■目錄

1 前言

2 參賽資格

3 大賽形式

4 Day1

4.1 淘汰賽制

4.2 比賽方式

4.2.1 形式

4.2.2 「指定系列」規則

4.2.3 「無限制」規則

4.2.4 「2Pick」規則

5 GRAND FINALS

5.1 淘汰賽制

5.2 比賽方式

6 大賽的進行

6.1 事先登錄牌組

6.2 集合

6.3 比賽中的突發狀況

7 對戰環境

7.1 器材

7.2 客戶端

7.3 帳號

8 轉播

9 禁止事項

10 罰則

11 一般

11.1 免責事項

11.2 肖像權、公開權及個人資料的處理等

12 規約的變更

13 聯絡客服

14 準據法及司法管轄權

15 變更紀錄等

1 前言

Shadowverse World Grand Prix 2018（以下簡稱「本大賽」）由 Cygames, Inc. 以及 Shadowverse World Grand Prix 2018 營運團隊（以下簡稱「營運團隊」）營運及管理，並制定了如下規則（以下包含相關注意事項等簡稱「本規約」）。

營運團隊除了遵循本規約進行本大賽外，對於發生本規約內容未規定，或是以本規約適用時其結果明顯有失公平性時，擁有裁定權。

本規約所記載的日期和時間，一律為日本標準時間（JST）。

2 參賽資格

本大賽參賽者必須符合以下參賽資格：

(1) 同意本規約，並於同意書上簽名。

(2) 於以下其中一項以上的大賽中取得優秀的成績，並接獲本大賽的邀請。

・RAGE Shadowverse World Grand Prix

・Shadowverse Amateur Open Season 2

・RAGE Shadowverse Chronogenesis

・RAGE Shadowverse Dawnbreak, Nightedge

・RAGE Shadowverse Brigade of the Sky

・Masters of Shadowverse Korea Season 3

・Shadowverse NetEase Championship

・SEAO Shadowverse Open: 2018 Contenders Cup

・PAM Shadowverse Open: 2018 Contenders Cup

・EURO Shadowverse Open: 2018 Contenders Cup

・2018 Shadowverse Taiwan Open Championship

・Shadowverse World Grand Prix 2018 JCG 線上預選

・RAGE Shadowverse Omen of the Ten

(3) 居住在日本國內的選手，於辦理本大賽出場手續時，必須能夠提交公家機關發行之身分證明文件（載有出生年月日且為有效期限內之文件，僅正本有效，不得使用影本等）。

(4) 居住在日本國外的選手，於辦理本大賽出場手續時，必須提交可於 2018 年 12 月入境日本之公家機關發行的證明文件及護照。

(5) 辦理本大賽出場手續時，必須能夠提交全部已完成署名之獎金匯款帳戶（只限參賽選手本人名義）相關確認資料。

(6) 本大賽出場時未滿 20 歲者，於辦理本大賽出場手續時，必須能夠提交全部已完成署名之監護人參賽同意書。

(7) 必須能夠參加 2018 年 12 月 14 日（週五）到 2018 年 12 月 16 日（週日）期間，在日本國千葉縣幕張展覽館舉辦之「Shadowverse World Grand Prix 2018 前日彩排」以及「Shadowverse World Grand Prix 2018」。

(8) 接獲本大賽邀請後，到 2018 年 12 月 16 日（週日）之前的期間，必須能夠接收及回應本營運團隊的聯絡。

(9) 必須能夠參加營運團隊舉辦的拍照及攝影會。（舉行日期及場所，經營運團隊與各選手協議後，由營運團隊決定）

(10) 選手同意本大賽所有日程中之貴重物品，由選手本人自行管理，營運團隊一律不負任何責任。

(11) 理解並遵守本規約及另行指定的大賽進行之流程。

(12) 非為 CyberAgent, Inc.及其集團企業的幹部或員工（包含業務委託、兼職人員）。此外，從報名前最近的 6 個月內，不分雇用（包含兼職）及業務委託等契約形態，沒有從事過任何 CyberAgent, Inc.集團的業務。

(13) 關於第 10 彈卡包「滅禍十傑」的擴充卡片，選手非為 Cygames, Inc. 以撰寫書籍等目的，而特別接收本卡片資訊之人物。但是，以促銷等目的而接收本卡片資訊，且所接收之資訊於 24 小時內以促銷等目的公開者，則不在此限。

(14) 未隸屬於營運團隊。

(15) 未被營運團隊處以禁賽處分。

(16) 未參與轉載系統整網站的營運。此外，也未隸屬於 RMT 相關企業。

(17) 為參加本大賽，向營運團隊提供姓名、年齡、地址等個人資料，並同意營運團隊和各媒體拍照攝影及採訪。

(18) 必須遵從營運團隊的指示，穿著營運團隊準備的服裝。但是，服裝完全符合以下條件時，除了舞台上的典禮（開幕式、閉幕式、頒獎典禮）、進出舞台及採訪、拍照攝影會之外，無義務穿著營運團隊準備的服裝。

① 棉質運動褲、睡褲、短褲以外的褲子。非涼鞋、拖鞋及其他未完全包覆腳後跟及腳趾之鞋類。

② 辦理本大賽出場手續時，遵循另行規定的形式提交衣服的圖案給營運團隊，並取得營運團隊許可的服裝。

(19) 選手及其親屬非為反社會勢力（暴力團體、暴力團體成員、暴力團體準成員、暴力團體關係企業、職業股東等關係者、社會運動標的人物、政治運動標的人物、特殊智慧型暴力集團等及相同性質者）或非與反社會勢力有關係者。

3 大賽形式

本大賽分為 12 月 15 日（週六）舉辦的 Day1，以及 12 月 16 日（週日）舉辦的 GRAND FINALS 等兩部分。Day1 成績前 8 名選手可以取得 GRAND FINALS 的出場權。

4 Day1

本規約的「比賽」是指為決定淘汰賽之一輪勝負而進行的對戰之統稱。

4.1 淘汰賽制

(1) 採用積分循環制 8 回合戰。

(2) 積分循環制，是每結束一輪便計算各選手的比賽結果，再由成績相近的選手在下一輪對戰的淘汰賽方式。

(3) 選手在 Day1 的同一個形式中，不會與相同選手進行 2 次以上的對戰。

(4) 第 8 回合結束時的成績前 8 名選手可以取得隔日進行的 GRAND FINALS 出場權。

(5) 比賽獲勝次數相同的選手排名，以自身對戰勝率較高的選手排名在前。若對戰勝率相同時，以對戰對手的平均比賽勝率較高之選手排名在前。對戰對手的平均比賽勝率也相同時，以對戰對手的平均對戰勝率較高之選手排名在前。前述 3 種要素全部相同時，則抽籤決定。

(6) 計算對戰勝率時，若是不戰而勝的比賽，則指定系列及無限制的比賽以 2 勝 0 敗，2Pick 的比賽以 1 勝 0 敗來計算。

(7) 選手根據大賽的成績，可獲得另定的獎金。

4.2 比賽方式

4.2.1 形式

各回合分別採用以下對戰形式：

第 1 回合：無限制

第 2 回合：無限制

第 3 回合：2Pick

第 4 回合：2Pick

第 5 回合：指定系列

第 6 回合：指定系列

第 7 回合：指定系列

第 8 回合：指定系列

4.2.2 「指定系列」規則

(1) 比賽僅使用以營運團隊指定的方法所事先登錄的 2 副牌組進行。

(2) 登錄的牌組必須為不同職業。

(3) 比賽以最多 3 場對戰的 BO3 (Best of 3) 進行，由先取得 2 場對戰勝利的選手獲勝。

(4) 第 1 場對戰，雙方選手從自己登錄的 2 副牌組中任意選出牌組，開始進行對戰。

(5) 第 2 場對戰以後，已經獲勝的牌組不能在相同的比賽中再次使用。

（例如：若準備「精靈」和「皇家護衛」2 副牌組，在第 1 次對戰中以「精靈」獲得勝利，

則之後的對戰就不能使用「精靈」牌組）

(6) 各對戰的「先攻」、「後攻」以隨機方式決定。

4.2.3 「無限制」規則

(1) 比賽僅使用以營運團隊指定的方法所事先登錄的 2 副牌組進行。

(2) 登錄的牌組必須為不同職業。

(3) 比賽以最多 3 場對戰的 BO3（Best of 3）進行，由先取得 2 場對戰勝利的選手獲勝。

(4) 第 1 場對戰，雙方選手從自己登錄的 2 副牌組中任意選出牌組，開始進行對戰。

(5) 第 2 場對戰以後，已經獲勝的牌組不能在相同的比賽中再次使用。

（例如：若準備「精靈」和「皇家護衛」2 副牌組，在第 1 次對戰中以「精靈」獲得勝利，則之後的對戰就不能使用「精靈」牌組）

(6) 各對戰的「先攻」、「後攻」以隨機方式決定。

4.2.4 「2Pick」規則

(1) 每場比賽分別製作 2Pick 牌組，以製作好的牌組進行 BO1（Best of 1）。

(2) BO1 最多進行 1 場對戰，由 1 勝的選手獲得該比賽的勝利。

(3) 參賽選手隨營運團隊的指示，同時開始製作 2Pick 牌組。

(4) 2Pick 牌組的製作時間為 6 分種。於限定時間內選出 30 張卡片，若沒有完成製作牌組，

則必須隨營運團隊的指示，中斷器材的操作。限制時間以後的選卡，將由營運團隊來選擇左側的卡片。

(5) 各對戰的「先攻」、「後攻」以隨機方式決定。

5 GRAND FINALS

本規約的「比賽」是指為決定淘汰賽之一輪勝負而進行的對戰之統稱。

5.1 淘汰賽制

(1) 以單敗淘汰賽三輪制之方式進行。

(2) 單敗淘汰賽，是指選手在 1 場比賽中落敗即被淘汰之方式。

(3) 比賽的組合和順序，將根據 Day1 的排名做下列排序：

八強賽　第 1 場比賽：「Day1 第 1 名選手」對「Day1 第 8 名選手」

八強賽　第 2 場比賽：「Day1 第 4 名選手」對「Day1 第 5 名選手」

八強賽　第 3 場比賽：「Day1 第 2 名選手」對「Day1 第 7 名選手」

八強賽　第 4 場比賽：「Day1 第 3 名選手」對「Day1 第 6 名選手」

四強賽　第 1 場比賽:「八強賽 第 1 場比賽的勝利方」對「八強賽 第 2 場比賽的勝利方」

四強賽　第 2 場比賽:「八強賽 第 3 場比賽的勝利方」對「八強賽 第 4 場比賽的勝利方」

季軍賽：「四強賽 第 1 場比賽的落敗方」對「四強賽 第 2 場比賽的落敗方」

冠軍賽：「四強賽 第 1 場比賽的勝利方」對「四強賽 第 2 場比賽的勝利方」

(4) 選手根據大賽的成績，可獲得另定的獎金。

5.2 比賽方式

(1) 全部比賽以「指定系列」進行。

(2) 比賽僅使用以營運團隊指定的方法所登錄的 3 副牌組進行。登錄的牌組，可與 Day1 登錄的牌組相同，亦可使用不同的牌組。

(3) 登錄的牌組必須為不同職業。

(4) 比賽以最多 5 場對戰的 BO5（Best of 5）進行，由先取得 3 場對戰勝利的選手獲勝。

(5) 第 1 場對戰，雙方選手從自己登錄的 3 副牌組中任意選出牌組，開始進行對戰。

(6) 第 2 場對戰以後，已經獲勝的牌組不能在相同的比賽中再次使用。

（例如：若準備「精靈」和「皇家護衛」2 副牌組，在第 1 次對戰中以「精靈」獲得勝利，則之後的對戰就不能使用「精靈」牌組）

(7) 各對戰的「先攻」、「後攻」以隨機方式決定。

6 大賽的進行

本大賽的進行內容規定如下：

6.1 事先登錄牌組

(1) 參加本大賽的選手,於 2018 年 12 月 14 日(週五)進行「Shadowverse World Grand Prix 2018 前日彩排」時，必須登錄 Day1 及 GRAND FINALS 使用的牌組。

(2) 登錄的牌組中，Day1 的牌組於 Shadowverse World Grand Prix 2018 前日彩排結束時，GRAND FINALS 的牌組於 Day1 全部的比賽結束之後，向所有選手公開。

(3) 登錄牌組時，將使用的卡片全部以珍藏版卡片登錄。此外，同時收錄於複數卡包中的同名卡片，將以最新卡包的卡片登錄。

(4) 不可以使用合作活動卡片及限定插畫版卡片。

6.2 集合

(1) 參加本大賽的選手，請於營運團隊指定的時間之前，在指定的地方集合。

(2) 不接受選手對大賽日程及賽程提出變更的要求。

(3) 因大賽營運上如遇不可抗力事由發生時，將可能依營運團隊判斷變更大賽日程及賽程。

6.3 比賽中的突發狀況

(1) 比賽中因連線中斷或器材的運作不良等，而導致對戰無法繼續進行時，各選手有責任

立刻向營運團隊報告，並聽從營運團隊指示。

(2) 比賽中發生突發狀況時，選手不論是任何內容，都有責任立刻向營運團隊報告，並聽從營運團隊指示。未立刻向營運團隊報告時，有可能被處以罰則。

(3) 營運團隊收到無法繼續比賽之報告時，將實施聽取選手意見、確認裝置畫面、調查伺服器記錄等應對，其後經協議決定對應措施。

(4) 若有已知的問題，可能導致比賽無法繼續進行，或應用程式出現不正常運作等問題時，營運團隊將於本大賽開始前，制定禁用卡片等臨時規則。

(5) 選手不得對於營運團隊的判定提出異議。

7 對戰環境

本大賽的對戰環境規定如下：

7.1 器材

使用營運團隊準備的器材進行比賽。

7.2 客戶端

根據 Cygames, Inc. 公開的《Shadowverse》最新版本，使用大賽專用客戶端進行比賽。

語言設定可以使用進行本大賽出場手續時申請的語言。語言設定一經申請後不得變更。

7.3 帳號

使用營運團隊準備的大賽專用帳號進行比賽。

大賽專用帳號，除了合作活動卡片及限定插畫版卡片以外，其他全部的卡片都可以使用。

主戰者造型僅可使用安裝《Shadowverse》時所設定的造型。

附加內容等相關設定，須遵循營運團隊的指定進行調整。

8 轉播

(1) 本大賽全部對戰的所有內容，皆可能由營運團隊以串流媒體轉播。

(2) 所有選手須同意以串流媒體播放大賽進行的所有對戰內容。

9 禁止事項

選手不得進行以下行為：

(1) 違反本規約。

(2) 獲得獎品的附加獎勵時，將獲得的附加獎勵於轉賣網站等管道進行販售，或是轉讓獲得該附加獎勵之權利。

(3) 未經許可擅自向外部公開大賽營運的相關資訊。

(4) 參賽報名內容記載不實。

(5) 未於規定的時間到規定的地方集合。

(6) 大賽開始後，未經營運團隊許可擅自棄權、脫離。

(7) 沒有遵從大賽營運團隊對大賽進行時所須之指示、要求，或是刻意妨礙大賽的進行及營運。

(8) 沒有適切回答大賽營運團隊對大賽進行時所須之提問，或是對大賽營運團隊做不實的陳述。

(9) 強行終止客戶端等，蓄意使對戰無法繼續之行為。

(10) 未經營運團隊許可，擅自退出對戰室。

(11) 將獎金分配給比賽對手或其他選手，或是對前述行為進行試探性的約定。

(12) 刻意戰敗讓其他選手獲勝，或是為了承諾讓其他選手獲勝而刻意戰敗。

(13) 企圖以對戰以外的方法決定勝敗。

(14) 不僅是第 11 項、第 12 項、第 13 項，刻意於比賽中容讓對手，或是對比賽的結果和遊戲內容，進行任何協定等，對營運團隊、其他選手、觀眾做出違反運動家精神的行為和態度。

(15) 未經營運團隊許可，擅自於比賽中與對戰對手和大賽營運團隊以外的人交流，或是請求其幫助。

(16) 比賽中擅自與其他選手搭話。

(17) 未經大賽營運團隊許可，在比賽中以筆記等方式取得與比賽有關的記錄。

(18) 比賽中未經大賽營運團隊許可，擅自站立離開座位。

(19) 比賽中閱覽「Shadowverse」遊戲畫面以外的資訊，或是操作比賽所須器材以外的電子機器（智慧型手機、功能型手機、平板電腦等）。

(20) 刻意利用客戶端的漏洞或異常性錯誤。

(21) 擅自在營運團隊準備的器材上安裝應用程式。

(22) 使用可能違反公共秩序及善良風俗、猥褻、歧視性、攻擊性、肖像權的專有名詞，以及其他不合適的遊戲內名稱。

(23) 於大賽會場內外及 SNS 等，作出導致「Shadowverse World Grand Prix」和《Shadowverse》信譽受損的言行，以及對其他選手做出惡劣言語、騷擾、暴力，或是煽動其他選手等違反運動家精神及其他各種法令的行為。

(24) 以遮蓋臉部和身分的服裝，或是違反公共秩序及善良風俗的裝扮進入大賽會場。

(25) 違反 Cygames, Inc. 制定的 Shadowverse 服務協議。

【Shadowverse 服務協議】※https://shadowverse.com/cht/terms.php

(26) 進行與本大賽相關的賭博行為。

(27) 與反社會勢力有任何交流或關連。

(28) 與銷售或提供以下物品、服務者簽訂贊助契約，或是替以下物品、服務進行宣傳。方法不限，除了發言以外，亦包括使用遊戲內的名稱或穿著可以宣傳以下物品、服務的服

裝參賽等。但是，事先獲得營運團隊許可者，則不在此限。

①色情、香煙、酒、賭博、非法數位內容及其他日本國內禁止銷售的物品或服務

②違反《Shadowverse》等 Cygames, Inc. 遊戲服務協議的服務

③與《Shadowverse》等 Cygames, Inc. 事業競爭的物品或服務

④與 Cygames, Inc. 另行指定之 Shadowverse World Grand Prix 贊助企業的事業競爭的物品或服務

10 罰則

(1) 營運團隊認為選手有違反本規約時，得對違反選手處以罰則。

(2) 罰則由輕到重分為警告、對戰落敗、比賽落敗、失去大賽資格、一定期間內禁止參加 Shadowverse World Grand Prix 相關賽事、無限期禁止參加 Shadowverse World Grand Prix 相關賽事等。罰則由營運團隊視惡劣程度及影響性等要素進行裁決。

(3) 同一人物反復違反本規約時，會處以更重的罰則。

(4) 營運團隊宣布判處的罰則，將經由官方網站等媒介進行公布。

(5) 被處以失去大賽資格的罰則時，獲得獎金的資格亦將取消。

(6) 選手因違反本規約，而造成營運團隊及 Cygames, Inc. 損失時，可能對該選手作出請求損害賠償等法律行動。

11 一般

11.1 免責事項

(1) 遊戲伺服器有突發狀況或出現天災等不可抗力情況時，可能延期或中斷本大賽。因不得歸咎營運團隊責任之不可抗力事由發生造成變更時，將可能不予支付獎金、交通費、補助費等款項。此外，發生不可抗力之事由時，營運團隊對選手不承擔任何責任，一律不接受因參加大賽所使用之諸經費請款。

(2) 關於選手間的糾紛，或是因選手違反本規約所產生之損失或虧損，除了營運團隊的指示或對應有重大責任外，營運團隊一律不負任何責任。

(3) 選手於出國期間所發生之所有突發狀況 (事故、疾病等), 須自行負責及處理。此外，對於選手於出國期間發生之所有突發狀況，營運團隊一律不負任何責任。

11.2 肖像權、公開權及個人資料的處理等

(1) 選手於辦理出場手續時所提供之個人資料，將使用於本大賽的營運及與本大賽有關的宣傳等用途。

(2) 選手同意參賽時的肖像、遊戲內的名稱、年齡及自我介紹等資訊，均可能於本年度及下年度以後，被使用於營運團隊及大賽相關人員所製作的網站、大賽相關宣傳物、報導以及資訊媒體，且同意營運團隊及大賽相關人員製作隨附於上述項目之印刷物、影片及資訊媒體等時將該資訊用於商業用途，並對此情況不行使肖像權、公開權及其他權利。

12 規約的變更

(1) 營運團隊擁有未經預告即逕行變更本規約之權利。

(2) 本規約變更時將公告於官方網站上，並於公告時生效。

13 聯絡客服

14 準據法及司法管轄權

(1) 有關本大賽及本規約之所有事項均以日本法律為準據法，並遵從日本法律的解釋。

(2) 有關本大賽及本規約之所有訴訟及其他糾紛，以東京地方法院為第一審之專屬管轄法院。

15 變更紀錄等

2018 年 11 月 23 日制定