

Shadowverse EVOLVE

Grand Championship

2026 Winter 群馬

大会規約

【目次】

1 はじめに 4
2 参加資格 4
3 大会形式 4
3.1 大会エントリー 4
3.2 試合フォーマット 5
3.3 棄権 5
4 予選ラウンド 5
4.1 トーナメント方式 5
4.2 試合方式 5
4.3 予選ラウンドの回戦数について 5
5 プレーオフ 5
5.1 トーナメント方式 5
5.2 試合方式 5
6 決勝トーナメント 6
6.1 トーナメント方式 6
6.2 試合方式 6
7 大会の進行 6
7.1 デッキの事前登録 6
7.2 集合 6
7.3 試合中のトラブル 6
7.4 試合結果の報告 6
8 大会の賞品/副賞 6
8.1 参加賞 7
8.2 TOP64 賞 7
8.3 TOP4 賞 7
8.4 準優勝 7
8.5 優勝 7
9 対戦環境 7
9.1 持ち物 7
9.2 スリーブ 8
9.3 シャッフルについて 8
9.4 バトル中やバトル間にメモを取る行為について 8
9.5 デッキの置き方に関するルール 8
9.6 カード情報に関する質問に対するジャッジの対応について 8
10 配信 9
11 禁止事項 9
12 ペナルティ 9
13 一般 10
13.1 免責事項 10
13.2 肖像権およびパブリシティ権 10
13.3 個人情報の取り扱い 10

14 準拠法および裁判管轄 10
15 規約の変更 10
16 お問い合わせ先 10
17 変更履歴等 10
18 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」 10

1 はじめに

Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 （以下、「本大会」といいます）は、株式カードラボ（以下、「カードラボ」といいます）および Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 運営事務局（以下、「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、関連する注意事項等も含めて「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）のものです。

本規約において「試合の準備中」とは、対戦組み合わせの発表後、自身の座席に着席してから試合開始のアナウンスが流れるまでを示します。
また「試合中」とは、試合開始のアナウンスが流れてから、その試合の勝敗が決定するまでを示します。
※BO3 においては、そのラウンドの勝敗が決定するまでを「試合中」とみなします。

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。

(1) 本規約に同意いただけること。
(2) Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 公式サイトから参加申し込み（以下、「エントリー」といいます）を行い、参加チケット購入の手続きを完了し、参加資格を得ていること。
(3) 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）
(4) 2026 年 11 月 27 日（金）から 2027 年 1 月 9 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。
(5) 2027 年 1 月 9 日(土)にビエント高崎で行われる Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬に参加できること。
(6) 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。
(7) 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は負わないことに同意すること。
※紛失防止のため、各対戦の終了時に、ご自身のデッキ枚数、サイコロや EP カードなど外部アイテムの確認をお願いいたします。
(8) 日本国内に居住していること。
(9) 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。
(10) 大会で使用するデッキを日本語版「Shadowverse EVOLVE」のカードで作成すること。
※日本語版ではない言語の「Shadowverse EVOLVE」カードは、本大会において使用することは出来ません。
(11) 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。
(12) 応募時点から直近 6 ヵ月以内に、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。
(13) 応募時点から直近 6 ヵ月以内に、株式会社 Cygames 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。
(14) コラボパック「グランブルーファンタジー」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 72 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。 また、運営事務局によって招待された選手についても、この限りではありません。
(15) 運営事務局に所属していないこと。
(16) 運営事務局より大会出場禁止処分を受けていないこと。
(17) 転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。
(18) Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬において氏名、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。
(19) 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、決勝トーナメント 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、「決勝トーナメント」の出場権を持ちます。

3.1 大会エントリー

(1) 本大会のエントリーは、Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 公式サイトから参加申し込みにて行います。
Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 公式サイトから参加申し込みを行った参加者について、運営事務局がブシナビへのエントリーを行います。
※本大会のブシナビにおけるエントリーステータスは「当選」のみとなります。
※参加者の方はブシナビでのエントリーを行うことは出来ず、行う必要もございません。
(2) 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。
(3) 本大会は、本規約の「2 参加資格」を満たす方であれば、規定のエントリーを完了することで参加できるイベントです。
(4) エントリー時には、以下項目について登録が必要です。
① 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
② 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。
③ 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。
④ 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。
⑤ 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。
⑥ 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。
(5) 大会へのエントリーについては Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 公式サイトにおいて先着順で受付を行います。
※定員数が埋まり次第、本大会のエントリーは終了となりますが、大会参加費の未払いなどにより、開放された参加枠については随時、先着順でエントリー受付を行います。
(6) ブシナビで「当選」のステータスになっている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。

(7) 本大会の事前に開催された大会において、本大会で使用できる「不戦勝権利（第 1 回戦目が不戦勝）」を獲得していた場合、運営事務局が別途権利獲得者に案内する方法に従って申請を行うことによって本大会の第 1 回戦目が不戦勝となります。 また、本大会で使用できる「不戦勝権利」を所持していても運営事務局が別途権利獲得者に案内する方法に従って申請を行っていなかった場合は、第 1 回戦目が不戦勝になることはありません。

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 スタンダード BO1」でバトルを行われます。

3.3 棄権

(1) 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。
(2) 「来場特典セット」、「TOP64 賞」を除く本大会の賞品は、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	0 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、予選ラウンドの最終順位における上位 64 名が「プレーオフ」の出場権を獲得します。

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) 各バトルは、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 30 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、対戦時間が終了したタイミングで進行中だったターンを「0 ターン目」とする「延長 1 ターン」を行います。「延長 1 ターン」が終了するまで対戦を行っても試合に決着が付かない場合、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

イベント当日の最終的な参加者数	予選ラウンドの回戦数
～256	6 回戦
257～512	7 回戦
513～	8 回戦

5 プレーオフ

5.1 トーナメント方式

(1) プレーオフ進出者によるシングルエリミネーション方式 4 回戦を行います。
※シングルエリミネーションとは、各ラウンドで敗北した参加者が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。
(3) プレーオフの終了時の成績上位 4 人が「決勝トーナメント」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) 各バトルは、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。
※各プレイヤーはジャッジ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。ルールやジャッジ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、直前に行っていたバトルとは先攻・後攻を入れ替える形でバトルを実施するものとします。

6 決勝トーナメント

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 2 回戦を行います。
※シングルエリミネーションとは、各ラウンドで敗北した参加者が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) 各バトルは、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。
※各プレイヤーはジャッジ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。ルールやジャッジ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、直前に行っていたバトルとは先攻・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

本大会に参加する参加者は、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、ペナルティの対象となったり、大会に参加できない場合があります。
※デッキ登録は、参加者がエントリーをした時点から、予選ラウンド 1 回戦開始までの期間で実施することが可能です。
※各参加者は、予選ラウンド、プレーオフ、決勝トーナメントで事前登録した 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頂きます。
(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、ペナルティの対象となったり、大会に参加できない場合があります。
(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、次回戦の対戦組み合わせが発表される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して扱います。
(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する場合があります。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「ブシナビ」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 大会の賞品/副賞

本大会での賞品/副賞について定めています。

8.1 参加賞

Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 来場特典セット
（※詳細については、大会ホームページをご確認ください）

8.2 TOP64 賞

PR カード『レリックバスター・グラン＆ジータ』（※イラスト違い・Grand Championship の箔押し・UR 仕様） 1 枚
特製ラバーマット『レリックバスター・グラン＆ジータ』 1 枚
※条件を満たした各参加者が記載の賞品を獲得いたします。
※参加賞に追加しての賞品となります。

8.3 TOP4 賞

（※参加賞/TOP64 賞に追加しての賞品となります）

PR カード『レリックバスター・グラン＆ジータ』（※イラスト違い・Grand Championship の箔押し・UR 仕様） 1 枚
ブシナビ称号「ファイナリスト」
「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」参加権利

※条件を満たした各参加者が記載の賞品を獲得いたします。

※本イベントにおいて TOP4 以上の成績を残した選手が既に「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」の参加権利を取得していた場合、プレーオフの最終戦で敗退した選手の中で、予選ラウンドの順位が一番高い選手に、権利が繰り下がります。
※また、選手の権利辞退などによって「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」の参加権利が繰り下がることはありません。

8.4 準優勝

（※参加賞/TOP64 賞に追加しての賞品となります）

PR カード『レリックバスター・グラン＆ジータ』（※イラスト違い・Grand Championship の箔押し・UR 仕様） 1 枚
ブシナビ称号「準優勝」
Shadowverse EVOLVE Grand Championship「記念楯」
「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」参加権利

※条件を満たした各参加者が記載の賞品を獲得いたします。

※本イベントにおいて TOP4 以上の成績を残した選手が既に「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」の参加権利を取得していた場合、プレーオフの最終戦で敗退した選手の中で、予選ラウンドの順位が一番高い選手に、権利が繰り下がります。
※また、選手の権利辞退などによって「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」の参加権利が繰り下がることはありません。

8.5 優勝

（※参加賞/TOP64 賞に追加しての賞品となります）

PR カード『レリックバスター・グラン＆ジータ』（※イラスト違い・Grand Championship の箔押し・UR 仕様） 2 枚
ブシナビ称号「優勝」
Shadowverse EVOLVE Grand Championship「記念楯」
「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」参加権利

※条件を満たした各参加者が記載の賞品を獲得いたします。

※本イベントにおいて TOP4 以上の成績を残した選手が既に「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」の参加権利を取得していた場合、プレーオフの最終戦で敗退した選手の中で、予選ラウンドの順位が一番高い選手に、権利が繰り下がります。
※また、選手の権利辞退などによって「Shadowverse EVOLVE Japan Championship 2027」の参加権利が繰り下がることはありません。

9 対戦環境

本大会での対戦環境について定めています。

9.1 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/SEP 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）

9.2 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) デッキの中で摩耗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

また、タイトル構築「カードファイト!! ヴァンガード」のデッキを使用する場合に限り、スタートアミュレットとして使用するカードを、オーバースリーブ・カードローダーなどの保護用品に入れて良いものとします。 但しその場合、スタートアミュレットのカードは、メインデッキに入っている他のカードと同じスリーブに入っている状態である必要があります。
（※カードの効果であったり、何らかの要因によってスタートアミュレットのカードが手札やデッキの中などの非公開領域に移動した際、問題なくバトルを継続できる必要があります）

9.3 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。
※「ディールシャッフル」は 1 回の手順に時間がかかるため、試合中のシャッフル方法として使用することは推奨されません。

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。

デッキのシャッフルを行った際は、自身による無作為化を行った後、対戦相手にもそのデッキのシャッフルを求める義務があります。
これは、両対戦者によって対戦の公平性を守るためのルールです。

デッキのシャッフルを求められた対戦相手は、必要に応じてそのデッキをシャッフルすることが出来ますが、このシャッフルはデッキの持ち主である対戦相手にマナー面で配慮した形で、速やかに行われる必要があります。
例 1： 対戦相手のデッキを粗雑に扱った場合、添付資料「トラブル対応規約」内にある「【ペナルティ項目番号 19】非紳士的行為（軽度）」の対象となる可能性があります。
例 2： 対戦相手のデッキのシャッフルに必要以上に時間を使用した場合、添付資料「トラブル対応規約」内にある「【ペナルティ項目番号 13】遅いプレイ」の対象となる可能性があります。
※対戦相手のデッキシャッフルについて、自身で行わず、「もう少しシャッフルしてください」や「デッキの上から 3 枚を下部に送ってリスタートでお願いします」といったコミュニケーションでゲームを進行していただいても大丈夫です。

9.4 バトル中やバトル間にメモを取る行為について

バトル中やバトル間にメモを取る行為については、バトルの進行を止めない範囲で行うことを可能といたします。
しかし、メモを取る行為がバトルの進行に支障をきたしている場合、添付資料「トラブル対応規約」内にある『【ペナルティ項目番号 13】遅いプレイ』の対象となります。
また、対戦開始前に記録された内容を対戦中に確認した場合、添付資料「トラブル対応規約」内にある「【ペナルティ項目番号 17】外部情報の参照」の対象となります。

バトル中に記録されたメモの内容は、公開情報として扱います。対戦相手から公開を求められた場合、全てのプレイヤーはそれに応じる必要があります。

9.5 デッキの置き方に関するルール

バトル中、デッキは必ず一方向かつ、一つの塊として綺麗に整えられた状態である必要があります。
（※不正行為の防止などを目的として、バトルの公正性を守るために定められたルールになります）

例：『星読みの魔女・ステラ』、『神秘の指輪』、『コールチェイン』などの効果でデッキの下に置かれたカードを、未知のカード領域と少し向きか位置をズラして置くことにより判別が付く状態にすることは、ルール上できません。

9.6 カード情報に関する質問に対するジャッジの対応について

プレイヤーがジャッジにカード情報に関する質問を行った場合、ジャッジはプレイヤーから与えられた情報によって質問の対象となるカードが特定できる場合にのみ対応を行うことが出来ます。
曖昧な情報をもとにした質問については、ジャッジは結果として誤った回答になる危険性なども考慮して、対応を行うことは出来ません。

例 1：「ナイトメアのカードで、3 コストの SL について詳しいカードテキストを教えてください」
┗情報が曖昧で、質問の対象となるカードが特定できないため、ジャッジはプレイヤーにカードテキストを教えることは出来ません。

例 2：「ボーンキマイラのカードテキストを教えてください」

┗カード名によって、話題の対象となるカードが特定できるので、ジャッジはプレイヤーにカードテキストを教えることが出来ます。

例 3：「コスト 3、攻撃力 3、体力 3 で、「リーダーすべてに 2 ダメージ」のラストワード能力を持っているカードの、正式なカード名を教えてください」
┗情報によって話題の対象となるカードが特定できるので、ジャッジはプレイヤーに正式なカード名を教えることが出来ます。

10 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。

11 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) 自分以外の参加者に関するデッキ情報や個人の情報などを、当該参加者の許可なく公開し、当該参加者が不利益を被る行為を行うこと。
（※限定された公開領域/範囲への公開も含みます）
(6) 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。
(7) 同一の人物が複数回、本大会へのエントリーを行うこと。
(8) 本大会への参加権を他者に譲渡すること。
(9) 定められた時間に定められた場所に集合しないこと。
(10) 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。
(11) 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。
(12) 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。
(13) 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。
(14) 何かしらの条件を前提として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。
(15) バトル以外の方法によって勝敗を決定しようとすること。
(16) (13)、(14)、(15) 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。
(17) 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。
(18) 試合中の参加者にみだりに話しかけること。
(19) 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。
(20) 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、スマートウォッチなど）を操作したりすること。
※試合中に操作を行わない形で、テーブル上に時計/タイマーを置いておくことはルール上、問題ありません。
(21) 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。
(22) 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。
(23) 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。
(24) 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。
(25) 運営事務局が定めるマスク着用義務に応じないこと。
(26) 本大会に関して賭博を行うこと。
(27) 反社会的勢力と関係すること。
(28) 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
(29) 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。

12 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、影響の大きさなどを考慮し、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 公式ウェブサイト上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場合があります。
(8) 選手が「失格」のペナルティを与えられた場合、同時にその選手が所属するチームは「棄権」となります。

13 一般

13.1 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。

13.2 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。

13.3 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 Shadowvese 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場合がございます。
(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。

14 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。

15 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 Championship 2026 Winter 群馬 大会サイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

16 お問い合わせ先

Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 公式サイト内にある「お問い合わせ」コーナーより、お問い合わせください。

※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。

17 変更履歴等

2026 年 11 月 27 日 制定

18 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物のみが、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ございます。

・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) 認定電気士事従事者認定証
(14) 特殊電気士事資格者認定証
(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) 国民健康保険被保険者証
(27) 健康保険資格確認書
(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 Championship 2026 Winter 群馬

トラブル対応規約

■はじめに

本ドキュメント「Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 トラブル対応規約」は、2027 年 1 月 9 日(土)に開催する「Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬」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 Championship 2026 Winter 群馬」では、「ブシロード TCG 応用フロアルール」を使用せず、「Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 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 Championship 2026 Winter 群馬 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 Championship 2026 Winter 群馬」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、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 Championship 2026 Winter 群馬」運営事務局は、「Shadowverse EVOLVE Grand Championship 2026 Winter 群馬 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、本ドキュメントに規定のない事象が発生した場合、または、本ドキュメントの適用により著しく公平性を損なう結果が生じるおそれがあると認められる場合には、ヘッドジャッジおよび運営事務局は、本規定に拘束されることなく、独自の裁定を行う権限を有するものとします。

著しく大会の公正性・完全性を損なう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 Championship 2026 Winter 群馬」運営事務局からの処分が下される場合があります。

■違反の定義と、格上げについて

違反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。それぞれの違反は、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 2 度以上繰り返している選手が更に同じ項目の違反をおかした場合、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』の違反を犯している状況で、「プレーオフ」や「決勝ラウンド」において『ゲーム上の一般的な違反』の違反を犯しても、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違反項目の内容であれば、ペナルティの格上げは行われません。

例外として、「【違反項目番号 7】不正なゲーム状態の見逃し」については、累積によるペナルティの格上げは行わないものとします。
しかし、不正なゲーム状況の見逃しを繰り返した場合、ゲームの状況に応じて『ジャッジによる調査』の対象となります。
『ジャッジによる調査』の結果、意図的な「不正なゲーム状態の見逃し」であったり、不正行為に該当する内容と判断された場合、「【違反項目番号 27】不正行為」として対応を行います。

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」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と判断された場合、「Shadowverse EVOLVE」運営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適用さ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、違反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、バトルの進行を妨げたり、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バトルに敗北したものとして処理されます。
当該プレイヤーがバトル中ではないタイミングで「バトルの敗北」のペナルティを適用される場合、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。

■複数の違反を引き起こしているトラブル状況について

複数の違反を引き起こしているトラブル状況の場合、当該のプレイヤーには引き起こしているトラブルの要素それぞれについてのペナルティが記録されます。

例：
対戦相手がコントロールする『ダークドラグーン・フォルテ（進化後）』（オーラの能力を持っているフォロワー）に対して、『竜の怒り』をプレイし、本来は行うことができない誤った解決をそのまま行い、1 枚のカードを引いてしまった場合。当該のプレイヤーには『ゲーム上の一般的な違反』と『非公開領域のカードに関する間違い』の 2 つのペナルティが記録されます。

■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・トラブル対応・デッキチェックなどを行うために、バトルの開始が遅れたり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。

バトルの開始時における延長時間が 発効 される 場合、ジャッジの判断により「試合開始の準備」を目的として、延長時間に最大で 3 分が追加される場合があります。

併せて、ジャッジが延長時間の必要を認めた場合（例：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 バトルを行います。

■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。

リーダーの体力や PP は、シャドサポやメモ帳などの対戦相手からも正しく情報が確認できるもので管理する必要があります。
EP は、EP カードやサイコロなど、対戦相手からも正しく情報が確認できるもので管理する必要があります。
フォロワーの攻撃力・体力が増減する場合、サイコロやカウンターによって視覚的に正しい状態を表現する必要があります。
カードが能力を得たり失ったりした場合、サイコロやマーカーなどによる目印を示す必要があります。
トークンは、公式のトークンカードや、そのカードの情報が分かるもの（攻撃力/体力、アクト状態/スタンド状態の判別がつくもの）である必要があります。

例：

1. 体力 5 の『ドラゴン』が『エンジェルスナイプ』により 2 ダメージを与えられた場合、体力 3 になったことを示す為に 3 の目のサイコロを置いたり、2 ダメージを受けたことを示す為に 2 のマーカーを置いたりする必要があります。
2. 『王家の御旗』が場に出ている状況で『ナイト』をプレイした場合、サイコロやカウンターで『王家の御旗』で「+1/+1」修正が行われたこと、あるいは修正後に攻撃力 2/体力 2 になったことを視覚的に表現する義務があります。
3. 『人外魔境・クリストフ』のファンファーレで『デュエリスト・モルディカイ』を場に出した場合、マーカーやサイコロなどを置いて、【守護】を持ったことを示す義務があります。

意図せずに視覚的な表現が本来の状態と異なる状態を示しており、それによりプレイヤーが本来の状態では行わない行動をとることがあります。この場合ジャッジはその行動をとった時点まで復元し視覚的な表現を本来の状態に修正した上でゲームを再開する場合があります。

例：

プレイヤーA の『ドラゴン』(体力 5 のフォロワー)を目標に対戦相手が『エンジェルスナイプ』をプレイし 2 ダメージを与えたので、プレイヤーA は『ドラゴン』の体力を示す為に 3 の面のサイコロを置いた。しばらくゲームが進む間にうっかりサイコロに手が当たり、サイコロの目が 2 に変わってしまったが、誰もそれに気が付かなかった。
『ドラゴン』の体力が 2 であることを確認した対戦相手は、攻撃力 2 の『スティールナイト』で『ドラゴン』に攻撃した。
『ドラゴン』と『スティールナイト』が破壊されたあと、プレイヤーA は『ドラゴン』の体力は本来 3 であるべきだと気付いてジャッジを呼んだ。
ヘッドジャッジは、『スティールナイト』による攻撃の前までゲーム全体の状態を復元し、ゲームを再開すると判断した。

■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められるよう、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。

例：

1. 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。

2. プレイヤーA は『オグリキャップ』をプレイした直後、一連の動作として、「食事能力を使用、手札を 2 枚捨てて疾走を得ます」といった形でプレイを行った。

   ※ルール上、厳密には正しい手順ではありませんが、上記の条件を満たしているため、「連続行動における手順の変更」として認めるものとします。しかし、対戦上で行われていたコミュニケーションの状況や、他の能力やカードなどが関わる場合、ジャッジはゲームの公正性・完全性の観点から「連続行動における手順の変更」として認めない場合もあります。ゲームの状況によって判断が変わるケースについて

は、ジャッジ/ヘッドジャッジの対応に従ってください。

3. プレイヤーA は自身の EX エリアに 5 枚の『魔法のアイテム』がある状況において『島村卯月』をプレイし、ファンファーレ「【レッスン_1】：自分のリーダーは体力+1 する」を使用することなく進化を行いました。その後、『島村卯月』の進化時能力により自身のデッキの中身を見た後にプレイヤーA がファンファーレの未使用に気が付いた場合、「連続行動における手順の変更」として『島村卯月』のファンファーレを解決することは認められません。

※これは、『島村卯月』の進化時能力によってプレイヤーA は自身のデッキ内容を見ており、本項目で定められている「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」という部分に抵触しているためです。

本項目「連続行動における手順の変更について」は、不正確な手順でのプレイを推奨するものではありません。また、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。

■トラブル対応の際、「ゲームが進行した」と認める判断基準について

本「トラブル対応規約」においては、バトル中に「両方のプレイヤーにとって非公開であった情報が、片方もしくは両方のプレイヤーに対して公開情報になること」「攻撃やターン終了の宣言を行い、対戦相手がクイックを持つカードや能力を使用するかどうかの判断タイミングを経過していること」「一方のプレイヤーのみが知るカードをデッキの特定の位置に移動させたり、位置が変更されうる行動がとられた場合」「ターンの終了」の内いずれかが行われた場合、「ゲームが進行した」ものとして扱います。

例：
・カードをプレイして、その効果によってカードを引いた。
「両方のプレイヤーにとって非公開であった情報（デッキの中のカード）が、片方もしくは両方のプレイヤーに対して公開情報になること（手札に加わった）」にあたる行動なので、「ゲームが進行した」ものとして扱います。

■選択の撤回について

プレイヤーは、ゲーム上における自身の選択について、通常は撤回することが出来ません。しかし、当該のプレイヤーがその選択を行った後に「ゲーム上における新しい戦略的な情報」を得ておらず、更に「ゲームが進行した」と認められない場合、その選択を撤回することが可能です。

この場合の「ゲーム上における新しい戦略的な情報」とは、「カードを引くなど非公開領域の情報を得ること」、「攻撃やターン終了の宣言を行い、対戦相手がクイックを持つカードを持っているかの判断情報を得ること」「ターンの終了」「対戦相手の宣言やリアクションから得られる情報や、類推情報」「対戦相手や、観戦者・ジャッジなどからのゲーム情報における指摘」を指します。

上記の条件を満たしていない場合、選択宣言の撤回は行うことができません。
また、上記の条件を満たしている範囲であれば、1 つの行動だけではなく、複数の行動について選択の撤回を行うことができます。

■ゲーム全体の状態の復元方法

追加処置として、ゲーム全体の状態を復元した上で再開することがあります。
復元をする場合、誤りに気付いた時点から違反が行われた直前までの処理を逆順で元の状態に戻します。

復元の過程で、カードを引いたことを復元する場合など、該当するカードがどれかを特定することができない場合には、ありえる候補の中からランダムに決定したカードを戻します。これによりデッキに置かれたカードは、この後シャッフルが行われるとしてもデッキの同じ位置に留まります。
復元の過程で、デッキのカードを見た事を復元する場合など、デッキをランダムな状態に戻す場合には、デッキをシャッフルします。

■違反項目について

本大会において起こったトラブルは、以下の違反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損なう結果とな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。

番号	違反項目	ペナルティ
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	警告
4	非公開領域のカードに関する間違い	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	警告
9	不正なデッキリスト	バトルの敗北
10	不正なデッキ	警告
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

【違反項目番号 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、それを忘れてしまうと、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を適用し、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ゲーム上の行動をした場合、「自動能力の解決忘れ」と判断されます。ただし、ゲームをスムーズに進めるために、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：

1. 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次のゲーム上の行動をした
2. 『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次のゲーム上の行動をした
3. 『マヤノトップガン』を場に出したが、ファンファーレの解決を忘れたままターンを終了した

▼ペナルティ
警告

▼追加処置①
違反があった以降に、「違反したプレイヤーの対戦相手がカードや能力を解決しており」、かつ「ゲームが進行した」と認められた場合は、そのままの状況でゲームを再開します。そうでない場合、ヘッドジャッジの判断によりゲーム全体の状態を違反が起きる直前まで復元した上で再開することがあります。
しかし、ゲーム全体の状態の復元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、ゲーム全体の状態の復元を行いません。
※「ゲームが進行した」状況や「ゲーム全体の状態の復元方法」については、本ドキュメントの冒頭にある項目において定義を行っております。

例：

1. 『マヤノトップガン』を場に出したが、ファンファーレで攻撃力＋2 を行うことを忘れたまま、リーダーへの攻撃を宣言した。
   「ゲームが進行した」状況ではないため、『マヤノトップガン』を場に出した直後までゲーム全体の状況を復元します。
2. プレイヤーA が『神龍』を場に出したが、ファンファーレの解決を忘れたままターンを終了した。対戦相手はターンを開始してスタートフェイズにカードを 1 枚引いた後、『神龍』のファンファーレが解決されていないことに気が付いた。
   プレイヤーA のターンが終了しているため「ゲームが進行した」状態だが、対戦相手がカードや能力を解決していないため、『神龍』を場に出した直後までゲーム全体の状態を復元します。
3. プレイヤーA が『鋼刃の暗器使い』を場に出して進化させた。プレイヤーA は『鋼刃の暗器使い』の【進化時】能力で隣の『スティールナイト』を破壊するつもりだったが、宣言も解決も忘れたままだった。その後プレイヤーA が『鋼刃の暗器使い』でアクト状態の『ベルエンジェル』へ攻撃したため、対戦相手は『ベルエンジェル』のラストワードを解決し、カードを 1 枚引いた。
   ゲームが進行しており、かつ対戦相手が『ベルエンジェル』のラストワードを解決しているため、復元を行いません。

▼追加処置②

ゲーム全体の状態を復元しない場合でも、忘れられていた自動能力の解決を行ってもゲームの公平性・完全性を担保できるとジャッジが判断した場合には、違反に気が付いた時点で即座に、忘れられた自動能力をプレイし解決した上でゲームを再開することがあります。この際、なんらかのカードや能力の解決の最中であった場合は、その解決を終えてからその自動能力をプレイし、解決を行います。
なお、この自動能力のプレイおよび解決によって得る情報は、選択の撤回を棄却する理由にはならず、選択の撤回に伴って自動能力を解決した結果や事実が失われることはありません。

ゲーム全体の状態を復元しない場合に、即座に自動能力の解決を行う事象は、以下の通りです。

■事例 1：
「デッキから手札にカードを引く」、「手札からカードを捨てる」、「リーダーの体力の増減」、「PP 最大値の増減」、「現在の PP の増減」、「EP や SEP の増減」およびその組み合わせのみを行う自動能力の解決が忘れられていた場合。

■事例 2：
公開領域にあるカードの領域を変更する自動能力の解決が忘れられていた場合。

【違反項目番号 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、ペナルティが適用された上で必要な追加処置を行って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、本違反項目「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「非公開領域のカードに関する間違い」として扱われます。

例：
1. バトル開始時の手札 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
2. 先攻プレイヤーが、誤って第 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
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。

【違反項目番号 3】過剰なカードを見た

本来は見ること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適用された上で、必要な追加処置を行って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 つのペナルティが適用されます。
※非公開情報であるカードが、手札のカードと物理的に接触した場合は本違反項目ではなく、「【違反項目番号 4】非公開領域のカードに関する間違い」において対応を行います。

例：

1. 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
2. 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
3. 「自分のデッキの上 4 枚を見る」という効果を解決する際、誤って 5 枚のカードを見てしまった

▼ペナルティ
警告

▼追加処置
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。

【違反項目番号 4】非公開領域のカードに関する間違い

「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」など、非公開領域のカードに関する間違いが起こった場合、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、プレイヤーにはペナルティが適用されます。

※本来は引くことが出来ない非公開領域（このケースの場合はデッキ）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「非公開領域のカードに関する間違い」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」のペナルティが与えられます。

例：

1. 「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
2. 『ペンギンウィザード』の起動能力「手札のスペル 1 枚を捨てる：1 枚引く」を解決する際、誤って手札からスペルではないカードを捨てて能力の解決を行いカードを 1 枚引いてしまった。結果として、非公開領域のカードに関する間違いがある状況となってしまった

▼ペナルティ

警告

▼追加処置

誤って非公開領域のカードに関する間違いを起こしてしまった場合、そのプレイヤーは対戦相手に非公開領域のカードが誤って加わった領域にあるカードを全て公開します。
（例：誤って過剰にカードを引いてしまった場合は、自身の手札を全て公開します）

その後、対戦相手は未知の情報となっていたカードの中から「非公開領域のカードに関する間違い」に該当する枚数分のカードを選択し（例：過剰にカードを 1 枚多く引いてしまったなら、1 枚）、そのカードをデッキの無作為な部分に加え、切り直します。ただし、「非公開領域のカードに関する間違い」にあたるカードが既知のカードであった場合は、切り直さずに対戦相手が選択したカードを既知のカードがあった位置に戻します。

(例：『宝杖の司令官』のファンファーレによって、対戦相手に公開した上で手札に加えていた『レオニダス』は、本追加処置の対象カードとして選ぶことは出来ません。これは、『レオニダス』が誤って手札に加わったカードではないと両対戦者が確認することの出来るカードだからです)

ジャッジがこの対応を行う場合、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、デッキの無作為化されている部分に戻すカードを加えて切り直します。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。

【違反項目番号 5】欠番

（※「違反項目 5」はルール更新によって、他の項目に統合されました。尚、この統合による各ペナルティの項目番号変更は、あえて行わないものとしています）

【違反項目番号 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的に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。
本違反項目は、プレイヤーがルールに違反している行動を行ったり、ゲーム上の効果や手順を正しく進めなかったトラブルに対して、他の違反項目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違反項目です。
プレイヤーにペナルティが適用された上で、必要な追加処置を行ってゲームを再開します。

例：

1. 1 つのターン内で、2 回目の「進化」を行った
2. 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
3. 自身の場に 6 枚のカードが出ている状況となっていた
4. 「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
5. 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次のゲーム上の行動をした
6. 「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

7. 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
8. 「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次のゲーム上の行動をした
9. スタートフェイズにおける「ターンプレイヤーは、カードを 1 枚引く」という処理を忘れたまま次のゲーム上の行動をした

▼ペナルティ

警告

▼追加処置①

違反があった以降に、「違反したプレイヤーの対戦相手がカードや能力を解決しており」、かつ「ゲームが進行した」と認められた場合は、そのままの状況でゲームを再開します。そうでない場合、ヘッドジャッジの判断によりゲーム全体の状態を違反が起きる直前まで復元した上で再開することがあります。

しかし、ゲーム全体の状態の復元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、あるいは復元後に復元前より著しく有利に選択を行うことが出来る、とジャッジが判断した場合、ゲーム全体の状態の復元を行いません。

※「ゲームが進行した」状況や「ゲーム全体の状態の復元方法」については、本ドキュメントの冒頭にある項目において定義を行っております。

例：

1. プレイヤーA が、対戦相手の場に守護を持つアクト状態のフォロワーがいるにも関わらず、リーダーへの攻撃を宣言した。
   「ゲームが進行した」状況ではないため、攻撃を宣言する前までゲーム全体の状態を復元します。
2. プレイヤーA が、2PP の支払いが必要な『ファイター』を 1PP しか残っていない状況でプレイしてターンを終了した。対戦相手は自分のターンを開始してスタートフェイズにカードを 1 枚引いた後、『ファイター』に必要な PP が不足していたことに気が付いた。
   プレイヤーA のターンが終了しているため「ゲームが進行した」状況ではあるが、対戦相手がカードや能力を解決していないため、プレイヤーA が『ファイター』をプレイする直前までゲーム全体の状態を復元します。
3. プレイヤーA が、このターンにプレイした『ファイター』でリーダーへの攻撃を宣言した。対戦相手は、『エンジェルスナイプ』をプレイして『ファイター』に 2 ダメージを与え、自分のリーダーの体力を 2 減らした。
   「ゲームが進行した」状況であり、かつ違反したプレイヤーA の対戦相手である対戦相手がカードをプレイし、解決しているため、ゲーム全体の状況の復元を行いません。

▼追加処置②

ヘッドジャッジの判断によってゲーム全体の状態を復元しない場合でも、過ちに気が付いた時点で当該の情報のみを正しい情報に修正した上でゲームを再開することがあります。しかし、当該の情報のみを修正する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、修正は行いません。

ゲーム全体の状態を復元しない場合に、当該の情報のみを正しい情報に修正する事象は、以下の通りです。

■事例１：

「リーダーの体力」、「PP 最大値」、「現在の PP」、「EP」が正しくない情報でゲームを進めていた場合。

【対応】

ゲーム状況などを踏まえた正確な情報の確認が取れる場合、即座に正しい情報に修正した上でゲームを再開します。

■事例２：

スタートフェイズに行われる「自身の PP 最大値を+1 する」、「自身の PP を PP 最大値に等しい値にする」、「自身の場にあるカードをすべてスタンドする」、「カードを 1 枚引く」を忘れていた場合。

【対応】

ゲーム状況などを踏まえた正確な情報の確認が取れる場合、即座に正しい情報に修正した上でゲームを再開します。

■事例３：

「デッキから手札にカードを引く」、「手札からカードを捨てる」行為を忘れていた場合。

【対応】

カードの引き忘れに気が付いた段階で、その内容にゲーム状況などを踏まえた正確な整合性の確認が取れる場合、引き忘れていた数のカードを引きます。

また、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。

「カードの引き忘れ」と「カードの捨て忘れ」を同時に気が付いた場合、そのトラブルが発生した順序に、ゲーム上の時系列順に沿って追加処置を行います。

■事例４：

必要な領域の移動を行わなかった場合や、カードが領域を移動する際に誤った領域へ移動していた場合。

【対応】

そのカードが本来あるべき領域の情報が確認できる場合、即座にそのカードを本来あるべき領域へ移動させます。

■事例５：

場や EX エリアに、規定の上限枚数を超えるカードが存在したまま次のゲーム上の行動をしていた場合。

【対応】

正しくゲームを進めていた場合、場や EX エリアに存在できなかったはずの過剰となっているカードを、即座に消滅領域へ移動させます。

■事例６：

タイトル構築「アイドルマスター シンデレラガールズ」のデッキを使用するプレイヤーがゲーム開始時に自身の EX エリアに『魔法のアイテム』を置くことを忘れたり、タイトル構築「カードファイト!! ヴァンガード」のデッキを使用するプレイヤーがゲーム開始時に行うスタートアミュレットに関する処理を忘れたままゲームを進めていた。

【対応】

過ちに気がついたその瞬間に、本来されているべき処理（EX エリアに『魔法のアイテム』を 5 枚置くことや、場にスタートアミュレットが出ていること）をジャッジが行った上でゲームを再開します。

※この対応に伴い、「カードを見る」「カードを引く」などの行為についてやり直し・不足枚数の補填は行いません。

■事例 7：

カードや能力のプレイに際して選択を行う必要があるのに、その選択を忘れて次のゲーム上の行動をした場合。

【対応】

誤りに気が付いたその瞬間に、忘れていた選択と、選択に伴う能力の処理を行います。

例：

『エレメントシャーマン・ライリー』の起動能力「自分の墓場のこれを場に出す」を使用して、墓場から場に『エレメントシャーマン・ライリー』を出した際、『エレメントシャーマン・ライリー』のファンファーレにおけるチョイスを宣言しないまま「2 枚のカードを引く」を解決した。）

■事例 8：

カードや能力の解決に際して選択を行う必要があるのに、その選択を忘れて次のゲーム上の行動をした場合。

【対応】

誤りに気が付いたその瞬間に、忘れていた選択と、選択に伴う能力の処理を行います。

例：

ツインドライブを解決して 1 枚目のドライブチェックがトリガーした際、任意で実行することができる「ドロートリガー」「クリティカルトリガー」などを使用するかの選択を忘れたり、解決に際する目標の選択を忘れたまま、2 枚目のドライブチェックを行ってしまった場合。

【違反項目番号 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的に誤った解決をしており、その間違いに気が付けず「ゲームが進行した」場合、プレイヤーA にペナルティが適用される一方で、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「不正なゲーム状態の見逃し」のペナルティが適用され、必要な追加処置を行った上でゲームを再開します。

※「ゲームが進行した」状況については、本ドキュメントの冒頭にある項目において定義を行っております。

▼ペナルティ

警告

【違反項目番号 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、ペナルティが適用されます。

例：

1. 『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、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
2. 『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

警告

▼追加処置

誤って公開すべきカードの公開を忘れてしまった場合、そのプレイヤーは対戦相手に自身の手札を全て公開します。
その後、対戦相手は公開を忘れてしまった枚数分のカードを選択し、そのカードをデッキの無作為な部分に加え、切り直します。ただし、公開を忘れてしまったカードがもともとデッキのどの位置にあったのか確定していた場合は、切り直さずにその位置に戻します。
ジャッジがこの対応を行う場合、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、デッキの無作為化されている部分に戻すカードを加えて切り直します。その後、順番や位置が既知のカードをそれらの正しい位置に戻します。
その後、解決されるべきカードや能力の解決を再度行います。

【違反項目番号 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、ペナルティが適用されます。

例：

1. 同一名称のカードを 4 枚デッキリストに登録していた
2. メインデッキが 39 枚しか登録されていなかった
3. エボルヴデッキが 11 枚登録されていた

※デッキログにおけるデッキ登録について、リーダーカードは使用しているデッキ内容に対して構築ルールを満たしている内容のものであれば、別のカードを登録していてもペナルティの対象としないものとします。
※デッキログにおけるデッキ登録について、カードのレアリティについては一致していなくてもペナルティの対象としないものとします。

▼ペナルティ

バトルの敗北

▼追加処置

事前に登録したデッキリストと、実際に使用していたデッキ内容が異なり、どちらも構築条件に沿ったものであった場合、プレイヤーは「事前に登録したデッキリスト」と「実際に使用していたデッキ」のどちらが正しいものかをジャッジに申告します。
ジャッジは、その申告に沿って追加処置を行います。

「実際に使用していたデッキ」を正しいものとした場合、当該のプレイヤーは、実際に使用していたデッキの内容に沿ってデッキリストを修正します。

デッキリストの修正を行う際に、実際にプレイヤーが使用しているデッキ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ます。当該のプレイヤーは、この時に追加するカードの選択権を持ちます。
その後、ルール的に問題がなくなったデッキ内容でデッキリストの登録を行います。

▼格下げ
デッキログへのデッキ登録において「クラス・タイトル」選択欄の情報が誤っていた場合。
デッキログへのメインデッキ・エボルヴデッキ・リーダーカードのデッキ登録内容と、プレイヤーが実際に使用しているデッキ内容に齟齬がない場合のペナルティは「警告」となります。

例：
実際に使用していたデッキは「タイトル構築 ： カードファイト!! ヴァンガード」だが、デッキログへの登録は「クラス構築 ： ドラゴン」となっていた

【違反項目番号 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・完全性に問題があります。
不正なデッキを使用したプレイヤーには、ペナルティが適用されます。

例：
1. 事前に登録したデッキリストのメインデッキには 41 枚のカードが含まれていたが、実際に使用しているデッキは 40 枚のデッキであった
2. 事前に登録したデッキリストには『エンジェルスナイプ』が 3 枚・『烈火の魔弾』が 2 枚登録されていたが、実際に使用していたデッキは『エンジェルスナイプ』2 枚・『烈火の魔弾』3 枚と異なる内容であった
3. エボルヴデッキに 10 枚が登録されていたが、実際には 11 枚でバトルを行っていた

▼ペナルティ
警告

▼追加処置
事前に登録したデッキリストと、実際に使用していたデッキ内容が異なり、どちらも構築条件に沿ったものであった場合、プレイヤーは「事前に登録したデッキリスト」と「実際に使用していたデッキ」のどちらが正しいものかをジャッジに申告します。
ジャッジは、その申告に沿って追加処置を行います。

「事前に登録したデッキリスト」が正しいものであった場合、当該のプレイヤーはデッキリストの内容に沿ってデッキの内容を修正します。
まず、ゲーム全体を最後に「ゲームが進行した」直後の状態まで復元します。次に、デッキリストと比較して過剰に入っているカードを全てバトルから取り除き、不足しているカードをデッキの無作為な部分に加えてシャッフルします。
これにより、手札のカードの枚数が減少した場合、デッキの無作為な部分から引いて補います。

「実際に使用していたデッキ」を正しいものとした場合や、事前に登録したデッキリストに構築条件上の違反がある場合は、【違反項

目番号 9】不正なデッキリストとして扱います。

▼格上げ①

当該のプレイヤーが、実際に使用していたメインデッキを修正する為のカードを用意することが出来ない場合、実際に用意出来るデッキに合わせてデッキリストを修正し、「バトルの敗北」のペナルティを適用します。

次のバトル以降、事前に登録したデッキリストの内容に沿って修正する為のカードを用意することが出来た場合は、ジャッジに申し出た上でデッキリストを再度修正して、事前に登録したデッキリストの内容でバトルを行うことが出来ます。

▼格上げ②

実際に使用していたデッキを修正するために長い時間を要し、違反が発覚してから 5 分以内にバトルを開始出来ない場合、「バトルの敗北」のペナルティが適用されます。

▼格上げ③

デッキ構築条件に反するカードやデッキリストに登録された枚数より多くのカードがメインデッキに含まれており、そのカードが 1 枚でも対戦相手に見える状態になった後、「ゲームが進行した」場合、「バトルの敗北」のペナルティが適用されます。

例：

プレイヤーA が『星灯りの女神』を場に出してファンファーレで自分のデッキを確認したところ、既に場に出したものと合わせて 4 枚の『星灯りの女神』がデッキに入っているのに気が付いた。
デッキ構築条件に反して 4 枚入っているカードが対戦相手に見える状態になり、デッキを確認することにより「ゲームが進行した」と判断できるため、ペナルティが格上げされ、プレイヤーA には「バトルの敗北」のペナルティが適用される。

▼格下げ

対戦開始時に対戦相手に対して提示していたエボルヴデッキの内容が、デッキリストと比較して不足していることに気が付き、その場で即座に正しい内容のカードが提示できない場合、【不正なデッキ】の違反とは判断されないものの、進行中のバトルにおいてはその不足しているエボルヴデッキのカードを使用することは出来ません。
また、次のバトル以降、事前に登録したデッキリストの内容と同じカードを用意できた場合は、ジャッジに申し出ることで不足していたエボルヴデッキのカードを使用することが出来るようになります。

【違反項目番号 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】の違反と判断されます。

※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、別の違反項目「大幅な遅刻」と判断します。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置

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。

【違反項目番号 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】の違反と判断され、「バトルの敗北」のペナルティが適用されます。

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、本違反項目によって対応が行われます。

※実際に誤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。

※対戦に必要なリーダーカード/メインデッキを所持しておらず、5 分以内に対戦を開始できない場合も「大幅な遅刻」の違反となります。

▼ペナルティ

バトルの敗北

▼追加処置

【大幅な遅刻】の違反と判断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）したものとして扱われます。

【違反項目番号 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：

1. 長く考え込んで、ゲームの進行が止まっていた
2. カードの選択に悩んで時間をかけていた
3. 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」の違反項目として扱います。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違反項目になります。

▼ペナルティ

警告

▼追加処置

「遅いプレイ」のペナルティが与えられたプレイヤーの対戦は、試合時間終了後の延長 1 ターンに加えて、さらに延長の 2 ターンを行います。

※「遅いプレイ」のペナルティを 1 回受けている対戦卓が試合終了時間を迎えた場合、そのタイミングに行っていたターンを「0 ターン目」として、「延長 1 ターン目」「延長 2 ターン目」「延長 3 ターン目」を行います。

※バトルが延長ターンを進行中のタイミングで「遅いプレイ」のペナルティが適用される場合、ペナルティは適用されますが追加処置については行われ

ません。

【違反項目番号 14】情報に関するトラブル

公平なゲームが行われるためには、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：

1. 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
2. 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
3. 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

▼追加処置

プレイヤーが伝えた誤った情報に基づいて対戦相手がゲーム戦略上の重要な決定を行ったとヘッドジャッジが判断した場合、ゲーム戦略上の重要な決定を行った直前までゲーム全体の状態を復元した上で再開することがあります。

【違反項目番号 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」の違反項目として扱います。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違反項目になります。

例：

1. 摩耗度が高いスリーブを使用していた
2. 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
3. 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

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。

▼格上げ

「意図的には行われていないと認められるが、区別できるカード/スリーブであることによりゲームの公平性を著しく欠いている」とヘッドジャッジが判断した場合、このペナルティを「バトルの敗北」に格上げする可能性があります。

【違反項目番号 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：

1. バトル開始時やカードの表面を見ることができる状況になったあと、十分に無作為化を行わなかった
2. ルールやカードの能力にシャッフルを指示されたが、十分なシャッフルを行わなかった
3. 特定のカードを意図的に並べた後、十分な無作為化をせずに対戦相手にカットを求めた
4. 自分のデッキなどをシャッフルしたあと、対戦相手にシャッフルを求めなかった

▼ペナルティ

警告

【違反項目番号 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競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：

1. 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
2. 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

【違反項目番号 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ったりす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。

また、関連する行動として、ゲーム上において必要のないタイミングでデッキに触ったり、指で弾いたりすることにより音を出す行為もペナルティの対象となります。

※ゲーム上において必要のないタイミングでデッキを触る行為は、不正行為に繋がるという懸念もあり、ペナルティの対象となっています。

▼ペナルティ

警告

【違反項目番号 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：

1. 大会を行っているテーブルにゴミを放置していた
2. 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
3. 公序良俗に反するハンドルネームを使用していた
4. 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

【違反項目番号 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：

1. 差別的な言葉を使用して他のプレイヤーを罵った
2. 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

【違反項目番号 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

【違反項目番号 22】買収行為

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。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：

1. 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
2. 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
3. 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

【違反項目番号 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：

1. 対戦相手を殴った
2. テーブルや椅子を叩いたり蹴ったりした
3. カードを破り捨てたり、握りつぶしたりした
4. 「投了しないと、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

【違反項目番号 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：

1. 他者の荷物を窃盗した
2. 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）を許可なく持ち去った

▼ペナルティ

失格

【違反項目番号 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：

1. 他者の当選情報を使用して大会参加を行った
2. 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
3. ジャッジからの質問に対して、嘘の内容を話した
4. 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

【違反項目番号 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」の違反項目が適用されます。

例：

1. 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
2. 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

【違反項目番号 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」の条件を両方とも満たし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。

本違反項目は、他で個別の違反項目設定が行われていない不正行為に対する全般的な違反項目となります。

▼ペナルティ

失格