KIT eSports プロジェクト

KITeN EAGLE CUP

鴉ノ陣大会規約

1　はじめに……2
2　本規約の効力……2
3　参加資格……2
4　競技内容……2
5　エントリー……3
6　大会ルール……4
7　大会進行……4
8　大会の配信……7
9　禁止事項……7
10　ペナルティ……4
11　個人情報……8
12 免責……8
13 規約の変更……9

第 2 版 2026 年 11 月 10 日

1　はじめに

本規約は、KIT eSports プロジェクト（以下「KITeN」とする）が主催する、「KITeN EAGLE CUP 鴉ノ陣」（以下「本大会」とする）の参加にあたり、必要事項を定めたものです。

(1) 本大会は、e スポーツを通じて仲間や対戦相手と共に成長することを目的とした大会です。仲間と共に日頃の練習の成果を発揮し優勝を目指す、学生生活の新たな 1 ページとなる大会を目指しています。

(2) 本大会は、KITeN が運営、大会進行及び管理を行います。

2　本規約の効力

(1) KITeN の公式 X、公式 Instagram 及び大会 Discord において定めた内容は本大会の参加資格、大会ルール、その他の規定は、本規約の一部を構成し、本規約と一体のものとして効力を有します。

(2) 本規約は、本大会の参加資格を持つ選手に適用されます。

3　参加資格

本大会は、下記の全ての参加条件を満たすことが必要となります。

(1) 本規約に同意いただけること（本大会にエントリーした時点で、本規約に同意したものとみなします）

(2) 日本国内に在住する高校生・定時制高校生・高等学校専門学生（3 年生まで）・通信制高等学校生・大学生・専門大学生・通信制大学生・短期大学生・大学院生であること

(3) 本大会開催日当日、運営チームが指定する時間内に会場で「Toname1」のチェックインを完了すること

(4) 本規約と別途指定する大会進行手順及びルールを理解し遵守すること。

4　大会形式

本大会では、下記のタイトルを実施します。

・シャドウバース：ワールズビヨンド（英語表記：Shadowverse:Worlds Beyond 短縮表記：シャドバ WB）

5　エントリー

(1) 本規約の「3 参加資格」を満たす方であれば、どなたでも無料で参加できます。
(2) エントリーはオンラインプラットフォーム「Tonamel」にて行います。
(3) 参加者は各自で公式 X や公式 Instagram 等から「Tonamel」にアクセスし、所定の事項を記入しエントリーを行ってください。
(4) エントリーの上限数は 原則 32 人とし、応募状況に応じて 64 人まで拡大する場合があります。参加者は先着順で決定いたします。
(5) エントリーの際、登録選手は以下の個人情報を記載・提出する必要があります。
　① メールアドレス
　② 参加者が在籍している学校名
　③ 参加者のプレイヤー名
　④ Shadowverse:Worlds Beyond 内のユーザー名
　⑤ Discord ユーザー名
　⑥ 自己アピールや意気込み （選手紹介などで使う場合がございます）
　※入力情報の確認などのため、生徒手帳画像や学生証画像の提出を求められた場合は、速やかに応じること。
(6) エントリー受付後、KITeN はエントリーの内容について、公式 X や公式 Instagram、メール 等にて確認させていただく場合があります。
　a) エントリー後、登録内容に変更がある場合は、KITeN まで速やかにご連絡ください。 但し、変更はエントリー締め切り時までです。
　b) エントリー情報に虚偽の申告がある場合、本大会に出場することを認めないことがあります。入力間違いにご注意ください。
　c) ゲーム名選手等に不適切な単語が含まれているまたは第三者の権利を侵害していると KITeN が判断した場合、選考対象から除外、変更依頼させていただく場合があります。
　d) 前各号に違反した場合、また KITeN からの連絡に対して応答がない場合、KITeN は参加者に対する本大会への参加を取り消すことができます。
(7) 参加者が音信不通、また運営側と意思疎通をしていないとみなすべき事情が発生した場合には、当選手は失格になる場合があります。
(8) 選手は、大会に参加するタイトルのゲームアカウントを選手個人で保有している必要があります。
(9) 選手個人のアカウントは、大会期間中、利用停止（BAN）等の制裁されていないことが必要となります。

6　大会ルール

6.1 共通

(1) 試合には事前に登録した 2 つのデッキのみ使用できます。デッキ登録については「7. 大会進行」にてご案内いたします。
(2) 登録するデッキは、それぞれ異なるクラスである必要があります。
(3) 登録するデッキは、第 10 弾カードパックまでが実装された時点のローテーションで使用可能なカードで構成する必要があります。
(4) 全ての試合は 2 デッキ BO1 で行われます。
(5) お互いの参加者が自分の登録した 2 つのデッキの中から好きなデッキを選択し、バトルを開始します。
(6) それぞれのバトルにおける「先攻」「後攻」は、ランダムに決定されます。

6.2 予選ラウンド

(1) 予選ラウンドは、個人戦による、２デッキ BO１のスイスドロー形式で実施します。
(2) 予選ラウンドは、参加者が 32 名の場合は 1 グループ、64 名の場合は 32 名ずつの 2 グループに分けて実施します。
(3) 各ラウンドの対戦組み合わせは、「Toname1」を用いて決定します。
(4) 予選ラウンドの順位は、各試合の結果をもとに「Toname1」の順位計算機能を用いて決定します。
(5) 予選ラウンド終了時点の順位に基づき、上位８名が決勝ラウンドに進出します。32 人の場合は上位 8 名で 64 人の場合、各グループ上位 4 名ずつ決勝ラウンドに進出とします。
(6) 大会参加者は、任意のタイミングでドロップすることが可能です。その場合、その後の試合はすべて不戦敗となります。

6.3 決勝ラウンド

(1) 決勝ラウンドは、個人戦による、２デッキ BO１のトーナメント形式で実施します。
(2) トーナメント表は、「Toname1」を用いて決定します。
(3) 各試合の勝者は次の試合に進出し、敗者はその時点で敗退となります。
(4) 決勝ラウンドでは、予選ラウンドで登録した 2 つのデッキを使用します。
(5) 決勝戦の勝者を本大会の優勝者とします。

7　大会進行

本大会の進行について定めます。

なお、トラブルやその他の予見されない状況により大会の円滑・適切な運営が困難であると判断した場合、運営チームは自らの判断により、大会形式や大会ルール、大会日程その他の大会に関する事項を変更することができます。大会当日の進行等に関する連絡はDiscord上にて行います。Discordサーバーへの招待は、参加確定後にメールを通してご招待します。

7.1 デッキの事前登録

(1) 本大会に参加する参加者は使用するデッキを事前に登録している必要があります。
※デッキ登録を行わなかった場合、大会に参加することができません。

(2) デッキの事前登録期間や方法については、参加者確定後に運営チームより参加者に連絡します。デッキの決定は大会開催1週間前に行うことを推奨いたします。
※予選ラウンドおよび決勝ラウンドは、同一のデッキを登録・使用します。

(3) 配信試合における公平性を確保するため、登録されたデッキ一覧は、大会公式ホームページ等を通じて、全選手に公開いたします。

7.2 集合

(1) 本大会に参加する参加者は運営チームが指定する日時に「Tonamel」上にてチェックインを完了する必要があります。指定する日時にチェックインを完了しなかった場合、大会への参加は認められません。

(2) 対戦の開始について、対戦開始10分後までにまでにルームマッチに入室しなかった参加者は、その試合を不戦敗として処理すると同時に、大会を棄権したものとして扱います。

(3) 大会日程及びタイムテーブルに関しては、参加者による変更を受け付けません。

(4) 各試合の進行状況に応じて、予定しているタイムテーブルを変更する場合があります。変更が生じた場合は、Discordにて随時お知らせします。

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、ただちに運営チームにその旨を申告する責任を負います。ただちに運営チームにその旨を申告しなかった場合、ペナルティの対象となる可能性があります。

(2) 原則として、予選ラウンドの対戦結果は、勝者が試合終了後5分以内に「Tonamel」上で報告または入力してください。
※不戦勝となった場合は、Discord上に相手が来ない旨を運営に伝えてください。

(3) 通信の切断やその他の端末不具合が発生した場合でも、一時的な通信不良等によりバトルを継続することが可能な場合には、当該申告なしでバトルを継続できます。

(4) 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。

(5) 参加者間で合意のうえ、運営チームの承認なくバトルを無効とし再バトルを行うことを禁止します。当該禁止に違反した場合、運営チームは当該参加者に対しペナルティを科すことがあります。
(6) 参加者は運営チームの裁定について異議を述べないものとします。
(7) 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。
(8) 対戦勝利証拠として、勝利画面等の提出を求める場合がございます。(対戦相手が確認できる場合のみ有効)

7.4 大会日程（タイムスケージュール予定）

本大会のスケジュールは以下の通りです。ただし、進行の都合上、時間が前後する可能性がございます。ご理解のほどよろしくお願いいたします。

時間	内容（W=Winners, L=Losers）
11:30~	配信開始（選手の出欠確認）
12:00~12:45	第 1 試合（予選ラウンド）
12:45~13:30	第 2 試合（予選ラウンド）
13:30~14:15	第 3 試合（予選ラウンド）
14:15~15:00	第 4 試合（予選ラウンド）
15:00~15:45	第 5 試合（予選ラウンド）
15:45~16:05	休憩時間
16:05~16:10	配信再開、対戦表の公開
16:20~17:05	第 1 試合 準々決勝（決勝ラウンド）
17:05~17:50	第 2 試合 準決勝（決勝ラウンド）
17:50~18:35	第 3 試合 決勝（決勝ラウンド）
18:40~19:00	優勝者発表、大会まとめ
~19:00	大会終了

8　大会の配信

(1) 本大会の様子、競技の内容（ゲームプレイ内容を含みます）は、KITeN によって、ライブ配信またはアーカイブ映像として公開される場合がございます。あらかじめご了承ください。
(2) 配信試合に関しては対戦表の完成後に、対戦表とともに告知いたします。
(3) 本大会は、参加者の皆様が各個人で配信を行うことを許可しています。ただし、KITeN の本配信をミラーすることは禁止とさせていただきます。

9　禁止事項

(1) 本規約、大会ルールに違反すること
(2) KITeN スタッフの大会進行上必要な指示、要請に従わないこと
(3) 本大会の進行、運営を意図的に妨害すること
(4) 主催者、KITeN、KITeN スタッフ、参加者または第三者に対して、誹謗、中傷する行為及び名誉・信用を傷つける行為並びに暴力、ハラスメント行為を行うこと
(5) 公序良俗に反する言動を行うこと
(6) KITeN または第三者の知的財産権、肖像権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を侵害すること
(7) 本大会への参加権を第三者へ譲渡、売買等すること
(8) 本大会を利用し、営利を目的とする行為を行うこと
(9) 試合中、『Shadowverse: Worlds Beyond』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。
(10) 本大会に関して賭博を行うこと。
(11) その他 KITeN が不適切と判断する行為
(12) 反社会的勢力または反社会的勢力と関係を有する者が関与すること
(13) 運営チームからの確認事項について虚偽の申告を行うこと。

10　ペナルティ

(1) 参加者が本規約に違反したと運営チームが認めた場合、違反した参加者にペナルティを与えます
(2) 与えるペナルティは軽いものから順に警告、バトルの敗北、試合の敗北、大会の失格、一定期間の KITeN の関連大会の出場禁止があり、悪質さ、影響の大きさなどを考慮し、運営チームが決定します。
(3) 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。
(4) 参加者が本規約に違反したことによって、運営チーム、KITeN 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。

11　個人情報

(1) エントリーの際に提供された参加者の個人情報は、本大会の開催、運営及び広報等の目的で使用します。

(2) 選手等は、参加者のプレイヤー名、学校名、インタビューコメント、プレイ動画等について、主催者、KITeN または第三者によって、公式 X、公式 Instagram、動画配信サイトやその他サイト等において、期間の限定なく、無償で編集、公表、公開、報道または利用（商業的利用を含む一切の利用を含みます）されることを承諾します。

(3) お預かりした参加者の個人情報は、以下の目的で、KITeN で利用いたします。

1. 利用するデータの内訳メールアドレス、学校名、プレイヤー名、ユーザー名、最高ランク、Discord ID
2. 利用する目的
   ① 本大会に関する参加者およびチームの代表者の方への連絡、運営事項のご案内、および広報活動
   ② 本大会の主催者、共催者が実施する他のイベントのご案内
   ③ 今後の本大会の参考とさせていただく資料作成等
   ④ 調査資料の作成や学生 e スポーツに関する各種統計データ作成の為

12 免責

(1) 天災等の不可抗力その他やむを得ない事由、主催者都合により本大会の内容の変更、また本大会の延期・中止となる場合があります。主催者、KITeN の責任によらない当該事由に起因して生じた損害に対して主催者、KITeN では一切の責任を負いません。

(2) 本大会開催中の参加者の事故、事件、その他のトラブル等や本規約に違反したことにより生じた損害に関して、主催者、KITeN の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、主催者、KITeN は一切の責任を負いません。

(3) Discord 二段階認証（2FA）の推奨

参加者は、Discord アカウントのセキュリティ保護の観点から、二段階認証（2FA）の設定を推奨します。二段階認証を設定していない場合、アカウント乗っ取り等により大会運営からの連絡確認不能、なりすまし、チーム連携への影響等が発生する可能性があります。なお、二段階認証の設定は必須ではありませんが、KITeN は未設定に起因するトラブルについて責任を負いかねます。

13 規約の変更

本規約の内容は、主催者、KITeN の判断において、いつでも変更できます。規約の変更を行う場合、当該変更の内容を公式 X、公式 Instagram、大会用 Discord に掲示します。