



Call Of the Abyss VI
(Call of the Abyss VI)
予選段階
大会ルール

説明：

当『Identity V Call Of the Abyss VI予選段階大会ルール』（以下「ルール」という）は、Call Of the Abyss VI（COA VI）予選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。このルールはIdentity V「Call Of the Abyss」VIの予選に適用され、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）予選の全ての身分（選手、戦隊を含むがその限りではない）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

1 オンライン予選スケジュール及び用語定義	3
1. 用語定義.....	3
2. オンライン予選スケジュール.....	3
2 参加要求	4
3. 選手.....	4
4. 戦隊.....	6
3 陣容リスト	7
5. 参加者リスト.....	7
6. 変更.....	8
4 試合方式	8
7. 非中国本土地区.....	8
8. ブロック/選択ルール.....	10
9. ポイント付与ルール.....	13
10. 試合勝敗ルール.....	13
5 試合ルール	14
11. 試合バージョン及びサーバー.....	14
12. 試合設備とネットワーク.....	15
13. 通信ソフト.....	15
14. 大会監視.....	15
15. 試合スケジュール.....	15
16. 一時停止ルール.....	19
17. 再試合ルール.....	19
18. 勝敗直接判定ルール.....	20
19. 大会棄権.....	20
20. 審判.....	20
6 大会組織委員会	21
21. 大会組織委員会構成.....	21
22. ルール変動と改善.....	21
23. 不可抗力.....	21
24. 生放送映像権.....	22
25. 最終決定権.....	22

1 オンライン予選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、5回勝負制など）によって構成されます。今回の予選は3回勝負制を採用します。

1.3. 3回勝負制

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。

2. オンライン予選スケジュール

2.1. 試合期間：

- 1) 韓国地区/欧米地区：2023年2月17日-2月19日
- 2) 東南アジア地区/香港&マカオ&台湾地区：2023年2月24日-2月26日
- 3) 日本地区：2023年2月17日-3月5日
- 4) 中国本土地区：2023年3月4日-3月26日

2.2. スケジュール表

2023.2.1						
月	火	水	木	金	土	日
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
					欧米/韓国地区予選	
					日本地区予選	
20	21	22	23	24	25	26(抽選)
					香港&マカオ&台湾/東南アジア地区予選	
					日本地区予選	
2023.3.1						
月	火	水	木	金	土	日
27	28	1	2	3	4	5
					中国本土地区予選-グループ戦	
					日本地区予選	
6	7	8	9	10	11	12
					中国本土地区予選-グループ戦	
13	14	15	16	17	18	19(抽選)
					中国本土地区予選-グループ戦	
20	21	22	23	24	25	26(抽選)
					中国本土地区予選-敗者復活戦	

2 参加要求

3. 選手

3.1. 選手の年齢と国籍について

1) 中国本土地区

満18歳以上。中華人民共和国（本土地区）国籍の18歳未満の選手が、他の地区で予選に参加することは禁止されています。

中国本土予選に参加する戦隊の選手のうち、最大1名は中国（本土）国籍または外国人永住許可を取得していないことができますが、その他の選手は中国（本土）国籍または外国人永住許可を取得していなければならず、選手全員が上記の中国本土選手としての年齢条件を満たしている必要があります。

2) 日本地区

最初の試合日の時点で18歳以上の選手は自由参加が可能です。18歳以下の選手（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。

日本地区予選に参加する戦隊において、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

最初の試合日の時点で19歳以上の選手は自由参加が可能です。19歳以下の選手（1

6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。

韓国地区予選に参加する戦隊において、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

最初の試合日の時点で18歳以上の選手は自由参加が可能です。18歳以下の選手(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。

欧米地区予選に参加する戦隊において、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

最初の試合日の時点で18歳以上の選手は自由参加が可能です。18歳以下の選手(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。

東南アジア地区予選に参加する戦隊において、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

最初の試合日の時点で18歳以上の選手は自由参加が可能です。18歳以下の選手(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&台湾地区予選に参加する戦隊において、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。

3.2. 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

3.3. 選手情報は事実である必要

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はず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。戦隊隊長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。

選手が虚偽の個人情報を提出したと判明した場合、公式側は選手及び所属戦隊に、試合参加資格の剥奪、法的責任等の追求等の罰則を与える権利を有します。同時に、当該選手及び所属戦隊が獲得した大会での成績（参加済み段階及び進行中段階で獲得した順位、賞金、ゲーム内報酬等を含む）を撤回する権利を有します。

4. 戦隊

4.1. 戦隊資格

1) 中国本土地区

IVLクラブの8戦隊と、選挙戦から進出した8戦隊が中国本土地区予選の参加資格を獲得します。

IVLクラブの8戦隊は次の通り：ACT、FPX.ZQ、DOU5、Gr、GW、MRC、WBG、Reborn

選挙戦から進出する8戦隊は「**這い寄る混沌**」段階の戦隊ランキングの高い順で選ばれます。参加資格に適合しない、または参加資格を放棄する場合、次の順位の戦隊が繰り上げられます。

2) 日本地区

IJLクラブの5戦隊と、選挙戦を勝ち進んだ7戦隊が日本地区予選の参加資格を獲得します。

IJLクラブの5戦隊は以下の通り：CG、RC、FL、AXZ、DAWN

「**這い寄る混沌**」段階終了後、公式側よりランキングの順番通りに上位7位の非シード戦隊の隊長と連絡を取り、オンライン予選に参加するか否かを確認します。非参加、または参加資格に適合しない場合、下位の戦隊が繰り上げられます。

3) 非中国本土地区

「**這い寄る混沌**」段階終了後、公式側よりランキングの順番通りに上位8位の非シード戦隊の隊長と連絡を取り、オンライン予選に参加するか否かを確認します。非参加、または参加資格に適合しない場合、下位の戦隊が繰り上げられます。

4.2. 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ます、その他の文字は使用できません。

3 陣容リスト

5.参加者リスト

5.1. 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。

5.2. リストの変更と提出

- 1) 各戦隊は参加地区で指定された期限内に予選に参加する選手のリストを提出しなければなりません。

中国本土地区の提出締め切りは北京時間【UTC+8】2023年2月16日18：00です。

日本地区の提出締切は、北京時間【UTC+8】2023年2月2日18：00です。

韓国地区の提出締切は、北京時間【UTC+8】2023年2月2日18：00です。

欧米地区の提出締切は、北京時間【UTC+8】2023年2月2日18：00です。

東南アジア地区の提出締切は、北京時間【UTC+8】2023年2月2日18：00です。

香港&マカオ&台湾地区の提出締切は、北京時間【UTC+8】2023年2月2日18：00です。

- 2) 各地区の予選開始前に、各戦隊は2名の選手変更ができます（追加/交代はいずれも1回とみなします、離脱は含まれません）。予選に参加する戦隊同士で選手を入れ替えるのは禁止します。変更後の戦隊リストも上記のリスト構成要求と参加要求を満たす必要があります。リストの変更は締め切り以前に大会組織委員会に提出し、審査を行う必要があります。大会組織委員会はリストを受け取った後、営業日3日以内にリストの変更を審査します。選手交代完了後、最低参加人数に達しない場合は、この戦隊の参加資格は繰り下げられます。中国本土地区の提出締め切りは、北京時間【UTC+8】2023年2月16日18：00です。

5.3. 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。

5.4. リスト提出

試合開始前、各戦隊の隊長は指定の時間（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5名以上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。

6. 変更

出場リストの変更、提出と交代は戦隊隊長が提出したバージョンを基準とします。

6.1. 出場リスト変更

試合期間中、戦隊は当ルール5.4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。

6.2. 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。

6.3. 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）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。

4 試合方式

7. 非中国本土地区

7.1. 韓国/香港&マカオ&台湾/東南アジア地区

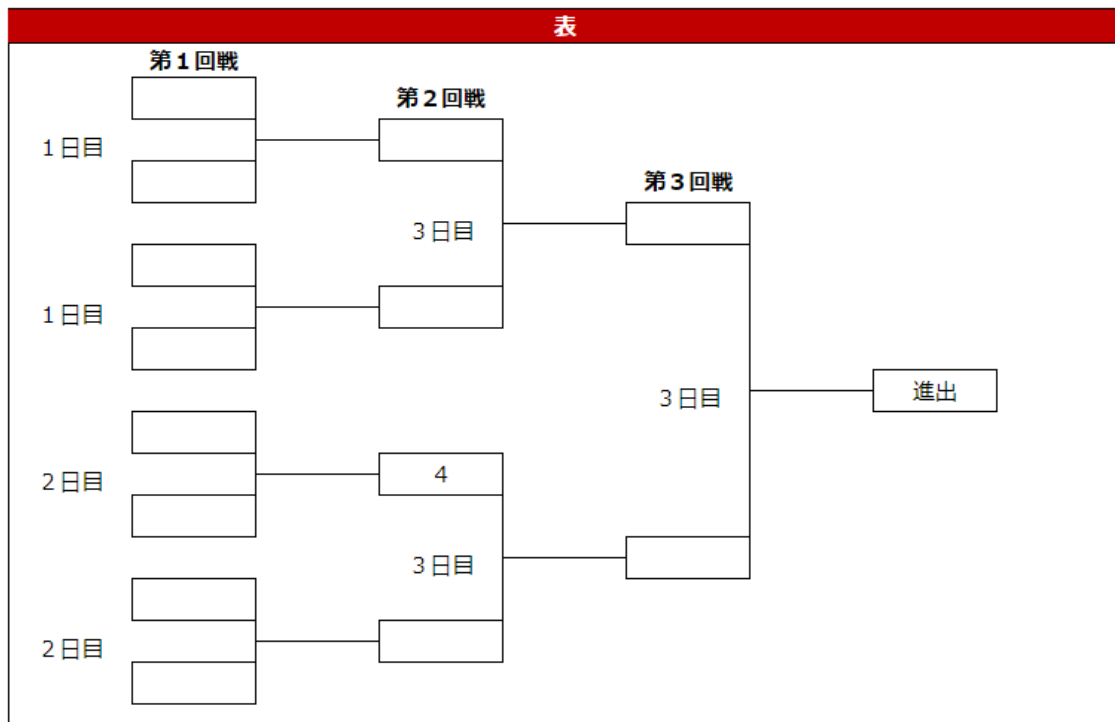
7.1.1. 試合時間

韓国地区：2023年2月17日-2月19日（現地時間、試合日は3日間）。

香港&マカオ&台湾地区、東南アジア地区：2023年2月24日-2月26日（現地時間、試合日は3日間）。

7.1.2. 試合方式

8戦隊は、審判の元で抽選を行って最初の組み合わせを決め、BO3シングルマッチトーナメントを行います。最終勝者はワールド決勝トーナメントに進出します。試合マップ選択優先権は両戦隊による抽選で決まります。



7.2. 欧米地区

欧米地区：2023年2月17日-2月19日（現地時間、試合日は3日間）。

7.2.1. 試合方式

8戦隊は審判の元で抽選を行って最初の組み合わせを決め、BO3シングルマッチトーナメントを行います。最終勝者はワールド決勝トーナメントに進出します。試合マップ選択優先権は両戦隊による抽選で決まります。



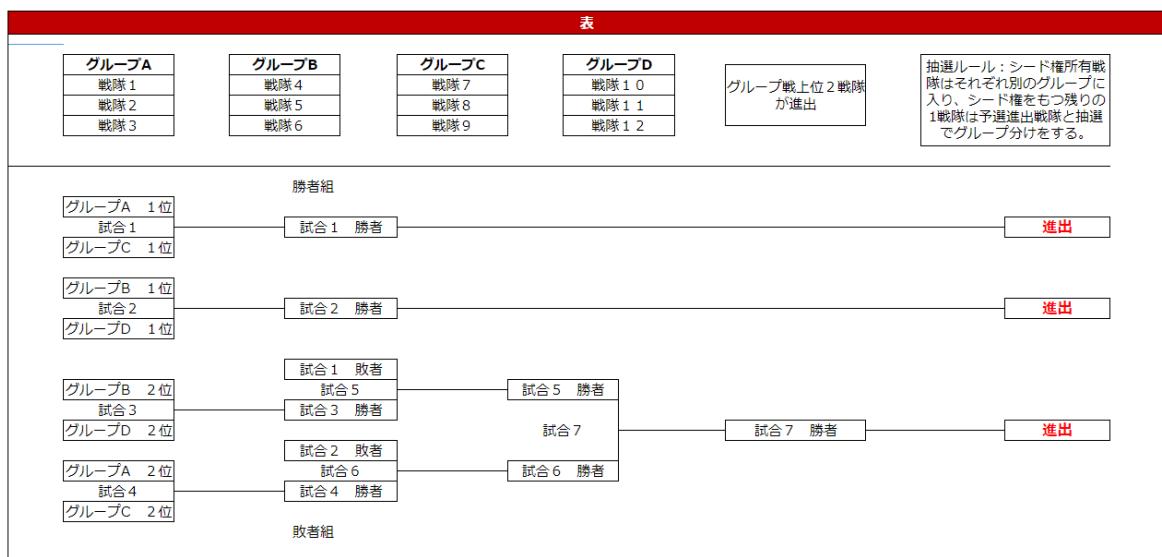
7.3. 日本地区

7.3.1. 試合時間

日本地区：2023年2月18日-3月5日（現地時間、試合日は7日間）。

7.3.2. 試合方式

IJLクラブの5戦隊は別のグループに分かれ、残りの1戦隊は選挙戦から進出した7戦隊と抽選でグループ分けをし、BO3グループ戦を行います。4つのグループのトップ2の8戦隊が、続くBO3トーナメント戦に進出します。勝ち抜いた3戦隊がワールド決勝トーナメント戦に進出します。試合マップ選択優先権は両戦隊による抽選で決まります。



8. ブロック/選択ルール

8.1. 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5.2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6.3.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、チャイナタウン。
- 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陣営戦隊

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3回戦延長線
 - 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

8.2. キャラブロック、天賦選択、スポ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回戦及 びBO3延長	3	2	2	2	1	1	1	1

戦								
第4回戦	4	3	2	2	1	1	1	1
第5回戦及びBO5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。

9. 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。

10. 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) トーナメント戦段階では、試合が完全に終了していても勝敗が決まっている状況があれば、後半戦を行う必要はなく、その試合は終了となります。

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回戦前半戦終了時、5ポイント以上の差がある場合。

3) 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。双方のトータルポイントが同じだった場合、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。

5 試合ルール

11. 試合バージョン及びサーバー

11.1. 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。違反した場合は処罰が与えられます。

11.2. 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。NA-EU地区は正式サーバー環境を使用します。

12. 試合設備とネットワーク

オンライン大会中、選手は自前の試合用設備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。

13. 通信ソフト

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. 大会監視

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。カメラ、映像監視ソフト、音声監視ソフトなどを含むがその限りではありません。選手は公式側の大会監視の流れ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、試合後のチェックなどを含むがその限りではありません。公式側の要求通りに大会の監視に協力しなかった場合、公式側は選手を処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などを含むがその限りではありません。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。

15. 試合スケジュール

15.1. 試合前

15.1.1. ゲームログイン

戦隊リスト内にいるメンバーは試合開始20分前にゲームの大会サーバーにログインする必要があります。

15.1.2. 試合前テスト

選手はログインした後、各自でテストを行ってください。選手は試合開始3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。

15.1.3. 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。

15.1.4. 交代、マップと陣営選択

選手及び管理スタッフは規定時間内に審判の指示に従い、交代、マップと陣営選択を行わなければなりません。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。

規定時間内に確認を完了できない場合、選手、監督、戦隊側の原因でブロックなし、選択なし、選択ミス等になっても、試合はそのまま続行されます。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	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	ランダムで選択
陣営選択段階	すぐ対戦できる陣営をランダムで選択

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。

15.1.5. 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罰を与える権限を有します。

15.1.6. 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。

15.2. ゲーム過程

15.2.1. ブロック/選択過程

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ブロック/選択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。

15.2.2. ブロック/選択過程記録

ブロック/選択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、ブロック/選択が公式側の手配の下で完了していた場合、公式側は正式なブロック/選択結果を記録し、選手は確認済みのブロック/選択結果を基に試合を行います。

15.2.3. 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その限りではありません：

- 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られず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、大会の流れ通りに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。

15.2.4. ブロック/選択後ゲーム開始

ブロック/選択過程完了後、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。ブロック/選択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。

15.2.5. 進行阻害下のゲーム開始

ゲーム開始エラー、または公式側がブロック/選択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ブロック/選択過程の通りにキャラを選択します。

15.2.6. 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。

15.2.7. 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。

15.2.8. 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。

15.3. ゲーム後の流れ

15.3.1. 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。

15.3.2. 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。

15.3.3. 棄権結果

相手の棄権によって勝利した試合では、勝者はその試合（BO1）の最大差で勝利したとみなされ（例：ハンターが4人を脱落させる、またはサバイバーが4人脱出する）、相応の試合ポイントが計算されます。棄権した試合では他のデータが記録されません。

15.4. 試合後の流れ

15.4.1. 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。選手は公式側と話し合い、文面を通して確認する必要があります。

15.4.2. 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。

15.4.3. 試合後の義務

選手は試合後に行う義務を知らされます。義務は以下を含みます（その限りではない）：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。

15.4.4. 試合結果に対する異議

試合中に問題が生じた場合、戦隊隊長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てください。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開発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、処罰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。

16. 一時停止ルール

16.1. ゲーム一時停止

試合開始後、各戦隊には対戦（前半戦・後半戦）ごとにそれぞれ1回一時停止する機会が与えられます。最大3分間停止できます。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、審判が一時停止を維持するか、再開させるかを判定する権限を有します。戦隊が一時停止回数を使い終わった後、再び突発的な状況が起きた場合は、すぐに通信ソフトを通して審判に知らせてください。審判が一時停止するかを判断します。

16.2. 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。

16.3. 選手による一時停止

選手は突発的な状況が発生した場合、自らゲームを一時停止することができます。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を含みます（その限りではない）：

- 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。

公式側は一時停止を査定し、選手が一定時間後にゲームを続行できるか確認します。公式側が選手が述べた原因を認めなかった場合、公式側はこの選手及び戦隊に対して処罰を与える権限を有します。

16.4. 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。

17. 再試合ルール

17.1. 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、または複数の流れのやり直しや、1回または複数の対戦のやり直しが含まれるがその限り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。

17.2. 再試合の制限

対戦再開後、マップ、キャラBP、天賦特質、スポン位置、衣装等は再開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。

18. 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。

19. 大会棄権

試合期間中、戦隊が任意の試合を放棄する場合、戦隊隊長がその戦隊を代表して、大会組織委員会と公式ルートを通して書面上の確認を行います。棄権結果は15.3.2項を参照してください。棄権によって生まれる一切の結果と責任は戦隊が担うものとします。

試合期間中、戦隊が全ての試合を放棄して大会を辞退する場合、戦隊隊長がその戦隊を代表して、大会組織委員会と公式ルートを通して書面上の確認を行い、『大会辞退声明』にサインします。辞退による一切の結果と責任は戦隊が担うものとします。この戦隊の後続する試合は不戦勝として処理され、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、賞金などを含みます。

Identity V大会原則上、戦隊の大会辞退は禁止されています。戦隊が大会辞退を貫く場合、公式側はこの戦隊がIdentity V大会に参加する権利を放棄したとみなし、その後のIdentity V関連試合への参加が禁止されます。同時に、辞退した戦隊及びそのメンバーを処罰する権利を保留します。

20. 審判

20.1. 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。以下の内容を含みます（その限りではない）：

- 1) 試合前に選手の個人情報、アカウント情報とデバイスをチェックすること。
- 2) 試合開始の宣言。
- 3) 試合中の一時停止/続行の指揮。
- 4) 試合中の規則違反行為に対する処罰。
- 5) 試合終了及び試合結果の確認。

20.2. 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ってはいけません。

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、またはゲームを停止しなければなりません。

20.3. 最終裁決

裁決に異議がある場合、戦隊は15.4.4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。

20.4. 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。戦隊は大会の流れ通りに、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】などが含まれるがその限りではありません。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。

6 大会組織委員会

21. 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。

22. 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。このルールで説明が足りない、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。上記のルールの見直しや改訂、変更または補足、そして説明、新ルール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ルールと衝突する場合、公式側が正式に発表したルールを基準とします。

23. 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、社会異常事件などを含むがその限りではない）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。

24. 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。

25. 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罰決定権も持ちます。

私は上記の大会ルール全項目を熟読し、了解した上で、上記の大会ルール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罰を行い、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：

身分証明書の番号：

日付：