

## 2020 年 Identity V Championship 秋季日本大会のルールについて

### 大会方式

- 今回の Identity V Championship 秋季日本大会は予選大会（生放送無し）、グループ戦、ベスト 8 トーナメント戦で構成され、生放送はグループ戦から決勝戦まで配信されます。10 日分の生放送日があり、合計 20 試合です。1 日 2 試合行います（決勝戦 BO5 方式で行われ、その他の試合は BO3 で行われます。）
- エントリー：2020 年 9 月 18 日 10 時から 2020 年 9 月 22 日 24 時まで。ゲーム内でエントリーし、144 チームを選出して選挙戦に参加します。【時間は日本時間、UTC+9】
- 予選大会：2020 年 9 月 29 日から 2020 年 10 月 4 日まで。合計 144 チームが参戦し、6 日間にわたる対戦を行います。予選大会は 9 つのチームを選出し、2020IVC 夏季日本大会ベスト 3 のチームと共にグループ戦段階に進出します。
- グループ戦：2020 年 10 月 9 日から 2020 年 10 月 18 日まで。合計 12 チームが参加し、くじ引きで A,B,C,D 4 つブロックに分かれ、ブロック内リーグ戦を行います。ブロック内上位 2 チームが次のステージへ進みます。
- ベスト 8 トーナメント戦：2020 年 10 月 24 日から 2020 年 11 月 1 日まで。合計 8 チームが参加し、2 週間にわたるシングルエリミネーションを行います。

2020.9.1						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
				エントリー期間		
21	22	23	24	25	26	27
エントリー期間						

2020.10.1						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
28	29	30	1	2	3	4
予選大会						
5	6	7	8	9	10	11
				グループ戦		
12	13	14	15	16	17	18
				グループ戦		
19	20	21	22	23	24	25
					トーナメント戦	トーナメント戦
26	27	28	29	30	31	1
					トーナメント戦	決勝日

	日程	開始時間	終了時間	段階
グループ戦	10月09日	18:00	20:00	Aグループ第一マッチ
	10月09日	20:00	22:00	Bグループ第一マッチ
	10月10日	18:00	20:00	Cグループ第一マッチ
	10月10日	20:00	22:00	Dグループ第一マッチ
	10月11日	18:00	20:00	Aグループ第二マッチ
	10月11日	20:00	22:00	Bグループ第二マッチ
	10月16日	18:00	20:00	Cグループ第二マッチ
	10月16日	20:00	22:00	Dグループ第二マッチ
	10月17日	18:00	20:00	Aグループ第三マッチ
	10月17日	20:00	22:00	Bグループ第三マッチ
	10月18日	18:00	20:00	Cグループ第三マッチ
	10月18日	20:00	22:00	Dグループ第三マッチ
トーナメント戦	10月24日	18:00	20:00	準々決勝第一マッチ
	10月24日	20:00	22:00	準々決勝第二マッチ
	10月25日	18:00	20:00	準々決勝第三マッチ
	10月25日	20:00	22:00	準々決勝第四マッチ
	10月31日	18:00	20:00	準決勝第一マッチ
	10月31日	20:00	22:00	準決勝第二マッチ
	11月01日	16:00	18:00	3位決定戦
	11月01日	18:00	22:00	決勝戦

(主催者側は特殊状況などにより試合日程を調節する権利を有するものとする)

## 一、大会の流れ

### 1.1 大会のエントリー

プレイヤーの皆様にはゲーム内で大会のエントリーを行っていただきます。今回の大会に参加する戦隊の上限は 144 チームになります。エントリーしたチームの数が 144 を超えた場合、各エントリーチームのゲームランクを基準にポイントの算定を行い、その中から上位の 144 チームを選出します。チームランクポイントはエントリー終了時、チーム内でランクが一番高かったハンターと 4 名のサバイバーのランクポイントを足し合わせた結果を取ります。ランクポイントのルールは以下となります：

各 1 段につき 10 ポイント獲得。1～6 段の中で小段位が上がるごとに 1 ポイント増え、7 段は星 1 つにつき 1 ポイントが加算されます。【例】4 段Ⅲの場合：43 ポイント。7 段星 8 の場合：78 ポイントとなります。

ランクポイントが同率の場合①同率ポイントのチームの全選手の段位を確認し、ハンターの段位が高い方のチームを優先します。②ハンターの段位が同じだった場合、チーム内で最も段位の高いサバイバーを比較し、高い方のチームを優先します。③上記のサバイバーの段位が同じだった場合、チーム内で 2 番目に段位の高いサバイバーを比較し、高い方のチームを優先します。④上記のサバイバーの段位が同じだった場合、チーム内で 3 番目に段位の高いサバイバーを比較し、高い方のチームを優先します。⑤上記すべての情報が同じだった場合、エントリーした順番で判断し、より早くエントリーしたチームを優先します。

### 1.2 予選大会

1.2.1 予選大会はシングルエリミネーション方式を採用します。参加する 144 チームを 9 ブロック (A、B、C、D、E、F、G、H、I ブロック) に分け、各ブロックには 16 チームが所属します。参加するチームの数が 144 に達していない場合でも 9 ブロックに分け、どのグループにも配属されていないチームは直接次のマッチに進みます。

1.2.2 組分けのルールについての詳細は以下となります：チームのポイントに基づいて S 字型に順序を分布し、144 チームをそれぞれ A、B、C、D、E、F、G、H、I の 9 ブロックに分けます。(下の表を参照)。

ブロック									
チームポイント順序	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	18	17	16	15	14	13	12	11	10
3	19	20	21	22	23	24	25	26	27
4	36	35	34	33	32	31	30	29	28
5	37	38	39	40	41	42	43	44	45
6	54	53	52	51	50	49	48	47	46
7	55	56	57	58	59	60	61	62	63
8	72	71	70	69	68	67	66	65	64
9	73	74	75	76	77	78	79	80	81
10	90	89	88	87	86	85	84	83	82
11	91	92	93	94	95	96	97	98	99
12	108	107	106	105	104	103	102	101	100
13	109	110	111	112	113	114	115	116	117
14	126	125	124	123	122	121	120	119	118
15	127	128	129	130	131	132	133	134	135
16	144	143	142	141	140	139	138	137	136

12.3 各ブロックでは、前半では (1,16) 対戦 (8,9) ,(3,14)対戦(6,11)。後半では(2,15)対戦(7,10),(4,13)対戦(5,12)となります。

1.2.4 各ブロック内でシングルエリミネーションを行います。各対戦は BO3 (3 回戦) の形式を取り、つまり各ブロックで第 1 回戦、準々決勝、準決勝、決勝を行います。各ブロックの優勝者はグループ戦に進出します。合計 9 チームがグループ戦に進出できます。

1.2.5 予選大会の時間は 9 月 29 日から 10 月 4 日です。それぞれのエリアのチームは厳格に公式が指定する時間に沿って試合を行う必要があります。(具体的な試合時間は大会サイトとスタッフの通知を基準とする)。参戦チーム (選手) が規定時間内に試合を終了しなかった場合、参戦チーム (選手) が試合資格を放棄したとみなし、一切の結果は参戦チーム (選手) が負うものとします。予選では対戦相手との対戦時間を一度承諾すると相手の同意がない限り変更することはできません。約束の時間内に試合を終えることができなければ棄権とみなします。

1.2.6 もしある試合においてチームは棄権または失格となった場合、その対戦の対戦相手が次の試合に進むことになります。

### 1.3 グループ戦

1.3.1 グループ戦はリーグ戦方式を採用します。12 チームが抽選を行い、A、B、C、D4 つのブロックに分けられます。それぞれ 3 チームです。ブロック内の 3 チームがリーグ戦を行い、ポイント上位 2 チームがトーナメント戦に進出できます。BO3 段階で引き分

けとなった場合、延長戦ルールによって勝敗を決します。

#### 1.3.2 同ブロック進出ルール:

A) 勝利数 (BO3) が多い方が上位になります

B) 以下はブロック内で勝敗結果がドローとなった場合、つまり3チームがそれぞれ1勝1敗だった場合の進出ルールになります:

<1> 勝利数が同じである場合、3チームの(延長戦段階を含まない)実質勝利ラウンド数(勝利ラウンド数-敗北ラウンド数)(前半戦と後半戦を含む。完全なBO1)を比較し、実質勝利ラウンド数が多いものが上位になります

<2> 実質勝利ラウンド数が同じである場合、3チームの(延長戦段階を含まない)合計勝利対戦数(完全なBO1)を比較し、合計勝利対戦数が多いものが上位になります

<3> 以上の2項目が同じである場合、3チームの(延長戦段階を含まない)実質合計ポイント(総勝利ラウンドポイント-総敗北ラウンドポイント)を比較し、実質合計ポイントが高い方が上位になります

<4> 以上の3項目が同じである場合、3チームの(延長戦段階を含まない)勝利対戦のポイントを比較し、勝利対戦の合計ポイントが高い方が上位になります

<5> 以上の4項目が同じである場合、3チームが延長戦を行ったかどうかで判断します。延長戦を行わなかったチームが上位になります

<6> 以上の5項目が同じである場合、つまり3チームが全て延長戦を行っていた場合、延長戦(延長戦のBO1対戦)の勝利数で判断します。延長戦の勝利数が多い方が上位になります

<7> 延長戦の勝利数も同じである場合、つまり延長戦段階でも勝敗結果が同じだった場合、延長戦段階の実質勝利ラウンド数(最優先)、合計勝利対戦数(2番目に優先)、実質合計ポイント(3番目に優先)、勝利対戦ポイント(4番目に優先)で判断し、高い方が上位になります

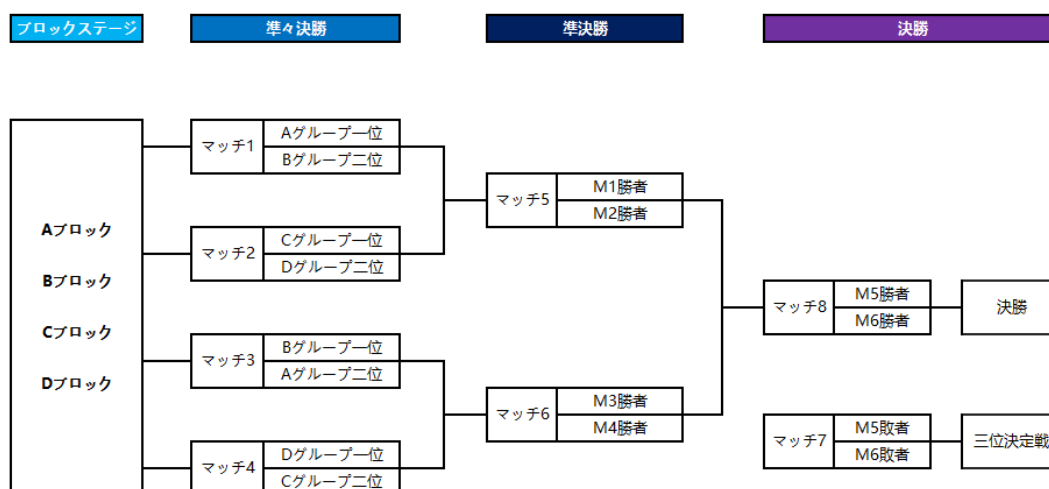
<8> 以上の情報が全く同じである場合、ブロック内の2つ目の進出資格を判定できないため、大会組織委員会が抽選を行い、進出資格及びブロック内順序を決定します

## 1.4 トーナメント戦

1.4.1 ベスト 8 大会はシングルエリミネーションを採用します。トーナメント戦の最初の対局は A ブロック 1 位 vs B ブロック 2 位、C ブロック 1 位 vs D ブロック 2 位、B ブロック 1 位 vs A ブロック 2 位、D ブロック 1 位 vs C ブロック 2 位です。その後のトーナメント表は図の通りです。

1.4.2 トーナメント戦の各チームは厳格に公式が指定する時間に沿って試合を行う必要があります。(具体的な試合時間は大会サイトとスタッフの通知を基準とする)。参戦チーム (選手) が規定時間内に試合を終了しなかった場合、参戦チーム (選手) が試合資格を放棄したとみなし、一切の結果は参戦チーム (選手) が負うものとします。

1.4.3 日本の情勢を総合的に考慮し、オフライン大会を行うかを判断します。詳しくは追って公式ホームページもしくは公式 SNS にて発表します。



## 二. ゲームのルールについて

### 2.1 大会のバージョン及びクライアント

2.1.1 予選大会では正式サーバーを使用して対戦を行います。

2.1.2 グループ戦; トーナメント戦は運営側が提供する大会サーバーで行います。

2.1.3 大会サーバーのバージョンは予選大会の段階で一度選手全員に告知します。第五人格公式大会 (中国 IML、日本 IVC、東南アジア IVC などを含む) すべて同じバージョンで行います。

### 2.2 試合モード

大会はカスタムモードを使用して行い、且つ同じ試合で重複したキャラは出場できません

ん。

## 2.3 試合方式

毎試合（BO1 つ分）は前半戦と後半戦に分け、前半戦では A チームのサバイバー4 名が B チームのハンター1 名と戦い、後半戦では B チームのサバイバー4 名が A チームのハンター1 名と戦います。

## 2.4 マップの選択

マップ：軍需工場、赤の教会、聖心病院、湖景村、月の河公園、レオの思い出、永眠町。

選択ルール：同じ試合で、各戦隊は本隊が既に選択したことがあるマップを選んではいけません。

選択の順番：各試合開始前、両戦隊の隊長がコイントスの裏表を当て、当てた側が一試合目のマップを選び、当てられなかった側は陣営の出場順を選びます。当てられなかった側が二試合目のマップを選び、当てた側は陣営の出場順を選びます。三試合目からは、当てた側が a と b 二つのブロック・選択方式から一つ選びます。a. 相手が味方の選択可能なマップから一つのマップをブロックすると同時に陣営の出場順を選び、味方はこの試合のマップを選びます。b. 味方が相手の選択可能なマップから一つのマップをブロックすると同時に陣営の出場順を選び、相手はこの試合のマップを選びます。その後は双方がこうたいごうたいで出場順を選んでいきます。（BO5 の場合は五試合目から当てた側が a と b 二つのブロック・選択方式から一つ選びます）

## 2.5 Ban/Pick ルール

2.5.1 予選大会から、選手はくじ引きでマップと出場順を選んだあと、ゲーム内の BP システムを使って BP を行います。（BP = Ban/Pick）

### 2.5.2 キャラブロックについて

BO3 対戦

第 1 回戦：サバイバー側はハンターをブロックせず、ハンター側はサバイバーを 1 名ブロックします。

第 2 回戦：サバイバー側はハンターを 1 名、ハンター側はサバイバーを 2 名ブロックし

ます。

第 3 回戦： サバイバー側はハンターを 2 名、ハンター側はサバイバーを 3 名ブロックします。

BO5 対戦

第 1 回戦： サバイバー側はハンターをブロックせず、ハンター側はサバイバーを 1 名ブロックします。

第 2 回戦： サバイバー側はハンターを 1 名、ハンター側はサバイバーを 2 名ブロックします。

第 3 回戦： サバイバー側はハンターを 2 名、ハンター側はサバイバーを 3 名ブロックします。

第 4 回戦： サバイバー側はハンターを 3 名、ハンター側はサバイバーを 4 名ブロックします。

第 5 回戦： サバイバー側はハンターを 3 名、ハンター側はサバイバーを 4 名ブロックします。

各試合の前半戦と後半戦では、毎回ブロックキャラを決め直して頂きます。

BO3 と BO5 試合中の延長戦ブロックルールはその前の試合と同じ、つまり BO3 試合延長戦の BP ルールは第 3 試合と同じで、BO5 試合延長戦の BP ルールは第 5 試合と同じです。

### 2.5.3 キャラ Ban/Pick の順番

各ラウンドの Ban/Pick の順番は 1-1-1-1 で固定されています。即ち、サバイバー側がハンターをブロック - ハンター側がサバイバーをブロック - サバイバー側がキャラを選択 - ハンター側がキャラを選択。

### 2.5.4 キャラの制限

大会組織委員会はバージョンの進捗によってゲームキャラを制限するかを決めます。大会組織委員会が使用を禁止したゲームキャラに関しては、全チームがこれを使用できません。

## 2.6 対戦ポイントルール

各試合の前半戦と後半戦で、チームは以下のルールに基づいてポイントを獲得します：

対戦終了時、脱出人数が 0 人の場合、サバイバー側 0 Pt、ハンター側 5 Pt



対戦終了時、脱出人数が 1 人の場合、サバイバー側 1 Pt、ハンター側 3 Pt

試合終了時、脱出人数が 2 人の場合、サバイバー側 2 Pt、ハンター側 2 Pt

対戦終了時、脱出人数が 3 人の場合、サバイバー側 3 Pt、ハンター側 1 Pt

対戦終了時、脱出人数が 4 人の場合、サバイバー側 5 Pt、ハンター側 0 Pt

各試合の勝敗判定条件は前半戦と後半戦のポイントの合計です。各試合（前半戦と後半戦を含む）のポイントの合計が高いチームが試合勝利となり、その逆は失敗となります。

## 2.7 対戦数と勝敗の関係について

2.7.1 BO3 形式の試合中、チームが最初の 2 戦で 2 勝 0 敗になった場合はその時点で勝敗が決まり、3 戦目を行う必要はありません。チームが最初の 2 戦で 1 勝 1 引き分け、1 勝 1 敗または 2 引き分けになった場合、3 戦目を行う必要があります。

2.7.2 BO5 形式の試合中、チームが最初の 3 戦で 3 勝 0 敗になった場合、または最初の 4 戦で 3 勝 1 引き分け、2 勝 2 引き分けになった場合はその時点で試合の勝敗が決まります。勝敗がつかなかった場合、試合を続行します。

## 2.8 完全な BO3 または BO5 試合同点時の勝敗判定ルール

試合で同点になった場合、次のルールを基に判定します：

- 1) 試合の合計ポイント（各対戦のポイントの合計）を比較し、ポイントが高い方が勝利となります。
- 2) ポイントが一致した場合、1 回の延長戦を行います。延長戦の勝敗は、両戦隊の獲得ポイントによって決められます。
- 3) 延長戦でも同点だった場合、両戦隊がサバイバー側だった対戦において脱出に成功したメンバーがいるかにより勝敗を判断します：1 名以上脱出に成功していた場合、両戦隊がサバイバー側だった際の試合時間を判定に用い、時間がより短い側を勝者とします。両戦隊がサバイバー側だった際に 1 人も脱出者がいなかった場合、ハンター側だった際の試合時間を判定に用い、時間がより短い方を勝者とします。両戦隊がサバイバー側だった際に 1 人も脱出者がいなかった場合、ハンター側だった際の試合時間を判定に用い、時間がより短い方を勝者とします。BO3 と BO5 試合中の延長戦ブロックルールはその前の試合と同じ、つまり BO3 試合延長戦の BP ルールは 3 戦目と同じで、BO5 試合延長戦の

BP ルールは 5 戦目と同じです。

## 2.9 試合用のアカウントについて

2.9.1 選手の皆さまには自分のゲームアカウントを使用していただきます。その他のアカウントの使用は禁じられています。大会が順調に進行できるよう、運営スタッフは選手に大会アカウントを提供し、それを使用するよう要求する場合があります。

2.9.2 選手が SNS で大会サーバーを所持することなど特殊な権限を誇示してはいけません。

## 2.10 試合用のデバイスについて

2.10.1 オンライン大会期間中、選手は試合用デバイスを自分で用意する必要があります。スマホまたは ipad などのデバイスを使用できますが、PC、シュミレーターの使用は禁じられております。

2.10.2 オンライン大会では選手達はお互いに直接コミュニケーションを取ったり、ゲーム内ボイスチャットやその他の通信アプリを使用してコミュニケーションを取ることができます。大会が順調に進行できるよう、審判員は選手に指定のアプリを使用するよう要求する場合があります。

2.10.3 大会期間中、ジャッジは選手にカメラで手部と使用端末を撮影させ、監視する権利を有する。

2.10.4 オフライン大会期間中、選手は公式指定端末（Sony Xperia1 II ）で試合を行います。

2.10.5 公式指定端末は操作に慣れていただくため、トーナメント戦期間中にベスト 8 チームに郵送します。選手は指定端末の使用説明をよく読み、厳守するようお願いします。選手は公式指定端末を保管する責任があり、紛失、損害或いは指定期間中に端末を返却できなかった場合は、大会賞金から端末分の費用を差し引きます。

2.10.6 オフライン大会期間中、選手は試合前に大会用デバイスの準備(バッテリー状況、端末設定、ゲーム設定など) 及び通話アプリの準備などを整えておく必要があります。準備中に異常が発生した場合 (バッテリー不足や音量の異常など)、即時審判員にお知らせください。試合前の準備段階でデバイスの異常が報告されなかった場合、選手及び運営チームはそのデバイスを異常なしとみなすものとなります。

## 2.11 大会賞金

今回の大会賞金は 800 万円となっております。順位ごとの賞金は以下の通りです：

順位	賞金 (JPY)	総賞金比率	総賞金 (JPY)
1	3,400,000	42.500%	8,000,000
2	1,700,000	21.250%	
3	1,000,000	12.500%	
4	500,000	6.250%	
5	250,000	3.125%	
6	250,000	3.125%	
7	250,000	3.125%	
8	250,000	3.125%	
9	100,000	1.250%	
10	100,000	1.250%	
11	100,000	1.250%	
12	100,000	1.250%	

注意：以下の賞金はチーム全体のものであり、税抜きを表示しております

## 三. 参加条件について

### 3.1 チームメンバー

3.1.1 各チームは 5 名のスターティングメンバーと最大 2 名のサブメンバーで構成されます。出場人数が 5 人未満の場合は失格となります。

3.1.2 チームリーダーは各チームメンバーが大会出場基準に満たしていることを把握する責任があります。チームメンバーが大会出場基準に満たしていない場合はそのチームが失格となります。

3.1.3 同じ選手は異なるチームに所属することを禁止します。その場合はその選手が参加しているすべてのチームが失格となります。

3.1.4 グループ戦、ベスト 8 大会とオフライン決勝大会期間中、メンバーの変更は禁止です。大会期間中、メンバーの変更が認められるのは予選大会期間のみであり、かつ各戦隊の変更可能人数は 1 名までとなります（選手を 1 名追加、または選手を 1 名交代することはいずれも 1 名の変更とみなされます）。メンバーの変更を行いたい場合、最低でも 3 日前には運営に申請を出し、申請が承諾されて初めて変更することができます（かつ新メンバーは他のどの戦隊にも所属していない必要があります）。

3.1.5 チーム情報の提出及び編集は戦隊リーダーが行います。各チームは試合が開始する前日にスターティングメンバーのリストを審判員に渡す必要があります。

3.1.6 各 BO3 対戦中にはそれぞれのチームに 1 回、各 BO5 対戦中にはそれぞれ 2 回、サブメンバーをスターティングメンバーと交代する権利が与えられています。

3.1.7 各対戦で出場済みの選手の間での位置変更は禁止されています。(即ち、同じ選手が同じ対戦でハンター側とサバイバー側両方で参戦することはできません。) 注意: 選手の普段の試合位置がサバイバーであっても、試合中ハンターとして出場することができます。しかしその日はハンターしか使用できません。同日中に陣営を変更することはできません。

## 3.2 参加者の年齢について

3.2.1 2020 年 9 月 22 日までに、20 歳以上の選手は自由に参加できます、20 歳未満 16 歳以上の選手はサインとハンコ付きの親権者同意書の記入が必要です。16 歳未満の選手はエントリーすることができません、予選大会期間中に 16 歳未満の選手がチームに所属している場合はそのチームは失格となります。

3.2.2 戦隊メンバーの半数以上が日本国内に居住しており、日本の国民・永住者である必要がございます。

## 3.3 戦隊 ID

3.3.1 大会のルールに違反しないことを前提に、各戦隊は自戦隊に名称を付ける必要があります。似ている名称が複数挙げられた場合、運営は変更を要求する権利を有します。戦隊名は 16 文字以内の英文字で構成される必要があります。戦隊名に暴力性、侮辱性、誘惑性など、大会のルールに違反する単語は使用できません。また、スポンサーと思われる内容も入れることができません。

3.3.2 選手のゲーム ID は「戦隊名 + ニックネーム」で統一されます。戦隊名が長い場合は略しても構いません。ゲーム ID も 16 文字を上限とし、暴力性、侮辱性、誘惑性など、大会のルールに違反する単語は使用できません。(予選大会のみ、グループ戦からはニックネームは 4-6 文字程度にします。)

## 3.4 大会の一時停止及び対戦のやり直しについて

3.4.1 オンライントーナメント戦段階では、ネット回線とデバイスの整備は各選手の自己責任となります。各試合で使用できる一時停止の機会には各チームに1回となります。一時停止できる時間は最大3分で、その時間を超えると審判員は対戦を再開する権利を有します。チームが一時停止回数を使い切ると、その後再びネット回線問題やデバイス異常問題が起きても、審判員は対戦を続行します。

3.4.2 オフライン決勝戦段階では、選手は予めデバイス及びネット回線の調整を整う必要があります。対戦中にネット回線やデバイスに異常が発生した場合、選手は手を挙げて審判員を呼んでください。審判員が確認を終えれば、一時停止操作を行います。選手が個人で一時停止操作を行うことを禁じます。一時停止後、他の選手が個人で停止を解消することを禁じます。審判員が選手の調整完了を確認すると、再開の操作を行います。オフライン決勝戦段階でも、ネット回線やデバイスによる一時停止の機会には各チームに1回のみとなります。

3.4.3 対戦中、下記の状況が発生した場合、審判員及び運営チームは対戦のやり直しを判定します：

①開始から60秒内にサーバーから落ちた選手がずっと繋がらない状態になった場合。②開始から60秒後、ハンター側が有利な状況でハンター選手がサーバーから落ち、かつ繋がらない状態になった場合。③開始から60秒後、サバイバー側が有利な状況でサバイバー選手がサーバーから落ち、かつ繋がらない状態になった場合。④大会サーバーに異常が発生、またはクライアントにバグが発生し、大会に取り返しのつかない影響を与えた場合。有利不利に関する判定は、運営スタッフがその場の状況を見て判断します。

3.4.3 試合中に対戦をやり直すことになった場合、キャラ、マップ、スキル、人格天賦の選択はすべてやり直した対戦と一致する必要があります。一致しないことが判明された場合、審判員は選手に調整を求める権利を有します。故意にキャラスキルや天賦ポイントを変更する行為には警告処罰が下されます。

### 3.5 異議の申し立て

3.5.1 試合中に問題が生じた場合、戦隊リーダーと選手は審判員の判断に従っていただきます。審判員の判断に異議がある場合は、大会運営スタッフに異議を申し立ててください。

3.5.2 選手は試合が終わった後の15分以内に、審判員に連絡して異議を申し立てることが

できます。時間の制限を超えると、試合結果を承認と認識し、審判員及び運営チームは如何なる申し立てに受理しない権利を有します。

### 3.6 チート行為と処罰について

3.6.1 今回の大会では、あらゆるサポートソフトの使用によるゲーム内容（ゲーム画面、サウンドエフェクト、キャラスキルなど）の変更を禁止します。このルールに違反した場合、チートソフトを使用したと見なし、チームの参加資格と賞金を取り上げられます。

また、違反行為を行った選手には大会に参加禁止の処罰を与えます。

3.6.2 今回の大会では、Identity V ゲーム内で合法的に獲得した道具とキャラしか使用できません。公式が正式に発表していない道具やキャラの使用を禁止します。このルールに違反した場合、チートソフトを使用したと見なし、チームの参加資格と賞金を取り上げられます。また、違反行為を行った選手には大会に参加禁止の処罰を与えます。

3.6.3 今回の試合では、イヤホン以外の外部デバイスの使用を禁止します。特殊な事情により、外部デバイスを使用する必要がある場合、前もって審判員に申請してください。このルールに違反した場合、チート手段を使用したと見なし、チームの参加資格と賞金を取り上げられます。また、違反行為を行った選手には大会に参加禁止の処罰を与えます。

3.6.4 オフライン試合期間中、選手はスクリーン及び他チームの選手の対戦画面を覗くことは禁止されております。1回見た場合は警告処罰を、2回以上違反した場合はその場で負けとなります。

### 3.7 虚偽&消極的なプレイについて

試合に参加する選手（またはチーム）は、スポーツマンシップに則り、全力で試合に臨んでください。虚偽プレイ、消極的なプレイが発覚した場合は、即時試合参加資格を取り消し、永久に大会への参加を禁止し、チームの賞金及び交通費などの費用の立て替えを取り消します。虚偽プレイに参加した選手、プレイヤーそしてこの件を知りながら故意に報告しないチームメンバーは事情の深刻さを考慮し、一定期間大会の参加を禁止する。

虚偽プレイは以下を含みますが、これに限りません：

a) 代行：

大会期間中、選手は他人に出場を代わってもらう（個人アカウントやデバイスを他人に与

えるなどを含む) ことはできません。また、他の選手に代わって出場することもできません。上記違反行為が発見され次第、運営スタッフは当該選手の参加資格を剥奪し、このチームが得るべき賞金やその他のボーナスを取り上げる権利を有します。

b) 試合操作:

2名または2名以上の選手が示し合わせ、ゲーム中に消極試合を行って一方を有利にしたり、利益を得させたりすること。事前に賞金或いはその他の形式の報酬の分配を計画すること。

協力者にサインやその他の情報を送る・受け取ること。

賞金やその他の理由によってゲーム中に故意的に不利になったり、他の選手に消極試合をそそのかすこと。

c) 八百長:

いかなるチームメンバーも、八百長の提案、同意、画策は禁じられています。八百長はいかなる状況下でも厳格に処罰し、悪質な場合は出場禁止として処理します。

### 3.8 棄権について

原則的に、試合放棄を禁止します。それでもチームが棄権を決めた場合、運営チームは当該チームを Identity V の大会への参加を放棄したと見なし、今後の Identity V 大会に参加することを禁じ、当該チームと対戦中のチームはそのまま次のマッチに進みます。また、運営チームは棄権したチームとそのチームメンバーを処罰することができます。

### 3.9 体の不具合について

大会期間中、選手個人の原因（体の不具合を含む）で試合に参加できなくなった場合、運営スタッフは実際の状況を見定め、合理的な処置を取らせていただきます。

### 3.10 選手の個人行為について

3.10.1 大会期間中、選手は審判員や運営スタッフの指示に従ってください。選手個人の問題で故意に生放送の遅延や邪魔を招く行為（ゲームを開始することを断り、運営スタッフが与えるデバイスを使用しない、理由なしにゲームから退出するなど）が発見された場合、審判員は当該選手及び当該チームに警告し、そのラウンドを相手チームの勝利とす

る権利を有します。行為が非常に悪質な場合、大会の参加資格及びボーナスを一切取り上げます。

3.10.2 オンライン試合期間及びオフライン試合期間では、選手たちに悪意のある行為を禁じます。相手に対するブーイングや挑発、侮辱などを含む行為を行ってははいけません。1回以上違反した選手には厳重注意を、2回以上違反した選手はその試合を敗北とし、非常に悪質な場合は大会の参加資格を取り上げます。

3.10.3 大会期間中、選手の間での衝突は禁止されております。相手選手を押し、殴る、または互いに殴り合うなどの行為を行ってははいけません。一方が挑発した上、相手選手と衝突した場合、被害の大きさに関わらず、選手の生涯の参加資格を取り上げます。

3.10.4 大会期間中、選手は自身のネット上の言論に注意し、SNSやマスコミを通して相手選手やスタッフを侮辱、中傷することを禁じます。また、個人の生放送で以上の違反行為を行ってははいけません。違反行為が発見された場合、公式はその選手を口頭注意し、深刻な場合は厳重注意または大会参加資格を取り上げる処罰を与えます。

3.10.5 チート行為。いかなる選手、戦隊あるいは組織でも、『Identity V』ゲームクライアントに手を加えてはなりません。いかなる種類のチートデバイス/プログラムまたは類似するチート方法を使用した場合、全てチート行為とみなされます。選手が故意にスタックから抜け出す機能を使用するのを禁じます。キャラがゲームのBUGにより動けなくなった場合のみ使用可能となります。

3.10.6 バグの利用。故意にゲームのバグを利用して有利になる行為。バグの利用とは、正常に稼働していないゲーム機能を利用する、またはゲームの設計意図に反すると大会組織委員会が認定した行為を含みます。

3.10.7 画面を盗み見る。観戦者のモニターを見る、または見ようと試みる。

3.10.8 放送の障害。いかなるチームメンバーもライト、カメラ及びその他の放送設備を障害してはいけません。

3.10.9 勝手な通信。全ての通信デバイスは試合前に試合エリアから持ち去る必要があります。選手が試合エリアでメッセージ、電子メールおよびSNS媒体を使用することは禁じられています。試合中、スターティングメンバーはそのチームのメンバー間の交流権限のみ有します。

3.10.10 違法薬物。選手とコーチはいかなる違法薬物の使用も禁止します。これには興奮、



鎮静、抑制の類の薬物を含むがこれに限りません。なおかつ、いかなる人員も大会組織委員会に違反行為を行った個人またはチームを通報する義務があります。

3.10.11 服装。チームメンバーはオフライン試合中必ず当シーズンのチームユニフォームを着用する必要があります。公式露出の際に選手は顔を遮ってはならず、着帽やマスクも原則として禁止です。

3.10.12 マイナスな言動。チームメンバーは NetEase と『Identity V』が認定している他人との争いや挑発、NetEase 及び『Identity V』のイメージに害を及ぼす言動などに従事してはいけません。調査を行い次第『Identity V』に関わる一切の大会参加資格を剥奪し、賞金を没収します。悪質な場合は司法機関が処理することになります。

3.10.13 守秘義務。Identity V 冬季エリート戦期間中、チームは大会組織委員会の許可なく大会に関わる情報を発信してはいけません。チームメンバーが大会組織委員会に提供する情報には全て守秘義務が伴います。

3.10.14 選手行為調査。大会組織委員会がチームメンバーの 1 人に対して調査を行う場合、このメンバーには事実を告知する義務があります。チームメンバーが情報を隠蔽、または大会組織委員会を誤導して調査を阻害した場合、このチームに関わるメンバーはペナルティーを受けることがございます。

3.10.15 大会参加者および大会参加チームは大会組織委員会の裁定について異議を述べないものとします。

3.10.16 大会組織委員会は本規約に従って、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。

### **3.11 選手の生放送について**

大会の公平性を保証するため、選手個人による試合の生放送は禁止されています。

### **3.12 中継映像について**

選手が日本 Identity V エリート戦に参加することで生まれた生放送の内容、画像、映像、リプレイ動画等の著作権は NetEase・Identity V にあります。選手の皆様はこの条件に同意した上で大会にご参加ください。

### 3.13 大会所有権について

大会が進むにつれ、公式は以上の規約内容及び大会のスケジュールを更新する権利を有します。Identity V 日本エリート戦の最終説明権利はネット イースにあります。