



## Call of the Abyss VIII

### (Call of the Abyss VIII)

## 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 VIII ワールド決勝トーナメント大会規則』（以下「規則」という）は、Call of the Abyss VIII（COA VIII）ワールド決勝トーナメントの参加資格を獲得した全ての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 VIII」の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。

このルールは、Call of the Abyss VIIIのシステムとしての完全性の確立、規範化を行うと同時に、戦隊同士の公平な競技を確保するためのものです。統一されたルールの導入は、Call of the Abyss VIII（COA VIII）のワールド決勝トーナメントに参加するすべての関係者（選手、戦隊などを含む）にとって有益なものとなります。

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によって制定され、施行されます。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、関連する義務を履行します。このルールにおいては、これを「公式」と称します。

# 目次

一、	ワールド決勝トーナメントスケジュールと用語の定義について .....	3
1.	用語の定義 .....	3
2.	ワールド決勝トーナメント・スケジュール .....	3
3.	大会賞金 .....	4
二、	<b>参加要求</b> .....	4
4.	選手 .....	4
5.	戦隊 .....	6
三、	<b>陣営リスト</b> .....	6
6.	参加者リスト .....	6
7.	変更 .....	7
四、	<b>試合方式</b> .....	8
8.	ワールド決勝トーナメント・グループ戦 .....	8
9.	ワールド決勝トーナメント・トーナメント戦 .....	10
10.	ブロック/選択ルール .....	11
11.	ポイント付与ルール .....	14
12.	試合の勝敗ルール .....	14
五、	<b>試合ルール</b> .....	15
13.	試合バージョンおよびサーバー .....	15
14.	試合会場とデバイス .....	16
15.	試合の服装及びアクセサリ .....	17
16.	試合スケジュール .....	17
17.	一時停止ルール .....	21
18.	再試合ルール .....	22
19.	勝敗の直接判定ルール .....	23
20.	大会の棄権 .....	23
21.	審判 .....	24
六、	<b>大会組織委員会</b> .....	24
22.	大会組織委員会の構成 .....	24
23.	ルールの変更と改善 .....	24
24.	不可抗力について .....	25
25.	映像の権利について .....	25
26.	最終決定権 .....	25

# 一、 ワールド決勝トーナメントスケジュールと用語の定義について

## 1. 用語の定義

### 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推理を行うことです。推理は、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です。1回戦は前半と後半に分かれており、1試合は複数の試合形式（3回勝負制、5回勝負制など）によって構成されています。

### 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。

### 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. ワールド決勝トーナメント・スケジュール

### 2.1. 試合期間:

- ワールド決勝トーナメント・グループ戦: 2025年4月11日～4月20日
- ワールド決勝トーナメント・トーナメント戦: 2025年5月1日～5月4日

### 2.2. スケジュール表

2025年4月～5月 UTC+8						
月	火	水	木	金	土	日
31	1	2	3	4 (清明)	5	6
7	8	9	10	11	12	13
				ワールド決勝トーナメント-グループ戦		
14	15	16	17	18	19	20
ワールド決勝トーナメント-グループ戦						
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1 (メーデー)	2	3	4
			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)

戦隊順位	賞金 (CNY、税込)
第 1 位	170 万 CNY
第 2 位	52 万 CNY
第 3 位	30 万 CNY
第 4 位	24 万 CNY
第 5~8 位	15 万 CNY
第 9~12 位	9 万 CNY
第 13~16 位	4.5 万 CNY
第 17~20 位	2.5 万 CNY

## 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

選手は満 18 歳以上である必要があります。18 歳未満の中華人民共和国（本土地区）国籍の選手は他の地区の予選には参加できません。

中国本土地区の予選に参加する戦隊は、最大 1 名まで中華人民共和国（本土地区）の国籍または『外国人永久居留身分証』を持たないメンバーの参加が認められますが、それ以外のメンバー全員は中華人民共和国（本土地区）の国籍、または『外国人永久居留身分証』の保持者でなければなりません。また、メンバー全員が上記の中国本土地区選手の年齢条件を満たしている必要があります。

##### 2) 日本地区

大会初日の時点で満 18 歳以上の選手は、自由に参加することができます。18 歳未満の選手（16 歳以上）は保護者の同意書に署名と捺印をし、提出する必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

日本地区の予選に参加する戦隊は、最大 1 名まで日本国籍または永住権を持たないメンバーの参加が認められます。それ以外のメンバー全員は、日本国籍または永住権の保持者でなければなりません。

##### 3) 韓国地区

大会初日の時点で満 19 歳以上の選手は、自由に参加することができます。19 歳未満の選手（16 歳以上）は保護者の同意書に署名と捺印をし、提出する必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

韓国地区の予選に参加する戦隊は、最大 1 名まで韓国国籍または永住権を持たないメ

ンバーの参加が認められます。それ以外のメンバー全員は、韓国国籍または永住権の保持者でなければなりません。

#### 4) 欧米地区

大会初日の時点で満 18 歳以上の選手は、自由に参加することができます。18 歳未満の選手（16 歳以上）は保護者の同意書に署名と捺印をし、提出する必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

欧米地区の予選に参加する戦隊は、最大 1 名まで欧米地区に該当する国家の国籍または永住権を持たないメンバーの参加が認められます。それ以外のメンバー全員は、欧米地区に該当する国家の国籍または永住権の保持者でなければなりません。

#### 5) 東南アジア地区

大会初日の時点で満 18 歳以上の選手は、自由に参加することができます。18 歳未満の選手（16 歳以上）は保護者の同意書に署名と捺印をし、提出する必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

東南アジア地区の予選に参加する戦隊は、最大 1 名まで東南アジア地区に該当する国家の国籍または永住権を持たないメンバーの参加が認められます。それ以外のメンバー全員は、東南アジア地区に該当する国家の国籍または永住権の保持者でなければなりません。

#### 6) 中国香港 & マカオ & 台湾地区

大会初日の時点で満 18 歳以上の選手は、自由に参加することができます。18 歳未満の選手（16 歳以上）は保護者の同意書に署名と捺印をし、提出する必要があります。16 歳未満の選手は参加できません。

香港・マカオ・台湾地区の予選に参加する戦隊は、最大 1 名まで香港・マカオ・台湾地区の身分証または永住権を持たないメンバーの参加が認められます。それ以外のメンバー全員は、香港・マカオ・台湾地区の身分証または永住権の保持者でなければなりません。

他の地区の試合に参加する場合でも、選手は自身の国籍が属する地区の参加年齢条件を満たす必要があります。

## 4.2. 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。選手名には、選手のニックネームと選手 ID が含まれてはいけません。

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。また、個人名は最大で 9 文字までとします。

例: ABC\_reference

### 4.3. 選手情報は事実であること

選手は必ず本人が出場し、公式に提出する個人情報すべて正確かつ本人のものであることを保証する必要があります。選手は、自身の個人情報やアカウント情報などに対して虚偽の申告や捏造を行ってはなりません。戦隊管理者は、所属選手の情報がすべて選手本人のものであり、正確かつ有効であることを確認する責任を負います。

選手が虚偽の申告や情報の捏造を行った場合、公式はその選手および所属戦隊に対し、出場資格の剥奪や法的責任の追及などの処分を行う権利を有します。また、公式はその選手および所属戦隊が過去および現在の大会で獲得した成績（ランキング、賞金、ゲーム内報酬などを含む）をすべて無効とする権利を有します。

## 5. 戦隊

### 5.1. 戦隊資格

今年のワールド決勝トーナメントには合計 20 戦隊が参加します。各地区を代表する戦隊数は以下の通りです：

中国本土地区 9 戦隊、中国香港 & 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、わいせつ、ポルノ、恐怖、暴力、ギャンブル、その他中華人民共和国および戦隊が所属する各国の法律、規則、政策、社会的公序良俗に反する内容、および『Identity V』ゲーム内の要素に関連する名称を含んではいけません。

選手は、4~14 文字以内で選手 ID を設定できます。ID の形式は「戦隊名+個人名」で統一し、英字または 0~9 の数字を使用してください。その他の文字は使用できません。

## 三、 陣営リスト

### 6. 参加者リスト

#### 6.1. メンバーリストの構成

試合期間中、各戦隊は 5 名以上 7 名以内の選手が必要となります。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

出場メンバーは 5 名のスターティングメンバーと最大 2 名の補欠メンバーで構成され、スターティングメンバーはサバイバー 4 名、ハンター 1 名でなければなりません。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、同一試合中に陣営を変更することはできません。Call of the Abyss VIII の大会期間中は、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。

各戦隊は、コーチを最大 1 名まで登録することができます。コーチは公式ルールを遵

守した上で戦術の指示に関する業務を行い、公式のリハーサルや撮影にも協力する必要があります。

### 6.3. メンバーリストの提出

各戦隊の隊長、コーチまたは管理者は、指定された時間（試合前日の北京時間 22 時【UTC+8】まで）に、公式が定めたルートで大会組織委員会に出場メンバーリストを提出しなければなりません。リストには、最低 5 名のスターティングメンバーと最大 2 名のリザーブメンバーが含まれます。複数回提出された場合は、締切時間直前に提出されたリストを基準とします。締切時間を過ぎて提出されたリストは無効となります。指定時間内に出場メンバーリストが提出されなかった場合、公式はその戦隊の前回試合のスターティングメンバーリストをもとに登録を行います。

## 7. 変更

出場メンバーリストの変更、提出および交代は、すべて戦隊の隊長、コーチまたは管理者が提出したバージョンを基準とします。

### 7.1. 出場メンバーリストの変更

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。

### 7.2. 緊急変更

緊急事態により指定時間を過ぎてメンバーリストの変更を申請する場合、戦隊は速やかに公式に連絡し、十分な証明書類を提出する必要があります。公式は提出された証明が緊急事態に該当するかを判断するとともに、その真偽を確認する権利を有します。申請の提出が遅れた場合、公式は新たに試合に参加する選手に対して適切な手配を行うことができなくなる可能性があります。最終的に、大会組織委員会が提出された証明および実際の状況に基づき、申請承認の可否を決定します。

### 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。

### 7.4. ワールド決勝トーナメントのオンライン参加条件

ワールド決勝トーナメントのグループ戦以降に各地区からワールド決勝トーナメントに進出した戦隊は、公式が指定する場所でのオフライン試合に参加する必要があります。戦隊の選手がビザの問題でオフライン試合に参加できない場合、正式な申請をメールで提出する必要があります。公式は戦隊からの申請を審査・考慮の上、メンバーリストの調整

結果をメールで通知します。

## 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・グループ戦に進出した 20 戦隊は 4 つのグループに分けられ、それぞれ BO3 のリーグ戦（シングルラウンドロビン方式）で試合が行われます。各グループで 1 位を獲得した戦隊はワールド決勝トーナメント・トーナメント戦の第二ラウンドであるベスト 4 決定戦に進出でき、2 位及び 3 位の戦隊はワールド決勝トーナメント・トーナメント戦の第一ラウンドであるベスト 8 決定戦に進出します。4 位及び 5 位の戦隊は脱落となります。

ワールド決勝トーナメント・グループ戦の組み合わせは、審判による抽選で決定されます。20 戦隊のタグは同じ抽選プールに投入され、抽選順（1～20）に従ってそれぞれのグループに振り分けられます。今年のグループ分け結果は以下の通りです：

Aグループ	
A1	
A2	
A3	
A4	
A5	

Bグループ	
B1	
B2	
B3	
B4	
B5	

Cグループ	
C1	
C2	
C3	
C4	
C5	

Dグループ	
D1	
D2	
D3	
D4	
D5	

## 8.2. マップ優先選択権分配

ワールド決勝トーナメント・グループ戦期間中、各グループの試合におけるマップ優先選択権は審判による抽選を以て決定されます。抽選実施に際しては、双方戦隊の隊長および/または管理者の立会いを必要とします。

## 8.3. 順位付けルール

ワールド決勝トーナメント・グループ戦の最終順位は、勝利数、直接対戦結果、純勝利数、平均得点、引き分け記録及び平均暗号機解読進捗の優先順位に従い決定されます。

※

純勝利数：総勝利数-総敗北数

平均得点：サバイバー平均得点+ハンター平均得点

引き分け記録：敗北した試合における引き分け数-勝利した試合における引き分け数

平均暗号機解読進捗：1回の対戦でサバイバーが解読した暗号機総合進捗の平均値。  
対戦終了時点におけるフィールド上の暗号機解読進捗をリアルタイムで記録したものを基準とします。

グループ戦の延長戦結果は勝利数への加算にのみ適用し、順位決定基準におけるその他の要素の算出には影響を及ぼしません。

### 8.3.1. 同勝利数2戦隊の順位判定

2戦隊の勝利数が同じだった場合は、下記のルールに基づいた順位付けが行われます：

両戦隊間の直接対戦結果を参照し、勝利した側の順位が上となります。

### 8.3.2. 同勝利数3戦隊の順位判定

3戦隊の勝利数が同じだった場合は、下記のルールに基づいた順位付けが行われます：

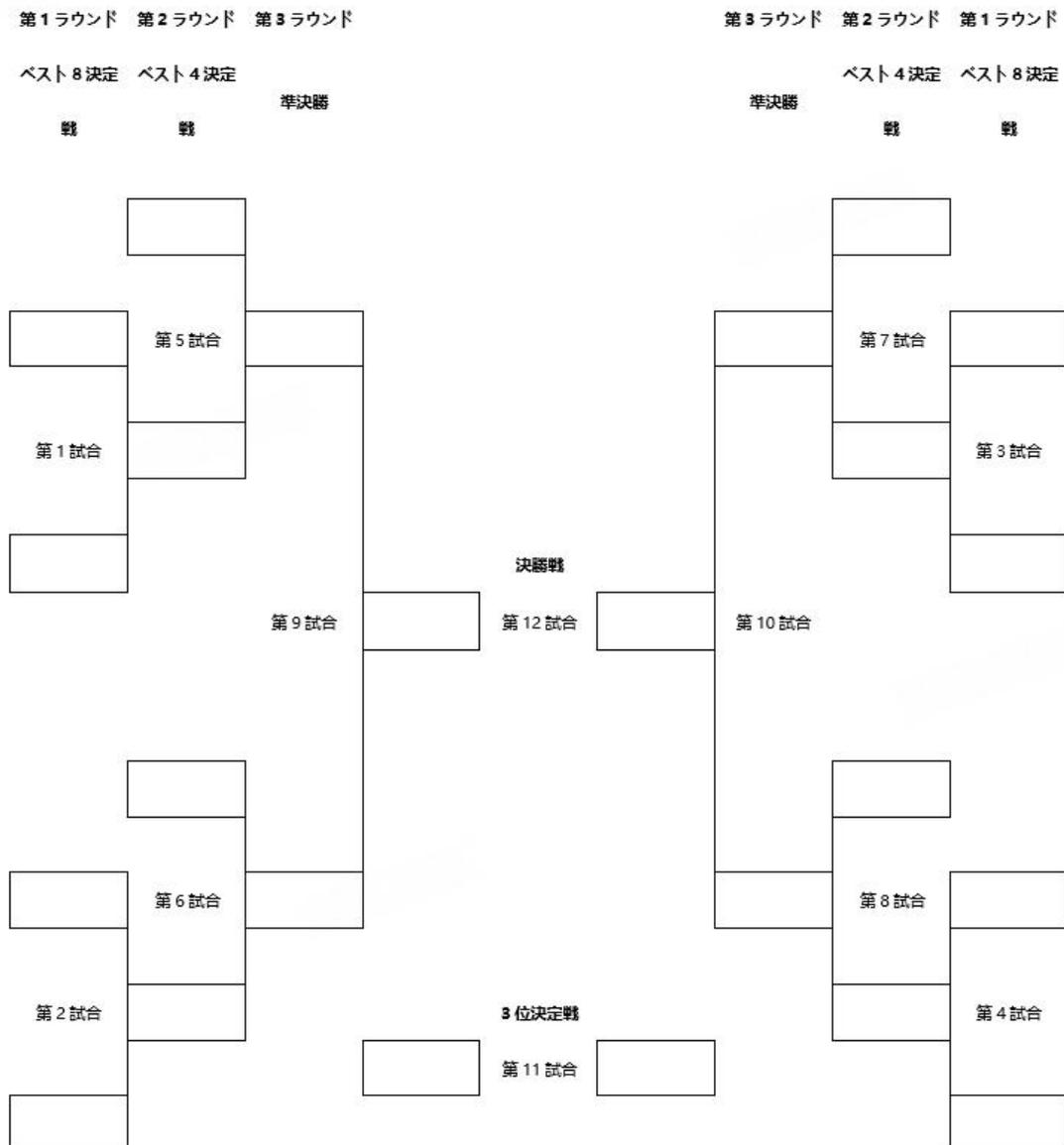
- (a) 3戦隊の直接対戦結果を比較し、リーグ戦で他の2戦隊に勝利した記録を持つ戦隊を上位とし、残りの2戦隊は純勝利数を基に順位付けされます。
- (b) 3戦隊が互いに勝利記録を持つ ( $A > B$ 、 $B > C$ 、 $C > A$ ) 場合は、3戦隊の純勝利数比較を実施し、より高い戦隊を上位とします。
- (c) 純勝利数も同数である場合は3戦隊の平均得点を比較し、より高い戦隊を上位とします。
- (d) 平均得点も同数である場合は3戦隊の引き分け記録を比較し、より高い戦隊を上位とします。
- (e) 引き分け記録も同数である場合は3戦隊の平均暗号機解読進捗を比較し、より高い戦隊を上位とします。

## 9. ワールド決勝トーナメント・トーナメント戦

### 9.1. 試合方式

この段階には12戦隊が進出します。グループ戦終了後、2位及び3位を獲得した戦隊はトーナメント戦の第一ラウンドであるベスト8決定戦に進出でき、1位を獲得した戦隊は第二ラウンドであるベスト4決定戦に進出し、第一ラウンドで勝利した戦隊と戦います。本段階はシングルイリミネーション方式を採用し、第一&第二ラウンドはBO3方式、3位決定戦、準決勝、決勝はBO5で行われます。

ワールド決勝トーナメント・グループ戦において、各グループで1位、2位、3位を獲得した戦隊はそれぞれ3つのエリアに振り分けられます。同一グループ出身の戦隊を避ける必要があるため、振り分けは審判が行うものとします。



## 9.2. 対戦におけるアドバンテージ

グループ戦で2位、1位を獲得した戦隊は、それぞれトーナメント戦第一ラウンド、第二ラウンドの指定された試合にてマップ優先選択権を有します。準決勝と決勝戦におけるマップ優先選択権は抽選あるいはその他方法で定められます。

## 10. ブロック/選択ルール

### 10.1. 選手交代、マップ、陣営選択ルール

#### 1) 選手交代

第1ゲームは、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。

第2ゲーム以降にメンバーの交代が可能です。

#### 2) マップブロック/選択:

a) 1ゲーム内での前半戦と後半戦では、同じマップを使用します。

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、一度選択されたマップは同じ試合内で再度選択することはできません。ただし、同一試合中に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) 選択順序:

選択順序は、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。

各ゲームの選択順序と詳細は以下の通りです。

##### a) 1回戦目

① 戦隊 A がマップブロック

② 戦隊 B がマップ選択

③ 戦隊 A が陣営選択

##### b) 2回戦目

① 両戦隊がメンバー交代

② 戦隊 B がマップブロック

③ 戦隊 A がマップ選択

④ 戦隊 B が陣営選択

##### c) 3回戦目

① 両戦隊がメンバー交代

② 戦隊 A がマップブロック

③ 戦隊 B がマップ選択

④ 戦隊 A が陣営選択

- d) 第4回戦
  - ① 両戦隊がメンバー交代
  - ② 戦隊 A がマップ選択
  - ③ 戦隊 B が陣営選択
- e) 第5回戦
  - ① 両戦隊がメンバー交代
  - ② 戦隊 B がマップ選択
  - ③ 戦隊 A が陣営選択
- f) BO5 延長戦
  - ① 両戦隊がメンバー交代
  - ② 戦隊 A がマップ選択
  - ③ 戦隊 B が陣営選択

## 10.2. キャラブロック、天賦選択、スポーン選択のルール

- 1) 禁止選択、天賦選択、スポーン選択の順序は以下の14段階です。
  - a) ハンターブロック第1段階: ハンター陣営の選手がサバイバー2名をブロック
  - b) サバイバーブロック段階: サバイバー陣営の選手がハンターをブロック
  - c) サバイバー選択第1段階: サバイバー陣営の選手が、サバイバーを2名選択します。第1ゲームから第3ゲームで戦隊が最初に選択した2名のサバイバーは、その後の試合で選択もブロックもできなくなります。
  - d) ハンターブロック第2段階: ハンター陣営の選手がサバイバー1名をブロック
  - e) サバイバー選択第2段階: サバイバー陣営の選手が、サバイバーを1名選択します。第1ゲームから第3ゲームで戦隊が選択したサバイバーは、その後の試合で選択もブロックもできなくなります。
  - f) ハンターブロック第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
  - g) サバイバー選択第3段階: サバイバー陣営の選手がサバイバー1名を選択
  - h) サバイバー陣営の選手がサバイバーの選択を確定
  - i) サバイバー陣営の選手が天賦を選択
  - j) ハンター選択段階: ハンター陣営の選手が、ハンターを1名選択します。第1ゲームから第3ゲームで戦隊が選択したハンターは、その後の試合で選択もブロックもできなくなります。
  - k) ハンター陣営の選手が天賦を選択
  - l) サバイバー陣営の選手がスポーン位置を選択

m) ハンター陣営の選手がスポーン位置を選択

n) 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
1回戦目	2	0	2	1	1	1	1	1
2回戦目	2	1	2	1	1	1	1	1
3回戦目	2	2	2	1	1	1	1	1
3回戦延長 戦	2	2	2	1	1	1	1	1
第4回戦	2	2	2	1	1	1	1	1
第5回戦	2	2	2	1	1	1	1	1
5回戦延長 戦	2	2	2	1	1	1	1	1

※

なお、各対戦の前半と後半では、毎回ブロックキャラを決め直す必要があります。前半と後半のブロック/選択段階において、サバイバーの選択するキャラクターの順序はサバイバーの座席順やゲームルームの位置には関係しません。4名のサバイバーキャラが選択された後、具体的にどの選手がどのキャラクターを使用するかは、試合中にサバイバー側で自由に決めることができます。

試合全体を通じて、ハンターは固定で4つのサバイバーBAN枠を持ちます。一方、サバイバー側のハンターBAN枠は試合ごとに異なります。第1ゲームではハンターBAN枠はなく、第2ゲームでは1つのBAN枠が与えられます。そして、第3ゲームおよび第3ゲームの延長戦では、ハンターBAN枠が固定で2つとなります。

#### 全体ブロック:

第1ゲームから第3ゲームにおいて、対戦する両戦隊のサバイバーが最初に選択した3つのキャラクター、および両チームのハンターが使用したキャラクターは、試合全体を通して再度選択/ブロックすることはできません。

3) 大会ブロック:

公式は不定期に、大会で使用禁止となるキャラクターを公表します。禁止されたキャラクターは、ブロック/選択の対象には含まれません。

## 11.ポイント付与ルール

### 11.1. 試合ポイント付与ルール

1ゲームごとに、以下のルールに基づいて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

各ゲームの勝敗は、前半と後半それぞれの試合で獲得したポイントの合計によって決まります。ポイントの合計が高い戦隊が勝者となり、同点の場合は引き分けとなります。

## 12.試合の勝敗ルール

- 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0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（例：1勝1敗1分）になった場合、両戦隊の合計ポイントと比較し、ポイントが高い戦隊を勝利とします。
- b) 両戦隊の合計ポイントが同じ場合は、1ゲームの延長戦を行います。勝敗は、延長戦のポイントによって決まります。
- c) 延長戦でも両チームのポイントが同点だった場合、延長戦で双方がサバイバーとしてプレイした際に、脱出に成功した選手がいるかどうかで勝敗を判定します。1) サバイバーとしてプレイした際に、少なくとも1人のサバイバーが脱出に成功している場合、サバイバーとしての試合時間を比較し、時間が短い戦隊を勝者とします。2) 双方の戦隊がサバイバーとしてプレイし、どちらも脱出者がいない場合、ハンターとしてプレイした際の試合時間を比較し、時間が短い戦隊を勝者とします。

※追加戦の時間判定は、ハンターの戦績画面に表示される時間を基準とします。ハンターのゲーム内表示時間が同じ場合は、公式のシステムのバックエンドデータの時間を基準とします。

## 五、 試合ルール

### 13.試合バージョンおよびサーバー

#### 13.1. アカウント

公式は、選手に試合用サーバーのアカウントを提供します。選手は提出した個人情報およびゲーム内の設定に基づき、アカウントを設定する必要があります。アカウント名は、公式の承認を受けた後に公式試合で使用することができます。また、公式の承認なしに変更することは禁止されています。

試合用アカウントの所有権は、公式が有します。選手は、アカウントの取引やパスワードの変更を行ってはなりません。これに違反した場合は、罰則が科されます。

#### 13.2. 試合用サーバー

すべての試合は専用の試合用サーバーにて行われ、試合で使用するゲームバージョンは公式が指定します。試合用サーバーは、試合、トレーニング、および公式が主催する関連イベントのみに使用されます。選手は公式の承認を得ずに、試合と無関係の試合用サーバーで取得した画面録画やスクリーンショット、正式サーバーで未公開の内容をネット上

のメディアにアップロードしてはなりません。

## 14. 試合会場とデバイス

### 14.1. 試合会場

参加選手は公式側が用意した会場で試合を行う必要があります。また、あらかじめ公式側が指定した日時に会場で試合環境テストを行ってください。不可抗力または客観的な原因で公式側が用意した会場で参加できない場合は、書面の申請書を事前に提出してください。公式側が書面にて同意した後、公式側の条件を満たす環境においてオンライン参加することができます。その際はオンライン参加時の大会ルールを厳守していただきます。

公式側が用意した会場で試合に参加できない、あるいは試合環境が公式側の条件を満たしていない場合、公式側はその選手の参加資格を剥奪する権限を有します。こうした事態により、その選手の所属戦隊が最低参加人数を満たせなくなった場合、公式側は戦隊が棄権したとみなす権限を有します。

選手は、オンライン参加における試合環境の全て（参加用デバイス、試合用のネット環境など）に対して責任を負います。発生した問題の責任は全てその選手が負うものとし、試合環境を理由として試合の延期や中止を求めることはできません。

### 14.2. 参加時のデバイス

選手は承認を得ずに試合用デバイス以外の機器（Bluetooth ヘッドセット等の補助機器を含むがこれに限らない）を持ち込んではいけません。全試合において、公式側が用意した試合用デバイスを使用してください。試合用デバイスには以下のものが含まれます。

- (1) スマートフォン（iPhone14）、ケーブル。
- (2) ヘッドフォン、インイヤーマニターまたはマイク。
- (2) テーブル・椅子、クーラー、滑り止め、グリツプパウダーなど。

### 14.3. 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限を有します。公式側の技術スタッフは故障の判断と検査を行い、公式側に検査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う、またデバイス変更可否の最終決定権を有します。変更するデバイスは公式側が提供します。

### 14.4. 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じてのみボイスチャットを行うことができます。特殊な状況下で公式側がボイスチャットの方法を変更しない限り、選手はサードパーティ製のチャットアプリを使用してはいけません。公式側は大会中、全ての試合において戦隊内のボイスチャットをモニタリングする権限を有します。

## 14.5. 参加時の音声制御

制御画面には試合中の選手のヘッドフォン式イヤホンの音量がはつきりと表示されます。試合中の選手はイヤホンの音量を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てはいけません。選手はいかなる方法をもってしてもイヤホンと耳の間に物を挟んではいけません。

## 15. 試合の服装及びアクセサリ

選手は公式側が通達した服装条件に従う必要があります。公式の場（試合前、試合中および試合後のインタビューを含む）では公式側があらかじめ許可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上着や公式側の条件にそぐわない服装を着用していた場合、公式側は選手を検査し、処罰を科す権限を有します。公式側は全ての戦隊衣装の最終決定権を有します。決定権には戦隊衣装の回収も含まれますが、これに限定されるものではありません。

選手はオフライン試合期間中にライブ画面内で潜在的なリスクを生じさせるような装飾品を身に付けてはいけません。必要な装飾品（ヘアクリップ、アームカバーなど）は黒で模様のないもの、指輪やイヤリング・ピアスはブランドロゴやイラストのないものを使用し、ネックレスやペンダントは外から見えてはいけません。大会期間中に潜在的なリスクを生じさせるような装飾品を身に付けている選手について、公式側は取り外しを要求し、処罰を科す権限を有します。

選手はオフライン試合期間中にマスクをつけて試合または公式側の各種撮影イベントに参加することはできません。特別な理由で必ずマスクをつけなければならない場合は、それに関連する証明書を提出した上であらかじめ公式側の審査を受ける必要があります。

コーチは公式側が通知する服装条件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以上の一般的な衣服を着用してください。

## 16. 試合スケジュール

### 16.1. 試合前

#### 16.1.1. 試合会場到着

参加戦隊出場メンバー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。

#### 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のテスト、通話デバイスのテストとゲームの動作テストを含みますが、これに限定されるものではありません。

### 16.1.3. 技術サポート

公式側はテストの過程で選手をサポートし、オフライン参加の選手が行う試合前テストで発生した問題を解決します。

### 16.1.4. 選手交代、マップ、陣営選択

戦隊の選手および管理者は、規定時間内に審判の指示に従い、公式スタッフが指定する方法を通して、選手交代、マップ、陣営の選択を行う必要があります。戦隊は審判の指示に従って操作を行い、各段階の指定時間内に選択と確認を完了する必要があります。

戦隊が指定時間内に確認を行わなかった場合や、選手、コーチ、戦隊自身によって Ban&Pick ミス、選択ミスなどが発生した場合でも、試合は通常通り進行されます。各段階におけるデフォルト結果は、以下の通りです。

段階	デフォルト選択
選手交代段階	選手交代権を使用しない
マップブロック段階	マップブロック権を使用しない
マップ選択段階	ランダムでマップを選択
陣営選択段階	ランダムで先に出場する出場陣営を選択

BP 段階において、ネットワークやサーバーなどの特別な状況により正常に BP が進行できない場合、大会の手順に従って BP のやり直しを行います。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。公式側は、ブロック/選択のやり直しをするかどうかを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スケジュール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公式スタッフ1名の同伴がなければ、選手は会場から出られません。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確認。
- 4) 天賦と特質の設定。
- 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

選手の準備が整い次第、予定された時間に試合開始となります。準備期間中に問題が

発生した場合、試合開始が遅れる可能性があります。ただし、これらの状況にどう対処するかは公式が判断します。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科す権限を有します。

#### **16.1.7. 試合前テストによる確認**

試合開始前に1~2分間の準備時間があります。その際は公式側スタッフ1名が全選手の準備が整ったことを確認します。

#### **16.1.8. 選手準備状態**

全ての参加選手が準備完了の確認を行い、公式に対して試合開始が可能であることを報告した時点で、選手の準備完了状態となります。選手はゲームのメイン画面に戻り、公式からの試合招待を待ちます。この状態では、デバイスの調整やその他試合の進行を妨げる行為を行うことはできません。

#### **16.1.9. ゲームルーム作成**

公式は、正式なゲームルームを作成します。選手はテスト完了後、速やかに公式の指示に従ってゲームルームに入室しなくてはなりません。

### **16.2. ゲーム進行**

#### **16.2.1. 選択/ブロック過程の開始**

参加戦隊のすべての選手が公式指定のゲームルームに入室した後、公式は双方の戦隊の準備が整っているかを確認します。双方の確認が取れ次第、公式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/ブロック過程の記録**

選択/ブロック段階の過程は、試合用サーバー内のカスタムモード機能にて行われます。ゲーム開始前に、選択/ブロックが公式の指示と手配の下で完了している場合、公式はその正式な選択/ブロック結果を記録します。選手は確認された選択/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段階において、選手、コーチ、または戦隊自身の原因でBan&Pickミスや選択ミスが発生した場合でも、試合は通常通り進行されます。以下を含む状況が発生した場合も、ゲーム内の選択結果はそのまま適用され、やり直しは行いません。

- 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) 戦隊のコミュニケーションミスや選手の操作ミスにより、別のキャラを選択してしまった

BP段階において、ネットワークやサーバーなどの特別な状況により正常にBPが進行できない場合、大会の手順に従ってBPのやり直しを行います。BPのやり直しは、すべて公式スタッフの指示の下で行われます。また、公式は当該段階のブロック/選択のやり直しを行うかどうかを決定する権利を有します。

#### 16.2.4. 選択/ブロック後のゲーム開始

公式から特別な指示がない限り、選択/ブロック段階の完了後すぐにゲーム開始となります。選択/ブロックが完了してから推理段階に入るまでの間、選手はゲームを退出することはできません。

#### 16.2.5. 管理下でのゲーム開始

ゲーム開始時にエラーが発生した場合、または公式が選択/ブロック段階をゲーム段階から除くことを決定した場合は、カスタムモードを使用してゲームを開始することができます。この際、すべての選手は、事前に完了した有効な選択/ブロックの結果に従ってキャラクターを選択しなければなりません。

#### 16.2.6. クライアントの読み込み遅延

ゲームのバグや接続切断、またはその他の不具合によって読み込みプロセスが中断され、ゲーム開始後に選手が参加できない場合、ゲームは直ちに一時停止され、すべての選手がゲームに接続できるまで再開されません。

#### 16.2.7. ゲームにおける使用禁止の設定

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

「設定」-「交流」の「チームへの参加要請をブロック」と試合期間中の「天賦スコアを隠す」は、オフのままにしてください。

「設定」-「交流」で「共感覚モード」はオフ、「対戦中雪玉を投げる操作をブロックする」設定はオンのままにしてください。

#### 16.2.8. その他

試合中に選手がゲームの不具合により移動や操作ができなくなった場合、ルールに従って試合を一時停止することができます。

### 16.3. 試合後の流れ

#### 16.3.1. 結果

公式は試合結果を確認し、記録する必要があります。

#### 16.3.2. 技術的な記録

選手は、公式とあらゆる技術的な問題について確認します。

#### 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。その時に参加戦隊のメンバー全員が試合エリアに揃っていなくても、選択/ブロックは定刻に開始します。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については公式側が決定権を有します。選手が規定時間内に試合エリアに到着しなかった場合、公式側は戦隊を棄権したものとみなす権限を有します。

### 16.3.1. 棄権の結果

対戦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）で想定される得点の最大差に基づいて勝利したとみなされ（例：ハンターが4名を脱落させる、またはサバイバーが4名脱出する）、ポイントが計算されます。また、対戦相手の棄権によって勝利した試合（BO5 や BO3 など）では、勝者はその試合における得点の最大差で勝利が記録されます。（例：BO5 では 3-0、BO3 では 2-0）。棄権による試合では、その他のデータは記録されません。

## 16.4. 試合後の流れ

### 16.4.1. 結果

公式は試合結果を確認し記録した上で、試合結果について選手に確認を取ります。

### 16.4.2. 次の試合

選手は現在の試合における順位と、次の試合の予定時間を通知されます。

### 16.4.3. 試合後の義務

選手は、試合後に必要なすべての義務について通知されます。これには、メディアイベントへの参加、インタビュー、およびその他試合に関連する事柄についての具体的な議論が含まれます。

### 16.4.4. 試合結果への異議申し立て

試合中にトラブルが発生した場合、戦隊の管理者および選手は審判の判定に従わなくてはなりません。審判の判定に異議がある場合、選手は定められた申し立て手順に従い、大会公式側に異議申し立てを行うことができます。この際、選手は各試合終了後 3 分以内に審判に連絡し、申し立てを行います。時間を過ぎた場合、審判および大会公式側はその申し立てを受理しない権利を有します。

大会公式側は、公平・公正・公開の原則に基づいて調査を実施します。調査中、戦隊および選手は調査対象の事案について公の場で発言することは禁じられています。また、他の戦隊や選手を公の場で批判することも禁止されており、これに違反した場合は処罰を受ける可能性があります。

公式が調査結果を公表した時点で、戦隊およびその選手はその結果に異議を唱えることはできません。公式のいかなる決定についても、公の場で批判することは禁止されています。

試合への異議申し立て先: [COA\\_Committee@service.netease.com](mailto:COA_Committee@service.netease.com)

## 17. 一時停止ルール

### 17.1. ゲームの一時停止

試合中に審判のサポートによるゲームの一時停止を求める場合、選手は公式側の用意したイヤホンをつけていることを前提として「審判による一時停止を求めます」という言

葉を口頭で伝える必要があります。他の言葉では審判のサポートによる一時停止を要求したものとみなされません。選手が公式に通知せず、また一時停止を申請することなく意図的に接続を切断した場合、公式は強制的な試合の中断を行わなくてもよいものとします。ゲームが一時停止または中断されている間は、公式の許可を得た場合を除き、選手は試合エリアから離れたり、他の選手と会話をすることはできません。

※試合の進行に異議がある場合、選手は試合の一時停止を行うとともに、直ちに公式に申し立てを行ってください。選手が試合終了後に申し立てを行った場合、公式はその申し立ての審理を行えない可能性があります。

### **17.2. 公式側による一時停止**

公式は任意のタイミングで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**

各戦隊の各陣営には、選手自身の原因によって自ら一時停止する機会が各対戦につき1回だけ与えられます。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ます。受け入れられる原因には以下のものが含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- (1) ネットワークの不安定
- (2) ハードウェアまたはソフトウェアの問題
- (3) 選手の体調不良

公式は一時停止の理由を確認し、一時停止を維持するか試合を再開するかを判断する権利を有します。一時停止時間は、審判による確認を基準とします。規定時間内にゲームを再開しなかった場合、または一時停止の回数を超過した場合、公式は選手規定に基づいて該当選手に処罰を科すことができます。処罰には、警告、戦隊の優先選択権の剥奪、試合の敗北判定などが含まれます。

### **17.4. その他の一時停止**

試合中に不可抗力など選手自身に起因しない理由で一時停止が申請された場合、公式は状況に応じて一時停止を行うかどうかを判断する権利を持ちます。

### **17.5. ゲームの再開**

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の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**

試合中、競技の公平性に影響を与える事態もしくは緊急事態の発生により試合が続行できなくなった場合、公式は試合の再開を判断する権利を有します。これには、特定/複

数の試合段階における手順や特定/複数の試合のやり直しが含まれます。具体的な判断は公式が状況に応じて行い、戦隊はこれに異議を唱えることはできません。

## 18.2. 再試合開始後の制限

再試合開始後の試合の出場順、使用マップ、キャラクターBP、天賦特性、スポン位置、衣装などは、再試合開始前と一致していなければなりません。再試合中に選手がこれらの情報を無断で変更した場合、公式は状況に応じて選手に処罰を科す権利を有します。処罰内容には、試合の敗北判定、出場資格の剥奪、報酬や獲得した順位の取り消しなどが含まれます。

## 19.勝敗の直接判定ルール

試合終了までゲームを正常に進行することができず、またその後の試合が試合結果に影響を与えない場合、公式は直接勝敗を判定する権利を有します。

## 20.大会の棄権

Identity V の大会では、戦隊の棄権（ゲーム中の棄権、前後半戦いずれかでの棄権、1ゲームの棄権、試合全体の棄権、大会段階での棄権）および大会の辞退は原則として禁止されています。それを踏まえた上で戦隊が棄権や辞退を行う場合、公式は状況に応じて、その戦隊の前後半戦いずれか、1ゲーム、試合全体および以降の試合を敗北とみなすか、または今後の Identity V 関連の試合への参加を許可するかどうかを判断する権利を有します。

試合期間中に戦隊がいずれかの試合を放棄する場合、戦隊の隊長は公式の連絡手段を通じて大会組織委員会に書面にて確認を行わなくてはなりません。また、放棄により生じる一切の結果および責任は、戦隊が負うものとします。

試合期間中に戦隊がすべての試合を放棄して大会から辞退する場合、戦隊の隊長は公式の連絡手段を通じて大会組織委員会に書面にて確認を行い、『辞退声明』に署名する必要があります。辞退により生じる一切の結果および責任は、戦隊が負うものとします。該当戦隊の以降の試合は、不戦勝として処理されます。

公式は棄権した選手および所属戦隊に対し、出場資格の剥奪や法的責任の追及などの処分を行う権利を有します。また、公式はその選手および所属戦隊が過去および現在の大会で獲得した成績（ランキング、賞金、ゲーム内報酬などを含む）をすべて無効とする権利を有します。

公式は戦隊の辞退に伴い、大会の進行に関する調整を行う権利を有します。これには、スケジュールや大会形式の変更、辞退した戦隊の過去の成績の取消し、または出場資格の繰り下げなどが含まれます。他の参加戦隊は、公式の決定に従わなければなりません。

## 21. 審判

### 21.1. 審判の職務

審判は公式のスタッフとして、試合前、試合中、試合直後に発生する試合に関する問題、疑問、状況について判断を行います。対象となるものには、以下が含まれます。

- 1) 試合前の戦隊陣容チェック。
- 2) 選手のデバイスの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) 試合中のルール違反に対する処罰、
- 6) 試合終了および試合結果の確認。

### 21.2. 審判の行動について

審判は常にプロフェッショナルな態度で行動し、公正な方法で判定を行わなければなりません。審判が特定の選手、戦隊、オーナー、またはその他の個人に対して好意や偏見を持つことは禁じられています。

試合中に突発的な事態が発生した場合、選手は審判の指示に従い、ゲーム操作の継続または停止を行わなければなりません。

### 21.3. 最終決定権

戦隊が判定に異議を唱える場合、16.4.4 異議条項に基づき申し立てを行うことができます。ただし、公式は試合中のすべての判定に関する最終決定権を保持します。

### 21.4. 暗黙的権限

公式は試合中の写真撮影、録画、録音を行う権利を有します。戦隊は大会の進行に沿って、指定された時間内に試合の各種確認事項（例：キャラクター・マップブロック/選択、選手交代など）を完了しなければなりません。確認は、口頭または書面のいずれかの形式で行います。戦隊が規定時間内に確認を終えなかった場合、公式側が戦隊に代わりランダムで決定することに同意したとみなされ、戦隊はその決定に必ず従う必要があります。

## 六、 大会組織委員会

### 22. 大会組織委員会の構成

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. ルールの変更と改善

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限を有します。このルールで詳しく説明されていない事項や不備があ

る場合は公式が別途で説明を行うか、関連するルールや管理基準を制定して明確化します。上記のルールの修正、変更、補足、説明、新規ルールの制定については、公式がメール、電子公告、紙面公告、およびその他適切な方法で発表し、施行する権利を有します。

公式スタッフとの連絡内容が公式に正式発表されたルールと矛盾する場合は、公式が正式発表したルールを基準とします。

## **24.不可抗力について**

不可抗力（台風、地震、洪水、ひょう害などの自然災害、政府の政策、社会的な異常事態など）により試合の勝敗が判定できず、試合の続行が不可能となった場合、公式が試合の最終結果を判定します。

## **25.映像の権利について**

本大会に関連するすべての文書、画像、映像、音声資料の著作権は大会主催者に帰属します。許可を得ずにこれらが無断で使用することは一切禁止されており、違反者には法的措置を講じます。

## **26.最終決定権**

公式は本大会ルールのすべての条項における解釈権を持ち、不正行為に対する処罰の決定権を有します。

私は上記の大会ルールをすべて熟読し、内容を十分に理解しました。これらのルールを遵守することをここに誓います。万が一ルールに違反した場合、公式が私に対してルールに基づいた処分を行い、責任を追及する権利があることを了承します。

選手氏名:

選手名:

所属戦隊:

選手印章/拇印:

日付: