

Shadowverse University League 21-22 2nd Season Rule Book

1 はじめに

1.1 リーグの運営・管理および運営事務局

(1) Shadowverse University League 21-22 2nd Season（以下、「本リーグ」という）は、株式会社 Cygames および Shadowverse University League 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。

(2) 運営事務局は、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 開催期間・シーズン

Shadowverse University League 21-22 2nd Season は、2021 年 10 月 1 日から 2022 年 2 月 26 日の期間で行われます。

※スケジュールは変動する可能性があります。

1.3 用語の定義

以下、本規約において、「試合」はチーム間で行われるバトルの集合体のことを指し、「ラウンド」は試合が行われる期間の区切りを指します。

2 選手・サークル・チーム

2.1 選手

(1) 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) 本リーグの試合に出場するためには、選手としていずれかのサークルおよびチームに所属し、本規約の定めるところにより運営事務局の承認を得る必要があります。

2.2 サークルの構成

(1) 本リーグに参加するサークル(以下、「サークル」といいます)は、同一の大学・大学院、短期大学、高等専門学校、専門学校に在学している選手により構成されるものとします。

※同一の学校法人であっても、大学（大学院含む）、短期大学、高等専門学校、専門学校はそれぞれ別の学校として扱われます。

※大学と大学院は同一の学校として扱われます。

(2) サークルおよびチームが本リーグにエントリーするためには、エントリー以前に本リーグの公式コミュニティサイト (<https://league.shadowversecampus.jp/>)にて申請を行い、サークル結成の承認を得ている必要があります。

2.3 チームの構成

(1) 本リーグに参加するチーム（以下、「チーム」といいます）は、最低 5 名の選手より構成されるものとします。

(2) チームはいずれかのサークルに属するものとします。

(3) 同一のサークルから複数のチームが本リーグに参加した場合、同一のサークルに属するチームは、予選リーグにおいて同じグループに割り振られないものとします。

(4) チームは、選手の中から、1名のキャプテンを設定する必要があります。

(5) 選手は、同シーズン中に複数のチームに所属することはできません。

2.4 キャプテン

(1) キャプテンとは、選手の中で、チームの代表として運営事務局や他チームのキャプテンとの連絡に応じる者をいいます。

(2) キャプテンは、本リーグおよび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事務局からの連絡に応じ、協力する義務があります。

2.5 エントリー

(1) エントリーは、Shadowverse University League 公式コミュニティサイトにてサークルごとに行います。

(2) エントリーの際は事前に、全ての選手が「3 参加資格」を満たしているかご確認ください。

(3) エントリー時には、運営事務局が指定する書式に従って、以下の項目について選手全員の情報の登録が必要です。
ゲーム内の名前 / Shadowverse ユーザーID

また、シーズンファイナル進出時には、別途、運営事務局より下記情報が追加で必要となります。

氏名（本名） / 氏名のフリガナ / 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 / チーム代表メールアドレス / 選手が在学する学校名 / チーム名

※シーズンファイナルで使用するデッキ情報につきましては、別途、運営事務局が指定する提出方法にて提出頂きます。

※氏名、メールアドレス等の個人情報は、ご本人様確認、運営事務局と選手との連絡のために使用いたします。

※Shadowverse ユーザー ID は、本リーグの試合運営において使用いたします。

※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。

(4) エントリーは、チームのキャプテンが、自身のサークルからエントリーする全チーム分の選手全員の情報を登録し、運営事務局が承認を行うことで完了します。

(5) エントリー後に選手の追加を希望する場合、運営事務局が別途指定する方法で申請を行い、運営事務局の承認を得る必要があります。

※運営事務局の承認を得ていない選手は、試合に参加することができません。

(6) エントリーの締め切り後、チームが選手を除名することはできません。

(7) 選手は試合に参加する際、エントリーした際提出した「ゲーム内の名前」に実際のゲーム内の名前を合わせる必要があります。

(8) 運営事務局はゲーム内の名前について変更を要請でき、選手は試合に参加する際、その要請に従う必要があります。

(9) 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。

(10) 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、株式会社 Cygames のプライバシーポリシー (<https://shadowverse.jp/privacy.php>) に従い、適切に管理いたします。

2.6 チームの義務

チームは、以下の義務を負うものとします。

- (1) 参加する全ての試合に、5名の選手を参加させること（ただし、やむを得ない事由による場合は除きます）。
- (2) 会議その他本リーグを運営する上で必要な運営事務局指定の打ち合わせに参加すること。

3 参加資格

選手は、以下の参加資格を満たしている必要があります。

- (1) 本規約に同意し、遵守すること。
- (2) 日本在住の満18歳以上の大学生、大学院生、短期大学生、高等専門学校生又は専門学校生であること。
- (3) 本リーグの2022年2月26日（土）に予定しているシーズンファイナルに参加する時点で満20歳未満の場合は、親権者または法定代理人の同意を得ており、運営事務局が定める保護者参加同意書を不備なく全て署名捺印がされている状態で提出できること。

※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。

- (4) 本リーグエントリー前に、運営事務局が別途定める方法で、以下の項目について情報の登録が完了し、運営事務局より認証が完了していること。

ユーザー名 / Twitter ID / 在学する学校名 / 学校の所在都道府県 / Shadowverse ユーザー ID / 本名（姓名） / 身分証明書の画像 表・裏 / 提出した身分証明書の有効期限

- (5) 運営事務局が別途定める方法で、所属する大学・大学院、短期大学、高等専門学校又は専門学校が発行する顔写真付きの身分証明書を提示できること。該当の身分証明書に顔写真が付いていない場合は、運営事務局指定の顔写真付きの身分証明書も併せて提示できること。
- (6) 2021年10月1日（金）から2022年2月28日（月）の期間中、運営事務局からの連絡を受け取り、本リーグに必要なやりとりを行えること。
- (7) 2021年10月26日（火）から2022年1月17日（月）にかけて行われる Shadowverse University League 21-22 2nd Season 予選リーグに参加できること。
- (8) 2022年1月19日（水）から2022年2月26日（土）に行われる Shadowverse University League 21-22 2nd Season プレーオフに参加できること。
- (9) 2022年2月25日（金）から2022年2月26日（土）に行われる Shadowverse University League 21-22 2nd Season シーズンファイナルおよび、Shadowverse University League 21-22 2nd Season シーズンファイナル前日リハーサルに参加できること。
- (10) 日本国内に居住していること。
- (11) 日本語で運営事務局や他の選手と円滑にコミュニケーションが取れること。
- (12) 本リーグの運営事務局、および『RAGE』運営事務局から大会出場禁止処分を受けていないこと。
- (13) 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。
- (14) 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。
- (15) 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、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。
- (16) 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。

(17) 運営事務局に所属していないこと。

(18) 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。

4 リーグ

本リーグは、予選リーグ、プレーオフ、シーズンファイナルの 3 部で構成されています。

予選リーグの成績優秀チームがプレーオフの、プレーオフの上位 2 チームがシーズンファイナルの出場権を持ちます。

4.1 試合フォーマット

本リーグで行われる全てのバトルは、「ローテーション」で行われます。

4.2 大会モード

(1)「大会モード」は、本リーグの選手が無料で使用できる機能です。「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、絵違いカードは除きます。

5 予選リーグ

5.1 リーグ方式

(1) 全チームをランダムなブロックに分け、ブロック内で総当たり戦を行います。

(2) ブロックの割り振り、各ブロックのラウンド数、各ラウンドの期間、各ラウンドの対戦相手は、予選リーグの開始 3 日前に運営事務局より発表されます。

(3) 各チームは、ラウンドごとに指定された期間内に、指定されたチームと試合を行います。

(4) 各試合で勝利したチームは、勝ち点「1」を獲得します。

(5) ブロック内の順位は勝ち点により決められます。なお、勝ち点と同率だった場合、順位は以下の優先順位で決められます。

- 直接対決の結果

- バトル勝敗差

(「直接対決の結果」で同率だったチーム間における、勝利したバトルの数から、敗北したバトルの数を引いた数の差)

- くじ引き

(6) 予選リーグ期間の終了後、各ブロックで 1 位のチームがプレーオフへの出場権を得ます。

5.2 試合方式

- (1) 5人チーム戦による最大9バトルのBO9（Best of 9）で行われ、先に5バトル勝利したチームが試合に勝利します。
- (2) 各選手は、大会モードおよび運営チーム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。
- (3) チームの各選手が登録・使用するデッキは、それぞれ異なるクラスである必要があります。
（例：「メンバー1」の選手が「エルフ」を登録する場合、「メンバー2」「メンバー3」「メンバー4」「メンバー5」の選手は「エルフ」を登録することはできません）
- (4) 1バトル目では、お互いのチームが1名出場する選手を指定し、両者によるバトルを行います。
- (5) 2バトル目以降、既に勝利している選手は同じ試合に出場することはできません。

6 プレーオフ

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で行います。
- (2) シングルエリミネーションとは、チームが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) 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。

6.2 試合方式

- (1) 5人チーム戦による最大9バトルのBO9（Best of 9）で行われ、先に5バトル勝利したチームが試合に勝利します。
- (2) 各選手は、大会モードおよび運営チーム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。
- (3) チームの各選手が登録・使用するデッキは、それぞれ異なるクラスである必要があります。
（例：「メンバー1」の選手が「エルフ」を登録する場合、「メンバー2」「メンバー3」「メンバー4」「メンバー5」の選手は「エルフ」を登録することはできません）
- (4) 1バトル目では、お互いのチームが1名出場する選手を指定し、両者によるバトルを行います。
- (5) 2バトル目以降、既に勝利している選手は同じ試合に出場することはできません。

7 シーズンファイナル

シーズンファイナルとは、オンラインで実施される決勝を指します。

7.1 集合

- (1) シーズンファイナルに出場するチームの選手は、運営事務局が指定する時間までに、指定したオンライン会議場所に集合してください。
- (2) 日程およびタイムテーブルに関しては、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、運営事務局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。

7.2 服装規定

(1) シーズンファイナルに出場する選手の、シーズンファイナル当日の服装は、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。

- 服装：事前に運営事務局よりお送りするユニフォームを着用すること。

Shadowverse に関わらないキャラクターやメッセージがデザインされていないこと。

(2) シーズンファイナル当日の服装に関して、運営事務局が不適切と認めるとき、運営事務局は該当の選手に指示や服装の変更を要請することができます。選手は運営事務局の要請に従うものとします。

7.3 試合方式

(1) 5 人チーム戦による最大 9 バトルの BO9 (Best of 9) で行われ、先に 5 バトル勝利した選手が試合に勝利します。

(2) 各選手は、運営チーム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。

(3) チームの各選手が登録・使用するデッキは、それぞれ異なるクラスである必要があります。

(例：「メンバー1」の選手が「エルフ」を登録する場合、「メンバー2」「メンバー3」「メンバー4」「メンバー5」の選手は「エルフ」を登録することはできません)

(4) 1 バトル目では、お互いのチームが 1 名出場する選手を指定し、両者によるバトルを行います。

(5) 2 バトル目以降、既に勝利している選手は同じ試合に出場することはできません。

8 GRAND FINALS

GRAND FINALS とは、1st・2nd Season の優勝チーム、および、GRAND FINALS 進出決定戦の勝利チームで実施される試合を指します。

8.1 集合

(1) GRAND FINALS に出場するチームの選手は、運営事務局が指定する時間までに、指定した場所に集合してください。

(2) 日程およびタイムテーブルに関しては、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、運営事務局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。

8.2 服装規定

(1) GRAND FINALS に出場する選手の、当日の服装は、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。

- 服装：事前に運営事務局よりお送りするユニフォームを着用すること。

Shadowverse に関わらないキャラクターやメッセージがデザインされていないこと。

- ズボン類：スウェットパンツ、パジャマパンツ、半ズボン、大きく肌が露出してしまうデザインのズボン以外であること。

- 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) GRAND FINALS 当日の服装に関して、運営事務局が不適切と認めるとき、運営事務局は該当の選手に指示や服装の変更を要請することができます。選手は運営事務局の要請に従うものとします。

8.3 試合方式

- (1) 5 人チーム戦による最大 9 バトルの BO9 (Best of 9) で行われ、先に 5 バトル勝利した選手が試合に勝利します。
- (2) 各選手は、運営チーム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。
- (3) チームの各選手が登録・使用するデッキは、それぞれ異なるクラスである必要があります。
(例：「メンバー1」の選手が「エルフ」を登録する場合、「メンバー2」「メンバー3」「メンバー4」「メンバー5」の選手は「エルフ」を登録することはできません)
- (4) 1 バトル目では、お互いのチームが 1 名出場する選手を指定し、両者によるバトルを行います。
- (5) 2 バトル目以降、既に勝利している選手は同じ試合に出場することはできません。

9 試合の進行

9.1 選手、デッキの事前登録

- (1) 各ラウンドにおいて、各チームのキャプテンは開始前日の 23 時 59 分までに、運営事務局が別途指定する方法で、そのラウンドのチームロスターおよび各選手が使用するクラスを公式コミュニティサイト内リーグページに登録しなければなりません。このクラスは大会モードで登録したデッキのクラスと一致している必要があります。
- (2) ラウンド開始前日の 23 時 59 分までにチームロスターおよび各選手が使用するクラスの登録がされていない場合や、登録内容に不備がある場合、該当する選手のバトルは不戦敗として扱われます。
- (3) 運営事務局は、チームロスター、使用するクラスリストの登録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、運営事務局は新たな登録日時および、公開日時を Discord サーバー（後述）上にて通知します。運営事務局は、登録日時の通知から登録日時までの期間が、十分なものになるよう努めるものとします。

9.2 大会進行に関する連絡

- (1) 大会の進行に関する連絡はすべて「Shadowverse University League Discord サーバー」(<https://discord.gg/CcCzvqY>)にて行われます。
- (2) 各チームのキャプテンは大会の進行に際し、Discord サーバー上の別途指定されるチャンネルで、運営及び対戦相手との連絡に応答できる必要があります。

9.3 試合の手順

各ラウンドの試合日時は、そのラウンドで対戦するチームのキャプテン同士が Discord サーバー上で協議し、決定します。試合は当該ラウンドの期間内に行われるものとし、両チームのキャプテンは試合の進行を行います。なお、指定した Discord サーバー上の指定されたチャンネル（以下、ブロック専用チャンネル）以外で協議・決定した日時に試合を実施した場合、試合中のトラブルが発生した際の運営事務局への審判要求ができなくなることがあります。

また、各選手がバトルを行う手順については、以下のように定めます。

- (1) 「Shadowverse University League」公式コミュニティサイト (<https://league.shadowversecampus.jp/>) にて、自身が参加しているブロック・試合の進行状況・自身や対戦相手の情報を確認し、これから行おうとしているバトルが正しいものであるか確認します。
- (2) 「Shadowverse University League」公式コミュニティサイトでオーナー側（チームロスター表で、画面上左側）と指定されたチームの選手がルームを作成し、ブロック専用チャンネルにて、ゲスト側の選手ヘルム ID を報告します。

- (3) ゲスト側の選手は、ブロック専用チャンネルに記載されたルーム ID を確認し、ルームに入室します。
- (4) バトルを開始します。
- (5) バトルが終了したら、『Shadowverse』ゲーム内『リプレイ』に表示される対戦結果の画面をスクリーンショットで保存してください。
- (6) 第 2 バトル以降は、1 つ前のバトルで負けたチームの選手がルームを作成し、ブロック専用チャンネルにて、対戦相手チームの選手へルーム ID を報告します。
- (7) 試合に勝利したチームのキャプテンは運営事務局の指定した方法で対戦結果の報告をし、敗北したチームのキャプテンがこれを承認することで結果報告が完了します。

9.4 バトル中のトラブル

- (1) バトル中、通信切断や何かしらの理由によってバトルの続行が不可能になった場合、『Shadowverse』ゲーム内『リプレイ』の表示を正しいものとして進行します。ただし、両選手の勝敗表示に矛盾がある場合においては、トラブルが起きているゲーム状況を撮影したスクリーンショットや必要な情報を提出した上で運営事務局に審判要求を行うことができます。この連絡は Discord サーバー上で行うものとします。
- (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。

10 対戦環境

10.1 予選リーグ、プレーオフ

- (1) 予選リーグ、プレーオフの試合は、各選手が自身の端末を使用して試合を行います。
- (2) 各選手は、自身が使用する端末および端末の通信環境や電源状況に関する責任を持ちます。
- (3) 各選手は、Shadowverse University League 公式コミュニティサイト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。

10.2 シーズンファイナル

- (1) シーズンファイナルの試合は、運営事務局が用意する機材を使用して試合を行います。
- (2) 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して試合を行います。
- (3) 各選手は選手自身で用意したネットワークを使用して試合を行います。
- (4) 全選手ともに、基本は自宅での参加とします。自宅以外からの参加によるトラブルが起きた場合、運営事務局はいかなる場合も責任を負いません。
- (5) 出場選手 5 名は、1 部屋に集合することなく、各々分かれて試合を行います。
- (6) 大会当日の、バトル出場選手の決定や試合戦略等のチーム内コミュニケーションは、運営事務局が用意する方法で行っていただきます。指定した方法以外での連絡は禁止いたします。

10.3 『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。

11 禁止事項

チーム、および選手は、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。運営事務局は、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、チーム、および選手の違反行為とみなすことができます。

11.1 予選リーグおよびシーズンファイナルにおける禁止事項

- (1) 本規約、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。
- (2) 運営事務局が定めるエントリー期間に、エントリーを完了しないこと。
- (3) 入賞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) 本リーグ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) 事前登録を行ったデッキ以外のデッキで試合を行うこと。
- (7) 運営事務局の本リーグ運営上必要な指示、要請に従わないこと。また、リーグ進行、運営を意図的に妨害すること。
- (8) 運営事務局からの本リーグ進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、リーグ運営スタッフに虚偽の申告をすること。
- (9) 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。
- (10) 試合相手や他の選手へ賞金を分配する、もしくはその約束を打診すること。
- (11) 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。
- (12) バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとする。 (13) クライアントの脆弱性や不具合を故意に利用すること。
- (14) 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。
- (15) SNS など、本リーグ、株式会社 Cygames、『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スポーツマンシップに反する行為を行うこと、その他各種法令に反する行為を行うこと。
- (16) 本リーグに関して賭博を行うこと。
- (17) 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。
- (18) 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。

※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』その他の株式会社 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。

11.2 シーズンファイナルおよび GRAND FINALS における追加の禁止事項

- (1) 試合中の選手にみだりに話しかけること。チームメンバーが集合し、同室内で対戦すること。
- (2) 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ことを。
- (3) 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。
- (4) 運営事務局が用意した機材に、運営事務局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。
- (5) 顔や身元を隠す服装や、公序良俗に反する格好で出場すること。
- (6) 試合中に、対戦相手や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。
- (7) 試合中に、運営事務局が指定した方法以外で、チーム内コミュニケーションをとること

12 罰則

(1) チームおよびチームに参加する選手個人が本規約に定める事項に違反したと運営事務局が認めた場合、チームまたは選手個人に対して、以下に定める罰則を与えることができるものとします。

- 警告
- 当該選手のバトルの敗北
- 当該チームの勝ち点の減点
- 当該チームの試合の敗北
- 当該チームの失格
- 当該選手、または当該チームの Shadowverse University League の一定期間の出場禁止
- 当該選手、または当該チームの Shadowverse University League の無期出場禁止

(2) 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、運営事務局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選手が繰り返し大会規約に違反した場合、運営事務局は、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。

(3) 運営事務局は前二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。

(4) チームおよび選手が本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。

(5) 「10 禁止事項」に基づき、本項の罰則を受けたチームおよび選手が、名称を変更する等して、エントリーしていることが発覚した場合、運営事務局は、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。

13 一般規定

13.1 免責事項

(1) ゲームサーバーのトラブルや天災等その他不可抗力により生じたやむを得ない事情が発生した場合、運営事務局は、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、その他運営事務局の責めに帰すべき事由により、チーム（選手も含みます）に対して生じた損害や不利益については、運営事務局はチーム、または選手に対して一切の責任を負いません。

(3) チームおよび選手の間で生じたトラブル、チームまたは選手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、運営事務局は、運営事務局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。

13.2 肖像権および個人情報の取り扱い

(1) 選手は、その肖像、氏名、ゲーム内の名前、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、運営事務局および運営事務局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) 選手は、前項に定める他、肖像等情報について、運営事務局および運営事務局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。

14 大会規約の変更

(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、公式コミュニティ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。

15 準拠法および裁判管轄

(1) 本リーグ、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) 本リーグ、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。

16 変更履歴

2021年10月1日（金）初版発行

17 お問い合わせ先

info@shadowversecampus.jp

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日のみ 11:00～17:00 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。