

กฎการแข่งขัน IVC SEA ปี 2020 ของ Identity V

รูปแบบการแข่งขัน

- การแข่งขัน IVC SEA ของ Identity V ครั้งนี้ ประกอบด้วยรอบคัดเลือก (ไม่มีไลฟสต), รอบแบ่งกลุ่มเก็บคะแนน, รอบ 4 ทีมแข่งแบบสายบนล่าง
- ไลฟสตจะเริ่มตั้งแต่รอบแบ่งกลุ่มจนถึงรอบไฟนอล รวมทั้งหมด 9 วัน การแข่งขัน 18 แมทช์ วันละ 2 แมทช์ (ในจำนวนนี้ รอบไฟนอลเป็นการแข่งขันแบบ BO5 คือ ชนะ 3 ครั้งใน 5 แมทช์ ส่วนที่เหลือเป็นการแข่งขันแบบ BO3 คือ ชนะ 2 ครั้งใน 3 แมทช์)
- การลงทะเบียนรอบคัดเลือก: เริ่มวันที่ 30 สิงหาคม 2020 เวลา 10:00 น. ถึงวันที่ 6 กันยายน 2020 เวลา 24:00 น. จะคัดเลือก 96 ทีมจากทั้งหมดที่ลงทะเบียนในเกม เพื่อมาเข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือก
- รอบคัดเลือก: เริ่มตั้งแต่วันที่ 14 กันยายน 2020 และจะสิ้นสุดในวันที่ 20 กันยายน 2020 มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 96 ทีม ใช้เวลาการแข่งขันทั้งสิ้น 1 สัปดาห์ จะคัดเลือก **6 ทีม** เพื่อเข้าสู่รอบแบ่งกลุ่มกับอีก **2 ทีม** ที่ได้รับเชิญพิเศษ
- รอบแบ่งกลุ่ม: เริ่มตั้งแต่วันที่ 2 ตุลาคม 2020 และจะสิ้นสุดในวันที่ 11 ตุลาคม 2020 ทั้ง 8 ทีมจะถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่มคือกลุ่ม A และ B ในแต่ละกลุ่มจะแข่งขันกันแบบพบกันหมด แล้วคัดเลือกสองอันดับแรกของแต่ละกลุ่มเข้าสู่รอบถัดไป
- การแข่งขันสายบนล่าง: เริ่มตั้งแต่วันที่ 17 ตุลาคม 2020 และจะสิ้นสุดในวันที่ 25 ตุลาคม 2020 โดยทั้ง 4 ทีมที่มาจากรอบแบ่งกลุ่มจะเข้าสู่การแข่งขันรอบ 4 ทีมในการแข่งขันสายบนล่าง การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศและการแข่งรอบตัดสินของกลุ่มแพ้จะเป็นการแข่งขันแบบออฟไลน์

วันแข่งขัน

2020.9.1						
Mon	Tue	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
	1	2	3	4	5	6
Preliminaries Registration						
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
Preliminaries						
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4
				Group Stage		

2020.10.1						
Mon	Tue	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
5	6	7	8	9	10	11
				Group Stage		
12	13	14	15	16	17	18
				Double-elimination Stage		
19	20	21	22	23	24	25
						Final
26	27	28	29	30	31	

ตารางการแข่งขัน

	Date	Start time	End time	Stage	Stage
Group Stage	10/2	18:00	19:30	Group A - Game 1	Online Competition
	10/2	19:30	21:00	Group B - Game 1	
	10/3	18:00	19:30	Group A - Game 2	
	10/3	19:30	21:00	Group B - Game 2	
	10/4	18:00	19:30	Group A - Game 3	
	10/4	19:30	21:00	Group B - Game 3	
	10/9	18:00	19:30	Group A - Game 4	
	10/9	19:30	21:00	Group B - Game 4	
	10/10	18:00	19:30	Group A - Game 5	
	10/10	19:30	21:00	Group B - Game 5	
	10/11	18:00	19:30	Group A - Game 6	
	10/11	19:30	21:00	Group B - Game 6	
Elimination Stage	10/17	18:00	19:30	Round 1	Offline Competition
	10/17	19:30	21:00	Round 1	
	10/18	18:00	19:30	Winners' Final	
	10/18	19:30	21:00	Losers' Round 1	
	10/25	18:00	19:30	Losers' Final	
	10/25	19:30	21:00	Final	

1. ขั้นตอนการแข่งขัน

1.1 ลงทะเบียนแข่งขัน

ผู้เล่น Identity V ร่วมลงทะเบียนแข่งขันผ่านในเกม ในการแข่งขันครั้งนี้จะมีทีมเข้าร่วมแข่งขันได้สูงสุดทั้งหมด 96 ทีม หากมีการลงทะเบียนเกิน 96 ทีม จะเลือกทีมทั้งหมดให้เหลือ 96 ทีม

โดยอิงตามชั้นลำดับคะแนนของทีมในเกม

ชั้นลำดับคะแนนของทีมคือ**เมื่อสิ้นสุดการลงทะเบียน** ผลรวมชั้นลำดับคะแนนของผู้ล่าและ**ผู้รอดชีวิตอีก 4 ท่านที่ชั้นลำดับสูงสุด**ในแมทช์จัดอันดับ กฎชั้นลำดับคะแนนมีดังนี้:

ทุกชั้นจะแบ่งออกเป็น 10 คะแนน **เมื่ออยู่ในชั้น 1-6 แต่ละอันดับจะเพิ่ม 1 คะแนน** เมื่ออยู่ชั้นที่ 7 ทุก 1

ดาวจะเพิ่ม 1 คะแนน เช่น เมื่อผู้เข้าแข่งขันมี 4 ชั้น 3 อันดับ คะแนนทั้งหมดก็คือ 43 คะแนน

หากผู้เข้าแข่งขันอยู่อันดับ 7 ชั้น 8 ดาว จะมีคะแนน 78 คะแนน

หากทีมมีคะแนนเท่ากัน ① จะคิดจากอันดับสูงสุดของผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดก่อน

โดยจะเทียบอันดับของผู้ล่าในทีมที่มีคะแนนเท่ากันก่อน ทีมที่ผู้ล่ามีอันดับสูงกว่า

ทีมก็จะถูกจัดอยู่ในอันดับที่สูงกว่า ② หากอันดับของผู้ล่าเท่ากัน จะคิดจากอันดับสูงสุดของผู้รอดชีวิต

ทีมที่ผู้รอดชีวิตมีอันดับสูงกว่า ทีมก็จะถูกจัดอยู่ในอันดับที่สูงกว่า ③ หากอันดับสูงสุดของผู้รอดชีวิตเท่ากัน

จะคิดจากอันดับผู้รอดชีวิตที่มีคะแนนรองลงมา ทีมที่ผู้รอดชีวิตที่มีอันดับรองที่สูงกว่า

ทีมก็จะถูกจัดอยู่ในอันดับที่สูงกว่า ④ หากอันดับสูงสุดและอันดับรองของผู้รอดชีวิตเท่ากัน

จะคิดจากอันดับของผู้รอดชีวิตที่มีคะแนนรองลงมาเป็นอันดับที่ 3 ทีมที่ผู้รอดชีวิตมีอันดับ 3 สูงกว่า

ทีมก็จะถูกจัดอยู่ในอันดับที่สูงกว่า ⑤ หากทั้งหมดที่ดังกล่าวมานี้เท่ากัน

จะจัดอันดับตามลำดับเวลาที่ลงทะเบียน ผู้ที่ลงทะเบียนก่อน ก็จะถูกจัดอยู่ในอันดับที่สูงกว่า

1.2 รอบคัดเลือก

1.2.1 รอบคัดเลือกจะเป็นระบบคัดออกทีละทีม มีทั้งหมด 96 ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม

(ได้แก่ กลุ่ม A B C D E F ทั้งหมด 6 กลุ่ม) แต่ละโซนมี 16 ทีม หากจำนวนของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันไม่ถึง 96

ทีม ก็ยังคงแบ่งโซนละ 6 กลุ่มเช่นเดิม แต่ทีมที่ขาดไปจะใช้วิธีการชนะบายเพื่อเข้ารอบต่อไป

1.2.2 กฎการแบ่งกลุ่มมีดังนี้: อ้างอิงจากคะแนนทีม เรียงตาม S-Type จะแบ่ง 96 ทีมออกเป็น 6 โซนตามลำดับ

(ตามที่แสดงในตารางด้านล่าง)

Group						
Points order	A	B	C	D	E	F
1	1	2	3	4	5	6
2	12	11	10	9	8	7
3	13	14	15	16	17	18
4	24	23	22	21	20	19
5	25	26	27	28	29	30
6	36	35	34	33	32	31
7	37	38	39	40	41	42
8	48	47	46	45	44	43
9	49	50	51	52	53	54
10	60	59	58	57	56	55
11	61	62	63	64	65	66
12	72	71	70	69	68	67
13	73	74	75	76	77	78
14	84	83	82	81	80	79
15	85	86	87	88	89	90
16	96	95	94	93	92	91

1.2.3 ในแต่ละกลุ่มจะจับคู่แข่งขันกันโดยคิดจากคะแนนในกลุ่ม ทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับที่ 1

จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่ 16 อันดับที่ 2 จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่ 15 อันดับที่ 3 จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่

14 อันดับที่ 4 จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่ 13 อันดับที่ 5 จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่ 12 อันดับที่ 6

จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่ 11 อันดับที่ 7 จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่ 10 อันดับที่ 8 จับคู่แข่งขันกับทีมอันดับที่

9

1.2.4 ในแต่ละกลุ่มจะเข้าสู่รอบแพ้คัดออกทีละทีม จำนวนรอบในแต่ละรอบการแข่งขันจะเป็นแบบ BO3

แต่ละกลุ่มจะแข่งขันในรอบ 16 คัด 8, รอบ 8 คัด 4, และรอบ 4 คัด 2 จนถึงการแข่งขันรอบสุดท้ายจาก 2 เหลือ

1 ทีม แชมป์ของแต่ละกลุ่มจะเข้าสู่รอบแบ่งกลุ่ม ซึ่งจะมีทั้งหมด 6 ทีมที่จะเข้าสู่รอบแบ่งกลุ่ม

1.2.5 เวลาของรอบคัดเลือกคือตั้งแต่วันที่ 14 - 20 กันยายน

ทุกทีมจากแต่ละโซนจะต้องแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

(รายละเอียดเวลาการแข่งขันให้ยึดตามเว็บไซต์การแข่งขันและการประกาศของทีมงานเป็นหลัก)

หากทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน) ไม่สามารถสำเร็จการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

ถือว่าทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน) สละสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันนั้น ๆ และผลกระทบที่ตามมาทั้งหมด

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน) จะเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว

1.3 รอบแบ่งกลุ่ม

1.3.1 ในรอบแบ่งกลุ่มจะแข่งขันกันแบบพบกันหมด โดยทั้ง 8 ทีมจับฉลากแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ A และ B

แต่ละกลุ่มมี 4 ทีม และทั้ง 4 ทีมของกลุ่มจะเข้าแข่งขันแบบพบกันหมด ทีมที่มีคะแนนสูงสุด 2

ทีมแรกของกลุ่มจะเข้าสู่รอบถัดไป หากในรอบ BO3 เกิดมีทีมที่คะแนนเสมอกัน

จะมีการต่อเวลาพิเศษตามกฎการแข่งขันปกติเพื่อตัดสินแพ้ชนะ

1.3.2 กฎการผ่านเข้ารอบของรอบแบ่งกลุ่มในกลุ่มเดียวกัน:

a) ผู้ที่มีจำนวนชัยชนะสูงกว่าจะได้อันดับต้น ๆ (BO3 แบบสมบูร์ณ)

b) กฎอันดับเมื่อมีจำนวนชัยชนะเท่ากัน (สำหรับ 2 ทีมหรือ 3 ทีมที่มีคะแนนเท่ากัน):

<1> เมื่อจำนวนชัยชนะเท่ากัน จะเทียบจำนวนรอบชนะเลิศรวมทั้งหมด (ไม่รวมรอบต่อเวลาพิเศษ)

ของทีมที่มีคะแนนเท่ากัน (รอบครั้งแรกและรอบครั้งหลังรวมเป็น 1 รอบ BO1 แบบสมบูร์ณ)

ทีมที่มีจำนวนรอบชนะเลิศรวมสูงกว่าจะมีอันดับที่สูงกว่า

<2> เมื่อรอบชนะเลิศรวมทั้งหมดเท่ากัน จะเทียบจากจำนวนรอบชนะรวมทั้งหมด (ไม่รวมรอบต่อเวลาพิเศษ)

ของทีมที่มีคะแนนเท่ากัน (BO1 แบบสมบูร์ณ) ทีมที่มีจำนวนรอบชัยชนะรวมสูงกว่าจะมีอันดับที่สูงกว่า

<3> หากทั้ง 2 ข้อที่ดังกล่าวยังคงเท่ากัน จะเทียบจากคะแนนย่อยชนะเลิศโดยรวม (ไม่รวมรอบต่อเวลาพิเศษ)

ของทีมที่มีคะแนนเท่ากัน ทีมที่มีคะแนนย่อยชนะเลิศโดยรวมสูงกว่าจะมีอันดับที่สูงกว่า

<4> หากทั้ง 3 ข้อที่ดังกล่าวยังคงเท่ากัน จะเทียบจากคะแนนย่อยรวมชนะของรอบที่ชนะ

(ไม่รวมรอบต่อเวลาพิเศษ) ของทีมที่มีคะแนนเท่ากัน

ทีมที่มีคะแนนย่อยรวมชนะของรอบที่ชนะสูงกว่าจะมีอันดับที่สูงกว่า

<5> หากทั้ง 4 ข้อที่ดังกล่าวยังคงเท่ากัน จะตัดสินโดยดูว่าทีมใดมีการต่อเวลาพิเศษ

ทีมที่ไม่มีการต่อเวลาพิเศษจะมีอันดับที่สูงกว่า

<6> หากทั้ง 5 ข้อที่ดังกล่าวยังคงเท่ากัน ทีมที่มีคะแนนเท่ากันได้ต่อเวลาพิเศษเหมือนกัน

ในเวลานี้จะตัดสินจากจำนวนชัยชนะ (BO1 ในรอบต่อเวลาพิเศษ) ของทีมในช่วงการต่อเวลาพิเศษ

ทีมที่ได้ชัยชนะในช่วงต่อเวลาพิเศษมากกว่าจะมีอันดับที่สูงกว่า

<7> หากจำนวนชัยชนะในช่วงต่อเวลาพิเศษเท่ากัน

ได้แก่ในการแข่งขันช่วงต่อเวลาพิเศษก็มีรอบที่แพ้ชนะเช่นกัน

จะตัดสินจากจำนวนรอบชนะรวมในช่วงต่อเวลาพิเศษตามลำดับ รอบชนะเลิศรวม (ลำดับแรก)

จำนวนรอบชนะรวม (ลำดับรอง) คะแนนย่อยชนะเลิศโดยรวม (ลำดับสาม) คะแนนย่อยรวมชนะของรอบที่ชนะ

(ลำดับสี่) ทีมที่มีคะแนนสูงกว่าจะมีอันดับที่สูงกว่า

<8> หากทั้งหมดที่กล่าวมายังคงเท่ากัน ยังไม่สามารถตัดสินคุณสมบัติของ 2 ทีมในกลุ่มเพื่อเข้าสู่รอบถัดไปได้ ทางคณะกรรมการจัดการแข่งขันจะจับสลากเพื่อเลือกผู้ที่เข้าสู่รอบถัดไปและจัดลำดับภายในกลุ่ม

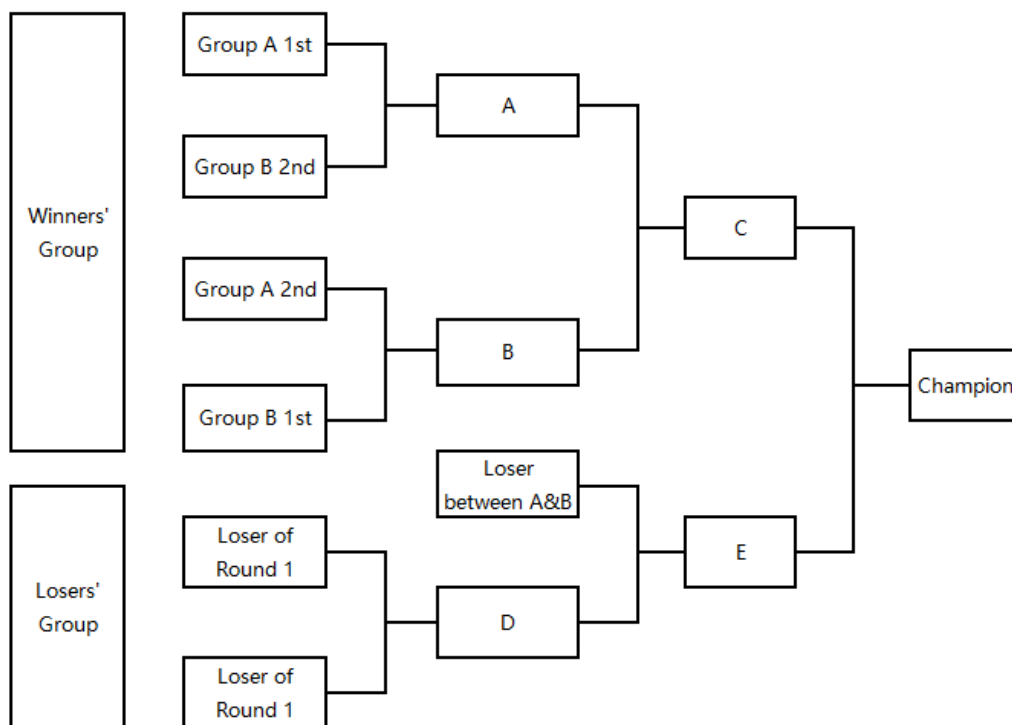
1.4 การแข่งขันสายบนล่าง

1.4.1 การแข่งขันรอบสายบนล่างจะใช้กฎการเล่นแบบแพ้สองครั้งคัดออก

ในรอบแรกของการแข่งขันรอบคัดออก จะจับคู่อันดับที่ 1 ของกลุ่ม A vs อันดับที่ 2 ของกลุ่ม B อันดับที่ 1 ของกลุ่ม B vs อันดับที่ 2 ของกลุ่ม A

ทีมที่ได้รับชัยชนะในกลุ่มผู้ชนะจะเข้ารอบ ทีมที่แพ้จะตกไปอยู่ในกลุ่มผู้แพ้

ทีมที่ได้รับชัยชนะในกลุ่มผู้แพ้จะเข้ารอบ ทีมที่แพ้จะตกรอบ เส้นทางเข้ารอบมีดังนี้:



1.4.2 ในรอบคัดออก ทุกทีมจะต้องดำเนินการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

(รายละเอียดเวลาการแข่งขันให้ยึดตามเว็บไซต์การแข่งขันและการประกาศของทีมงานเป็นหลัก)

หากทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน) ไม่สามารถสำเร็จการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

ถือว่าทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน) สละสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันนั้น ๆ

และผลกระทบที่ตามมาทั้งหมดทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน) จะเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว

1.4.3 วันแข่งขันรอบไฟนอลแบบออฟไลน์:

รอบไฟนอลของกลุ่มผู้แพ้และรอบชิงชนะเลิศของกลุ่มผู้ชนะจะดำเนินการแข่งขันแบบออฟไลน์ โดย 3 ทีมสุดท้ายจะเข้าร่วมการแข่งขัน

การแข่งขันรอบไฟนอลของกลุ่มผู้แพ้จะแข่งขันแบบ BO3 และรอบชิงชนะเลิศจะแข่งขันแบบ BO5

การแข่งขันรอบไฟนอลแบบออฟไลน์จะจัดขึ้นในวันที่ 25 ตุลาคม เนื่องจากต้องมีการถ่ายภาพพิตติ้ง

สัมภาษณ์และซ้อมใหญ่ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องมาที่สนามแข่งขันก่อนล่วงหน้า 1-2 วัน

ทางทีมงานจะแจ้งสถานที่แข่งขันให้ทราบล่วงหน้า

2. กฎการเล่น

2.1 เวอร์ชันการแข่งขันและไคลเอนต์

การแข่งขันรอบคัดเลือกจะใช้เซิร์ฟเวอร์ทางการ

รอบแบ่งกลุ่มและรอบสายบนล่างจะใช้เซิร์ฟเวอร์แข่งขันที่ทางทีมงานจัดเตรียมให้เพื่อดำเนินการแข่งขัน

ทีมงานมีสิทธิ์ที่จะแบนตัวละครบางตัวในแต่ละรอบของการแข่งขัน

2.2 โหมดการแข่งขัน

การแข่งขันจะดำเนินการแข่งขันระดับผู้กล้าในโหมดกำหนดเอง

และห้ามมีตัวละครซ้ำในการแข่งขันแมทช์เดียวกัน

2.3 รูปแบบการแข่งขัน

ในการแข่งขันแต่ละรอบ (BO เดียวกัน) จะแบ่งเป็นครั้งแรกและครั้งหลัง ในครั้งแรกผู้รอดชีวิต 4 คนจากทีม A

พบกับผู้ล่า 1 คนจากทีม B ครั้งหลังผู้รอดชีวิต 4 คนจากทีม B พบกับผู้ล่า 1 คนจากทีม A

2.4 การเลือกแผนที่

แผนที่ที่เลือกได้: โรงงานผลิตอาวุธ โบสถ์สีขาว โรงพยาบาลพระฤทัย หมู่บ้านริมทะเลสาบ

สวนสนุกธารแสงจันทร์ ความทรงจำของลิโอ นครนิทรานิรันดร

กฎการเลือก: ในการแข่งขันแมทช์เดียวกัน

แต่ละทีมจะไม่สามารถเลือกแผนที่ซ้ำกับแผนที่ที่กำลังดำเนินการแข่งขันอยู่

กฎการคัดเลือก BO3:

① ก่อนเริ่มการแข่งขัน หัวหน้าทีมของทั้งสองฝ่ายทำการทอยหัวก้อย

② การแข่งขันรอบที่ 1 ฝ่ายที่ทอยถูกจะได้เลือกแผนที่ ฝ่ายที่ทอยผิดจะเลือกลำดับการเข้าสนาม

- ③ การแข่งขันรอบที่ 2 ฝ่ายที่ทายผิดจะได้เลือกแผนที่ ฝ่ายที่ทายถูกจะเลือกลำดับการเข้าสนาม
- ④ การแข่งขันรอบที่ 3 ฝ่ายที่ทายถูกจะเลือกรูปแบบการแบนจาก a หรือ b มาหนึ่งแบบ
- ⑤ หากมีการต่อเวลาพิเศษ ฝ่ายที่ทายผิดจะได้จะเลือกรูปแบบการแบนจาก a หรือ b มาหนึ่งแบบ
 - a. ฝ่ายตรงข้ามสามารถแบนแผนที่ 1 ใบในแผนที่ที่มีอยู่ของฝ่ายเรา ฝ่ายเราเลือกแผนที่ของรอบปัจจุบัน ฝ่ายตรงข้ามเลือกลำดับการเข้าสนาม
 - b. ฝ่ายเราสามารถแบนแผนที่ 1 ใบในแผนที่ที่มีอยู่ของฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายตรงข้ามเลือกแผนที่ของรอบปัจจุบัน ฝ่ายเราเลือกลำดับการเข้าสนาม

กฎการคัดเลือก BO5:

- รอบที่ 1 และรอบที่ 3 ใช้กฎการเลือกแบบเดียวกับ BO3 ข้อที่ ②
- รอบที่ 2 และรอบที่ 4 ใช้กฎการเลือกแบบเดียวกับ BO3 ข้อที่ ③
- การแข่งขันรอบที่ 5 ใช้กฎการเลือกแบบเดียวกับ BO3 ข้อที่ ④
- ช่วงต่อเวลาพิเศษใช้กฎการเลือกแบบเดียวกับ BO3 ข้อที่ ⑤

2.5 กฎ BP

2.5.1 กฎแบนตัวละคร

การแข่งขันแบบ BO3

- รอบที่ 1: ฝ่ายผู้รอดชีวิตไม่ต้องแบนผู้ล่า ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 1 คน
- รอบที่ 2: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบบผู้ล่า 1 คน ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 2 คน
- รอบที่ 3: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบบผู้ล่า 2 คน ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 3 คน

การแข่งขันแบบ BO5

- รอบที่ 1: ฝ่ายผู้รอดชีวิตไม่ต้องแบนผู้ล่า ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 1 คน
- รอบที่ 2: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบบผู้ล่า 1 คน ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 2 คน
- รอบที่ 3: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบบผู้ล่า 2 คน ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 3 คน
- รอบที่ 4: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบบผู้ล่า 3 คน ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 4 คน
- รอบที่ 5: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบบผู้ล่า 3 คน ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต 4 คน

นอกจากนี้ รอบครั้งแรกและครั้งหลังของการแข่งขันแต่ละแมทช์จะต้องมีการแบนตัวละครใหม่

กฎ BP ในช่วงต่อเวลาพิเศษของการแข่งขันแบบ BO3 จะเหมือนกับรอบที่ 3 กฎ การ BP

ในช่วงต่อเวลาพิเศษของการแข่งขันแบบ BO5 จะเหมือนกับรอบที่ 5

2.5.2 ลำดับ BP ตัวละคร

ลำดับ BP ในแต่ละรอบกำหนดไว้ดังนี้: ฝ่ายผู้รอดชีวิตแบนผู้ล่า - ฝ่ายผู้ล่าแบนผู้รอดชีวิต -

ฝ่ายผู้รอดชีวิตเลือกตัวละครทั้งหมด - ฝ่ายผู้ล่าเลือกตัวละคร

2.5.3 ข้อจำกัดของตัวละคร

ทางทีมงานได้พิจารณาแล้วว่า จะแบนตัวละครในเกมหรือไม่ โดยอิงตามความคืบหน้าของเวอร์ชัน

ทุกทีมไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้ตัวละครในเกมที่ถูกแบนตามกฎข้อบังคับอย่างเป็นทางการของการแข่งขัน

2.6 กฎคะแนนย่อยแต่ละรอบการแข่งขัน

ครั้งแรกและครั้งหลังของทุกรอบการแข่งขัน แต่ละทีมจะได้รับคะแนนย่อยตามกฎดังต่อไปนี้:

เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน มีจำนวนผู้หลบหนี 0 คน ฝ่ายผู้รอดชีวิต 0 คะแนน ฝ่ายผู้ล่า 5 คะแนน

เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน มีจำนวนผู้หลบหนี 1 คน ฝ่ายผู้รอดชีวิต 1 คะแนน ฝ่ายผู้ล่า 3 คะแนน

เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน มีจำนวนผู้หลบหนี 2 คน ฝ่ายผู้รอดชีวิต 2 คะแนน ฝ่ายผู้ล่า 2 คะแนน

เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน มีจำนวนผู้หลบหนี 3 คน ฝ่ายผู้รอดชีวิต 3 คะแนน ฝ่ายผู้ล่า 1 คะแนน

เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน มีจำนวนผู้หลบหนี 4 คน ฝ่ายผู้รอดชีวิต 5 คะแนน ฝ่ายผู้ล่า 0 คะแนน

เงื่อนไขการตัดสินผลแพ้ชนะของการแข่งขันแต่ละรอบคือ:

ผลรวมคะแนนย่อยของทั้งสองทีมในครั้งแรกและครั้งหลัง ทีมที่มีคะแนนย่อยสูงกว่าในแต่ละรอบการแข่งขัน

(รวมทั้งรอบครั้งแรกและครั้งหลัง) จะเป็นฝ่ายได้รับชัยชนะ กลับกันจะเป็นฝ่ายแพ้

2.7 ความสัมพันธ์ของรอบการแข่งขันและชัยชนะ

2.7.1 จำนวนรอบการแข่งขันใน BO3 หากทีม “ชนะ 2 แพ้ 0” ใน 2 รอบแรก

จะเป็นฝ่ายได้รับชัยชนะในสนามนั้น ๆ ไม่ต้องแข่งขันรอบที่ 3 หากทีม “ชนะ 1 เสมอ 1” หรือ “ชนะ 1 แพ้ 1”

หรือ “เสมอ 2” จะต้องดำเนินการแข่งขันรอบที่ 3

2.7.2 จำนวนรอบการแข่งขันใน BO5 หากทีม “ชนะ 3 แพ้ 0” ใน 3 รอบแรก หรือ “ชนะ 3 เสมอ 1” หรือ “ชนะ 2

เสมอ 2” ในการแข่งขัน 4 รอบแรก ถือว่ารู้ผลแพ้ชนะแล้ว หากไม่เป็นดังนี้ จะต้องดำเนินการแข่งขันรอบต่อไป

2.8 กฎการตัดสินแพ้ชนะเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน BO3 หรือ BO5 แบบเต็มรอบโดยมีคะแนนเท่ากัน

หากเสมอกันหนึ่งแมทช์ จะพิจารณาจากกฎต่อไปนี้ตามลำดับ:

1) เปรียบเทียบคะแนนย่อยรวมจากการแข่งขันทั้งแมทช์ก่อน (ผลรวมของคะแนนย่อยจากการแข่งขันทุกรอบ)

ฝ่ายที่มีคะแนนย่อยรวมสูงกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

2) หากมีคะแนนเท่ากัน จะเพิ่มรอบต่อเวลาพิเศษแบบ BO1

รอบที่เพิ่มมาจะตัดสินผลแพ้ชนะตามคะแนนมากน้อยของทั้งสองฝ่าย

3) หากรอบต่อเวลาพิเศษยังคงมีคะแนนเท่ากัน

จะพิจารณาว่าทีมที่เป็นผู้รอดชีวิตมีสมาชิกหลบหนีสำเร็จหรือไม่ หากมีผู้รอดชีวิตหลบหนีได้อย่างน้อย 1 คน

จะตัดสินโดยอิงจากเวลาที่ใช้ในการแข่งขันขณะที่สมาชิกทีมเป็นฝ่ายผู้รอดชีวิต

ทีมที่ใช้เวลาน้อยกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ หากไม่มีทีมใดสามารถหลบหนีได้ขณะที่เป็นผู้รอดชีวิต

จะตัดสินโดยอิงจากเวลาที่ใช้ในการแข่งขันขณะที่สมาชิกทีมเป็นฝ่ายผู้ล่า ทีมที่ใช้เวลาน้อยกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

กฎการแบนในการแข่งขันรอบต่อเวลาพิเศษในการแข่งขันแบบ BO3 และ BO5

ใช้กฎเดียวกับการแข่งขันรอบก่อน กล่าวคือกฎ BP การแข่งขันรอบต่อเวลาพิเศษในการแข่งขันแบบ BO3

จะเหมือนกับการแข่งขันรอบที่ 3 และกฎ BP การแข่งขันรอบพิเศษในการแข่งขันแบบ BO5

จะเหมือนกับการแข่งขันรอบที่ 5

2.9 บัญชีที่ใช้แข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้บัญชีของตนเองในการแข่งขัน

ห้ามยืมหรือใช้บัญชีของผู้อื่นเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันอย่างเด็ดขาด เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างราบรื่น

ทางทีมงานมีสิทธิ์ที่จะร้องขอให้ผู้เข้าแข่งขันเปลี่ยนบัญชีที่กำหนดเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน

2.10 อุปกรณ์การแข่งขัน

2.10.1 ในช่วงการแข่งขันแบบออนไลน์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง

สามารถใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ iPad เป็นต้น ห้ามใช้คอมพิวเตอร์หรืออิมูเลเตอร์เด็ดขาด

2.10.2 การแข่งขันแบบออนไลน์

ผู้เข้าแข่งขันสามารถสื่อสารกันด้วยวาจาหรือใช้ช่องทางแชทเสียงในเกมหรือซอฟต์แวร์สื่อสารอื่น ๆ

เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างราบรื่น ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ร้องขอให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ซอฟต์แวร์ที่กำหนดเพื่อสื่อสารกัน

2.10.3 ในช่วงการแข่งขันแบบออฟไลน์ กองจัดการแข่งขันจะจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการแข่งขัน

(เช่นโทรศัพท์มือถือ iPhone 11) และอุปกรณ์การสื่อสารไว้ให้

2.10.4 ในช่วงการแข่งขันแบบออฟไลน์ ก่อนเริ่มการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่ปรับตั้งค่าอุปกรณ์สำหรับการแข่งขัน (รวมถึงแบตเตอรี่มือถือ ตั้งค่ามือถือ ตั้งค่าเกม

เป็นต้น) และอุปกรณ์การสื่อสาร หากช่วงที่ปรับตั้งค่าเกิดข้อขัดข้องขึ้น (แบตเตอรี่ไม่เพียงพอ เสียงผิดปกติ

เป็นต้น) จะต้องแจ้งผู้ตัดสินเพื่อดำเนินการแก้ไขทันที หากในช่วงที่ให้ปรับตั้งค่าอุปกรณ์ก่อนการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้แจ้งถึงข้อขัดข้องใด ๆ จะถือว่าอุปกรณ์การแข่งขันพร้อมสมบูรณ์ไม่มีปัญหา

2.11 เงินรางวัลการแข่งขัน

เงินรางวัลรวมของการแข่งขันครั้งนี้คือ **1 ล้านบาท** เงินรางวัลของแต่ละอันดับมีดังต่อไปนี้:

Ranking	Prize(Baht)	PCT of total prize	Total prize(Baht)
1	380000	38.0%	1000000
2	200000	20.0%	
3	120000	12.0%	
4	100000	10.0%	
5	60000	6.0%	
6	60000	6.0%	
7	40000	4.0%	
8	40000	4.0%	

3. เงื่อนไขการเข้าร่วมการแข่งขัน

3.1 สมาชิกทีม

3.1.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นตัวจริง 5 คน และผู้เล่นสำรองสูงสุด 2 คน

หากมีจำนวนสมาชิกเข้าสนามแข่งต่ำกว่า 5 คน จะถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน

3.1.2 ห้ามมิให้ผู้เล่นหนึ่งคนลงทะเบียนพร้อมกัน 2 ทีม หากถูกจับได้ จะตัดสิทธิ์การแข่งขันของผู้เล่นนั้น ๆ ทันที

3.1.3 ห้ามมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นในการแข่งขันรอบคัดออกและรอบตัดสินแบบออฟไลน์ ตลอดช่วงการแข่งขัน จะสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้เฉพาะในรอบคัดเลือกเท่านั้น และแต่ละทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขันได้เพียง 1 คนเท่านั้น (การเพิ่มหรือเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน 1 คนจะถือว่าเป็นการเปลี่ยน 1 ครั้ง)

หากมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่น จะต้องยื่นคำขอไปยังทีมงานการแข่งขันก่อนอย่างน้อย 3 วัน

เมื่อได้รับการอนุมัติแล้วจึงจะสามารถเปลี่ยนแปลงได้ (ผู้เล่นใหม่ที่เข้ามาจะต้องไม่เป็นสมาชิกของทีมอื่น)

3.1.4 การส่งและการเปลี่ยนแปลงข้อมูลจะขึ้นอยู่กับหัวหน้าทีมเป็นหลัก

แต่ละทีมจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึงรายชื่อผู้เล่นตัวจริงของทีมก่อนเริ่มการแข่งขัน 1 วัน

3.1.5 ในการแข่งขันแบบ BO3 แต่ละรอบ ทีมมีโอกาสเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองเข้าแข่งขันได้ 1 ครั้ง

ในการแข่งขันแบบ BO5 แต่ละรอบ ทีมมีโอกาสเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองเข้าแข่งขันได้ 2 ครั้ง

3.1.6 ในการแข่งขันแต่ละรอบ เมื่อผู้เข้าแข่งขันลงสนามแล้วจะไม่สามารถสลับตำแหน่งกันได้

(หมายถึงในหนึ่งสนาม ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถรับบทสลับไปมาระหว่างผู้ล่าหรือผู้รอดชีวิตได้) หมายเหตุ:

หากผู้เข้าแข่งขันมักจะเล่นเป็นตำแหน่งของผู้รอดชีวิต การแข่งขันในวันอื่นสามารถเล่นเป็นผู้ล่าได้
เฉพาะการแข่งขันของวันนั้น ๆ เท่านั้นที่ต้องเล่นเป็นผู้ล่า
ในวันเดียวกันจะไม่สามารถสลับตัวตนระหว่างฝ่ายผู้รอดชีวิตและผู้ล่าได้

3.2 ข้อกำหนดอายุและเชื้อชาติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

3.2.1 ปีตรับลงทะเบียนการแข่งขันในวันที่ 6 กันยายน 2020 ผู้เข้าแข่งขันที่อายุครบ 18

ปีขึ้นไปในวันปิดรับลงทะเบียน สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้อย่างอิสระ หากผู้เข้าแข่งขันที่อายุต่ำกว่า 18 ปี
แต่มีอายุครบ 16 ปี จะต้องออกหนังสือยินยอมจากผู้ปกครอง พร้อมลงลายมือชื่อและประทับตราให้เรียบร้อย
ผู้เข้าแข่งขันที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี ไม่สามารถลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันได้

หากเข้าสู่รอบคัดเลือกแล้วพบว่าทีมใดมีผู้เล่นที่อายุต่ำกว่า 16 ปี ทางทีมงานจะตัดสิทธิ์การแข่งขันทั้งทีมทันที

3.2.2 สมาชิกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน IVC SEA

จะต้องมีสมาชิกอย่างน้อยครั้งหนึ่งก็คือสัญชาติของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

หรือมีใบอนุญาตผู้พำนักถาวร

3.3 ID ทีม

3.3.1 ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องมีการตั้งชื่อตามเงื่อนไขของกฎการแข่งขัน

ชื่อของแต่ละทีมจะต้องมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน สำหรับทีมที่มีชื่อทีมคล้ายกัน

ทางทีมงานการแข่งขันมีสิทธิ์ร้องขอให้ทีมทำการเปลี่ยนชื่อทีมได้ ชื่อทีมจะต้องมีความยาวไม่เกิน 16 ตัวอักษร
และชื่อทีมจะต้องประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษเท่านั้น ชื่อทีมจะต้องไม่ประกอบด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ
แสดงถึงความรุนแรง ลามกอนาจารรวมถึงคำที่ละเมิดกฎการแข่งขัน และ ID ทีมห้ามมีข้อมูลของผู้สนับสนุน

3.3.2 ชื่อในเกมของผู้เข้าแข่งขันจะต้องสอดคล้องกับชื่อทีม ชื่อผู้เข้าแข่งขันจะต้องมีรูปแบบดังนี้

"ชื่อทีม+ชื่อผู้เล่น" หากชื่อทีมยาวเกินไป สามารถเขียนย่อได้ ชื่อผู้เข้าแข่งขันจะต้องมีความยาวไม่เกิน 16

ตัวอักษร และชื่อผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ประกอบด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ แสดงถึงความรุนแรง

ลามกอนาจารรวมถึงคำที่ละเมิดกฎการแข่งขัน (ข้อจำกัดและการคัดเลือก

ชื่อเริ่มต้นในการแข่งขันรอบแบ่งกลุ่มจะต้องมีความยาวอยู่ที่ 4-6 ตัวอักษร)

3.4 รายละเอียดการหยุดการแข่งขันชั่วคราวและแข่งขันใหม่

3.4.1 การแข่งขันรอบคัดออกแบบออนไลน์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องรับผิดชอบอุปกรณ์และเครือข่ายของตนเอง

ในการแข่งขันแต่ละรอบ ทุกทีมจะมีโอกาสหยุดการแข่งขันชั่วคราวได้ 1 ครั้ง ระยะเวลาไม่เกิน 3 นาที

หากเกินกว่านี้ ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ที่จะให้การแข่งขันดำเนินต่อไป หลังจากใช้โอกาสหยุดหมดแล้ว

หากอุปกรณ์และเครือข่ายยังเกิดข้อขัดข้องขึ้นอีกครั้ง ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ที่จะให้การแข่งขันดำเนินต่อไป

3.4.2 การแข่งขันรอบไฟนอลแบบออฟไลน์

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องตรวจสอบและปรับแก้ไขเครือข่ายและอุปกรณ์ด้วยตนเองก่อนเริ่มการแข่งขัน

หากเครือข่ายและอุปกรณ์เกิดข้อขัดข้องขึ้นระหว่างการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องยกมือขึ้นและเสียงเรียกผู้ตัดสินทันที หลังจากที่ผู้ตัดสินยืนยันข้อบกพร่องแล้ว

ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ประกาศหยุดการแข่งขันชั่วคราว ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันประกาศหยุดการแข่งขันชั่วคราวเอง

เมื่อประกาศหยุดชั่วคราวแล้ว ผู้เข้าแข่งขันท่านอื่นห้ามเริ่มเกมเองโดยไม่ได้รับอนุญาต

จะต้องรอให้ผู้ตัดสินยืนยันการปรับแก้ไขของผู้เข้าแข่งขันก่อนจึงจะสามารถประกาศเริ่มเกมต่อได้

ในช่วงการแข่งขันแบบออฟไลน์ เนื่องจากปัญหาด้านเครือข่ายและอุปกรณ์

ในแต่ละรอบทุกทีมจะมีโอกาสขอหยุดชั่วคราวได้ 1 ครั้ง

3.4.3 ในระหว่างการแข่งขัน หากเกิดเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ยืนยันกับทีมงานการแข่งขันว่าจะดำเนินการแข่งขันใหม่หรือไม่: ① เริ่มต้นการแข่งขันภายใน

60 วินาที ผู้เข้าแข่งขันหลุดจากเครือข่ายและไม่สามารถเชื่อมต่อใหม่ได้ ② หลังจากเริ่มการแข่งขัน 60 วินาที

ผู้เข้าแข่งขันตำแหน่งผู้ล่าหลุดจากเครือข่ายและไม่สามารถเชื่อมต่อใหม่ได้ และผู้ล่าอยู่ในตำแหน่งที่ได้เปรียบ

③ หลังจากเริ่มการแข่งขัน 60 วินาที ผู้รอดชีวิตหลุดจากเครือข่ายและไม่สามารถเชื่อมต่อใหม่ได้

และผู้รอดชีวิตอยู่ในตำแหน่งที่ได้เปรียบ ④ เซิร์ฟเวอร์การแข่งขันเกิดข้อขัดข้อง หรือในโคลเอนต์เกมมี BUG

และมีผลกระทบต่อการแข่งขันอย่างไม่สามารถหวนกลับได้ สำหรับรายละเอียดการตัดสินการได้เปรียบ

ทางทีมงานการแข่งขันจะเป็นผู้ตัดสินตามสถานการณ์การแข่งขันจริง

3.4.3 หากในระหว่างการแข่งขันมีการเริ่มการแข่งขันใหม่ จะต้องเลือกตัวละคร แผนที่

ทักษะและพรสวรรค์บุคลิกเหมือนกับแมทซ์ก่อนการแข่งขันใหม่ทุกประการ หากไม่เหมือนกัน

ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ที่จะร้องขอให้ผู้เข้าแข่งขันตั้งค่านกว่าจะตั้งค่าให้เหมือนกัน

หากมีการดัดแปลงทักษะและแต้มพรสวรรค์ของตัวละครด้วยเจตนาที่ไม่ดี จะถูกลงโทษโดยการตัดคะแนน

3.5 การคัดค้านการแข่งขัน

3.5.1 หากเกิดข้อพิพาทในระหว่างการแข่งขัน

หัวหน้าทีมและผู้เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามบทลงโทษของผู้ตัดสินโดยไม่มีเงื่อนไข

หากผู้เข้าแข่งขันไม่เห็นด้วยกับการตัดสินของผู้ตัดสิน

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องยื่นเรื่องให้ทางทีมงานการแข่งขันพิจารณาตามขั้นตอนการชี้แจง

3.5.2 ขั้นตอนการชี้แจงของผู้เข้าแข่งขัน ให้ติดต่อผู้ตัดสินเพื่อทำการชี้แจงภายใน 3

นาทีหลังจากที่การแข่งขันแต่ละรอบจบลง หากเกินเวลาที่กำหนด

ผู้ตัดสินและทางทีมงานการแข่งขันมีสิทธิ์ที่จะไม่รับเรื่อง

3.6 การโกงและบทลงโทษ

3.6.1 ในการแข่งขัน ห้ามใช้ซอฟต์แวร์เสริมของบุคคลที่ 3 เพื่อตัดแปลงเนื้อหาภายในเกม เช่น หน้าเกม

เอฟเฟกต์เพลง หรือทักษะของตัวละคร เป็นต้น หากผู้เข้าแข่งขันใดฝ่าฝืนกฎนี้

จะถูกดำเนินการตามบทลงโทษการใช้ปลั๊กอินทันที คณะกรรมการจะตัดสิทธิ์การแข่งขันและเงินรางวัล

บุคคลที่ละเมิดกฎจะถูกระงับไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน

3.6.2 ในการแข่งขันห้ามใช้ตัวละครหรือไอเท็มที่ไม่ได้มาจากช่องทางปกติของเกม Identity V

หรือตัวละครและไอเท็มที่ยังไม่เปิดใช้อย่างเป็นทางการ หากผู้เข้าแข่งขันใดฝ่าฝืนกฎนี้

จะถูกดำเนินการตามบทลงโทษการใช้ปลั๊กอินทันที คณะกรรมการจะตัดสิทธิ์การแข่งขันและเงินรางวัล

บุคคลที่ละเมิดกฎจะถูกระงับไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน

3.6.3 ห้ามใช้อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์เสริมอื่น ๆ นอกเหนือจากหูฟัง

(ยกเว้นอุปกรณ์ที่ทางทีมงานการแข่งขันจัดเตรียมไว้ให้) หากมีความจำเป็นพิเศษ

จะต้องยื่นเรื่องกับผู้ตัดสินที่ปฏิบัติหน้าที่ในสนามนั้น ๆ ล่วงหน้า หากผู้เข้าแข่งขันใดฝ่าฝืนกฎนี้

จะถูกดำเนินการตามบทลงโทษการใช้ปลั๊กอินทันที คณะกรรมการจะตัดสิทธิ์การแข่งขันและเงินรางวัล

3.6.4 ในระหว่างการแข่งขันแบบออฟไลน์ ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้รับอนุญาตให้มองที่หน้าจอใหญ่

และหน้าจอของผู้เข้าแข่งขันท่านอื่น หากมีการละเมิด 1 ครั้งจะได้รับการตักเตือน หากมีพฤติกรรมนี้ 2

ครั้งขึ้นไป จะถูกปรับแพ้ในการแข่งขันรอบนั้น ๆ ทันที

3.7 ปลอมการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน (หรือทีม) ที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องมีส่วนปริตของผู้แข่งขัน ห้ามถือผลการแข่งขัน

ห้ามแกล้งแพ้ หากตรวจพบ จะตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที

ห้ามเข้าร่วมการแข่งขันตลอดชีพและยกเลิกเงินรางวัลและเงินชดเชยทั้งหมดที่ทีมควรได้รับทันที

พฤติกรรมปลอมการแข่งขัน รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง:

a) แข่งขันแทนผู้อื่น:

ตลอดช่วงเวลาของการแข่งขัน ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันมอบหมายให้ผู้อื่นเข้าแข่งขันแทน

(รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการมอบบัญชีหรืออุปกรณ์ให้ผู้อื่นแข่งขันแทน) และห้ามลงแข่งขันแทนผู้อื่นเด็ดขาด

หากมีการละเมิดพฤติกรรมดังกล่าว ทางทีมงานการแข่งขันจะตัดสิทธิ์ผู้เข้าแข่งขันนั้น ๆ

และยกเลิกเงินรางวัลการแข่งขันและรางวัลอื่น ๆ ทันที

b) ร่วมทุจริตการแข่งขัน:

ผู้เข้าแข่งขัน 2 คนหรือ 2 คนขึ้นไป ร่วมกันโกงการแข่งขัน เพื่อให้อีกฝ่ายได้เปรียบหรือได้ผลประโยชน์บางอย่าง

มีการแบ่งเงินรางวัลหรือค่าตอบแทนในรูปแบบอื่น ๆ กันล่วงหน้า

รับหรือส่งสัญญาณลับหรือเนื้อหาอื่น ๆ ให้แก่ผู้สมรู้ร่วมคิด

จงใจแพ้ในเกมหรือยอมให้ผู้เข้าแข่งขันท่านอื่นโกงการแข่งขัน เพื่อรางวัลหรือด้วยเหตุผลใดก็ตาม

c) แกล้งแพ้การแข่งขัน:

สมาชิกทีมใดก็ตามห้ามเสนอ ตกลง วางแผนการถือผลการแข่งขัน

จะถูกลงโทษอย่างเคร่งครัดไม่ว่ากรณีใดก็ตาม และจะถูกระงับการแข่งขันโดยขึ้นอยู่กับระดับความรุนแรง

3.8 สละสิทธิ์การแข่งขัน

การแข่งขัน Identity V ห้ามไม่ให้ทีมมีการสละสิทธิ์การแข่งขัน หากทีมใดยืนยันที่จะสละสิทธิ์

ทางคณะกรรมการจะถือว่าทีมสละสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน Identity V ทั้งหมด

และไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันใด ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ Identity V ได้อีก

การแข่งขันใดที่เกี่ยวข้องกับทีมที่สละสิทธิ์จะจัดการโดยวิธีชนะบาย

และขอสงวนสิทธิ์ในการลงโทษทีมที่สละสิทธิ์และสมาชิก

3.9 ความผิดปกติทางกายภาพ

หากในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ตามปกติเนื่องจากปัจจัยส่วนบุคคล

(เช่น ร่างกายไม่พร้อม) คณะกรรมการจะประเมินผลตามสถานการณ์จริง

3.10 พฤติกรรมของผู้เข้าแข่งขัน

3.10.1 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องให้ความร่วมมือกับผู้ตัดสินและทีมงาน

เพื่อให้การแข่งขันดำเนินการไปอย่างราบรื่น

หากผู้เข้าแข่งขันจงใจถ่วงเวลากระบวนการไลฟ์สดหรือรบกวนไลฟ์ด้วยเหตุผลส่วนบุคคล (เช่น ปฏิเสธเริ่มเกม

ไม่ใช่ข้อปรกติที่ถูกจัดเตรียมไว้ให้ หรือออกจากเกมโดยไม่มีสาเหตุ เป็นต้น)

ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ที่จะตัดเกมนั้นผู้เข้าแข่งขันและทีม รวมถึงปรับให้แพ้ในรอบนั้น ๆ หากสถานการณ์มีความรุนแรง

จะยกเลิกสิทธิ์การแข่งขันและรางวัลการแข่งขันทั้งหมด

3.10.2 ในระหว่างการแข่งขันแบบออนไลน์และออฟไลน์ ไม่อนุญาตให้มีการเห็นแบบ

รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงตะโกนใส่ฝ่ายตรงข้าม ยั่วยุ หรือกล่าวคำหยาบคายตรงข้าม เป็นต้น

หากผู้เข้าแข่งขันมีพฤติกรรมดังกล่าวหนึ่งครั้ง จะถูกตักเตือน หากมีพฤติกรรมดังกล่าวสองครั้งขึ้นไป

ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ปรับให้ทีมนั้น ๆ แพ้ในรอบนั้นทันที และหากมีความรุนแรงจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน

3.10.3 ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามให้ผู้เข้าแข่งขันมีการปะทะกันทางร่างกาย รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการผลัก

ชกต่อย ต่อยต่อกัน เป็นต้น หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยั่วยุ หรือทุบตีผู้เข้าแข่งขันท่านอื่นตามอำเภอใจ

ไม่ว่าสถานการณ์จะร้ายแรงหรือไม่ ผู้เข้าแข่งขันจะถูกแบนตลอดชีวิตทันที

3.10.4 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องระมัดระวังในการกระทำและการใช้คำพูด ห้ามมีการคำทอ

ใช้คำไม่สุภาพหรือพูดจาหยาบคายต่อผู้เข้าแข่งขันท่านอื่นและทีมงานในสื่อสังคมออนไลน์

และห้ามไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันมีพฤติกรรมดังกล่าวในระหว่างการถ่ายทอดสด

หากผู้เข้าแข่งขันมีพฤติกรรมดังกล่าวมาข้างต้น จะมีการตักเตือนในระดับรุนแรงไปจนถึงตัดสิทธิ์เข้าแข่งขัน

3.10.5 พฤติกรรมการโกง ไม่ว่าจะผู้เข้าแข่งขันท่านใด ทีมหรือองค์กรใด ห้ามทำการเปลี่ยนแปลงใด ๆ

กับโคลเอนต์เกม Identity V อย่างเด็ดขาด การใช้อุปกรณ์ / โปรแกรมการโกงใด ๆ หรือวิธีการโกงใด ๆ

ที่คล้ายคลึงกันจะถือว่าเป็นพฤติกรรมการโกงทั้งสิ้น

3.10.6 การใช้ช่องโหว่ จงใจใช้ BUG ในเกม เพื่อให้ตนเองได้เปรียบ การใช้ประโยชน์จากช่องโหว่

รวมไปถึงฟังก์ชันเกมใด ๆ ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันระบุ อันเป็นฟังก์ชันเกมที่ไม่ได้ดำเนินการตามปกติ

และพฤติกรรมใด ๆ ที่เป็นการพยายามละเมิดการออกแบบของเกม

3.10.7 สอดส่อง ดูหน้าจอบุคคลอื่น หรือพยายามสอดส่องหน้าจอของผู้ชม

3.10.8 ระบายไฟสาด ทีมและสมาชิกทีมห้ามระบายไฟ กล้องและอุปกรณ์อื่น ๆ สำหรับไฟสาด

3.10.9 อุปกรณ์สื่อสารที่ไม่ได้รับอนุญาต ก่อนการแข่งขัน

จะต้องนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดออกจากสนามการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ส่งข้อความ

อีเมลหรือใช้โซเชียลมีเดียในบริเวณการแข่งขัน ในระหว่างการแข่งขัน

การสื่อสารของผู้เล่นจะอนุญาตเฉพาะสมาชิกในทีมผู้เล่นตัวจริงเท่านั้น

3.10.10 ยาผิดกฎหมาย ห้ามไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันและโค้ชใช้ยาผิดกฎหมายใด ๆ

รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงสารกระตุ้น ยาระงับประสาท หรือสารยับยั้ง เป็นต้น

ทุกท่านมีหน้าที่รายงานบุคคลหรือทีมที่มีพฤติกรรมละเมิดกฎให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันทราบ

3.10.11 ชุดยูนีฟอร์ม ในระหว่างการแข่งขันแบบออฟไลน์

สมาชิกทีมจะต้องสวมใส่ชุดยูนีฟอร์มของทีมประจำซีซั่นการแข่งขัน ผู้เล่นห้ามปิดบังใบหน้า

ตามหลักการแล้วห้ามใส่หมวกหรือสวมมาสก์ปิดปากในระหว่างการแข่งขัน

3.10.12 คำพูดและพฤติกรรมเชิงลบ

สมาชิกทีมจะต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีส่วนร่วมกับการ์ตูนหรือพฤติกรรมที่ NetEase และเกม Identity V

ระบุว่าเป็นการกระทำที่ต้องสงสัยว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับข้อพิพาทสาธารณะ

ล่วงละเมิดผู้ชมหรือกลุ่มบุคคลบางกลุ่ม รวมไปถึงคำพูดและพฤติกรรมที่ทำลายภาพลักษณ์ของ NetEase

และเกม Identity V หากมีการตรวจพบ จะถูกตัดสิทธิ์จากการเข้าร่วมการแข่งขันทุกประเภทของเกม Identity

V และยึดเงินรางวัลที่รับไปแล้วกลับคืน

หากสถานการณ์มีความร้ายแรงจะถูกส่งไปดำเนินการยังหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายทันที

3.10.13 การรักษาความลับ ในระหว่างการแข่งขัน Identity V

ก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการการแข่งขัน ทีมจะต้องไม่เปิดเผยข้อมูลใด ๆ

ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอย่างเด็ดขาด สมาชิกทีมจะต้องเก็บข้อมูลต่าง ๆ

ที่ได้รับจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นความลับ

3.10.14 การตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เข้าแข่งขัน

หากคณะกรรมการจัดการแข่งขันติดต่อสมาชิกในทีมเพื่อทำการตรวจสอบ

สมาชิกทีมที่ถูกตรวจสอบจะต้องแจ้งความจริง

หากสมาชิกในทีมปกปิดข้อมูลหรือจงใจทำให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันเข้าใจผิดเพื่อขัดขวางการตรวจสอบ

สมาชิกที่เกี่ยวข้องในทีมจะต้องถูกลงโทษ

3.10.15 ทีมและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ไม่สามารถปฏิเสธคำตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันได้

3.10.16 คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะดำเนินการตามกฎหมายของการแข่งขันครั้งนี้

หากกรณีใดที่ไม่มีบันทึกลงในกฎของการแข่งขันนี้

หรือการตัดสินตามกฎหมายการแข่งขันครั้งนี้ส่งผลกระทบต่อความยุติธรรม

คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะเป็นผู้มีสิทธิ์ตัดสินผลขั้นสุดท้าย

3.11 ไลฟ์สดของผู้เข้าแข่งขัน

เพื่อความยุติธรรมในการแข่งขัน ในระหว่างการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทุกท่านจะไม่ได้รับอนุญาตให้ไลฟ์สดทางออนไลน์โดยเด็ดขาด

3.12 ภาพไลฟ์สด

สิทธิ์การใช้เนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ Replay และทรัพยากรอื่น ๆ

ทุกชนิดที่ผู้เข้าแข่งขันสร้างขึ้นในระหว่างการแข่งขันของ Identity V ในเขต SEA ถือเป็นลิขสิทธิ์ของเกม

Identity V ของ NetEase ทั้งหมด ผู้เล่นจะต้องยอมรับข้อตกลงข้างต้นก่อนจึงจะสามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้

3.13 กรรมสิทธิ์การแข่งขัน

ในช่วงที่การแข่งขันดำเนินไป ฝ่ายทางการมีสิทธิ์ปรับปรุงข้อกำหนดข้างต้นและตารางการแข่งขัน

และสิทธิ์ในการอธิบายขั้นสุดท้ายของการแข่งขัน Identity V ในเขต SEA เป็นของ NetEase แต่เพียงผู้เดียว