

1 서문

Shadowverse World Grand Prix 2021(이하 “본 대회”라고 한다)은 주식회사 Cygames 및 Shadowverse World Grand Prix 운영사무국(이하 “운영사무국”이라고 한다)이 운영 및 관리를 하며, 아래와 같이 본 대회 규칙을 규정하였습니다(이하 관련 주의사항 등을 포함하여 “본 규약”이라고 한다).

운영사무국은, 본 규약에 따라 본 대회를 진행하며, 또한 본 규약에서 정하지 않은 내용이 발생한 경우나 본 규약을 적용하면 현저히 공평성을 상실한 결과를 초래할 경우의 재정권을 가집니다.

본 규약에 기재된 날짜 및 시간은 모두 일본 표준시(JST)입니다.

2 참가 자격

본 대회는 아래의 참가 자격이 필요합니다.

(1) 본 규약에 동의하여 동의서에 서명한 자일 것.

(2) 아래 중 어느 하나의 대회에서 우수한 성적을 거두었으며, 높은 기술을 구사한 게임 플레이의 실기 혹은 실연 또는 이에 준한 매력 있는 퍼포먼스를 선보임으로써 운영사무국으로부터 본 대회의 경기성 및 흥행성 향상에 기여하는 자임을 인정받아, 본 대회에 초청받은 자일 것.

- RAGE Shadowverse 2020 Spring
- RAGE Shadowverse 2020 Summer
- RAGE Shadowverse 2020 Autumn
- RAGE Shadowverse 2020 Winter
- RAGE Shadowverse 2021 Spring
- RAGE Shadowverse 2021 Summer
- RAGE Shadowverse 2021 Autumn
- RAGE Shadowverse 2021 Winter
- Shadowverse World Grand Prix 2020 JCG 온라인 예선대회
- Shadowverse World Grand Prix 2021 JCG 온라인 예선대회
- Shadowverse NetEase Championship
- Shadowverse Korea Open
- Shadowverse Taiwan Open
- Shadowverse Open West
- Shadowverse Open SEA

(3) 일본 국내에 거주하고 있는 선수는 본 대회 출전 수속 시, 공적 기관이 발행한 신분증명서(생년월일이 기재되어 있을 것, 유효기한 이내일 것, 원본에 한하여 유효,

복사본 등은 불가)를 제시할 수 있을 것.

(4) 일본 국외에 거주하고 있는 선수는 본 대회 출전 수속 시, 2021년 12월에 일본으로 도항할 수 있음을 증명하는 공적 기관이 발행한 서류 및 여권을 제시할 수 있을 것.

(5) 만 20세 미만인 분은 보호자 참가 동의서를 미비점 없이 모두 서명한 상태에서 출전 수속 시에 제출할 수 있을 것.

(6) 일본 국내에 거주하고 있는 Day 1 출전 선수는 2021년 11월 12일(금)부터 2021년 11월 14일(일)까지, Day 2 출전 선수는 2021년 11월 13일(토)부터 2021년 11월 15일(월)까지 운영사무국이 지정한 숙박 시설에 숙박하며, 2021년 11월 13일(토)부터 2021년 11월 14일(일) 기간에 도쿄도내 모처에서 개최되는 “Shadowverse World Grand Prix 2021” Day 1·Day 2 및 이에 부수되는 리허설 및 촬영회 등에 참가할 수 있을 것. 또한, Grand Finals에 진출한 경우, 2021년 12월 17일(금)부터 운영사무국이 지정한 숙박 시설에 숙박하며, 2021년 12월 17일(금)부터 2021년 12월 19일(일)까지 일본 사이타마현에서 개최되는 “Shadowverse World Grand Prix 2021” Grand Finals 및 이에 부수되는 리허설 및 촬영회 등에 참가할 수 있을 것. 단, 부득이한 사정으로 인해 리허설 및 촬영회 등 일정 중 일부 일정에 출석할 수 없을 경우, 사전에 운영사무국의 승낙을 받음으로써 결석 또는 운영사무국이 별도로 지정하는 일정으로 변경할 수 있다.

(7) 일본 국외에 거주하고 있는 Day 1 출전 선수는 2021년 11월 13일(토)에, Day 2 출전 선수는 2021년 11월 14일(일)에, 운영사무국이 지정한 대회장에서 개최되는 “Shadowverse World Grand Prix 2021” Day 1·Day 2 및 이에 부수되는 리허설 및 촬영회 등에 참가할 수 있을 것. 또, Grand Finals에 진출한 경우, 12월 2일(목)부터 운영사무국이 지정한 일본의 숙박 시설에 숙박하며, 2021년 12월 16일(목)까지 신종 코로나 바이러스 감염증 확대 예방 대책으로서 운영사무국이 정한 규칙을 엄수한 상태에서 숙박 시설에서 대기하고, 2021년 12월 17일(금)부터 2021년 12월 19일(일) 기간에 일본 사이타마현에서 개최되는 “Shadowverse World Grand Prix 2021” Grand Finals 및 이에 부수되는 리허설 및 촬영회 등에 참가할 수 있을 것. 단, 부득이한 사정으로 인해 리허설 및 촬영회 등 일정 중 일부 일정에 출석할 수 없을 경우, 사전에 운영사무국의 승낙을 받음으로써 결석 또는 운영사무국이 별도로 지정하는 일정으로 변경할 수 있다. 또한, 신종 코로나 바이러스 감염증 확대 방지 시책에 대해서는, 일본 정부가 정한 방침 등에 준거하므로 기간이 변경될 수 있다.

(8) 본 대회에 초청을 받은 날부터 2022년 2월 28일(월)까지 운영사무국에서 취하는 연락을 받고, 이에 대응할 수 있을 것.

(9) 본 대회의 모든 일정이 진행되는 동안 귀중품은 선수 본인이 직접 관리하며, 주식회사 Cygames 및 운영사무국이 일절 책임을 지지 않는 데 동의할 것.

(10) 본 규약과 별도 지정하는 대회 진행 수순을 이해하고 준수할 것.

- (11) 운영사무국으로부터 대회 출전 금지 처분을 받고 있지 않을 것.
- (12) Shadowverse World Grand Prix 관련 대회에서 출전 금지 처분을 받고 있지 않을 것.
- (13) “전재계 정리 사이트(퍼온 정보 정리 사이트)”의 운영에 관여하고 있지 않을 것. 또한, RMT 관련 기업에 소속되어 있지 않을 것.
- (14) 본 대회에서 성명, 연령, 주소 등 개인 정보를 운영사무국에 제공하고, 운영사무국과 각 언론사의 사진 촬영 및 취재를 허가할 것.
- (15) 운영사무국이 준비한 의상(혹은 별도로 규정된 포맷에 따라 의상의 도안을 운영사무국에 제출하여 운영사무국의 허가를 받은 의상)을 착용할 것. 또한, 무대 위에서의 세리머니(개회식, 폐회식, 표창식), 무대 위에서의 입퇴장 및 인터뷰 및 사진 촬영회에서는 운영사무국이 준비한 의상을, 운영사무국이 지시한 방법으로 착용할 것. 또한, 신종 코로나 바이러스 감염증의 감염 확대 예방 대책에 따른 마스크 착용에 대해서는 운영사무국의 지시를 따를 것.
- (16) 선수 및 그 친족이 반사회적 세력(폭력단[조폭], 폭력단 구성원, 폭력단 준구성원, 폭력단 관계 기업, 총회꾼 등 사회운동 표방 고로[운동을 가장해 불법행위를 일삼는 집단], 정치운동 표방 고로, 특수 지능 폭력 집단 등 또는 이에 준하는 자를 말한다) 또는 반사회적 세력과 관계를 가진 자가 아닐 것.

3 대회 형식

3.1 대회 구성

본 대회는 11 월 13 일(토)부터 11 월 14 일(일)에 개최되는 Day 1·Day 2, 12 월 19 일(일)에 개최되는 Grand Finals 의 2 부 구성으로 되어 있습니다. Day 1·Day 2 의 성적 상위 8 명(Day 1·Day 2 에서 각각 4 명씩)이 Grand Finals 출전권을 얻습니다.

3.2 용어의 정의

본 규약에서 “경기”란 토너먼트에서 각 1 번의 라운드의 승패를 겨루기 위해 진행되는 배틀의 집합체를 말합니다.

3.3 상금

- (1) 선수에게는 대회 성적에 따라 별도 규정된 상금이 수여됩니다.
- (2) 상금은 일본국이 정한 원천 소득세 및 기타 조세를 차감한 후 일본 엔으로 지급됩니다.
- (3) 선수가 상금을 수취하기 위해서는 아래 서류들을 미비점 없이 제출할 필요가 있습니다.
 - ① 금융기관 정보(은행명, 은행 지점명, 계좌 명의, 계좌번호, 은행 지점의 국가명 및 주소, 수취인의 국가명 및 주소, SWIFT 코드 또는 IBAN 코드(일본 국외 거주자에

한함))

- ② 거주자 증명서(일본 국외 거주자에 한함)
- (4) 상금은 선수 본인에 한하여 수취할 수 있고 상금 입금계좌는 본인 명의로 된 계좌에 한합니다.
- (5) 아래에 해당하는 선수는 상금을 수취할 권리를 상실합니다.
 - ① 상금 수취를 사절한 선수
 - ② 2021년 11월 12일(금)까지 상금을 수취하는 데 필요한 서류를 제출하지 않은 선수
 - ③ 서류 및 규약 동의서에 허위 기재를 한 선수
 - ④ 대회 실격 처분을 받은 선수. 단, “6.2 집합”(4)의 사유로 인해 실격 처분을 받은 경우, 이에 해당하지 않습니다.
- (6) 상금을 수취한 선수는, 운영사무국이 의뢰한 경우 상금에 부과된 원천 소득세와 관련하여 납세증명서를 제출할 필요가 있습니다.

4 Day 1·Day 2

4.1 토너먼트 방식

- (1) 스위스 라운드 방식 7회전으로 진행합니다.
- (2) 스위스 라운드란 라운드가 끝났을 때마다 각 선수의 경기 결과를 집계하여, 성적이 가까운 선수들끼리 다음 라운드에서 대전하는 토너먼트 방식입니다.
- (3) Day 1 “2 참가 자격”의 (2)에 기재한 각 대회 중, 2020년에 개최된 대회와 관련하여 초청을 받은 선수는 Day 1에, 2021년에 개최된 대회와 관련하여 초청을 받은 선수는 Day 2에 각각 출전합니다.
- (4) 선수는 Day 1·Day 2의 동일 포맷에서 2번 이상 같은 선수와 대전하는 경우는 없습니다(예를 들면 로테이션에서 한 차례 대전을 한 대전 상대방과 Day 1·Day 2에서 다시 로테이션으로 대전하는 경우는 없으나, 동일한 선수와 2Pick에서 다시 대전할 가능성은 있습니다).
- (5) 7회전이 종료된 시점의 성적 상위 8명(Day 1·Day 2에서 각각 4명씩)이, 2021년 12월 19일(일)에 개최되는 Grand Finals의 출전권을 획득합니다.
- (6) 승리한 경기 수가 같은 선수 간 순위는 배틀 승률이 높은 선수를 상위 선수로 간주합니다. 배틀 승률도 같을 경우 대전한 상대방의 평균 경기 승률이 높은 선수를 상위 선수로 간주합니다. 대전한 상대방의 평균 경기 승률도 같을 경우 대전한 상대방의 평균 배틀 승률이 높은 선수를 상위 선수로 간주합니다. 이 3 가지 요소들이 모두 같을 경우 제비뽑기로 순위를 정합니다.
- (7) 배틀 승률을 계산할 때 부전승한 경기의 경우, 로테이션 경기는 3승 0패, 2Pick 경기는 2승 0패로 계산합니다.

4.2 경기 방식

4.2.1 포맷

경기는 각 라운드별로 아래의 포맷으로 진행됩니다.

1 회전: 로테이션

2 회전: 로테이션

3 회전: 2Pick

4 회전: 2Pick

5 회전: 로테이션

6 회전: 로테이션

7 회전: 로테이션

4.2.2 “로테이션” 규칙

- (1) 경기 시에는 운영사무국이 지정한 방법으로 미리 등록한 텍 3 개만 사용합니다.
- (2) 등록하는 텍은 각각 다른 클래스여야 합니다.
- (3) 경기는 최대 5 개 배틀의 BO5(Best of 5)로 진행되며, 먼저 3 배틀 승리한 선수가 경기 승자가 됩니다.
- (4) 1 배틀에서는 양측 선수가 자신이 등록한 텍 3 개 중에서 원하는 텍을 선택해 배틀을 시작합니다.
- (5) 2 배틀 이후에는 이미 승리한 텍은 같은 경기 중에 다시 사용할 수 없습니다.
(예: “엘프”, “로얄”, “위치”의 3 개 텍을 준비해서 1 배틀을 “엘프”로 승리한 경우 그 이후 배틀에서 “엘프”는 사용할 수 없다)
- (6) 각 배틀에서의 “선공”, “후공”은 무작위로 결정됩니다.

4.2.3 “2Pick” 규칙

- (1) 한 배틀마다 2Pick 텍을 작성하고, 작성한 텍으로 배틀을 합니다.
- (2) 경기는 최대 3 개 배틀의 BO3(Best of 3)로 진행되며, 먼저 2 배틀 승리한 선수가 경기 승자가 됩니다.
- (3) 2 배틀 이후에는 이미 승리한 클래스는 같은 경기 중에 다시 게시되지 않습니다.
(예: 1 배틀에서 “엘프”, “로얄”, “위치” 3 개 클래스가 게시되고, 1 배틀을 “엘프”로 승리한 경우 그 이후 배틀에서 “엘프”는 게시되지 않는다)
- (4) 경기에 참가하는 선수는 운영 스태프의 시작 신호에 따라 동시에 2Pick 텍 작성을 시작합니다.
- (5) 2Pick 텍 작성 시간은 6 분간입니다. 제한 시간 내에 사용 클래스 및 30 장의 카드 선택을 완료해야 하며, 텍 작성은 종료하지 못한 경우, 선수는 운영 스태프의 종료 신호에 따라 기자재 조작을 중단해야 합니다. 제한 시간 이후의 카드 선택은 운영 스태프에 의해 왼쪽 카드가 선택됩니다.

- (6) 텍 작성 시작 신호를 보내기 전에 텍 작성을 시작하거나 제한 시간 종료 신호를 보낸 후에 카드를 선택한 경우 폐널티가 적용될 수 있습니다.
- (7) 각 배틀에서의 “선공”, “후공”은 무작위로 결정됩니다.

5 Grand Finals

5.1 토너먼트 방식

- (1) 싱글 일리미네이션 방식 3 회전으로 진행합니다.
- (2) 싱글 일리미네이션 방식이란 선수가 한 경기를 진 경우 토너먼트에서 제외되는 토너먼트 방식입니다.
- (3) 경기 대전표 및 순번은 Day 1·Day 2 의 순위에 따라 아래와 같이 결정됩니다.
준준결승 제 1 경기: “Day 1 1 위 선수” 대 “Day 1Day 2 4 위 선수”
준준결승 제 2 경기: “Day 1 2 위 선수” 대 “Day 1Day 2 3 위 선수”
준준결승 제 3 경기: “Day 1 3 위 선수” 대 “Day 1Day 2 2 위 선수”
준준결승 제 4 경기: “Day 1 4 위 선수” 대 “Day 1Day 2 1 위 선수”
준결승 제 1 경기: “준준결승 제 1 경기의 승자” 대 “준준결승 제 2 경기의 승자”
준결승 제 2 경기: “준준결승 제 3 경기의 승자” 대 “준준결승 제 4 경기의 승자”
결승전: “준결승 제 1 경기의 승자” 대 “준결승 제 2 경기의 승자”

5.2 경기 방식

- (1) 경기는 모두 “로테이션”으로 진행됩니다.
- (2) 경기 시에는 운영사무국이 지정한 방법으로 등록한 텍 3 개만 사용합니다. 등록하는 텍은 Day 1·Day 2 에서 등록한 텍과 같은 것을 사용해도 되고 다른 텍을 사용해도 됩니다.
- (3) 등록하는 텍은 각각 다른 클래스여야 합니다.
- (4) 경기는 최대 5 개 배틀의 BO5(Best of 5)로 진행되며, 먼저 3 배틀 승리한 선수가 경기 승자가 됩니다.
- (5) 1 배틀에서는 양측 선수가 자신이 등록한 텍 3 개 중에서 원하는 텍을 선택해 배틀을 시작합니다.
- (6) 2 배틀 이후에는 이미 승리한 텍은 같은 경기 중에 다시 사용할 수 없습니다.
(예: “엘프”, “로얄”, “위치”의 3 개 텍을 준비해서 1 배틀을 “엘프”로 승리한 경우 그 이후 배틀에서 “엘프”는 사용할 수 없다)
- (7) 각 배틀에서의 “선공”, “후공”은 무작위로 결정됩니다.

6 대회 진행

본 대회의 진행에 대하여 규정하였습니다.

6.1 텍 사전 등록과 사전 공개

- (1) 본 대회에 참가하는 선수는 Day 1·Day 2 및 Grand Finals에서 사용할 텍을 운영측이 별도로 정한 시일까지 사전 등록해야 합니다.
- (2) 등록된 Day 1 텍은 Grand Finals Day 1 대회 운영측이 별도로 정한 시일에 각각 사전 공개됩니다.
- (3) 텍 등록 시 사용하게 되는 카드는 모두 프리미엄 카드로서 등록됩니다. 또, 여러 카드팩에 같은 이름의 카드가 수록되어 있는 카드는 가장 새로운 카드팩의 카드가 등록됩니다.
- (4) 콜라보레이션 카드, 한정 일러스트 카드는 사용할 수 없습니다.

6.2 집합

- (1) 본 대회에 참가하는 선수는 운영사무국이 지정하는 시간까지 지정 장소에 집합해야 합니다.
- (2) 대회 일정 및 타임 테이블에 관하여 선수에 의한 변경은 접수하지 않습니다.
- (3) 대회 운영상의 사유로 인해 부득이한 경우 운영사무국의 판단으로 대회 일정 및 타임 테이블을 변경할 수 있습니다.
- (4) Day 1·Day 2 및 Grand Finals 당일에 신종 코로나 바이러스 감염증이 의심되거나, 또는 의심되는 자와 접촉이 있었다고 운영사무국이 판단한 경우에는 실격될 수 있습니다.

6.3 경기 중의 트러블

- (1) 경기 중에 통신이 차단되거나 기자재 동작 불량 등으로 인해 배틀을 속행하기가 불가능한 경우 각 선수는 즉시 운영사무국에 그 내용을 신고하여 판단을 요청할 책임이 있습니다.
- (2) 경기 중에 트러블이 발생했을 경우, 선수는 그 내용을 불문하고 즉시 운영사무국에 그 내용을 신고하여 판단을 요청할 책임이 있습니다. 즉시 운영사무국에 그 내용을 신고하지 않은 경우 패널티의 대상이 될 수 있습니다.
- (3) 운영사무국은 경기를 속행하기가 불가능해진 데 대한 내용의 신고를 받은 경우 선수의 의견 청취, 기자재 화면 확인, 서버 로그 조사 등을 진행하고, 협의를 통해 대책안을 결정합니다.
- (4) 이미 알려진 버그로 인해 경기 속행이 불가능하거나, 비정상적인 애플리케이션의 거동 등의 트러블이 발생할 가능성이 있을 때, 운영사무국은 카드의 사용 금지 등 임시적인 규칙을 제정할 수 있는 것으로 합니다.
- (5) 선수는 운영사무국이 내린 재정에 대하여 이의를 제기하지 않는 것으로 합니다.

본 대회에서의 대전 환경에 대하여 규정하였습니다.

7.1 기자재

(1) 운영사무국이 준비한 기자재를 사용해 경기를 진행합니다. 단, 운영사무국이 지정한 장소에서 Day 1·Day 2에 참가하는 경우, 운영사무국이 부득이한 사유로 기자재를 준비할 수 없을 시에는 운영사무국이 별도로 지정한 방법에 따라 선수 본인이 기자재를 준비하는 것으로 합니다. 이 경우 선수는 본인이 사용하는 기자재 및 기자재의 통신 환경과 전원 상황에 관한 책임을 집니다.

7.2 클라이언트

주식회사 Cygames 가 공개한 ‘Shadowverse’의 최신 버전을 토대로 한, 대회 전용 클라이언트를 사용해 경기를 진행합니다.

언어 설정은 본 대회 출전 수속 시에 신청한 언어를 사용할 수 있습니다. 신청을 한 후 언어 설정을 변경할 수 없습니다.

7.3 계정

운영사무국이 준비한 대회 전용 계정을 사용하여 경기를 진행합니다.

또한, 선수가 희망하는 경우 운영사무국이 별도로 지정한 날부터 대회 종료까지의 기간에 연습용 계정이 대여됩니다.

대회 전용 계정 및 연습용 계정에서는 콜라보레이션 카드, 한정 일러스트 카드를 제외한 모든 카드를 사용할 수 있습니다.

리더 스킨 및 서플라이 등의 설정은 운영사무국이 지정한 내용에 따르기로 합니다.

7.4 복장

Day 1·Day 2는 선수 본인이 준비한 복장으로 출전해야 합니다. Grand Finals에서는 운영사무국이 지정한 유니폼을 착용하고 출전해야 합니다. 또한 아래와 같은 복장은 금지합니다.

- 셔츠류: ‘Shadowverse’ 이외 작품, 캐릭터 디자인이 프린팅된 셔츠, 공서양속에 위배되는 셔츠 및 그 밖에 운영사무국이 적절치 않은 것으로 판단한 것.
- 바지류: 스웨트팬츠, 파자마 팬츠, 반바지 및 그 밖에 운영사무국이 적절치 않은 것으로 판단한 것.
- 신발류: 샌들, 룰 등 발꿈치 및 발가락을 완전히 덮지 않은 신발 및 그 밖에 운영사무국이 적절치 않은 것으로 판단한 것.

8 방송

(1) 본 대회에서는 모든 배틀의 모든 내용을 운영사무국이 스트리밍 방송할 수

있습니다.

(2) 모든 선수들은 대회에서 진행되는 배틀의 모든 내용이 스트리밍 방송되는 데 대하여 동의한 것으로 합니다.

(3) Day 1·Day 2에서 선수가 당일 중의 대전 내용을 전송 배포 및 공개하는 행위는, 운영사무국이 인정한 것을 제외하고는 금지합니다.

(4) Day 1·Day 2에서 운영사무국이 지정하는 대회장이 출전 선수의 자택인 경우, Web 카메라 사용 시에는 아래 사항을 염수할 것.

①‘Shadowverse’ 이외 작품, 캐릭터 등이 비치지 않도록 할 것.

②공서양속에 위배되는 물건이 비치지 않도록 할 것.

③정치적인 주장이 비치지 않도록 할 것.

④담배, 주류, 불법 약물(또는 이것들을 연상하게 하는 것)이 비치지 않도록 할 것.

⑤음식물이 비치지 않도록 할 것. 또한, 음료를 반입할 경우에는 사전에 운영사무국의 승인을 받고 운영사무국의 지시에 따르는 것으로 한다.

9 금지사항

선수는 아래의 행위를 해서는 안 됩니다. 단, 운영사무국이 사전에 승낙한 경우에는 이에 해당하지 않습니다.

(1) 본 규약에 위배되는 행위.

(2) 입상 상품의 부상이 수여되는 경우, 수여된 부상을 전매(轉賣) 사이트 등에서 전매하는 행위. 또한, 부상을 받을 권리를 양도하는 행위.

(3) 대회 운영에 관한 정보를 허가 없이 외부에 공개하는 행위.

(4) 참가 시 신고 내용에 허위 내용을 기재하고 참가하는 행위.

(5) 정해진 시간과 정해진 장소에 집합하지 않는 행위.

(6) 대회 시작 후에 대회를 기권하여 이탈하는 행위.

(7) 대회 운영 스태프의 대회 진행상 필요한 지시, 요청에 따르지 않는 행위. 또한, 대회 진행 및 운영을 의도적으로 방해하는 행위.

(8) 대회 운영 스태프의 대회 진행상 필요한 질문에 적절히 답변하지 않는 행위. 또한, 대회 운영 스태프에게 허위 신고를 하는 행위.

(9) 클라이언트를 강제 종료하는 등 고의로 배틀을 속행 불가능하게 만드는 행위.

(10) 경기용 룸에서 퇴출하는 행위.

(11) 경기 상대방 또는 다른 선수에게 상금을 분배하거나 또는 그 약속을 타진하는 행위.

(12) 의도적으로 패배하도록 다른 선수를 유인하는 행위 또는 그 유인에 호응하여 의도적으로 패배하는 행위.

(13) 배틀 이외의 방법으로 승패를 결정하려고 하는 행위.

- (14) 본항 (11), (12), (13)에 한하지 않고 의도적으로 경기를 대충 치르거나, 경기 결과나 플레이의 내용에 대하여 다른 선수와 모종의 사전 합의를 하는 등 스포츠맨십에 위배되는 행위나 태도를 운영사무국, 다른 선수, 관객들에게 보이는 행위.
- (15) 경기 중에 대전 상대방 또는 대회 운영 스태프 이외의 자와 소통을 하거나 경기에 대한 조언을 받는 행위.
- (16) 경기 중인 선수에게 함부로 말을 거는 행위.
- (17) 경기 중에 메모를 하는 등 경기에 관한 기록을 하는 행위.
- (18) 경기 중에 자리를 떠나는 행위.
- (19) 경기를 위해 장착한 이어폰, 헤드폰을 떼는 행위.
- (20) 경기 중에 ‘Shadowverse’의 게임 화면 이외 정보를 열람하거나 경기에 필요한 기자재 이외의 전자기기(스마트폰, 피처폰, 태블릿 PC 등)를 조작하는 행위.
- (21) 운영사무국이 정한 경기 구역에 전자기기, 음식물을 반입하는 행위.
- (22) 클라이언트의 취약성 또는 버그를 고의로 이용하는 행위.
- (23) 운영사무국이 준비한 기자재에 무단으로 애플리케이션을 인스톨하는 행위.
- (24) 공서양속에 위배되는 외설, 차별적, 공격적, 초상권을 침해할 가능성이 있는 고유명사, 그 밖의 부적절한 게임 내 이름을 사용하는 행위.
- (25) 대회장 안팎에서나 SNS 등에서 “Shadowverse World Grand Prix”나 ‘Shadowverse’의 신용을 실추시킬 우려가 있는 언동, 다른 선수(과거에 출전했던 선수를 포함한다)에 대한 폭언이나 괴롭힘, 폭력, 다른 선수를 도발하는 등 스포츠맨십에 위배되는 행위 또는 기타 각종 법령과 공서양속에 위배되는 행위.
- (26) 본 대회를 방송하기 전에 경기 결과 등 본 대회에 관한 미공개 정보를 제 3 자에게 공개하는 행위(SNS 등에 투고하는 행위를 포함한다).
- (27) 얼굴, 신원을 감추는 복장이나 공서양속에 위배되는 옷차림으로 대회장에 들어가는 행위. 단, 운영사무국이 마스크 착용을 의무화한 구역은 해당하지 않는다.
- (28) 운영사무국이 정한 마스크 착용 의무에 응하지 않는 행위.
- (29) 주식회사 Cygames 가 정한, ‘Shadowverse’의 이용 규약에 위반하는 행위.

【Shadowverse 이용 규약】 ※ <https://shadowverse.com/ko/terms.php>

- (30) Shadowverse World Grand Prix 관련 대회에서, 그 규칙 또는 규약을 위반하는 행위.
- (31) 본 대회와 관련하여 도박을 하는 행위.
- (32) 반사회적 세력과 관계를 맺는 행위.
- (33) 아래의 물건, 서비스를 판매 또는 제공하고 있는 자와 스존서 계약을 체결하거나 또는 아래의 물건, 서비스를 선전하는 행위(선전 방법은 한정하지 않으며, 발언 및 게임 내 이름을 이용하는 것, 선전 효과를 가진 복장을 착용하고 출전하는 행위도 포함한다).
① 성인 콘텐츠, 담배, 주류, 도박, 불법 디지털 콘텐츠, 기타 일본 국내에서 판매가 금지되어 있는 물건 또는 서비스

- ②‘Shadowverse’ 기타 주식회사 Cygames 의 게임 이용 규약에 위반하는 서비스
- ③‘Shadowverse’ 기타 주식회사 Cygames 의 사업과 경합하는 물건 또는 서비스
- ④주식회사 Cygames 가 별도 지정한 Shadowverse World Grand Prix 협찬 기업의 사업과 경합하는 물건 또는 서비스

10 페널티

- (1) 선수가 본 규약에 위반했다고 운영사무국이 인정한 경우 위반한 선수에게 페널티를 부과합니다.
- (2) 페널티는, 가벼운 페널티 순으로 경고, 배틀의 패배, 경기의 패배, 대회의 실격, 일정 기간 Shadowverse World Grand Prix 관련 대회 출전 금지, 무기한 Shadowverse World Grand Prix 관련 대회 출전 금지 조치가 있습니다. 악질성, 영향의 크기 등을 고려하여 운영사무국이 결정합니다.
- (3) 동일 인물이 반복적으로 본 규약에 위반한 경우, 더욱더 무거운 페널티가 부과됩니다.
- (4) 운영사무국은 부과한 페널티에 대하여 공식 웹사이트 등에서 공표할 수 있는 것으로 합니다.
- (5) 페널티에 의해 대회 실격 처분이 내려진 경우 상금 획득 자격은 박탈됩니다.
- (6) 선수가 본 규약에 위반함으로써 운영사무국, 주식회사 Cygames 에 손해를 가한 경우에는 당해 선수에게 손해배상청구 등 법적 청구를 할 수 있습니다.

11 일반

11.1 면책 사항

- (1) 게임 서버의 트러블 또는 천재 등 부득이한 사정이 발생한 경우 본 대회를 연기, 중단할 수 있습니다. 주식회사 Cygames 및 운영사무국의 책임이 아닌 불가항력에 의한 변경 시에는 상금, 교통비, 지원을 지불하지 않을 수 있습니다. 또한 불가항력 시 주식회사 Cygames 및 운영사무국은 선수에게 그 책임을 지지 않으며, 대회 참가를 위해 소요된 제반 경비의 지불 청구에 대해 일절 접수하지 않습니다.
- (2) 선수 사이의 트러블, 선수가 본 규약에 위반함으로써 발생한 손해나 불이익에 대하여 주식회사 Cygames 및 운영사무국은 운영사무국의 지시, 대응에 중대한 책임이 있는 경우를 제외하고 일절 책임을 지지 않습니다.
- (3) 선수는 도항 중 및 출입국 시에 발생하는 모든 트러블(사고, 질병 등)에 대하여 자기 책임으로 대처하는 것으로 합니다. 또한, 선수의 도항 중 및 출입국 시에 발생하는 모든 트러블에 대하여 주식회사 Cygames 및 운영사무국은 일절 책임을 지지 않습니다.
- (4) 신종 코로나 바이러스 감염증에 관한 이유로 인해 부득이하게 경기 출전이 곤란해 져 기권을 한 경우 운영사무국의 판단에 따라 순위를 결정합니다.

11.2 초상권, 퍼블리시티권 및 개인 정보 취급 등

- (1) 출전 수속을 하는 과정에 제공된 선수의 개인 정보는 본 대회 운영 및 본 대회와 관련된 홍보 등의 범위에서 이용합니다.
- (2) 선수는, 참가 중의 초상 및 게임 내 이름, 연령 및 자기소개 등의 정보, 그리고 운영사무국이 촬영한 스틸 사진 및 영상이, 운영사무국 및 대회 관계자가 작성하는 웹사이트, 대회 관련 홍보물, 보도 및 정보 미디어에서 금년도 및 내년도 이후에도 사용될 수 있음을 양해하며, 운영사무국 및 대회 관계자가 부수적으로 제작하는 인쇄물, 비디오 및 정보 미디어 등에 의한 상업적 이용을 승낙합니다. 또한, 이것들에 대하여 초상권, 퍼블리시티권 그 밖의 권리를 행사하지 않는 것으로 합니다.

12 규약의 변경

- (1) 운영사무국은 예고 없이 본 규약을 변경할 권리를 가집니다.
- (2) 본 규약이 변경될 시 공식 웹사이트에서 공지되며, 그 시점에 발효하는 것으로 합니다.

13 문의처

shadowverse_wgp_info@cygames.co.jp

14 준거법 및 재판 관할

- (1) 본 대회, 본 규약에 관한 일체의 사항은 일본법에 준거하며, 일본법에 준거하여 해석되는 것으로 합니다.
- (2) 본 대회, 본 규약에 관한 일체의 소송 그 밖의 분쟁에 대해서는 도쿄 지방재판소를 제1심의 전속적 합의 관할 법원으로 합니다.

15 변경 이력 등

2021년 8월 5일 제정