

2021 年 Identity V Championship 夏季日本大会ルール

大会方式

- 今回の Identity V Championship 夏季日本大会は、プレシーズンマッチ、予選大会、グループ戦、ベスト 8 トーナメント 戦で構成され、生放送はプレシーズンマッチから決勝戦まで配信されます。19 日分の生放送日があり、合計 49 試合です。1 日 2~4 試合行います。

(決勝戦は 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: 2021 年 5 月 27 日 10 時から 2021 年 5 月 30 日 24 時まで。ランク戦の段位によって絞られた上位 128 チームが予選大会に参加します。【時間は日本時間、UTC+9】
- プレシーズンマッチ: 2021 年 5 月 21 日から 2021 年 5 月 30 日まで。合計 6 つのクラブがリーグ戦を行い、ポイント 上位 4 戦隊が大会の本戦に進出します。進出できなかった戦隊はゲーム内で予選大会にエントリーできます。
- 予選大会: 2021 年 6 月 7 日から 2021 年 6 月 13 日まで。合計 128 戦隊が参加し、7 日間にわたる対戦を行います。予選大会は 8 つの戦隊を選出し、プレシーズンマッチのポイント 上位 4 戦隊と共にグループ戦段階に進出します。
- グループ戦: 2021 年 6 月 18 日から 2021 年 6 月 27 日まで。合計 12 戦隊が参加し、くじ引きで A、B、C、D の 4 ブロックに分かれ、ブロック内でリーグ戦を行います。各ブロックの上位 2 戦隊が次の段階に進出します。
- ベスト 8 トーナメント 戦: 2021 年 7 月 2 日から 2021 年 7 月 11 日まで。合計 8 戦隊が参加し、2 週間にわたるダブルエリミネーションを行います。

試合日程

2021.5						
月	火	水	木	金	土	日
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
				プレシーズンマッチ		
24	25	26	27	28	29	30
				プレシーズンマッチ		
			エントリー			

2021.6						
月	火	水	木	金	土	日
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
予選					予選決勝 (生放送)	
14	15	16	17	18	19	20
				グループ戦		
21	22	23	24	25	26	27
				グループ戦		
28	29	30				

2021.7						
月	火	水	木	金	土	日
			1	2	3	4
				トーナメント戦		
5	6	7	8	9	10	11
				トーナメント戦		
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

生放送スケジュール

2021IVC夏季日本大会スケジュール									
段階	日付	週	開始時間 日本時間	開始時間 北京時間	段階	組み合わせ	段階		
プレシーズン マッチ	5月21日	金曜日	18:00	17:00	リーグ戦	A B	オンラインBO3		
	5月21日	金曜日	20:00	19:00	リーグ戦	C D			
	5月22日	土曜日	16:00	15:00	リーグ戦	E F			
	5月22日	土曜日	18:00	17:00	リーグ戦	A C			
	5月22日	土曜日	20:00	19:00	リーグ戦	B D			
	5月23日	日曜日	16:00	15:00	リーグ戦	A D			
	5月23日	日曜日	18:00	17:00	リーグ戦	B E			
	5月23日	日曜日	20:00	19:00	リーグ戦	C F			
	5月28日	金曜日	18:00	17:00	リーグ戦	C E			
	5月28日	金曜日	20:00	19:00	リーグ戦	D F			
	5月29日	土曜日	18:00	17:00	リーグ戦	A E			
	5月29日	土曜日	20:00	19:00	リーグ戦	B F			
	5月30日	日曜日	16:00	15:00	リーグ戦	A F			
	5月30日	日曜日	18:00	17:00	リーグ戦	B C			
5月30日	日曜日	20:00	19:00	リーグ戦	D E				
予選決勝	6月12日	土曜日	14:00	13:00	予選Aブロック決勝		オンラインBO3		
	6月12日	土曜日	16:00	15:00	予選Bブロック決勝				
	6月12日	土曜日	18:00	17:00	予選Cブロック決勝				
	6月12日	土曜日	20:00	19:00	予選Dブロック決勝				
	6月13日	日曜日	14:00	13:00	予選Eブロック決勝				
	6月13日	日曜日	16:00	15:00	予選Fブロック決勝				
	6月13日	日曜日	18:00	17:00	予選Gブロック決勝				
6月13日	日曜日	20:00	19:00	予選Hブロック決勝					
グループ戦	6月18日	金曜日	18:00	17:00	Aブロック第1試合		オンラインBO3		
	6月18日	金曜日	20:00	19:00	Bブロック第1試合				
	6月19日	土曜日	18:00	17:00	Cブロック第1試合				
	6月19日	土曜日	20:00	19:00	Dブロック第1試合				
	6月20日	日曜日	18:00	17:00	Aブロック第2試合				
	6月20日	日曜日	20:00	19:00	Bブロック第2試合				
	6月25日	金曜日	18:00	17:00	Cブロック第2試合				
	6月25日	金曜日	20:00	19:00	Dブロック第2試合				
	6月26日	土曜日	18:00	17:00	Aブロック第3試合				
	6月26日	土曜日	20:00	19:00	Bブロック第3試合				
	6月27日	日曜日	18:00	17:00	Cブロック第3試合				
	6月27日	日曜日	20:00	19:00	Dブロック第3試合				
	トーナメント 戦	7月2日	金曜日	14:00	13:00	1回戦第1試合			オンラインBO3
		7月2日	金曜日	16:00	15:00	1回戦第2試合			
7月2日		金曜日	18:00	17:00	1回戦第3試合				
7月2日		金曜日	20:00	19:00	1回戦第4試合				
7月3日		土曜日	16:00	15:00	勝者組1回戦第1試合		オンラインBO3		
7月3日		土曜日	18:00	17:00	勝者組1回戦第2試合				
7月3日		土曜日	20:00	19:00	復活組1回戦第1試合		オンラインBO3		
7月4日		日曜日	16:00	15:00	復活組1回戦第2試合				
7月4日		日曜日	18:00	17:00	復活組2回戦第1試合				
7月4日		日曜日	20:00	19:00	復活組2回戦第2試合				
7月10日		土曜日	15:00	14:00	勝者組決勝戦		オフラインBO3		
7月10日		土曜日	17:00	16:00	復活組3回戦		オフラインBO3		
7月11日		日曜日	15:00	14:00	復活組決勝戦		オフラインBO3		
7月11日		日曜日	17:00	16:00	決勝戦		オフラインBO5		

(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)

1. 大会の流れ

1.1 プレシーズンマッチ

1.1.1 プレシーズンマッチはリーグ戦方式を採用します。6 戦隊がリーグ戦を行い、上位 4 戦隊がグループ戦に進出できます。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。

1.1.2 プレシーズンマッチの順位決定のルール

- <1> 勝利数 (BO3) の多い方が上位になります
- <2> 2 戦隊の勝利数が同じである場合は、両者の直接対決の勝敗を比較し、勝者が上位になります
- <3> 3 戦隊、あるいはそれ以上の戦隊が勝利数で並んだ場合
 - A 実質勝利対戦数 (延長戦段階を含まない) (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、実質勝利対戦数が多いものが上位になります。
 - B 実質勝利対戦数が同じである場合は、同点の戦隊 (延長戦段階を含まない) のうち、総勝利対戦数 (完全な BO1) の多い戦隊が上位になります
 - C 以上の 2 項目が同じである場合、同点の戦隊の (延長戦段階を含まない) 実質合計ポイント (総勝利対戦ポイント-総敗北対戦ポイント) を比較し、実質合計ポイントが高い方が上位になります。
 - D 以上の 3 項目が同じである場合、同点の戦隊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戦隊が上位になります。
 - E 以上の 4 項目が同じである場合、つまり同点の戦隊が全て延長戦を行っていた場合は、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戦隊が上位になります
 - F 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場合は、延長戦段階の実質勝利対戦数 (最優先)、総勝利ラウンド数 (2 番目に優先)、総得失ポイント差 (3 番目に優先) の多い戦隊が上位になります
 - G 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、BO1 方式で延長戦を行い、実質勝利対戦数 (最優先)、実質合計ポイント (2 番目に優先) によって決めます。

1.2 予選エントリー

1.2.1 大会へのエントリーはゲーム内で行ってください。今回の参加戦隊の上限は 128 戦隊です。プレシーズンマッチで勝ち残れなかった 2 つのプロ戦隊が、この 128 枠のうちの第 1 と第 2 の枠に入ります。エントリー数が 126 を超えた場合は、エントリーした各戦隊のゲーム内段位に基づいてポイントを算出し、上位 126 戦隊を選出します。

1.2.2 戦隊の段位ポイントは、エントリー終了時点で戦隊内のランク戦段位が 1 番高いハンターと、サバイバーのうち上位 4 名の段位ポイントを足したものです。段位ポイントのルールは以下の通りです:

各 1 段につき 10 ポイント獲得。1～6 段の場合は、小段位が上がるごとに 1 ポイント獲得。7 段の場合は、星 1 つにつき 1 ポイント加算。【例】 4 段Ⅲの場合： 43 ポイント。7 段星 8 の場合： 78 ポイント。

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

1.3 予選大会

1.3.1 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 128 戦隊を 8 ブロック (A、B、C、D、E、F、G、H ブロック) に分け、各ブロックには 16 戦隊が所属します。参加戦隊数が 128 に達していない場合でも 8 ブロックに分け、対戦相手のいない戦隊は自動的に次のマッチに進みます。

1.3.2 組分けのルールについての詳細は以下となります。戦隊のポイントに基づいて S 字型に順序を分布し、128 戦隊をそれぞれ A、B、C、D、E、F、G、H の 8 ブロックに分けます (下の表を参照)。

2021IVC夏季日本大会予選組分け表								
戦隊ポイント順序	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	16	15	14	13	12	11	10	9
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	32	31	30	29	28	27	26	25
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	48	47	46	45	44	43	42	41
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	64	63	62	61	60	59	58	57
9	65	66	67	68	69	70	71	72
10	80	79	78	77	76	75	74	73
11	81	82	83	84	85	86	87	88
12	96	95	94	93	92	91	90	89
13	97	98	99	100	101	102	103	104
14	112	111	110	109	108	107	106	105
15	113	114	115	116	117	118	119	120
16	128	127	126	125	124	123	122	121

(予選組分け表)

1.3.3 各ブロックでは、前半では (1 対 16) と (8 対 9)、(3 対 14)と(6 対 11)。後半では

(2対15)と(7対10)、(4対13)と(5対12)の対戦となります。

1.3.4 各ブロック内でシングルエリミネーションを行います。各試合は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8戦隊がグループ戦に進出できます。

1.3.5 予選大会の時間は6月7日から6月13日です。それぞれのエリアの戦隊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)。参戦戦隊(選手)が規定時間内に試合を終えられなかった場合は、参戦戦隊(選手)が試合資格を放棄したとみなし、一切の結果の責任は参戦戦隊(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。

1.3.6 対戦において一方の戦隊が棄権したり試合資格を失った場合は、もう一方の戦隊が自動的に勝ち上がるものとします。

1.4 グループ戦

1.4.1 グループ戦はリーグ戦方式を採用します。12戦隊が抽選を行い、A、B、C、D4つのブロックに分かれます。それぞれ3戦隊です。ブロック内の3戦隊がリーグ戦を行い、ポイント上位2戦隊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。

1.4.2 同グループ進出ルール:

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戦隊がそれぞれ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戦隊の(延長戦段階を含まない)実質勝利対戦数(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)の多い戦隊が上位になります。

<2> 実質勝利対戦数が同じである場合、3戦隊の(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戦隊が上位になります

<3> 以上の2項目が同じである場合、3戦隊の(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戦隊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戦隊が上位になります

<5> 以上の4項目が同じである場合、つまり3戦隊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

<6> 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対戦数（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）で判断し、高い方が上位になります

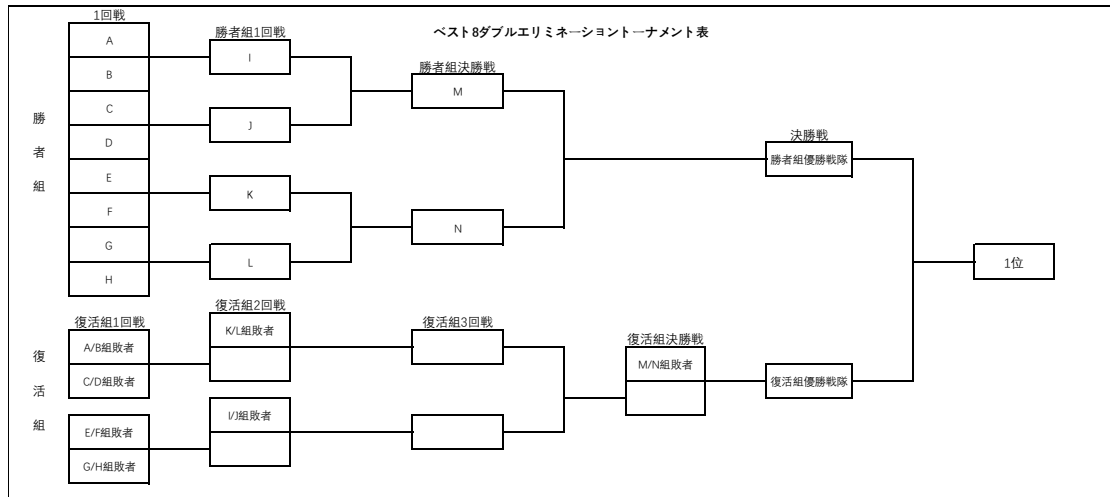
<7> 以上の情報がすべて同じである場合、ブロック内の2つの進出資格を判定できないため、BO1方式で延長戦を行い、実質勝利対戦数（最優先）、実質合計ポイント（2番目に優先）によって決めます

1.5 トーナメント戦

1.5.1 ベスト8トーナメントは、ダブ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。

1.5.2 トーナメント戦の各戦隊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）。参戦戦隊（選手）が規定時間内に試合を終えられなかった場合、参戦戦隊（選手）が試合資格を放棄したとみなし、一切の結果の責任は参戦戦隊（選手）が負うものとします。

1.5.3 日本の情勢を総合的に考慮し、決勝をオフラインで行うかどうかを判断します。詳しくは後日、公式ホームページ・公式SNSにて発表します。



(トーナメント表)

II. ゲームのルールについて

2.1 大会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 プレシーズンマッチ、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、プレシーズンマッチ、グループ戦、トーナメント戦の2週間前に参加選手全員に告知します。 第五人格公式大会（中国 IVC、日本 IVC、東南アジア IVC など）は、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、且つ同じ対戦で重複したキャラは出場できません。

2.3 試合方式

各対戦（BO1 つ分）は、前半戦と後半戦に分かれています。前半戦では A 戦隊のサバイバー4 名が B 戦隊のハンター1 名と戦い、後半戦では B 戦隊のサバイバー4 名が A 戦隊のハンター1 名と戦います。

2.4 マップの選択

選択可能なマップ: 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、両戦隊のリーダー同士で抽選を行い、抽選で勝った方が第 1 回戦のマップを選び、負けた方が陣営の出場順を選びます。抽選で負けた方が第 2 回戦のマップを選び、勝った方は陣営の出場順を選びます。第 3 回戦からは、抽選で勝った方が a と b の 2 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。

その後は双方が交代で出場順を選んでいきます。(BO5 の場合は第 5 回戦から抽選で勝った方が a と b の中から一つ選びます)

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の選択を行います。BP は審判の指示に従い行います。(BP = Ban/Pick)

2.5.2 キャラブロックについて

BO3

第 1 回戦: まずハンター側がサバイバーを 1 名ブロックし、2 名のサバイバーがキャラを選択した後さらに 1 名サバイバーをブロックします。サバイバー側はハンターをブロックしません。

第 2 回戦: まずハンター側がサバイバーを 2 名ブロックし、サバイバー側がハンターを 1 名ブロックします。次に 2 名のサバイバーがキャラを選択した後、ハンター側がさらにサバイバーを 1 名ブロックします。

第 3 回戦: まずハンター側がサバイバーを 3 名ブロックし、サバイバー側がハンターを 2 名ブロックします。次に 2 名のサバイバーがキャラを選択した後、ハンター側がさらにサバイバーを 1 名ブロックします。

BO5

第1回戦: まずハンター側がサバイバーを1名ブロックし、2名のサバイバーがキャラを選択した後さらに1名サバイバーをブロックします。サバイバー側はハンターをブロックしません。

第2回戦: まずハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを1名ブロックします。次に2名のサバイバーがキャラを選択した後、ハンター側がさらにサバイバーを1名ブロックします。

第3回戦: まずハンター側がサバイバーを3名ブロックし、サバイバー側がハンターを2名ブロックします。次に2名のサバイバーがキャラを選択した後、ハンター側がさらにサバイバーを1名ブロックします。

第4回戦: まずハンター側がサバイバーを4名ブロックし、サバイバー側がハンターを3名ブロックします。次に2名のサバイバーがキャラを選択した後、ハンター側がさらにサバイバーを1名ブロックします。

第5回戦: まずハンター側がサバイバーを4名ブロックし、サバイバー側がハンターを3名ブロックします。次に2名のサバイバーがキャラを選択した後、ハンター側がさらにサバイバーを1名ブロックします。

各対戦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BPルールはその前の対戦と同じ、つまりBO3試合延長戦のBPルールは第3回戦と同じで、BO5試合延長戦のBPルールは第5回戦と同じです。

2.5.3 キャラ Ban/Pick の順番

毎回のBPの順番は次のように固定されています。即ち、ハンター側がサバイバーをブロック-サバイバー側がハンターをブロック-サバイバー側が1人目と2人目のサバイバーを選択-ハンター側がサバイバーをブロック-サバイバー側が3人目と4人目のサバイバーを選択-ハンター側がハンターを選択。

2.5.4 キャラの制限

大会組織委員会はバージョンの進度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、全戦隊がこれを使用できません。

2.6 対戦ポイントルール

各対戦の前半戦と後半戦で、戦隊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

対戦終了時、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

各対戦の勝敗判定基準は、前半戦と後半戦のポイントの合計です。対戦（前半戦と後半戦を含む）のポイントの合計が高い方の戦隊が勝利となり、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、戦隊が最初の 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。戦隊が最初の 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、戦隊が最初の 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、BO1 方式で延長戦を行います。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。BO3 と BO5 試合中の延長戦 BP ルールはその前の対戦と同じ、つまり BO3 試合延長戦の BP ルールは第 3 回戦と同じで、BO5 試合延長戦の BP ルールは第 5 回戦と同じです。

2.9 試合用のアカウントについて

2.9.1 選手の皆さまにはご自分のゲームアカウントを使用させていただきます。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 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、審判員は選手にカメラで手部と使用端末を撮影させ、監視する権利を有します。

2.10.4 オフライン大会期間中、選手は公式指定端末で試合を行います。使用する端末は近いうちに公開します。

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 戦隊に郵送します。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いたします。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。日本国外にいるために、国際物流や税関での差し押さえなどやむを得ない事情により指定端末が届かない場合は、その選手が「公式大会指定端末を使わずに対戦を行う」ことへの両戦隊の同意を運営側が取り付ける予定です。

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)及び公式が提供する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

今回の大会総賞金は 900 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：

2021IVC日本大会賞金配分			
順位	賞金 (万円)	総賞金比率	総賞金 (万円)
1	360	40.000%	900
2	180	20.000%	
3	120	13.333%	
4	60	6.667%	
5	40	4.444%	
6	40	4.444%	
7	20	2.222%	
8	20	2.222%	
9	15	1.667%	
10	15	1.667%	
11	15	1.667%	
12	15	1.667%	

III. 参加条件について

3.1 戦隊メンバー

3.1.1 各戦隊は 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 戦隊リーダーは、各メンバーが大会出場基準を満たしていることを把握する責任があります。戦隊メンバーが大会出場基準を満たしていない場合、その戦隊は失格となります。

3.1.3 同じ選手は異なる戦隊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戦隊が失格となります。

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 戦隊情報の提出と変更は戦隊リーダーが行います。各戦隊は、試合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

BO3ではサバイバーの変更1回、ハンターの変更1回が可能であり、サブメンバーからの交代になります。

BO5ではサバイバーの変更2回、ハンターの変更2回が可能であり、サブメンバーからの交代になります。

交代は後半戦終了後3分以内に申請してください。申請後変更することができません。

3.1.7 各試合で出場済みの選手の間での位置変更は禁止されております。(即ち、同じ選手が同じ試合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 エントリーの締め切りである2021年5月30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歳未満の選手が戦隊に所属している場合はその戦隊は失格となります。

3.2.2 日本IVCに出場する戦隊は、メンバーの半数以上が日本の国民・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 オンライン大会の段階では、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戦隊に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戦隊に1回のみとなります。

3.4.3 対戦のやり直しについて:

試合期間中、競技の公平性に影響を及ぼす事態が起こった、または緊急事態で試合が続行できなくなった場合、大会組織委員会は試合をやり直す権限を有します。その際は具体的な状況に基づいて大会組織委員会が判断し、戦隊はその決定に異議を唱えることはできません。

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5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 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、戦隊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 大会では、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、戦隊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 大会では、「正義の鉄槌」と「スタックから抜け出す」は自分から使うことはできません。問題が発生して動けなくなった場合は、一時停止を行ってください。「正義の鉄槌」と「スタックから抜け出す」は、審判員が使用許可を判断します。

3.6.4 大会では、イヤホン以外の外部デバイス（運営側から提供されるデバイスは除く）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。

3.6.5 オフライン試合期間中、選手はスクリーン及び他の戦隊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、2回以上違反した場合はその時点で負けとなります。

3.7 虚偽&消極的なプレイについて

試合に参加する選手（または戦隊）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、戦隊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らながら故意に報告しない戦隊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します。

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。

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

Identity V 大会の原則上、試合放棄を禁止します。それでも戦隊が棄権を決めた場合、運営チームは当該戦隊を 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、当該戦隊と対戦中の戦隊はそのまま次の試合に進みます。また、運営チームは棄権した戦隊とその戦隊メンバーを処罰する権利を有します。

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る、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。相手選手を推す、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。

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。「スタックから抜け出す」機能を選手が自分から使うことは禁止です。バグが発生してキャラがスタックしてしまった場合に限り使用が許可されます。

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 放送の妨害。いかなる戦隊メンバーも、ライト、カメラ、その他の放送設備の妨害をしてはいけません。

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戦隊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戦隊を通報する義務があります。

3.10.11 服装。戦隊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。できる限り顔は遮らず、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。戦隊メンバーは NetEase と『Identity V』が認定している他人との争いや挑発、NetEase と『Identity V』及び協力パートナー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。上記の違反行為が発覚次第、選手は大会組織委員会からの通知(メール、電話、メッセージ、ショートメール、Discord などの連絡方法)を受信または発見後 2 時間以内(または更に短い時間内、実際の状況に基づく)に、関連内容を削除するか甲が認める方法で説明/謝罪声明を公開する必要があります。場合によっては『Identity V』に関わる一切の大会参加資格を剥奪し、賞金を没収する可能性もあります。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 大会に参加する全ての戦隊メンバーは、贈り物、金銭、またはその他のいかなる形式の取引によって、他の戦隊選手及びそのスタッフ、公式側または NetEase スタッフから承認や利益を得てはなりません。

3.10.14 守秘義務。Identity V Championship 期間中、戦隊は大会組織委員会の許可なく大会に関する情報を発信してはいけません。戦隊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。

3.10.15 選手行為調査。大会組織委員会が戦隊メンバーの 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。戦隊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、この戦隊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。

3.10.16 大会参加者及び大会参加戦隊は、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。

3.10.17 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最終裁定権を有します。

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

選手の日本 IVC 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
使用権は 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。日本 IVC の最終解釈権は NetEase にあります。