

SCL通期 規約

1. 大会概要

- ・本大会は、団体戦の定期的な実施機会を設けることにより、シャドウバースコミュニティが漸次的に発展することを目的とする。
- ・本大会はSCL(Shadowverse Community League)運営(以下「運営」)が、大会の運営、及び管理を行う。
- ・運営は有志団体であり、特定の個人、または団体に特別の利益を与えることはない。
- ・本規約に記載されている要項を運営、参加者ともに遵守し、運営は規約外の事態が発生した場合、及び大会期間中に本規約を改訂すべき事態が発生した場合の裁定権を有する。

2. 参加資格

- ・本大会への参加には以下の全てを満たす必要がある。
 - ①本規約に同意していること。
 - ②応募フォームよりエントリー(「3.エントリーを参照)をしていること。
 - ③5名以上のメンバーからなる団体であること。
 - ④開催期間中の全試合において選手5名の出場が保証できること。(※)
 - ⑤Discordでの日本語を用いた意思疎通ができること。
 - ⑥試合中、Discordの【SCL】Shadowverse Community League(以下「大会サーバー」)内に用意された、チームボイスチャンネルへ接続できること。
- ※ただし、1選手が、1期に3つ以上の団体から試合に出場することを、禁止する

3. エントリー

- ・「2.参加資格」に記載されている要項を満たす団体は、エントリー可能である。
- ・エントリーは、以下の手順で行うものとする。
 - ①大会参加募集期間内に、運営公式Xアカウントより告知される大会サーバーに参加する。
(前期から引き続き参加する場合、改めての参加は不要)
 - ②運営の指示に従い、大会サーバー内のチケットを発行し、応募フォームを提出する。

4. 対戦形式

(1)フォーマット

- ・本大会は各団体の選手5名によるローテーションBO9により対戦を行う。
- ・BO9とは、最大9試合のうち、5試合先取した団体を勝ちとするルールである。
- ・各団体は対戦開始前に5つの異なるクラスを選出する。
- ・各団体の出場選手は、所属団体の選出したクラスの中から1つを選択し使用する。
- ・それぞれの試合における「先攻」、「後攻」は、無作為に決定される。

(2)勝敗処理

- ・各試合で1勝したクラス、及び選手は以降のその対戦において出場不可となる。
- ・出場選手5名全員が勝利した団体の勝利となり、対戦を終了する。
- ・対戦終了後、勝利団体に勝ち点「3」、敗北団体に勝ち点「0」を与える。
また、勝利団体、敗北団体ともに、勝利した試合数に応じた得点を得る。

5. 大会進行

(1)グループ振り分け

- ・振り分けは以下の順序で行う。
 - ①期間毎に運営は、参加団体数に応じて適当な予選リーグ数、及び1リーグ中りの団体数を定める。
 - ②予選リーグ開始前に運営は、①で定めた内容を告示し、それに基づいた無作為な振り分けを行う。
 - ③予選リーグ開始前に、振り分けが無作為であることを証明するため、大会サーバー内で参加団体代表者も出席可能な抽選会を行う。(抽選会の日時は事前に告知する)
 - ④決定した振り分けは、大会サーバー内、及び[大会公式Xアカウント](#)で公開する。

(2)予選リーグ

- ・振り分けと同時に定められる「大会進行予定」に沿い、対戦を行う。
- ・詳しい手順は「6.対戦進行」に記載。

(3)予選リーグの順位決定

- ・予選リーグのグループ内順位は、グループ毎に同じグループに所属している団体を以下の優先順位で比較し決定する。
 - ①勝ち点
 - ②得失点差(※)
 - ③得点数
 - ④直接対決の結果
- ※「4-(2)勝敗処理」にて定義された所属団体の総得点から、対戦した相手団体の得点の合計を引いた値のこと。

(4)決勝トーナメント

- ・各期間毎に運営は、参加団体数に応じて適当な決勝トーナメント進出団体数、及び選出方法を定める。
- ・運営は、これを予選リーグ開始前に告示する。
- ・定められた方法で選出された団体へ、予選リーグ終了後に決勝トーナメント出場資格を与える。
- ・予選リーグの成績に応じて、決勝トーナメントでのアドバンテージを与える場合がある。
- ・運営はアドバンテージの詳細を、予選リーグ開始前までに告示する。

(5)決勝トーナメント作成

- ・運営は決勝トーナメント表を作成し、大会サーバー内で全体に告示する。
- ・運営は、以下の優先順位で出場資格を持つ団体を比較し、トーナメント表を作成する。
 - ①予選リーグの順位
 - ②勝ち点
 - ③得失点差(※)
 - ④得点数
- ※「5-(3)」にて定義されているものと同様。

6. 対戦進行

(1)試合の日時変更

- ・ やむを得ない状況によって、日時の変更を行わない限り5名の出場が保証できないとき両団体の合意が取れている場合にのみ試合日時の変更を認める。
- ・ 合意のうえで変更後の日時が決定した後、その旨と変更後の日時を必ず運営にメンションし報告するものとする。
- ・ 運営、及び相手団体へ報告されていない日時変更は、認められない。

報告例)

@黄色さん

「自団体名」対「相手団体名」試合開始日時を○/□の△時(JST)に変更しました。

- ・ 変更の交渉を本来の試合日の前日の23:59(JST)までに終了すること。
- ・ また、相手団体との交渉は必ず行わなければならないものとする。
- ・ 円滑な大会進行のために、予選第1回戦、第7回戦、準決勝戦、決勝戦の日時変更を認めない。
- ・ アディショナルカードの追加日以降の対戦を以前にする日時変更、及び以前の対戦を以降にする日時変更を認めない。

(2)大会準備

- ・ 対戦開始24時間前を目処に、対戦表の左側の団体の所属メンバーがゲーム内のユーザー大会機能を用いて、対戦で使用するユーザー大会を作成する。
- ・ ユーザー大会は、以下の通りの設定で開催するものとする。
ただし、一部設定に関しては推奨事項となるため、その限りではない。

①大会方式: フリー対戦

②試合方式: BO1

③フォーマット: ローテーション

④人数上限:16人

⑤開催時刻: 試合開始時刻(※)

⑥開催期間:12時間以上

⑦観戦設定: 観戦不可

⑧主催者も参加する:不問(※)

⑨デッキ登録制の大会にする: ✓(あり)

※対戦開始時刻は原則として、対戦日の21:00(JST)とする。

※主催者がデッキを再登録する場合、大会を中止する必要があるため、
主催者は対戦出場メンバー以外が行うことを推奨する。

- ・ 対戦参加者以外がユーザー大会へ参加することは認められない。
- ・ 各大会参加者が、対戦開始前に大会内の「参加者一覧」にて、参加者数が10/16人になっていることを確認することを推奨する。
- ・ ユーザー大会での「対戦募集」の仕様上、OWNER側の選手名が確認できてしまうため、対戦中は名前を「団体名」に変更、エンブレムを団体毎に統一することを推奨する。
- ・ 大会作成が困難な場合は、対戦相手へ大会作成を依頼することができる。

(3)オーダー交換

- ・ 試合開始時刻に大会サーバー内の各所属グループチャンネルにて、出場選手名とその選手の使用するクラス名を対応させて記したオーダーを提出する。
- ・ オーダーに記載する出場選手名は各選手の大会サーバーにおけるサーバーニックネームと同様のものでなくてはならない。

オーダー提出例)

[選手名1]：エルフ

[選手名2]：ロイヤル

[選手名3]：ウィッチ

[選手名4]：ドラゴン

[選手名5]：ネクロマンサー

(4)チームボイスチャンネルへの接続

- ・ 対戦中に通話、及びチャットを行う場合、大会サーバーのチームボイスチャンネルで行うものとする。
- ・ 対戦中は他サーバーで通話、及びチャットを行うことを禁止する。
- ・ 試合中の選手の画面共有は、助言を受け取ることはできない状態でのみ許可する。

(5)ルーム作成

- ・ 対戦開始時刻から5分後までに対戦表の左側の団体が「対戦募集」を行い、第1試合を開始する。
- ・ 第2試合以降は直前の試合で敗北した団体が、試合終了直後に試合終了時刻の5分後の時刻を対戦相手に、大会サーバー内の所属グループチャンネル、またはユーザー大会内で提示し、提示した時刻までに「対戦募集」を行うことで開始する。
- ・ 「対戦募集」から5分経過しても試合が開始されない場合は、遅延行為とみなす。

(6)結果報告

- ・対戦終了後、勝利団体は大会サーバー内の所属グループ用のRESULTチャンネルにて、運営にメンションし報告する。
- ・結果報告の際、ユーザー大会の「大会戦績」のスクリーンショットを、全参加者の結果が確認できるように撮り、それを合わせて提出する。
- ・結果報告は、以下のフォーマットでの提出を推奨する。

結果報告例)

@黄色さん

第1試合で自団体が選出したクラス - 相手団体が選出したクラス 勝敗(○ or x)

第2試合で自団体が選出したクラス - 相手団体が選出したクラス 勝敗(○ or x)

……以下同様に最終試合まで記載

X - Y (Xは勝利団体の得点、Yは敗北団体の得点) で「勝利団体」の勝利です。

@「敗北団体の連絡係」さん、承認よろしくお願いします。

- ・敗北団体は提出された結果報告を確認し、承認する旨を返信する。

7. 試合中のトラブル

(1)基本的裁定

- ・試合中、トラブルと思しき事案が発生した場合、必ずスクリーンショットなどの証拠となる情報を収集すること。
- ・なお、先攻後攻の操作などの試合開始前のトラブルは、両者が「準備完了」を押した時点で合意したものと判断する。
- ・試合開始後に報告された、試合開始前のトラブルについては対処出来ない場合がある。
- ・試合の日時を変更した場合、トラブル対応が遅れる場合がある。

(2)接続不良による試合の中断

- ・通信切断により試合が終了した場合、所属グループチャンネル内で、本トラブルの旨を相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
- ・運営は、再試合を認めず、接続が切れた選手の敗北とする。

(3)クラス選出ミス

- ・既に勝利したクラスが選出された場合、試合終了前までにスクリーンショットを撮り試合を中断する。
- ・所属グループチャンネル内で本トラブルの旨を、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
- ・運営は、状況を判断し、クラス選出ミスが認めれた場合、以下の裁定を下す。
 - ①該当試合の結果を無効とする。
 - ②該当試合の結果を、クラス選出に不備がなかった団体が該当試合に選出したクラスの勝利とする。

(4)試合相手の遅刻

- ・ 直前の試合の勝利団体は直前の試合の終了後、直前の試合の敗北団体が直前の試合の終了から5分後までに「対戦募集」しない場合、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし「対戦募集」を催促する。
- ・ さらに催促から5分間「対戦募集」されない場合、直前の試合の敗北団体に不戦敗を1つ付与する。
- ・ 直前の試合の敗北団体が「対戦募集」をした後5分間、直前の試合の勝利団体が「入室」しない場合は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし「入室」を催促する。
- ・ さらに催促から5分間「入室」されない場合、直前の試合の勝利団体に不戦敗を1つ付与する。
- ・ 第1試合にて同様の状況が発生した場合は「直前の試合の勝利団体」を「対戦表の右側の団体」、「直前の試合の敗北団体」を「対戦表の左側の団体」に置き換え、同様の裁定を適用する。

(5)対戦相手の遅刻

- ・ 対戦開始24時間前を過ぎて、対戦相手から大会作成の連絡がない場合は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
その後、運営の指示に従う。
- ・ 対戦開始時刻の後、相手団体からオーダー提出がない場合、既にオーダー提出をしている団体の連絡係は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションしオーダー提出を催促する。
- ・ その後、上記の状況が継続している場合は、改めて運営にメンションし判断を仰ぐ。
- ・ 運営は、状況を判断し、オーダー提出の遅刻が認めれた場合に、オーダー提出が遅れている団体に不戦敗を1つ付与する。
- ・ さらに、その状況が、初めの不戦敗付与から5分間継続される毎に、オーダー提出が遅れている団体に不戦敗を1つ付与する。
- ・ 対戦開始時刻から10分間、相手団体の連絡係と連絡が一切とれない場合、連絡のない団体に不戦敗を5つ付与する。

(6)対戦ルームへの誤入室、及び途中退室

- ・ 両団体の選手が入室した後、ルームからの退出が発生した場合、状況に応じて以下の裁定を適用する。
 - ①直前の試合で勝利した団体の選手が退室した場合
 - i 対戦表の左側の団体、または直前の試合で敗北した団体の連絡係は相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
 - ②直前の試合で敗北した団体の選手が退室した場合
 - i 対戦ルームが解散されることとなるため、直前の試合で勝利した団体の連絡係は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
- ・ 原則として、どちらの場合もペナルティは付与されないが、運営の総合的な判断の結果、悪質であるとみなされた場合は、その限りではない。
- ・ 第1試合にて同様の状況が発生した場合は「直前の試合の勝利団体」を「対戦表の右側の団体」、「直前の試合の敗北団体」を「対戦表の左側の団体」に置き換え、同様の裁定を適用する。

(7)提示クラス以外のデッキの登録

- ・オーダー交換後に、試合出場選手の登録したデッキが提出したオーダーと異なっていた場合、判明した時点での試合の進行状況に応じて以下の裁定を適用する。
- ・ただし、以下のどちらの場合であっても提示クラス以外のデッキの登録をしていた団体の連絡係は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告するものとする。
 - ①第1試合にお互いが選出したクラスが公開される前に判明した場合
 - i 登録クラスの重複がない場合は、ペナルティは付与されず、正しいオーダーを交換した後、第1試合の開始時刻を運営の指定した時間に変更し、試合を続行する。
 - ii 登録クラスの重複がある場合は、重複している選手のうち、最大1名のみが勝利することができる。
 - このとき、クラスを重複して登録した団体は勝利不可能状態となる。
 - ②第1試合にお互いが選出したクラスが公開された後に判明した場合
 - i 提出したオーダーに記載のないクラスの選出、及び勝利を禁止する。
 - このとき、提示クラス以外のデッキの登録を行った団体は勝利不可能状態となる。
- ・さらに、提出したオーダーに記載のないクラスが既に試合を行い、勝利していた場合、その勝利した試合を無効とし、その試合において提出したオーダーに記載のないクラスと試合をした、相手団体のクラスを勝利したものとして処理する。

(8)大会参加人数の不備

- ・対戦開始時刻になりオーダーの交換が完了したのち、対戦参加選手が5人ではない団体がある場合、人数不足あるいは人数過多が発生した団体の連絡係は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
- ・その後、状況に応じて以下の裁定を適用する。
 - ①人数不足を即時解決し、試合を続行できる場合
 - i 人数不足が発生した団体に不戦敗1を付与する。
 - ii その際、現在の開催しているユーザー大会を終了し、人数不足が発生した団体が新たな大会を作成し、相手団体へ共有する。
 - iii 新たな大会の開始時刻については、両団体で話し合い決めるものとする。
 - ②人数不足を即時解決できない場合
 - i その時点で参加している選手のみで試合を執り行うものとし、対戦を続行する。
 - ii その際、前述の裁定は発生せず、人数不足が発生した団体は勝利不可能状態となる。
 - ③人数過多の場合
 - i 人数過多が発生した団体に不戦敗1を付与する。
 - ii その際、現在の開催しているユーザー大会を終了し、人数過多が発生した団体が新たな大会を作成し、相手団体へ共有する。
 - iii 新たな大会の開始時刻については、両団体で話し合い決めるものとする。
- ・この裁定は、人数不足、過多が発生していなかった団体が、この裁定により人数不足に陥る事態を考慮しない。
- ・人数不足が対戦を行う両団体に同時に発生した場合、対戦は継続され、その時点で参加している選手のみで対戦を執り行うものとする。
- ・このとき、両団体ともに5勝することができないため、試合は両団体共に敗北として処理される。

- ・人数過多が対戦を行う両団体に同時に発生した場合、ペナルティは発生せず、本項③- ii , iii のみで対応する。
- ・一方の団体に人数不足、もう一方の団体に人数過多が発生した場合は、運営の指示に従うものとする。

(9)対戦中の参加続行不可能

- ・対戦中に何かしらの事情により、対戦への参加を続行することができない選手が発生した場合、本件に該当する選手の所属する団体の連絡係は、相手団体の連絡係、及び運営にメンションし報告する。
- ・代理の選手を立てることを認めず、対戦を続行する。
- ・このとき、続行不可能選手が発生した団体は勝利不可能状態となる。

(10)システムトラブル

- ・ゲーム側の不具合による試合の中断試合中にサーバーダウンや、ノーコンテストなどのゲーム側の不具合により、試合、または対戦が中断された場合、両団体の連絡係は運営にメンションし報告する。
- ・その後、ゲーム側の不具合であると運営が判断した場合、運営はその状況に応じて適切な裁定を下す。

8. ロール付与

- ・メンバーへのチームロール付与は、大会サーバー内の「チームロール付与申請」にて、代表者が運営へ申請を出すことで、運営によって行われる。
- ・参加者の所持可能なチームロールは二つまでとする。
- ・運営は参加者へ、3つ目のチームロールの付与を行わないものとする。
- ・既に二つのチームロールがついている際に、新しいチームロールの付与を申請する場合は、既に付与されているロールを削除しなければならない。
- ・チームロールの削除は大会サーバー内の「チームロール付与申請」で、代表者が運営へのチームロールを削除するかを申請することで、運営によって行われる。
- ・チームロールの削除申請可能期間は、応募締め切りから、予選第一試合開始時刻までとする。
- ・チームロールの付与申請可能期間は、応募締め切りから、決勝戦が終わるまでとする。

9. 配信

(1)SCL公式配信について

- ・配信はSCL公式YouTubeで行う。
- ・配信は必ず5分間の遅延を設けるものとする。
- ・各試合日ごとに1試合、運営の定めた対戦組み合わせの対戦内容を配信する。
- ・配信担当者の都合上、配信を行わない場合がある。

(2)配信試合の進行

- ・運営の指示に従い進行するものとする。

10. 禁則事項

- ・以下の禁則事項が定められており、禁則事項を行った団体、メンバーには状況を考慮し、運営が判断した罰則が与えられる。
 - ①運営の指示に背く行為。
 - ②運営の許可がない配信。(助言を受け取れる状況下でのDiscord内の画面共有を含む)
 - ③試合進行を妨げる行為。
 - ④その他本規約に反する行為、または運営が不適切と認めた行為。

11. 規約の変更

- ・運営は規約の内容を変更する可能性がある。
- ・規約の大幅な変更は内容、及び施行日を事前に告知する。

12. 免責事項

- ・ゲームサーバーのトラブルや天災などの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、運営は試合、及び本大会を延期・中断する場合がある。
- ・上記の内容により大会が中断されたことによって生じた損害や不利益について、運営は団体、または個人に対して一切の責任を負わないものとする。
- ・大会内外での団体、及び個人間で生じたトラブルや、団体、及び個人が本大会の規約に違反したことによる損害や不利益について、運営は一切の責任を負わないものとする。

13. 肖像権、及び個人情報の取り扱い

- ・参加団体、及び選手は、不特定多数に対し公開している情報や画像が、運営に使用されることがある可能性を了承するものとする。

14. 連絡先

- ・運営 : SCL(X : @scl_Shadowverse)
- ・代表者 : mitsu (X : @sv_m8 / Discord : mitsu8_)
- ・規約作成者 : PachiNa(X : @Cet_sv / Discord : pachina222)
ゆめyume

Shadowverseの著作権はCygamesが保有しています。