受けている状況で、「プレーオフ」において『ゲーム上の一般的な違反』のペナルティを受けても、ペナルティの格上げは行われません。

既にペナルティを受けている状態だとしても、既にペナルティを受けている項目ではない内容に関するペナルティ項目の内容であれば、ペナルティ格上げは行われません。

それぞれのペナルティは、原則として適用された大会中のみ有効です。ただし、「失格処分」に相当する違反・不正行為を行ったり、イベント会場内外に於いてそれらに準ずる行為を行ったりと判断された場合、Shadowverse EVOLVE カードゲーム事務局の判断によって「公認大会の出場停止処分」などの追加ペナルティが与えられる可能性があります。

ジャッジは、ペナルティを与える際に、プレイヤーに対して口頭で違反内容とそれを繰り返した時の結果を伝えます。併せて、複数の違反行為に該当するとジャッジが判断した場合、それぞれの違反行為に応じたペナルティが与えられます。

■ ペナルティの種類について

ペナルティの種類については、「口頭注意」、「警告」、「バトルの敗北」、「失格」の4種があり、それぞれのペナルティの重さは以下の通りとなっています。

● 口頭注意

「口頭注意」は、ペナルティ項目が設定されていない軽度の違反や、違反の防止を目的として口頭注意で行われるペナルティです。

運用上は、啓蒙のための指導的な意味合いを持ちます。

● 警告

「警告」は、ゲームの進行が妨げられたり、大会運営に支障をきたすなど、中度の違反に対して適用されるペナルティです。

「警告」は同じ違反に対する累積に備えて記録されます。

● バトルの敗北

「バトルの敗北」は、重度の違反に対して適用されるペナルティです。

「バトルの敗北」のペナルティが適用される場合、即座にそのバトルは終了され、ペナルティを与えられたプレイヤーがそのラウンドに敗北したものとして処理されます。

ラウンド間に「バトルの敗北」のペナルティが適用される場合、このペナルティは次のラウンドのバトルに適用されます。

● 失格

「失格」は、大会の公正性に大きな支障を与えたり、重大な非紳士的行為を行ったプレイヤーや関係者に対して適用される重いペナルティです

「失格」が適用されたプレイヤーは、即座にその大会から除外され、そのプレイヤーがマッチ中であった場合、そのマッチはそのプレイヤーが敗北したものとして処理されます。

さらに、「失格」の処分は大会からの除外と同時に、成績によって得られる賞品や受賞資格などの一切に関する権利も失うものとします。

■ ジャッジが発効する延長時間について

ジャッジがルール質問の回答やトラブル対応などを行うためにバトルの進行が止まった場合、その対応時間に応じた延長時間を発効する場合があります。

併せて、ジャッジが延長時間の必要を認めた場合（遅いプレイや、やむを得ないバトル中断など）、状況に応じた延長時間を発効する場合があります。

延長時間が与えられた対戦卓は、バトル終了のアナウンスが行われてもジャッジを呼んだ上で延長時間の中でバトルを行うことができます。

■ 効果の視覚的な表現義務について

ゲームの公平性を守るため、プレイヤーはゲーム内の情報について対戦相手にも正しい情報が伝わるよう視覚的に表現する義務があります。

フォロワーの攻撃力・体力が変動する場合、サイコロやカウンターなどによって視覚的に正しい数値を表現するものとします。

例：

(A) ダメージによってフォロワーの体力が変動する場合、サイコロやカウンターで現在の体力を視覚的に表現する義務があります。

(B) プレイヤー(A)が《王家の御旗》が場に出ている状態で、《クイックブレード》をプレイした。プレイヤー(A)はサイコロやカウンターで《王家の御旗》の「+1/+1」修正を視覚的に表現する義務があります。

■ 連続行動における手順の変更について

プレイヤーが円滑にゲームを進行できるよう、連続した行動を行う際に、以下の条件をすべて満たしていれば、本来のルールと異なる手順であっても適正にプレイされたとみなすことができます。

- ・正しい手順のプレイを行った場合と比べて、行動完了後の結果が同一である。
- ・手順を変更することで、本来得られない情報を利用できる状況にならない。
- ・対戦相手の了解を得ている。または、ジャッジが明らかに本項に該当すると判断できる。

状況例：プレイヤー(A)は自身の場に《王家の御旗》が出ている状況で、《フローラルフェンサー》をプレイして、即座にその進化能力の使用を宣言しました。プレイヤー(A)は《フローラルフェンサー》の能力で場にトークンカードを出した後、《フローラルフェンサー》とトークンカードに《王家の御旗》による+カウンターを乗せました。

本項は乱雑なプレイを推奨するものではありません。

あるいは、正しい手順のプレイを阻害するものでもありません。

プレイヤーやジャッジは、対戦相手や各プレイヤーに対して正しい手順でプレイするよう求めることができます。

そのように求められたプレイヤーは、正しい手順でプレイする義務があります。

■ペナルティ項目について

本大会において起こったトラブルは、以下のペナルティ項目に分類した上で対応を行います。

併せて、本ドキュメントの内容はトラブル対応における目安・指針であり、本ドキュメントの内容を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合における場合などはヘッドジャッジの判断により独立した裁定・ペナルティを発効する場合があります。

ペナルティ 項目番号	ペナルティ項目	ペナルティの重さ
1	自動能力の解決忘れ	警告
2	ゲーム開始時の引き間違い	警告
3	過剰なカードを見た場合	警告
4	過剰なカードを引いた場合	バトルの敗北
5	カードの捨て忘れ	警告
6	ゲーム上の一般的な違反	警告
7	不正なゲーム状態の見逃し	警告
8	公開すべきカードの公開忘れ	バトルの敗北
9	不正なデッキリスト	バトルの敗北
10	不正なデッキ	バトルの敗北

11	遅刻	警告
12	大幅な遅刻	バトルの敗北
13	遅いプレイ	警告
14	情報に関するトラブル	警告
15	区別できるカード/スリーブ	警告
16	不十分なシャッフル	警告
17	外部情報の参照	バトルの敗北
18	過度な手札のシャッフル行為	警告
19	その他 - 非紳士的行為（軽度）	警告
20	その他 - 非紳士的行為（重度）	失格
21	自身の対戦以外へのゲーム介入	バトルの敗北
22	買収行為	失格
23	暴力などの攻撃的な行為	失格
24	窃盗行為	失格
25	詐称行為	失格
26	遅延行為	失格
27	不正行為	失格

【ペナルティ項目番号 1】自動能力の解決忘れ

待機状態の自動能力をプレイするべき時に、それを忘れてゲームを進めてしまった場合、本来あるべき正しいゲームの状態ではなくなってしまいます。

このことに対して、ゲームの公正性を守るため、自動能力の解決を忘れていたプレイヤーにペナルティが出された上で、必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。

※本来自動能力がプレイして解決されるべきタイミングの後に、カードや能力のプレイを行ったり、攻撃、フェイズの終了などのアクションを行っていた場合、「自動能力の解決忘れ」と判断されます。

※スムーズなゲーム進行のために、本ドキュメントで規定している「連続行動における手順の変更」の範囲であれば「自動能力の解決忘れ」とは判断されません。

例：

(A) 自身の場に《王家の御旗》が出ている状況でフォロワーをプレイしたが、《王家の御旗》による+1/+1修正を視覚的に表現することなくゲームを進行してしまった。

(B) 《封じられし熾天使》のエンドフェイズに誘発する自動能力の解決を忘れたままゲームを進行してしまった。

(C) 《竜巫女の儀式》のエンドフェイズに誘発する自動能力の解決を忘れたままゲームを進行してしまった。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

解決が忘れられていた自動能力について、本来解決されるべきターンの最中に解決忘れに気が付いた場合、一番近いチェックタイミングでその自動能力を即座にプレイします。

ただし、カードのテキストが「～してよい」などといった記載になっている、任意の効果を持つ自動能力に関しては、「本来その自動能力が解決されるタイミングでそれをしないことを選択した」として追加処置を行わずゲームを再開します。

解決が忘れられていた自動能力について、本来解決されるべきターンを過ぎていた場合、そのままの状況でゲームを再開します。

【ペナルティ項目番号 2】ゲーム開始時の引き間違い

ゲーム開始時の引き間違いが起こった場合、ゲームの公正性に問題があります。

このことに対して、ゲーム開始時の引き間違いをしてしまったプレイヤーに、ペナルティが出された上で必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。。

自身の第1ターン・スタートフェイズまでの間に起こったカードの引き間違いについては、本ペナルティ項目「ゲーム開始時の引き間違い」で対応を行いますが、自身の第1ターン・メインフェイズ以降に起こったカードの引き間違いについては、別項目のペナルティ「過剰なカードを引いた場合」として扱われます。

例：

(A) ゲーム開始時の手札4枚を引いて見る際、誤って5枚のカードを引いて見てしまった。

(B) 先攻なのに、間違っ第1ターンのスタートフェイズにカードを引いてしまった。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

合法的に順番や位置の情報が確定していないデッキのカードをプレイヤーが誤って過剰に引いてしまった場合、ジャッジはまずデッキに合法的に順番や位置などが確定しているカードが存在するかを確認します。

(例：ゲーム開始時に手札の引き直しを選択しており、デッキの下4枚のカードが確定した情報となっている)

その後、過剰となっている分のカードをランダムな方法で選び、デッキの無作為化されている部分に戻して切り直します。

その後、既知のカードをそれらの正しい位置に戻してゲームを再開します。

【ペナルティ項目番号 3】過剰なカードを見た場合

本来は見る事が出来ない非公開領域のカードを見てしまった場合、ゲームの公平性・完全性に影響を与えます。

このことに対して、過剰なカードを見てしまったプレイヤーにペナルティが出された上で、必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。

これらの行動によって複数のカードを同時に見てしまった場合は、それらに対してまとめて1つのペナルティとして与えられません。

例：

(A) バトル開始前に対戦相手のデッキをシャッフルする時、誤ってカードを手からこぼしてしまい、対戦相手のデッキに含まれるカードが何枚か見えてしまった。

(B) デッキからカードを1枚引く際、デッキの2番目にあったカードが引っかかってしまい、2枚目のカードが見えてしまった。

(C) 「自分のデッキの上4枚を見る」という効果を解決する際、間違っ5枚のカードを見てしまった。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

合法的に順番や位置の情報が確定していないデッキのカードをプレイヤーが誤って過剰に見てしまった場合、ジャッジはまずデッキに合法的に順番や位置などが確定しているカードが存在するかを確認します。

その後、過剰に見られたカード群の中から過剰に見られた枚数をランダムな方法で選び、デッキの無作為化されている部分に戻して切り直します。その後、既知のカードをそれらの正しい位置に戻してゲームを再開します。

【ペナルティ項目番号 4】過剰なカードを引いた場合

非公開領域（デッキなど）のカードを、本来引ける数よりも過剰に引いてしまった場合、ゲームの公平性・完全性に大きな影響を与えます。

このことに対して、過剰なカードを引いてしまったプレイヤーにはペナルティが出されます。

例：

(A) 「2枚引く」という効果を解決する際、誤って3枚のカードを引いてしまった。

※本来は引くことが出来ない非公開領域のカードが移動した結果、手札にあるカードに触れた場合、そのカードは「過剰なカードを引いた場合」として扱われます。

手札のカードに触れていない場合は、「過剰なカードを見た場合」のペナルティが与えられます。

▼ペナルティ

バトルの敗北

【ペナルティ項目番号 5】カードの捨て忘れ

手札のカードを別の領域に移動しなければならない時に、移動するのを忘れてしまった場合、ゲームの公平性・完全性に影響を与えます。

このことに対して、カードを捨て忘れていたプレイヤーにペナルティが出された上で、必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。

例：

(A) 手札の上限を超えているのに、自身のエンドフェイズで超過分の枚数に等しいカードの枚数を捨てていないことに次のターンで気が付いた。

(B) 「2枚引く。自分の手札1枚を捨てる。」という効果を解決する際、1枚手札を捨てることを忘れたままゲームを進行してしまった。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

カードの捨て忘れに気が付いた段階で、捨て忘れていた数のカードを選んで即座に捨てます。

【ペナルティ項目番号 6】ゲーム上の一般的な違反

プレイヤーがゲーム内でルールの誤った解決をしていた場合、ゲームの公平性・完全性に影響を与えます。
本ペナルティ項目は、他で個別の設定が行われていない違反内容に対する全般的なペナルティ項目となります。

プレイヤーにペナルティが出された上で、必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。

例：

- (A) 1つのターン内で、2回目の「進化」を行った。
- (B) 攻撃時、対戦相手の場にいる「守護」を持っているフォロワーを失念して、本来は攻撃することができないフォロワーを選んで攻撃を行った。
- (C) 自身の場に6枚のカードが出ている状況となっていた。
- (D) 「クイック」を持っていないカードを、「クイック」を持っていると勘違いをして、不適切なタイミングでプレイした。
- (E) 攻撃の解決時、リーダーやフォロワーの体力を減らさずにゲームを進行した。
- (F) 「EP」を使用して「進化」を行った際、「EP」を視覚的に減らすことを忘れていた。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

ゲーム内でルールの誤った解決が行われた直後であったり、その後に行われたゲーム進行が1・2個の攻撃・スペル・能力の解決といった単純な状況である場合、ヘッドジャッジもしくはサブヘッドジャッジの判断によりゲーム全体の状態を巻き戻した上で再開することがあります。

しかし、ゲームの状態の巻き戻しを行うことによりゲームの公平性・完全性を担保できないとジャッジが判断した場合、ゲームの状態の巻き戻しは行いません。

「リーダーやフォロワーの攻撃力/体力の修正」「EP数の修正」など、部分的な修正を行ってもゲームの公平性・完全性を担保できる場合は部分的な修正を行った上でバトルを再開することがありますが、基本的にはゲームの一部分のみを修正することはゲームの公平性・完全性を担保できないので行いません。

【ペナルティ項目番号 7】不正なゲーム状態の見逃し

ゲームの公平性・完全性は、対戦を行う両者によって守られるべきものです。プレイヤーは自分のカードに関することはもちろん、対戦相手のカードに関することについても、自身が確認することが出来る領域においてはゲームルールにおける間違いが起こらないよう努める必要があります。

プレイヤー(A)がゲーム内でルールの誤った解決をしており、その間違いに気が付けずゲームを進行してしまった場合、プレイヤー(A)にペナルティが出されると同様に、間違いを指摘することが出来なかった対戦相手のプレイヤー(B)にもペナルティが出され、必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。

しかし、プレイヤー(A)の間違ひに関して、間違ひが起こったターンの最中にプレイヤー(B)が気が付きジャッジを呼んだ場合、ジャッジを呼んだタイミングを問わずプレイヤー(B)にはペナルティは出されません。

▼ペナルティ

警告

【ペナルティ項目番号 8】公開すべきカードの公開忘れ

公開されるべきカードの公開が忘れられた場合、関連する効果の処理が適正に行われたかの確認ができず、ゲームの公平性・完全性に大きな問題があります。

公開すべきカードの公開を忘れたプレイヤーには、ペナルティが出されます。

例：

(A) 《マーリン》の「自分のデッキからスペル1枚を探し、手札に加える」という能力を解決する際、対戦相手にデッキから探したカードを公開せず手札に加えてしまった。

(B) 《吸血鬼の古城》の「自分のデッキの上3枚を見る。その中から、吸血鬼・カード1枚を公開して手札に加えてよい」という能力を解決する際、公開せずにカードを手札に加えてしまった。

▼ペナルティ

バトルの敗北

【ペナルティ項目番号 9】不正なデッキリスト

登録されたデッキリストが構築条件のルールを満たしていなかったり、ルールに違反している場合、ゲームの公平性・完全性に大きな問題があります。

不正なデッキリストを登録していたプレイヤーには、ペナルティが出されます。

例：

(A) 同一名称のカードを4枚デッキリストに登録していた。

(B) メインデッキの枚数が39枚しかなかった。

(C) エボルヴデッキの枚数が11枚だった。

▼ペナルティ

バトルの敗北

▼追加処置について

実際にプレイヤーが使用しているデッキが適正な場合、その実際に使用されているデッキの内容に沿ってデッキリストを修正します。

登録されたデッキリストと、実際にプレイヤーが使用しているデッキの両方にルール違反がある場合、ルール違反となっているカードの削除を行います。デッキの枚数が足りない場合のみ、ルール違反とならないカードをデッキに追加し、ルールの問題がなくなった内容でデッキリストの登録を行います。

【ペナルティ項目番号 10】不正なデッキ

プレイヤーが実際に使用しているデッキが、事前に登録されたデッキリストの内容と異なる場合、ゲームの公平性・完全性に大きな問題があります。

不正なデッキを使用していたプレイヤーには、ペナルティが出されます。

▼ペナルティ

バトルの敗北

【ペナルティ項目番号 11】遅刻

各ラウンドのバトル開始がアナウンスされた段階で指定の対戦テーブルに着席できていないプレイヤーは、「遅刻」のペナルティが出されます。

※バトル開始がアナウンスされてから5分が経過した後については、別のペナルティ項目「大幅な遅刻」で処理が行われます。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

通常の制限時間に加えて、片方のプレイヤーが遅れたことによって短くなってしまっている分の延長時間を追加して対戦を開始します。

【ペナルティ項目番号 12】大幅な遅刻

各ラウンドのバトル開始がアナウンスされてから5分が経過した段階で指定の対戦テーブルに着席できていないプレイヤーは、「大幅な遅刻」のペナルティが出されます。

加えて、プレイヤーがテーブル番号を間違えて着席していた場合も、本ペナルティ項目によって対応が行われます。

※実際の間違ったテーブル番号に着席していたプレイヤーの「遅刻」や「大幅な遅刻」となります。正しいテーブル番号の座席に着席していたプレイヤーにはペナルティは与えられません。

▼ペナルティ

バトルの敗北

▼追加処置について

「大幅な遅刻」のペナルティが出されたプレイヤーは、そのラウンドのバトル時間が終了するまでにジャッジステーションに「続行」の申し出を行わない限り、その大会からリタイア（棄権）したものと扱われます。

【ペナルティ項目番号 13】遅いプレイ

すべてのプレイヤーは、適切な速度で対戦を行い、時間内に対戦を終わらせる義務があります。

過失・故意に関わらず、遅いプレイと判断される場合、そのプレイヤーに対して状況に応じたペナルティが適用されます。

対戦時間が通常より長く設定されている、または、無制限に設定されている対戦においても、すべてのプレイヤーは適切な速度で対戦を行う義務があります。

例：

- (A) 長く考え込んで、ゲームの進行が止まっていた。
- (B) カードの選択に悩んで時間をかけていた。
- (C) ゲーム上の状況が以前と変わっていないのに、考慮で時間を消費していた。

※その遅いプレイが「意図的に行われている」「この行動によって有利を得ている」と判断された場合、「遅延行為」のペナルティが与えられます。本項は、「意図的に行われている」「この行動によって有利を得ている」と判断されない遅いプレイに関するペナルティ項目になります。

▼ペナルティ

警告

【ペナルティ項目番号 14】情報に関するトラブル

ゲームが公平に進行されるためには、プレイヤー間のコミュニケーションで正しい情報がやりとりされる必要があります。

誤った情報に基づいてゲーム内の決定が行われたとジャッジが判断した場合、ペナルティの対象となります。

非公開情報（手札やデッキ内容など）について、対戦相手から質問を受けた場合その質問に答える必要はありませんが、非公開情報に関する質問に回答する場合も正しくない情報を対戦相手に伝えることはペナルティの対象となります。

例：

- (A) デッキの残り枚数を聞かれて「5枚」と答えたが、実際のデッキ残り枚数は「6枚」だった。
- (B) リーダーの残り体力を聞かれて「11」と答えたが、実際のリーダーの残り体力は「12」だった。
- (C) 残っているPPを聞かれて「2」と答えたが、実際に残っているPPは「4」だった。

▼ペナルティ

警告

【ペナルティ項目番号 15】区別できるカード/スリーブ

公平なゲームが行われるためには、カードやスリーブが他と区別できないものである必要があります。公平なゲームの進行を行うために問題があるカードやスリーブを使用していた場合、ペナルティの対象となります。

※区別できるカード/スリーブのトラブルについて「意図的に行われている」「この行動によって有利を得ている」と判断される場合、「不正行為」のペナルティが与えられます。本項は、「意図的に行われている」「この行動によって有利を得ている」と判断されないものに関するペナルティ項目になります。

例：

- (A) 摩耗度が高いスリーブを使用していた
- (B) カードやスリーブがものによって摩耗度が大きく違う状況だった
- (C) 反っているカードの判別がつく状況だった。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置について

公平なゲームを行う上で問題があるカードやスリーブについて、プレイヤーは公平なゲームを行う上で問題のないカードやスリーブに交換を行います。

※交換を行うカードやスリーブについては、プレイヤー自身で用意する必要があります。

【ペナルティ項目番号 16】不十分なシャッフル

公平なゲームが行われるために、デッキはシャッフルによって十分な無作為化が行われる必要があります。デッキの無作為化が十分に行われていない場合、ペナルティの対象となります。

例：

- (A) 複数のシャッフル方法を組み合わせずにシャッフルを行った。
- (B) カードの表面が見えるような角度でシャッフルを行った。
- (C) 特定のカードを意図的に並べた後、ほとんどシャッフルせずに対戦相手にカットを求めた。

▼ペナルティ

警告

【ペナルティ項目番号 17】外部情報の参照

バトルは、プレイヤー本人のプレイングによって争われるべきものです。外部情報の参照はバトルの公平性を大きく損なうもので、ペナルティの対象となります。

例：

- (A) 対戦開始後、何かしらの手段によって外部からの助言を受けた。
- (B) 対戦開始後、対戦開始前に作成されたメモや、インターネットなどの外部情報を参照した。

▼ペナルティ

バトルの敗北

【ペナルティ項目番号 18】過度な手札のシャッフル行為

大きな音が出るようなハンドシャッフルや、過度なハンドシャッフルは、相手に対する威嚇行為に繋がったり、周囲のプレイヤーの迷惑になる可能性があります。

ゲームのプレイに必要な範疇を過度に超えた過度な手札のシャッフル行為は、ペナルティの対象となります。

▼ペナルティ

警告

【ペナルティ項目番号 19】非紳士的行為（軽度）

すべての参加者は、全員にとって快適で満足できる大会環境を保つために紳士的に振る舞い、大会運営に協力する義務を有します。

そのために、全体の風紀を乱すような行動や行為は行ってはいけません。

非紳士的な行為を行った場合、ペナルティの対象となります。

例：

- (A) 大会を行っているテーブルにゴミを放置していた。
- (B) 他のプレイヤーや関係者に対して、明らかに礼儀を欠いた行為を行った。
- (C) 公序良俗に反するハンドルネームを使用していた。
- (D) 非紳士的な言葉<例：ジャッジキル、ゴミ、カスなど>を攻撃的・否定的な意図で使用した。

▼ペナルティ

警告

【ペナルティ項目番号 20】非紳士的行為（重度）

すべての参加者は、全員にとって快適で満足できる大会環境を保つために紳士的に振る舞い、大会運営に協力する義務を有します。

そのために、全体の風紀を乱すような行動や行為は行ってはいけません。

非紳士的な行為を行った場合、ペナルティの対象となります。

さらに、重度の非紳士行為については、大会の公正性を守るため、重たいペナルティを伴う厳粛な対応を行います。

例：

(A) 差別的な言葉を使用して他のプレイヤーを罵った。

(B) バトルの結果を賭けの対象にして賭博行為を行った。

▼ペナルティ

失格

【ペナルティ項目番号 21】自身の対戦以外へのゲーム介入

アドバイスをしたり受けたりすることが認められていない状況でアドバイスの授受が行われると、大会の公正性を大きく損なう可能性があります。

自身の対戦以外へのゲーム介入が確認された場合、ペナルティの対象となります。

※観戦者として対戦を観戦している場合であっても、ふとした一言や表情の変化が対戦中のプレイヤーにとってアドバイスとなることがあります。観戦をする際は、対戦に影響を与えうる言動は行わないよう留意してください。

※対戦終了後にプレイヤーに贈る拍手などは、本項には該当しません。

▼ペナルティ

バトルの敗北

【ペナルティ項目番号 22】買収

バトルの結果は、バトルの内容によって決定されるべきものです。不正な手段によって勝負の結果を決定する行動は大会の公平性を大きく損なう可能性があり、ペナルティの対象となります。

例：

(A) 対戦相手に「5万円あげるから、投了して欲しい」と打診した。

(B) 対戦相手に「最終的な賞品を山分けの分配にするから投了して欲しい」と打診した。

(C) 対戦相手に「サイコロの出目が大きかった方が勝ちにしよう」と打診した。

▼ペナルティ

失格

【ペナルティ項目番号 23】暴力などの攻撃的な行為

大会において、暴力などの攻撃的な行為は絶対に認められないものです。

暴力や、暴力などの攻撃的な行為が確認された場合、重大なペナルティをもって対応します。

例：

- (A) 対戦相手を殴った。
- (B) テーブルや椅子を蹴ったりした。
- (C) カードを破り捨てたり、握りつぶした。
- (D) 「投了しないと、後で後悔することになる」と脅迫めいた攻撃的な行為を行った。

▼ペナルティ

失格

【ペナルティ項目番号 24】窃盗行為

大会において、窃盗行為は絶対に認められないものです。

窃盗行為が確認された場合、重大なペナルティをもって対応します。

例：

- (A) 他者の荷物を窃盗した。
- (B) 会場に配置されている備品（テーブル番号札や告知ポスターなど）を窃盗した。

▼ペナルティ

失格

【ペナルティ項目番号 25】詐称行為

大会を公平に運営するために、詐称行為は絶対に認められないものです。

大会の公正性を守る上において問題となる詐称行為が確認された場合、重大なペナルティをもって対応します。

例：

- (A) 他者の当選情報を使用して大会参加を行った。
- (B) 対戦相手からの質問に対して、意図的に嘘の情報を宣言して有利を得ようとした。
- (C) ジャッジからの質問に対して、嘘の内容を話した。
- (D) 意図的にルール上不正なプレイを行い、有利を得ようとした。

▼ペナルティ

失格

【ペナルティ項目番号 26】遅延行為

バトルの結果は、バトルの内容によって決定されるべきものです。意図的に時間制限を利用して不正にゲームの結果を操作しようとしていた場合、遅延行為となり、重大なペナルティをもって対処します。

※故意ではない事象については、「遅いプレイ」のペナルティ項目が適用されます。

例：

- (A) 不利になったプレイヤーが、時間切れになるよう意図的にプレイのスピードを落とした。
- (B) ゲームの状況が大きく変化していないのに、毎ターン時間を使って考慮を重ねていた。

▼ペナルティ

失格

【ペナルティ項目番号 27】不正行為

ゲームの公平性・完全性を守るため、「意図的に行われている」「この行動によって有利を得ている」と判断される不正行為については重大なペナルティをもって対処します。

本ペナルティ項目は、他で個別のペナルティ項目設定が行われていない不正行為に対する全般的なペナルティ項目となります。

▼ペナルティ

失格