



**Call Of the Abyss VI
(Call of the Abyss VI)
ワールド決勝トーナメント
大会ルール**

説明:

当『Identity V Call Of the Abyss VI ワールド決勝トーナメント大会ルール』(以下「ルール」という)は、Call Of the Abyss VI (COA VI)ワールド決勝トーナメントの参加資格を獲得した戦隊に適用されます。これには戦隊の選手及びその管理スタッフなどが含まれます。この規則は Identity V「Call Of the Abyss」VIのグループ戦、トーナメント戦を含むワールド決勝トーナメントに適用され、その他の競技、大会または組織的な『Identity V』イベントには適用されません。

このルールの主旨は、Call Of the Abyss VI大会のシステムとしての完全性の確立、規範化を行うこと。同時に、戦隊同士の公平な競技を確保するためのものです。標準化されたルールは Call Of the Abyss VI (COA VI)ワールド決勝トーナメントの全ての身分(選手、戦隊等を含む)の助けとなります。

このルールは主催側と、大会権限所有者である網易(杭州)ネットワーク有限公司が執行します。網易(杭州)ネットワーク有限公司が大会組織委員会を代表して権利を行使し、関連する義務を全うします。このルールにおいては「公式側」と称します。

目次

一、	スケジュール及び用語定義	5
1.	用語定義	5
1.1.	ゲーム	5
1.2.	試合	5
1.3.	3回勝負制(BO3)	5
1.4.	5回勝負制(BO5)	5
2.	スケジュール	5
2.1.	グループ戦	5
2.2.	トーナメント戦	5
3.	大会賞金	5
二、	参加要求	6
4.	選手	6
4.1.	選手の年齢と国籍について	6
4.2.	コーチ参加要件	7
4.3.	戦隊管理者	7
4.4.	選手名	7
4.5.	選手情報は事実である必要があります	7
5.	戦隊	7
5.1.	戦隊資格	7
5.2.	戦隊名	7
三、	陣容リスト	7
6.	参加者リスト	7
6.1.	リスト構成	7
6.2.	メンバー構成	8
6.3.	リスト提出	8
7.	変更	8
7.1.	出場リスト変更	8
7.2.	緊急変更	8
7.3.	試合中交代	8
四、	試合方式	8
8.	ワールド決勝トーナメントグループ戦	8
8.1.	試合方式	8
8.2.	優先選択権分配	9
8.3.	順位決定ルール	9
8.3.1.	2戦隊の順位が同じである場合	9
8.3.2.	3戦隊の順位が同じである場合	9
9.	決勝トーナメント戦	9
9.1.	試合方式	9
9.2.	対戦優位	10
10.	ブロック/選択ルール	10
10.1.	交代、マップと陣営選択ルール	10
10.2.	キャラブロック、天賦選択、スポーン位置選択のルール	11
11.	ポイント付与ルール	12
12.	試合勝敗ルール	12
五、	試合ルール	13
13.	試合バージョン及びサーバー	13
13.1.	アカウント	13
13.2.	試合用サーバー	13
13.3.	試合サーバー選択	13

14.	試合用デバイス.....	13
14.1.	オンライン参加時のデバイスとネットワーク.....	13
14.2.	オンライン参加時のボイスチャット.....	13
14.3.	オンライン参加時のモニタリング.....	13
14.4.	オフライン参加時のデバイス.....	13
14.5.	オフライン参加時のデバイス変更.....	13
14.6.	オフライン参加時のボイスチャット.....	14
14.7.	オフライン参加時の音声制御.....	14
14.8.	特殊な状況.....	14
15.	試合服装.....	14
16.	試合スケジュール.....	14
16.1.	試合前.....	14
16.1.1.	試合会場到着/ゲームログイン.....	14
16.1.2.	試合前テスト.....	14
16.1.3.	技術サポート.....	14
16.1.4.	交代、マップと陣営選択.....	14
16.1.5.	準備時間.....	15
16.1.6.	試合開始時間.....	15
16.1.7.	選手準備状態.....	15
16.1.8.	ゲームルーム作成.....	15
16.2.	ゲーム過程.....	15
16.2.1.	選択/ブロック過程.....	15
16.2.2.	選択/ブロック過程記録.....	15
16.2.3.	選択ミス.....	15
16.2.4.	選択/ブロック後ゲーム開始.....	16
16.2.5.	進行阻害下のゲーム開始.....	16
16.2.6.	クライアント読み取り時間.....	16
16.2.7.	ゲーム使用禁止設定.....	16
16.2.8.	その他.....	16
16.3.	ゲーム後の流れ.....	16
16.3.1.	結果.....	16
16.3.2.	技術記録.....	16
16.3.3.	休憩時間.....	16
16.3.4.	棄権結果.....	16
16.4.	試合後の流れ.....	16
16.4.1.	結果.....	16
16.4.2.	次の試合.....	16
16.4.3.	試合後の義務.....	16
16.4.4.	試合結果に対する異議.....	16
16.4.5.	棄権結果.....	17
17.	一時停止ルール.....	17
17.1.	ゲーム一時停止.....	17
17.2.	公式側による一時停止.....	17
17.3.	選手による一時停止.....	17
17.4.	その他の一時停止.....	17
17.5.	ゲーム続行.....	17
18.	再試合ルール.....	17
18.1.	再試合条例.....	17
18.2.	再試合の制限.....	17
19.	勝敗直接判定ルール.....	17
20.	大会棄権.....	17

21.	審判.....	18
21.1.	審判の責任.....	18
1)	試合前の戦隊陣営チェック.....	18
2)	選手のデバイスチェックと試合エリアの監督.....	18
3)	試合開始の宣言.....	18
4)	試合中の一時停止/続行の指揮.....	18
5)	試合中の規則違反行為に対する処分.....	18
6)	試合終了及び試合結果の確認.....	18
21.2.	審判の行動.....	18
21.3.	最終裁決.....	18
21.4.	暗黙的権限.....	18
六、	大会組織委員会.....	18
22.	大会組織委員会構成.....	18
23.	ルール変動と改善.....	18
24.	不可抗力.....	18
25.	生放送映像権.....	19
26.	最終決定権.....	19

一、スケジュール及び用語定義

1. 用語定義

1.1. ゲーム

ゲームとは、『Identity V』モバイルゲーム内のマップで、日記からの推理を行うこと。1)ハンター勝利、2)サバイバー勝利、3)引き分けのいずれかの結果が出るまで続きます。

1.2. 試合

試合とは、一連のゲームを行うこと。1回戦は前半戦と後半戦に分かれており、1試合は複数の対戦(3回勝負制(BO3)、5回勝負制など(BO5))によって構成されます。

1.3. 3回勝負制(BO3)

3回勝負制(BO3)とは、3回のゲームでより優秀な成績を獲得した戦隊が勝利すること。試合が結果に影響しない段階まで進んだ場合、その次の対戦は行いません。

1.4. 5回勝負制(BO5)

5回勝負制(BO5)とは、5回のゲームでより優秀な成績を獲得した戦隊が勝利すること。試合が結果に影響しない段階まで進んだ場合、その次の対戦は行いません。

2. スケジュール

2.1. グループ戦

1) 試合期間:2023年4月7日-4月18日(合計10日間)

2) スケジュール表:

2023年4月						
月	火	水	木	金	土	日
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
				COAVIワールド決勝トーナメントグループ戦		
10	11	12	13	14	15	16
グループ戦				COAVIワールド決勝トーナメントグループ戦		
17	18 (抽選)	19	20	21	22	23
グループ戦						

2.2. トーナメント戦

1) 試合期間:2023年4月30日-5月3日(合計4日間)

2) スケジュール表:

2023年5月						
月	火	水	木	金	土	日
24	25	26	27	28	29	30
						トーナメント戦
1	2	3	4	5	6	7
COAVIワールド決勝トーナメントトーナメント戦						

3. 大会賞金

賞金総額:400万CNY(税込)

戦隊ランキング	賞金(CNY、税込)
第1位	¥1,700,000
第2位	¥520,000
第3~4位	¥270,000

第 5～8 位	¥ 150,000
第 9～12 位	¥ 90,000
第 13～16 位	¥ 45,000
第 17～20 位	¥ 25,000

チームは獲得した賞金を自由に分配することができます。分配できる人員には、チームの選手、コーチ、スタッフが含まれます。

二、参加要求

4. 選手

4.1. 選手の年齢と国籍について

1) 中国本土地区

18 歳未満の中華人民共和国(本土地区)国籍の選手が他の地区を通してワールド決勝トーナメントに参加するのは禁止です。

中国本土地区の戦隊の半分以上のメンバーは中華人民共和国(本土地区)の国籍または『外国人永住証』を所有している必要があります。中華人民共和国(本土地区)の国籍ではない選手も上記の選手年齢要求を満たす必要があります。

2) 日本地区

18 歳以上の選手は自由参加が可能です。18 歳未満の選手(16 歳以上)は親権者同意書を記入し、同意書に親権者のサインとハンコを同時に揃える必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

日本地区の戦隊において、日本国籍または永住権を持たない選手は最大 1 名までとし、それ以外の選手は日本国籍または永住権を保有している必要があります。

3) 韓国地区

19 歳以上の選手は自由参加が可能です。19 歳未満の選手(16 歳以上)は親権者同意書を記入し、同意書に親権者のサインとハンコを同時に揃える必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

韓国地区の戦隊において、非韓国国籍または永住権を保有していない選手は最大 1 名までとし、それ以外の選手は韓国国籍または永住権を保有している必要があります。

4) 欧米地区

18 歳以上の選手は自由参加が可能です。18 歳未満の選手(16 歳以上)は親権者同意書を記入し、同意書に親権者のサインとハンコを同時に揃える必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

欧米地区の戦隊において、非欧米地区国籍または永住権を保有していない選手は最大 1 名までとし、それ以外の選手は欧米地区国籍または永住権を保有している必要があります。

5) 東南アジア地区

18 歳以上の選手は自由参加が可能です。18 歳未満の選手(16 歳以上)は親権者同意書を記入し、同意書に親権者のサインとハンコを同時に揃える必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

東南アジア地区の戦隊において、非東南アジア地区国籍または永住権を保有していない選手は最大 1 名までとし、それ以外の選手は東南アジア地区国籍または永住権を保有している必要があります。

6) 香港&マカオ&台湾地区

18 歳以上の選手は自由参加が可能です。18 歳未満の選手(16 歳以上)は親権者同意書を記入し、同意書に親権者のサインとハンコを同時に揃える必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

香港&マカオ&台湾地区の戦隊において、中国香港、中国マカオ、中国台湾の身分証または永住権を保有していない選手は最大 1 名までとし、それ以外の選手は中国香港、中国マカオ、中国台湾の身分証または永住権を保有している必要があります。

4.2. コーチ参加要件

チームのコーチは、チームの競技トレーニング責任者であり、大会試合中に、ブロック&ピック段階において選手のサポートを行う人物である。コーチは公式に申請手続きを完了し、参加地域の年齢要件を満たしている必要があります。公式の許可なしに、コーチは他のチームの役職を兼任することはできません。コーチは試合の進行や結果について決定する権限を持っていません。

コーチは、公式スタッフの指示の下で舞台上がり、試合設備を使用する必要があります。許可なく行動することは禁止されています。指示に従わない場合、公式は罰金、強制退場、参加資格の取消、または追加の罰則を科す権利があります。

4.3. 戦隊管理者

IVL、IJL リーグに属する戦隊の場合、戦隊管理者は戦隊とリーグとの関連協定に署名し、承認されたマネージャーであり、マネージャーは戦隊の具体的な運営業務を担当し、戦隊を代表して公式とコミュニケーションを行います。大会運営委員会は、マネージャーが提供する情報を基に評価、判断、通知、裁定、決定、罰則を行います。マネージャーは、他の戦隊の職務を同時に務めることはできません。マネージャーは、公式の許可なしに競技エリアに出入りすることは厳禁です。指示に従わない場合、公式は罰金、強制退場、参加資格の取消、または追加の罰則を科す権利があります。

IVL、IJL リーグに属さない戦隊の場合、大会運営委員会は、戦隊キャプテンが提供する情報を基に評価、判断、通知、裁定、決定、罰則を行います。

4.4. 選手名

選手名には：低俗、誘惑、恐怖、暴力、ギャンブルを連想させる内容及びその他中華人民共和国の法律・法規、政策、社会の公序良俗に反する内容及び/または『Identity V』ゲーム内要素関連名称を含んではいけません。選手名は選手のニックネームと選手 ID を含みます。

選手は、選手 ID として 4~14 文字を使用できます。フォーマットは「戦隊名+個人名」で統一し、文字は、英字か 0~9 の数字を使用してください。それ以外の文字は使用できません。個人名の上限は 9 文字です。

例：ABC_reference

4.5. 選手情報は事実である必要があります

選手は本人が参加すること、および公式側に提出する個人情報すべて本物でなければなりません。選手は自身の個人情報、ゲーム ID 情報等を詐称、改ざんしてはならないものとします。戦隊管理者は戦隊に所属する選手の情報が選手自身の所有物であり、有効であることを確認しなければなりません。

5. 戦隊

5.1. 戦隊資格

今回のワールド決勝トーナメントには以下の地区から合計 20 戦隊が参加します。

中国本土地区(9 戦隊)、香港 & マカオ & 台湾地区(1 戦隊)、日本地区(5 戦隊)、韓国地区(1 戦隊)、東南アジア地区(2 戦隊)、欧米地区(2 戦隊)。

5.2. 戦隊名

戦隊名には：低俗、誘惑、恐怖、暴力、ギャンブルを連想させる内容及びその他中華人民共和国の法律・法規、政策、社会の公序良俗に反する内容及び/または『Identity V』ゲーム内要素関連名称を含んではいけません。

戦隊は戦隊名として 2~6 文字を使用できます。文字はローマ字または 0~9 の数字である必要があり、その他の文字は使用できません。

三、陣容リスト

6. 参加者リスト

6.1. リスト構成

試合期間中、各戦隊には少なくとも 5 人以上、7 人以内の選手が必要です。1 人の隊長と最低 4 人のメンバーが含まれ、メンバーは最大 6 人までです。

6.2. メンバー構成

出場リストは 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。スターティングメンバーはサバイバー4 名、ハンター1 名です。出場リスト内のメンバーは全員出場陣営を表明する必要があり、当日の試合中、陣営を変更することはできません。Call Of the Abyss VI大会期間中、特別な事情がない限り、出場陣営を変更することはできません。

6.3. リスト提出

試合開始前、各戦隊管理者は指定の時間(試合日前日 22 時前)までに、公式側が定めたルートで大会組織委員会に出場リストを提出する必要があります。これには最低 5 名のスターティングメンバーと、最大 2 名のサブメンバーが含まれます。複数回提出した場合、最新のリストを基準とします。時間外に提出されたリストは無効とみなされます。指定時間内に出場リストを提出しなかった場合、公式側はこの戦隊の 1 試合前のスターティングメンバーを登録します。

締切日時までに以下のメールアドレスまでリストを提出してください:

COA_Committee@service.netease.com

7. 変更

出場リストの変更、提出と交代は戦隊管理者が提出したバージョンを基準とします。

7.1. 出場リスト変更

試合期間中、戦隊は当ルール 6.3 項が指定する時間内に、大会組織委員会の公式ルートを通じて次の試合日の出場リストを変更できます。時間内に陣容変更申請が提出されなかった場合、リストに変更はないとみなされます。

締切日時までに以下のメールアドレスまでリストを提出してください:

COA_Committee@service.netease.com

7.2. 緊急変更

緊急事態が発生した場合は規定の時間後にリストの変更を申請できます。戦隊はすぐに公式側と連絡を取り、十分な証明を提出する必要があります。公式側は証明が緊急事態に値するか判定し、戦隊が提供する証明が真実かどうか確認する権利があります。申請提出が遅れた場合、公式側は試合に参加する新しい選手に対して合理的な手配をすることはできません。最終的に、大会組織委員会は証明及び実際の状況を基に許可の是非を決定します。

7.3. 試合中交代

戦隊は 1 対戦後にメンバー交代を行うことができます。1 回の試合(BO3 または BO5)ではハンター 2 回とサバイバー 2 回の交代が可能で、交代結果は交代段階での戦隊の最終決定に準じます。

特殊な状況下においては、公式側が最終判定の権利を有します。

四、試合方式

8. ワールド決勝トーナメントグループ戦

8.1. 試合方式

ワールド決勝トーナメントグループ戦では、20 戦隊が 4 つのブロックに分かれて BO3 のリーグ戦を行います。各ブロックの 1 位の戦隊はワールド決勝トーナメント、トーナメント戦 2 試合目の準々決勝段階に進み、各ブロックの 2 位、3 位の戦隊はワールド決勝トーナメント、トーナメント戦 1 試合目のベスト 8 決定戦段階に進みます。各ブロックの第 4、5 位は脱落となります。

ワールド決勝トーナメントグループ戦の組分けは審判のくじ引きで決まります。20 戦隊のくじが入った箱からくじを引き、その順番(1-20)通りに対応するブロックに分配していきます。ブロック状況は以下の通りです:

Aブロック	
A1	
A2	
A3	
A4	
A5	

Bブロック	
B1	
B2	
B3	
B4	
B5	

Cブロック	
C1	
C2	
C3	
C4	
C5	

Dブロック	
D1	
D2	
D3	
D4	
D5	

8.2. 優先選択権分配

ワールド決勝トーナメントグループ戦期間中、各ブロックで対峙する戦隊の優先選択権は双方の戦隊長及び管理スタッフがくじ引きで決めます。

8.3. 順位決定ルール

ワールド決勝トーナメントグループ戦の順位は、順番に勝利数、勝敗関係、実質勝利対戦数、平均対戦ポイント、引き分け記録及び平均暗号機解読進度を基に定められます。

注意：

実質勝利対戦数：勝利対戦数 - 失敗対戦数。

平均対戦ポイント：サバイバー平均対戦ポイント + ハンター平均対戦ポイント。

引き分け記録：敗北時の引き分け数 - 勝利時の引き分け数。

平均暗号機解読進度：各対戦におけるサバイバーの暗号機解読総進度の平均値。ゲーム終了前のリアルタイム暗号機解読進度データを基準とします。

グループ戦の延長戦結果は勝利数にのみ影響し、その後の順位決定ルールにはカウントされません。

8.3.1. 2 戦隊の順位が同じである場合

2 戦隊の勝利数が同じである場合、以下のルールを基に順位を決定します：

2 戦隊同士の勝敗関係を比較し、勝利した戦隊の順位が高くなります。

8.3.2. 3 戦隊の順位が同じである場合

3 戦隊の勝利数が同じである場合、以下のルールを基に順位を決定します：

(a) 全ての戦隊の実質勝利対戦数を比較し、実質勝利対戦数が多い戦隊の順位が高くなります。

(b) 実質勝利対戦数が同じだった場合、全戦隊の平均対戦ポイントを比較し、平均対戦ポイントが多い戦隊の順位が高くなります。

(c) 平均対戦ポイントも同じだった場合、引き分け記録を比較し、引き分け記録が多い戦隊の順位が高くなります。

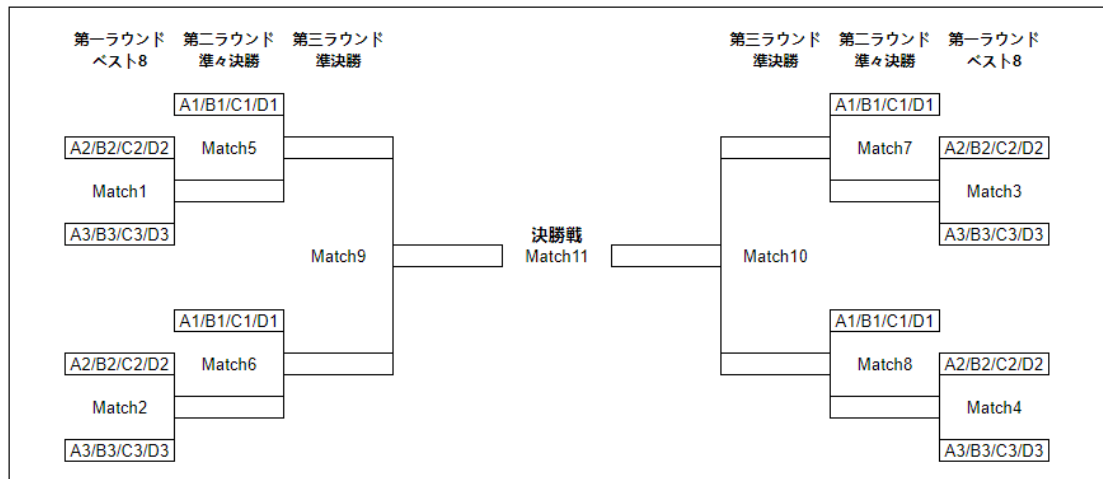
(d) 引き分け記録も同じだった場合、3 戦隊の平均暗号機解読進度を比較し、平均暗号機解読進度が多い戦隊の順位が高くなります。

9. 決勝トーナメント戦

9.1. 試合方式

この段階は 12 戦隊で行われます。グループ戦終了後、各ブロックの 2 位、3 位の戦隊はトーナメント戦 1 試合目のベスト 8 決定戦段階に進みます。各ブロックで 1 位を獲得した戦隊はトーナメント戦 2 試合目の準々決勝段階に進み、トーナメント戦 1 試合目の勝者と対峙します。試合方式はシングルマッチトーナメントを採用し、1 試合目、2 試合目は BO3 方式で行われ、準決勝と決勝は BO5 で行われます。

ワールド決勝トーナメントグループ戦での第 1、2、3 位に対し、審判のくじ引きによって、セクションが決められます。グループ戦で同ブロックだったチームは別のセクションになります。



9.2. 対戦優位

グループ戦第2位の戦隊は、トーナメント戦1試合目における固定対戦数の時にマップ優先選択権を有します。グループ戦第1位の戦隊はトーナメント戦2試合目における固定対戦数の時に優先選択権を有します。3位決定戦、決勝戦での優先選択権はくじ引きやその他の形式で決定します。

10. ブロック/選択ルール

10.1. 交代、マップと陣営選択ルール

1) 交代ルール

対戦1回目は提出したスターティングメンバーで出場する必要があります。スターティングメンバーのリストについては本ルール6.2項をご参照ください。

対戦2回目以降はメンバーの交代が可能です。交代回数の上限は本ルール7.3項をご参照ください。

2) マップブロック/選択ルール:

- a) 各対戦中、前半戦と後半戦は同じマップで行われます。
- b) 試合マップ: 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、中華街。
- c) 同一試合中、双方は同じマップ候補リストを使用し、双方の戦隊に1度選択されたマップを選択することはできません。同一試合中、ブロックされたマップは再度選択・ブロックが可能です

3) 選択の順番:

選択は以下の4段階です。①メンバー交代、②マップブロック、③マップ選択、④陣営選択
対戦別の選択順番と詳細は以下の通りです。

a) 第1回戦

- ① 戦隊乙がマップブロック
- ② 戦隊甲がマップ選択
- ③ 戦隊乙が陣営選択

b) 第2回戦

- ① 両戦隊がメンバー交代
- ② 戦隊甲がマップブロック
- ③ 戦隊乙がマップ選択
- ④ 戦隊甲が陣営選択

c) 第3回戦

- ① 両戦隊がメンバー交代
- ② 戦隊甲がマップ選択
- ③ 戦隊乙が陣営選択

d) 第4回戦/第3回戦延長戦

- ① 両戦隊がメンバー交代
- ② 戦隊乙がマップ選択

- ③ 戦隊甲が陣営選択
- e) 第 5 回戦
- ① 両戦隊がメンバー交代
- ② 戦隊甲がマップ選択
- ③ 戦隊乙が陣営選択
- f) 第 5 回戦延長戦
- ① 両戦隊がメンバー交代
- ② 戦隊乙がマップ選択
- ③ 戦隊甲が陣営選択

10.2. キャラブロック、天賦選択、スポーン位置選択のルール

- 1) キャラブロック、天賦選択、スポーン位置選択は以下の 14 段階です。
 - (1)ハンターのブロック第 1 段階:ハンター陣営の選手がブロックしたいサバイバーを選択
 - (2)サバイバーのブロック段階:サバイバー陣営の選手がブロックしたいハンターを選択
 - (3)サバイバーの選択第 1 段階:サバイバー陣営の選手がサバイバー2 名を選択
 - (4)ハンターのブロック第 2 段階:ハンター陣営の選手がサバイバー2 名をブロック
 - (5)サバイバーの選択第 2 段階:サバイバー陣営の選手がサバイバー1 名を選択
 - (6)ハンターのブロック選択第 3 段階:ハンター陣営の選手がサバイバー1 名をブロック
 - (7)サバイバーの選択第 3 段階:サバイバー陣営の選手がサバイバー1 名を選択
 - (8)サバイバー陣営の選手がサバイバーの選択を確定
 - (9)サバイバー陣営の選手が天賦を選択
 - (10)ハンターの選択段階:ハンター陣営の選手がハンターを 1 名選択
 - (11)ハンター陣営の選手が天賦を選択
 - (12)サバイバー陣営の選手がスポーン位置を選択
 - (13)ハンター陣営の選手がスポーン位置を選択
 - (14)両陣営のスポーン位置を開示
- 2) ブロック/選択数:
各試合に対応するブロック/選択段階別のキャラブロック/選択数は以下の表の通りです:

大会段階	ブロック/選択段階(対応するブロック/選択数)							
	ハンターブロッ ク第 1 段階	サバイバーブ ロック段階	サバイバー選 択第 1 段階	ハンターブロッ ク第 2 段階	サバイバー選 択第 2 段階	ハンターブロッ ク第 3 段階	サバイバー 選択第 3 段階	ハンター 選択段 階
第 1 回戦	1	0	2	2	1	1	1	1
第 2 回戦	2	1	2	2	1	1	1	1
第 3 回戦/ 延長戦	3	2	2	2	1	1	1	1
第 4 回戦	4	3	2	2	1	1	1	1
第 5 回戦/ 延長戦	4	3	2	2	1	1	1	1

注意:

なお、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。前半と後半のブロック/選択段階にて、サバイバーが選択するキャラの順番はサバイバーが座る位置/ゲームルームの位置とは関係ありません。4 名のサバイバーキャラを選択した後、ゲーム内でサバイバー側は具体的なキャラの使用と人員の分配を決めることができます。

BO3 延長戦のブロック回数は第 3 回戦と一致し、BO5 延長戦のブロック回数は第 5 回戦と一致します。

3) 大会ブロック:

公式側は不定期に大会の出場禁止キャラを公開します。出場禁止キャラはブロック/選択の範囲に入りません。

11. ポイント付与ルール

対戦の度に、下記のルールで戦隊にポイントが加算されます：

ポイント付与ルール		ポイント	
		サバイバー	ハンター
脱出人数	0	0	5
	1	1	3
	2	2	2
	3	3	1
	4	5	0

各対戦の勝敗は、それぞれの前半戦・後半戦で得たポイントの合計値で決まります。高ポイント獲得側が勝利し、同点の場合は引き分けとなります。

12. 試合勝敗ルール

1) BO3 試合では、一方の戦隊が前 2 回の対戦で 2 回とも勝利している場合、この試合は既に勝負がついたと見なされます。

2) BO5 試合では、一方の戦隊が前 3 回の対戦で 3 回とも勝利している場合、または前 4 回の対戦で 3 勝 1 引き分け、2 勝 2 引き分けの戦績を獲得している場合、この試合は既に勝負がついたと見なされます。それ以外の状況は試合続行となります。

3) トーナメント戦段階では、最後まで行われる前に試合が結果に影響しない段階まで進んだ場合、その次の対戦は行いません。

BO3 の詳細は以下の通りです：

I. 一方の戦隊が 1 勝 0 敗 1 引き分けの時、第 3 回戦前半戦でこの戦隊が 5 ポイント先取した場合。

II. 一方の戦隊が 1 勝 1 敗 0 引き分けの時、第 3 回戦前半戦終了後、ポイント優位が 5 ポイント以上に達した場合。

BO5 の詳細は以下の通りです：

I. 一方の戦隊が 2 勝 0 敗 1 引き分けの時、第 4 回戦前半戦でこの戦隊が 5 ポイント取得した場合。

II. 一方の戦隊が 2 勝 1 敗 1 引き分けの時、第 4 回戦前半戦終了後、ポイント優位が 15 ポイント以上に達した場合。

III. 一方の戦隊が 2 勝 1 敗 1 引き分けの時、第 5 回戦前半戦終了後、ポイント優位が 5 ポイント以上に達した場合。

IV. 一方の戦隊が 1 勝 3 引き分けの時、第 5 回戦前半戦でこの戦隊が 5 ポイント取得した場合。

V. 一方の戦隊が 1 勝 1 敗 2 引き分けの時、第 5 回戦前半戦終了後、ポイント優位が 5 ポイント以上に達した場合。

4) 同点ルール

a) 試合が引き分け(1 勝 1 敗 1 引き分けなど)になった場合、双方のトータルポイントを比較し、トータルポイントが高い方を勝利とします。

双方のトータルポイントも同じだった場合、延長戦を行います。勝敗は延長戦のポイントによって決まります。

c) 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戦い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) 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。2) 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。

注意：延長戦の時間判定は、ハンターの戦績画面の時間を基準とします。

五、試合ルール

13. 試合バージョン及びサーバー

13.1. アカウント

公式側が選手に提供する試合サーバーアカウントを使用させていただきます。選手は提出した個人情報とゲーム内での好みに応じて、アカウントを設定してください。アカウント名は公式側が承認した後に公式試合で使用できます。

試合アカウントの所有権は公式側が有します。選手はアカウントを取引したり、パスワードを変更してはいけません。違反した場合は処分を課します。

13.2. 試合用サーバー

全ての試合は専用の試合用サーバーで行われます。試合で使用するゲームバージョンは公式側が指定します。

13.3. 試合サーバー選択

試合期間中のサーバーは、対陣する地区に対応するサーバーノードが選択されます。

以下が各地区の対陣におけるノード選択です。公式側は実際の状況をもとに調整を行います：

地区	中国本土	香港&マカオ&台湾	日本	韓国	東南アジア	欧米
中国本土	杭州/広州	杭州/広州	杭州	杭州	広州	日本
香港&マカオ&台湾	杭州/広州		杭州	杭州	広州	日本
日本	杭州	杭州	日本	日本	広州	アメリカ
韓国	杭州	杭州	日本		広州	アメリカ
東南アジア	広州	広州	広州	広州	シンガポール	日本
欧米	日本	日本	アメリカ	アメリカ	日本	

14. 試合用デバイス

14.1. オンライン参加時のデバイスとネットワーク

オンライン大会中、選手は自前の試合用デバイスを用意する必要があり、且つタッチパネルの設備でなければなりません(PC、シュミレーターの使用は禁じられております)。また、試合期間中のネットワークも自前で用意していただきます。

14.2. オンライン参加時のボイスチャット

大会の正常な進行のために、選手は公式側が指定するソフトを通してコミュニケーションを取ります。コミュニケーションは終始審判の監督の下で行う必要があります。

14.3. オンライン参加時のモニタリング

大会の公平性を保証するために、選手は公式側の監視設備またはソフトウェアの準備に協力する必要があります。範囲はカメラ、映像監視ソフト、音声監視ソフト等を含みます。選手は公式側の大会の監視に協力する必要があります。試合前認証、試合中のボイスモニタリング、試合後のチェック等を含みます。公式側の要求通りに大会の監視に協力しなかった場合、公式側は選手を罰する権限を有します。マップ選択権の取り消し、試合資格の取り消し等を含みます。また、公式側はこの戦隊が獲得した試合成績を回収する権限を有します。これまでの段階及び本段階で獲得した順位、参加資格、賞金、ゲーム内ボーナスなどを含みます。

14.4. オフライン参加時のデバイス

選手は公式側が用意する試合用デバイスを使用します。デバイスは以下を含みます：

- (1) スマートフォン(iphone13)、ケーブル。
- (2) ヘッドフォン、イヤホンまたはマイク。
- (3) テーブル・椅子。

14.5. オフライン参加時のデバイス変更

デバイスに技術的な、またはその他の大会進行に影響するトラブルが発生した場合、選手または公式側はその状況に対して技術チェックを行う権利を有します。公式側の技術スタッフは故障に対して判

断と操作を行い、公式側にチェックの結果とアドバイスをフィードバックします。公式側はデバイスに起こった問題に対して判断を行い、デバイス変更の是非を最終的に決定する権限を有します。変更するデバイスは公式側が提供します。

14.6. オフライン参加時のボイスチャット

選手は公式側が提供するヘッドフォン式イヤホンに搭載された内部システムを通してボイスチャットを行います。特殊な状況が起こり、公式側がボイスチャット方式の変更を決定しない限り、選手が他のチャットアプリを使用することは禁止です。公式側は大会中、すべての試合において戦隊内ボイスチャットをモニタリングする権利があります。

14.7. オフライン参加時の音声制御

制御画面には試合選手のヘッドフォン式イヤホンの音量がはっきりと表示されます。試合選手は公式側が要求する最低音量以上に設定する必要があります。

ヘッドフォン式イヤホンは直接選手の耳に着用しなければならず、試合中は位置を変えないようにする必要があります。選手はいかなる方法を通して、イヤホンと耳の間に物を挟んではいけません。

14.8. 特殊な状況

不可抗力によって、選手が試合会場に来られない場合、主催者側の同意を得た後に遠距離でオンライン参加できます。試合期間中、選手は自前の試合用デバイスを用意する必要があり、且つタッチパネルの設備でなければなりません(PC、シュミレーターの使用は禁じられております)。また、試合期間中のネットワークや監視用デバイス、メンバー交代・マップ・陣営選択段階で必要なPCなども自前で用意していただきます。

大会の正常な進行のために、選手は公式側が指定するソフトを通してコミュニケーションを取ります。コミュニケーションは終始審判の監督の下で行う必要があります。

15. 試合服装

選手は公式側が通達した服装要求に従う必要があり、公式の場(試合前、試合中及び試合後のインタビューを含む)では公式側が予め許可を出している戦隊ユニフォームを着用する必要があります。選手が試合期間中に公式側の要求にそぐわない上着やその他のいかなる服装を着用していた場合、公式側は選手に対して検査を行い、処分を課す権限を有します。公式側はすべての戦隊衣装の最終決定権を有します。

コーチは公式側が通知する服装要求を守る必要があります。会場にいる間は、ビジネスカジュアルまたはそれ以上の標準の服装を着ていただきます。

16. 試合スケジュール

16.1. 試合前

16.1.1. 試合会場到着/ゲームログイン

参加戦隊出場リストのメンバーは、公式側が定める時間までに試合会場に到着する必要があります。また、大会中は公式側が行う大会関連宣伝イベントに協力する義務があります。

オンライン参加の選手は、公式側が定める時間内にゲームの試合用サーバーにログインする必要があります。

16.1.2. 試合前テスト

選手が会場に到着した後、公式スタッフが選手を試合エリアまで案内し、試合前テストを行います。テスト内容は試合用デバイステスト、通話デバイステストとゲーム内ウォーミングアップを含みます。

オンライン参加の選手は試合開始 15 分前にテストを行い、審判に試合開始可能を伝える必要があります。テスト内容は試合用デバイステスト、ネットワークテスト、通話デバイステストとゲーム内ウォーミングアップを含みます。選手の設備の調整時間が規定時間を超えた場合、審判は選手にすぐにテストを終え、ゲームに入ることを要求する権限を有します。

16.1.3. 技術サポート

公式側はテスト過程中にサポートを提供し、オフライン参加の選手が試合前のテストで発生した問題を解決します。

16.1.4. 交代、マップと陣営選択

戦隊選手及び管理スタッフは規定時間内に審判の指示に従ってメンバー交代、マップ、陣営選択

を行う必要があります。この過程はPCウェブページを通して行います。戦隊は審判の指示通りに操作し、規定の時間内で選択と確認を完了しなければなりません。

戦隊が規定時間内に確認しなかった場合や、選手、コーチ、戦隊そのものの原因によってブロックなし、未選択、選択ミスなどが起こっても、試合過程は正常に進行し、やり直しは行いません。各段階のデフォルト結果は以下となります。

段階	デフォルト選択
交代段階	メンバー交代権限を使用しない
マップブロック段階	マップブロック権限を使用しない
マップ選択段階	ランダムでマップを選択
陣営選択段階	ランダムで出場陣営を選択

ネットワーク、サーバーなどの特殊な事情によって、正常に BP が行えなかった場合は、大会の手順に従って BP をやり直します。再開過程は全て公式スタッフの指示の下で行っていただきます。ブロック/選択のやり直しは、公式側が判断する権限を有します。

16.1.5. 準備時間

試合開始前、選手の準備が完全に整うよう、公式側は 1～2 分間の準備時間を提供します。公式側は準備時間とその長さを試合過程の一部として参加戦隊と選手に知らせます。会場の審判の許可とスタッフ 1 名の同伴がなければ、選手が会場から出ることは禁止です。準備には以下の内容が含まれます：

- 1) 公式側が提供するデバイスの動作の確認。
- 2) デバイス接続、調整。
- 3) ボイスチャットシステムの動作を確認。
- 4) 天賦と特質を設定。
- 5) ゲーム内設定の調整。
- 6) 一定時間のゲーム内ウォーミングアップ。

16.1.6. 試合開始時間

選手の準備が終わった後、試合は予定時間通りに開始します。準備期間中に問題が発生した場合は試合開始を延長できますが、その判断は公式側が下します。試合開始時間の延長理由を承認できない場合、公式側は開始時間に影響を与えた選手に処分を課す権限を有します。

16.1.7. 選手準備状態

公式側が全ての選手の準備完了を確認し、試合を行える状態となった場合、選手準備状態に入ります。選手はゲームメイン画面に戻り、公式側からの招待を待ちます。デバイスの調整や、その他の試合進行を阻害する行為をそれ以上行ってはいけません。

16.1.8. ゲームルーム作成

公式側は正式なゲームルームを作成します。テスト完了後、選手はすぐに公式側の誘導に応じてゲームルームに入る必要があります。

16.2. ゲーム過程

16.2.1. 選択/ブロック過程

参加戦隊の全ての選手が、公式側が指定するゲームルームに入った後、公式側は双方の戦隊に選択/ブロック段階に入る確認を取ります。双方の確認が取れ次第、公式側はルームの所有者にゲームの開始を言い渡します。

16.2.2. 選択/ブロック過程記録

キャラ選択/ブロック過程は試合用サーバー内のカスタムモード機能で行います。ゲーム開始前、選択/ブロックが公式側の手配の下で完了していた場合、公式側は正式な選択/ブロック結果を記録し、選手は確認済みの選択/ブロック結果を基に試合を行います。

16.2.3. 選択ミス

ゲーム内の BP 段階にて、選手、コーチ、戦隊そのものの原因によってブロックなし、未選択、選択ミスなどが起こっても、試合過程は正常に進行し、やり直しは行いません。ゲーム内の選択結果を維持します。これには以下が含まれるが、これに限定されるものではありません：

- 1) 戦術を話し合っていたため選択時間が過ぎてしまった
- 2) 話し合いが長引き、残り時間で選手がキャラを見つけれず BP 時間が過ぎてしまった

3) 戦隊の交流ミスまた選手の操作ミスによって別のキャラを選択してしまった
BP 段階中、ネットワーク、サーバーなどの特殊な状況によって正常に BP が行えなかった場合は、大会の手順に従って BP をやり直します。再開過程は全て公式スタッフの指示の下で行っていただきます。この対戦の選択/ブロックのやり直しは、公式側が判断する権限を有します。

16.2.4. 選択/ブロック後ゲーム開始

選択/ブロック過程完了後、公式側から補足説明がない限り、ゲームはすぐに開始します。選択/ブロック完了後から推理に入る間、選手はゲームの退出を許可されていません。

16.2.5. 進行阻害下のゲーム開始

ゲーム開始エラー、または公式側が選択/ブロック段階を省くと決定した場合、同モードを選択してゲームを開始できます。全ての選手はそれまでに完了した有効な選択/ブロック過程の通りにキャラを選択します。

16.2.6. クライアント読み取り時間

ゲームバグ、接続エラーまたはその他の故障によって読み取り過程が中断され、選手がゲーム開始後にゲームに入れない場合、ゲームは全ての選手がゲームに接続できるまで一時停止されます。

16.2.7. ゲーム使用禁止設定

選手は「スタックから抜け出す」と「正義の鉄槌」を試合中に自分から使用してはいけません。

16.2.8. その他

試合中、ゲームの不具合によって移動やその他の操作が行えなくなった場合、ルールに準じてゲームを一時停止することができます。

16.3. ゲーム後の流れ

16.3.1. 結果

公式側はゲーム結果を確認・記録する必要があります。

16.3.2. 技術記録

選手は公式側と技術問題について確認を取ります。

16.3.3. 休憩時間

公式側は選手に次のゲーム開始までの残り時間を伝えます。その時間に、参加戦隊のメンバーが全員試合エリアに揃っていない場合、選択/ブロックは予定時間通りに開始します。選手のログイン許可、そしてゲームルームに加入する権利は公式側が決定権を所有します。選手が規定時間内に試合エリアに到着しなかった場合、公式側は戦隊の棄権を判定する権限を有します。

16.3.4. 棄権結果

大会組織委員会は、チームが自発的に棄権することを禁止します。もしチームがそれでも棄権することを主張する場合、棄権の結果は本規則の第 20 条に詳しく規定されます。

16.4. 試合後の流れ

16.4.1. 結果

公式側は試合結果を確認・記録する必要があり、選手と結果を確認します。オンライン参加の戦隊は公式ルートから文面を通して確認する必要があります。

16.4.2. 次の試合

選手は現在の試合での順位と、次の試合時間を知らされます。

16.4.3. 試合後の義務

選手は試合後に行う義務を知らされます。義務は以下が含まれるが、これに限定されるものではありません:メディアイベントへの出席、インタビュー及び任意の試合関連事項に関する討論。

16.4.4. 試合結果に対する異議

試合中に問題が生じた場合、戦隊管理者と選手は審判の判断に従っていただきます。審判の判断に異議がある場合は、大会公式側に異議を申し立てることができます選手は試合が終わった後の 3 分以内に、審判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、審判及び大会公式側は申し立てに対応しない権利を有します。

公式側は公平、公正、公開の原則に準じて調査を行います。公式側の調査中、いかなる戦隊及び選手も調査中の事件に対して言論を公开发表することは禁止です。戦隊及びその選手は他の戦隊または選手を公に質疑してはなりません。発見次第、処分を受ける可能性があります。

公式側が調査結果を発表した後、戦隊及びその選手はこの結果に異議を申し立てることはできま

せん。同時に、公式側の対策を公に質疑することも禁止です。

試合異議申し立てメールアドレス: COA_Committee@service.netease.com

16.4.5. 棄権結果

大会組織委員会は、チームが自発的に棄権することを禁止します。もしチームがそれでも棄権することを主張する場合、棄権の結果は本規則の第 20 条に詳しく規定されます。

17. 一時停止ルール

17.1. ゲーム一時停止

ゲームを一時停止する場合、選手は挙手または通話デバイスで審判に一時停止の意図を示す必要があります。公式側に伝えない、または一時停止していない状況で故意に接続を切断した場合でも、公式側が強制的にゲームを中断する必要はありません。ゲームを一時停止または中断している間、公式側が許可する場合を除き、選手は試合エリアから離れてはいけません。

17.2. 公式側による一時停止

公式側は任意の時間にゲームを一時停止したり、選手に一時停止させたりすることができます。

17.3. 選手による一時停止

各戦隊には対戦ごとに、それぞれ 1 回、選手自身の原因で一時停止する機会が与えられます。一時停止した後はすぐに公式側に原因を説明する必要があり、受け入れられる原因は以下が含まれるが、これに限定されるものではありません:

- (1) ネットワーク不調。
- (2) 設備またはソフトに問題が発生。
- (3) 選手の体調不良。

公式側は一時停止の理由を査定し、一時停止を維持するか試合を続行するか判断を行います。一時停止時間は審判の確認を基準とします。規定時間内にゲームを続行しなかったり、一時停止回数を超えた場合、公式側は選手規則に従ってこの選手に処分を課す権限を有します。厳重注意、戦隊優先選択権の取り消し、敗北判定などが含まれるが、これに限定されるものではありません。

17.4. その他の一時停止

試合過程中、不可抗力などの選手本人以外の原因による一時停止は、公式側が実際の状況をもとに一時停止の判断を行います。

17.5. ゲーム続行

全ての選手がゲーム続行の指示を受け、ゲームを続行する準備ができた後、試合用サーバー内の観戦者はゲーム一時停止を取り消します。

18. 再試合ルール

18.1. 再試合条例

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、公式側は試合をやり直す権限を有します。1 つまたは複数の手順のやり直しや、1 回または複数の対戦のやり直しが含まれるが、これに限定されるものではありません。具体的な判断は公式側が実際の状況に応じて下します。戦隊はそれに対して異議を申し立てることはできません。

18.2. 再試合の制限

対戦再開後、出場順、マップ、キャラ BP、天賦特質、スポン位置、衣装等は再試合前の状態を維持しなければなりません。対戦再開時、選手が上記の情報を無断に変更した場合、公式側は実際の状況にあわせて、対戦の敗北、参加資格の剥奪、報酬及び獲得した順位の取り消し等、選手当該選手に罰則を与えます。

19. 勝敗直接判定ルール

ゲームが最後まで正常に続けられないような状況に陥り、その後続行しても試合結果に影響がないと判断された場合、公式側はその時点で勝敗を判定する権限を有します。

20. 大会棄権

第五人格大会は原則として、チームが自発的に棄権(ゲーム中の棄権、前半戦終了後の棄権、

一試合終了後の棄権、全試合終了後の棄権、ある段階での棄権)や辞退をすることを禁止しています。もしチームが棄権や辞退に固執する場合は、大会の公式が実際の状況に基づいて、後半戦試合、一試合、全試合、そして後続の試合について勝ち負けを判断し、チームに対して罰則を科す権利を有します。

チームが辞退した場合、大会公式は試合のスケジュールや形式の調整、辞退したチームの過去の成績の取り消しなど、大会日程を調整する権利があります。その他の参加チームは、大会公式の指示に従う必要があります。

21. 審判

21.1. 審判の責任

審判は公式スタッフであり、試合前、試合中及び試合後に発生する試合関連問題、疑問や状況の判断を担います。以下の内容が含まれるが、これに限定されるものではありません：

- 1) 試合前の戦隊陣営チェック。
- 2) 選手のデバイスチェックと試合エリアの監督。
- 3) 試合開始の宣言。
- 4) 試合中の一時停止/続行の指揮。
- 5) 試合中の規則違反行為に対する処分。
- 6) 試合終了及び試合結果の確認。

21.2. 審判の行動

審判の行動は専門的であり、公正な方式で裁決を行うべきです。いかなる選手、戦隊、所有者及びその他の個人に対する臆見や偏見を持つてはいけません。

試合中に突発的な状況が起こった場合、選手は審判の指示に従ってゲーム操作を行うか、ゲームを停止しなければなりません。

21.3. 最終裁決

裁決に異議がある場合、戦隊は 16.4.4 項を通して異議申し立てを行うことができます。公式側は試合期間中の全ての裁決の最終決定権を終始保留します。

21.4. 暗黙的権限

公式側は大会過程を撮影、録画、録音する権限を有します。戦隊は大会の手順に従って、指定時間内に試合の各段階の事項を確認する必要があります。【キャラ、マップブロック/選択、メンバー交代】などが含まれるが、これに限定されるものではありません。確認方式は口頭確認と文面での確認が含まれます。戦隊が規定時間内に確認を終えなかった場合、公式側がランダムな方法で戦隊の代わりに決めることに同意したと見なされ、戦隊はそれに従う必要があります。

六、大会組織委員会

22. 大会組織委員会構成

大会組織委員会は主催者 NetEase Games と Identity V ゲームプロジェクトチームスタッフで構成されます。

23. ルール変動と改善

試合の公平性と完全性を確保するために、公式側は随時ルールの見直しや改訂、変更または補足を行う権利を有します。この規則で説明が足りない、または漏れがある項目に対しては、公式側が別途で説明するか、関連ルールまたは管理規範を制定して明確にします。上記の規則の見直しや改訂、変更または補足、そして説明、新規則制定が行われる場合、公式側はメール、電子公告、書類版公告またはその他の適切な方式を通して実施します。

公式スタッフとの連絡内容が、公式側が正式に発表した規則と衝突する場合、公式側が正式に発表した規則を基準とします。

24. 不可抗力

不可抗力(台風、地震、洪水、雹などの自然災害、政府政策、社会異常事件などが含まれるが、

これに限定されるものではありません。)が起こり、試合の勝敗を判定できず、続行できなくなった場合、公式側が試合の最終結果を判定します。

25. 生放送映像権

今回の大会に関連する全てのファイル、画像、映像、音声データの著作権は、主催者に帰属します。上記のデータの無断使用は固くお断りさせていただきます。

26. 最終決定権

本大会ルールの内容における解釈権は公式側に属し、不当行為に対する処分決定権も持ちます。

私は上記の大会ルールの全項目を熟読し、了解した上で、上記の大会ルールの全項目を遵守します。違反した場合、公式側は大会ルールに基づいて私に対して処分を課し、責任を問う権限を有します。

選手名:

大会 ID:

所属戦隊:

サイン・拇印:

マイナンバー/パスポート/その他の有効証明書の番号:

日付: