



Call of the Abyss IX 予選段階（オンライン） 大会ルール

説明：

本『Identity V 第五人格 Call of the Abyss IX 大会オンライン予選ステージルール』（以下「本ルール」）は、Call of the Abyss IX（以下「COA IX」）予選への出場資格を獲得したすべてのチーム、その選手および管理関係者等に適用されます。本ルールは『Identity V』COA IX のオンライン予選にのみ適用され、それ以外の競技会、トーナメント、またはその他組織的に開催される『第五人格』イベントには適用されません。中国本土地区のオフライン予選大会ルールについては、『Identity V 第五人格 Call of the Abyss IX 大会中国本土地区予選ステージルール』の内容および要件に準拠するものとします。

このルールは、Call of the Abyss IX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 IX（COA IX）の予選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）娛樂株式会社によって制定され、施行されます。網易（杭州）娛樂株式会社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、 予選スケジュールと用語の定義について	6
1. 用語定義	6
1.1. ゲーム	6
1.2. 試合	6
1.3. 3回勝負制	6
1.4. 5回勝負制	6
2. 予選スケジュール	6
2.1. 試合期間：	6
2.2. スケジュール表	6
二、 参加条件	7
3. 選手	7
3.1. 選手の年齢と国籍について	7
3.2. 選手名	8
3.3. 選手情報は事実であること	8
4. 戦隊	9
4.1. 戦隊資格	9
4.2. 戦隊名	9
4.3. 戦隊ロゴと戦隊宣言	9
三、 陣営リスト	9
5. 参加者リスト	10
5.1. メンバーリストの構成	10
5.2. メンバーリストの変更・提出	10
5.3. メンバー構成	10
5.4. メンバーリストの提出	10
6. 変更	11
6.1. 出場メンバーリストの変更	11
6.2. 緊急変更	11
6.3. 試合中の選手交代	11

6.4. ワールド決勝に向けての参加条件	11
四、 試合方式	11
7. 中国本土地区	11
7.1. 予選グループ戦	11
7.1.1. 期間	11
7.1.2. 試合方式	11
7.2. 予選敗者復活戦	12
7.2.1. 期間	12
7.2.2. 試合方式	13
8. 日本地区	13
8.1. 予選グループ戦	13
8.1.1. 期間	13
8.1.2. 試合方式	13
8.2. 予選トーナメント戦	14
8.2.1. 期間	14
8.2.2. 試合方式	14
9. 韓国、中国香港&マカオ&台湾地区	14
9.1. 予選	14
9.1.1. 期間	14
9.1.2. 試合方式	14
10. 東南アジア、欧米地区	15
10.1. 予選	15
10.1.1. 期間	15
10.1.2. 試合方式	15
11. ブロック/選択ルール	15
11.1. 選手交代、マップ、陣営選択ルール	15
11.2. キャラブロック、天賦選択、エリア選択のルール	16
12. ポイント付与ルール	18
13. 試合の勝敗ルール	18
五、 試合ルール	20

14. 試合バージョンおよびサーバー	20
14.1. アカウント	20
14.2. 試合用サーバー	20
15. 試合用のデバイスおよびネットワーク	20
16. 通信ソフト	20
17. 大会の監視	20
18. 試合スケジュール	21
18.1. 試合前について	21
18.1.1. ゲームのログイン	21
18.1.2. 試合前テスト	21
18.1.3. 選手の準備完了状態	21
18.1.4. 選手交代、マップ、陣営選択	21
18.1.5. 試合開始時間	22
18.1.6. ゲームルーム作成	22
18.2. ゲーム進行	22
18.2.1. 選択/ブロック段階の開始	22
18.2.2. 選択/ブロック段階の記録	22
18.2.3. 選択ミス	22
18.2.4. 選択/ブロック後のゲーム開始	22
18.2.5. 管理下でのゲーム開始	22
18.2.6. クライアントの読み込み遅延	23
18.2.7. ゲームにおける使用禁止の設定	23
18.2.8. その他	23
18.3. 試合後の流れ	23
18.3.1. 結果	23
18.3.1. 技術記録	23
18.3.2. 棄権の結果	23
18.4. 試合後の流れ	23
18.4.1. 結果	23
18.4.2. 次の試合	23

18.4.3. 試合後の義務	23
18.4.4. 試合結果への異議申し立て	23
19. 試合の一時停止ルール	24
19.1. ゲームの一時停止	24
19.2. 公式側による一時停止	24
19.3. 選手による一時停止	24
19.4. その他の一時停止	24
19.5. ゲームの再開	24
20. 再試合ルール	25
20.1. 再試合規定	25
20.2. 再試合開始後の制限	25
21. 勝敗の直接判定ルール	25
22. 大会の棄権	25
23. 審判	26
23.1. 審判の職務	26
1) 試合前チェック選手の個人情報、アカウント情報、デバイスの確認、	26
2) 試合開始の宣言、	26
3) 試合中の一時停止/再開の指揮、	26
4) 試合中のルール違反に対する処罰、	26
5) 試合終了および試合結果の確認。	26
23.2. 審判の行動について	26
23.3. 最終決定権	26
23.4. 暗黙的権限	26
六、 大会組織委員会	26
24. 大会組織委員会の構成	26
25. ルールの変更と改善	26
26. 不可抗力について	27
27. 映像の権利について	27
28. 最終決定権	27

一、 予選スケジュールと用語の定義について

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 試合(1 回戦)は前半と後半に分かれており、1 マッチは複数の試合形式 (3 回勝負制、5 回勝負制など) によって構成されています。今回の予選は、3 回勝負制で行われます。

1.3. 3 回勝負制

3 回勝負制 (BO3) とは、3 回の対戦で成績がより優れている戦隊が勝利となる試合形式です。対戦の結果がすでに確定し、次の試合を行っても結果に影響がない段階まで進んだ場合、残りの試合は行いません。

1.4. 5 回勝負制

5 回勝負制 (BO5) とは、最大 5 ゲームの対戦において、より優れた戦績を収めたチームが勝利となる方式を指します。試合の途中でいずれかのチームが必要な勝利数を獲得した場合、それ以降のゲームは実施されません。

2. 予選スケジュール

2.1. 試合期間：

- 1) 欧米 / 中国香港&マカオ&台湾 / 韓国地区：2026 年 2 月 28 日～3 月 1 日
- 2) 東南アジア地区：2026 年 3 月 7 日～3 月 8 日
- 3) 日本地区：2026 年 2 月 27 日～3 月 15 日
- 4) 中国本土地区：2026 年 3 月 5 日～3 月 22 日

2.2. スケジュール表

2026.02 UTC+8						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	1
					日本地区予選グループ戦	
					韓国地区予選	
					中国香港&マカオ&台湾地区予選	
					欧米地区予選	

2026.03 UTC+8						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
2	3	4	5	6	7	8
			中国本土地区予選グループ戦			
			日本地区予選グループ戦			
			東南アジア地区予選			
9	10	11	12	13	14	15
			中国本土地区予選グループ戦			
			日本地区予選トーナメント戦			
16	17	18	19	20	21	22
			中国本土地区予選敗者復活戦			
23	24	25	26	27	28	29

二、 参加条件

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 歳以上であること。18 歳未満の中華人民共和国（本土地区）国籍の選手は参加できません。

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。

中国香港&マカオ&台湾地区の予選に参加する戦隊は、最大1名まで中国香港&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、中国香港&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。

3.2. 選手名

選手名には、以下の内容を含めてはなりません：低俗な表現、わいせつな内容、過度な恐怖表現、暴力表現、ギャンブルを想起させる内容、その他中華人民共和国の法律・法規・政策・公序良俗に反する内容、ならびに『第五人格』ゲーム内要素に密接に関連し不適切と判断される名称。選手名には、選手のニックネームおよび選手出場IDが含まれます。選手出場IDの「個人名」および選手ニックネームは、大会期間中はいかなる理由があっても変更できません。

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。また、個人名は最大で9文字までとします。

例：ABC_reference

3.3. 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がすべて正確かつ本人のものである必要があります。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。戦隊長は、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（順位、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。

4. 戦隊

4.1. 戦隊資格

1) 中国本土地区

中国本土地区予選の出場資格は、IVL クラブにより結成された 8 チームと、オーディションを勝ち上がった 8 チーム、合計 16 チームに付与されます。

IVL クラブにより結成された 8 チーム：

オーディション勝ち上がり 8 チームは、「光の聖壇」ステージにおけるチーム順位の高い順に選出されます。チームが出場資格を満たさない、または出場資格を放棄した場合、その出場資格は順位に従って次点のチームに順延されます。

2) 日本地区

日本地区予選の出場資格は、IJL クラブにより結成された 6 チームと、オーディションを勝ち上がった 6 チーム、合計 12 チームに付与されます。

IJL クラブにより結成された 6 チーム：AWG,AXIZ,DFM,FL,QTD,SZ

オーディション勝ち上がり 6 チームは、「光の聖壇」ステージにおけるチーム順位の高い順に選出されます。チームが出場資格を満たさない、または出場資格を放棄した場合、その出場資格は順位に従って次点のチームに順延されます。

3) その他地区

「光の聖壇」ステージ終了後、運営は順位に従って上位 8 チームに連絡し、予選出場の可否を確認します。出場を放棄、または出場資格要件を満たさないチームがある場合、当該チームの出場資格は、同様に順位に従って後続のチームへ順延されます。

4.2. 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。

チームは 2~6 文字のチーム略称を設定することができます。使用できる文字は英字および 0~9 の数字のみとし、その他の記号や特殊文字は使用できません。チーム略称は、試合画面、ライブ配信制作、コンテンツ配信など、各種公式コンテンツに使用される場合があります。チームはこれらの利用に協力する義務を負います。

4.3. 戦隊ロゴと戦隊宣言

戦隊は、ロゴやスローガンを自由にデザインおよび決定できます。ただし、ロゴやスローガンには、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。戦隊のロゴやスローガンは、公式の審査を通過したもののみが使用できます。

三、 陣営リスト

5. 参加者リスト

5.1. メンバーリストの構成

大会期間中、各チームは最低 5 名、最大 7 名の選手を登録しなければなりません。登録リストには、1 名のキャプテン、最低 4 名・最大 6 名の選手メンバー、ならびに最大 1 名のコーチを含めることができます。

5.2. メンバーリストの変更・提出

- 1) 各チームは、所属地区ごとに定められた期日までに、予選出場メンバーリストを提出する必要があります。今次 COA 予選におけるリスト提出の締切は、北京時間【UTC+8】2026 年 2 月 6 日 24:00。
- 2) 「光の聖壇」ステージ終了後から各地区予選開始前までの期間、チームは選手の異動（加入・入れ替え等）を行うことはできません（ただし、離脱のみはこの制限を受けません）。最低出場人数要件を満たさない場合、当該チームの出場資格は順位に従って後続のチームに順延されます。今次 COA 予選におけるリスト提出の締切は、北京時間【UTC+8】2026 年 2 月 6 日 24:00。
- 3) メンバーが COA IX 地区予選の出場資格要件を満たさず、予選に出場できないことが判明した場合、当該選手が「光の聖壇」ステージで獲得したポイントは無効化され、チームのポイントは再計算されます。地区予選進出チームの最終メンバーリストは、新たに算出されたポイント順位に基づき決定されます。
- 4) チームがメンバーリストを提出した後、運営はリスト内のメンバーについて審査および実名認証を行います。リスト内メンバーに重大な規約違反行為がある場合、またはライブ配信出演に関する法令・規制上の要件を満たさない場合、当該メンバーは出場資格要件を満たさないと判断される可能性があります。
- 5) 運営は、選手の出場資格を取り消す、あるいはチームに対してメンバーリストの変更を求める権利を有します。チームが最低出場人数要件を満たさない、または運営からの要請に基づきメンバーリストを変更できない場合、当該チームの出場資格は順位に従って後続のチームに順延されます。
- 6) 不可抗力事由（例：ビザ発給問題など）により選手が出場不能となった場合、運営による審査および承認を前提として、メンバー交代が認められる場合があります。運営の要求に従ってメンバーリストを変更できない場合、当該チームの出場資格は同様に後続のチームに順延されます。

5.3. 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、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 IX 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。

各チームは最大 1 名のコーチを登録できます。コーチは運営ルールを遵守したうえで、戦術立案などの業務を行い、運営が手配する各種リハーサルや出演要件に協力する必要があります。

5.4. 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

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。

6. 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。

6.1. 出場メンバーリストの変更

試合期間中、戦隊は当ルール 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メンバーリストを変更することができます。期限までに陣営の変更申請が提出されなかった場合、メンバーリストに変更がないものと見なされます。

6.2. 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状況に基づき、申請承認の可否を決定します。

6.3. 試合中の選手交代

戦隊は、1 ゲーム終了後に選手を交代することができます。1 回の試合 (BO3) で、ハンター 2 名分およびサバイバー 2 名分の交代が可能です。交代の最終結果は、戦隊が交代フェーズで決定した内容を基準とします。

6.4. ワールド決勝に向けての参加条件

ワールド決勝のグループ戦以降に各地区からワールド決勝に進出した戦隊は、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

7. 中国本土地区

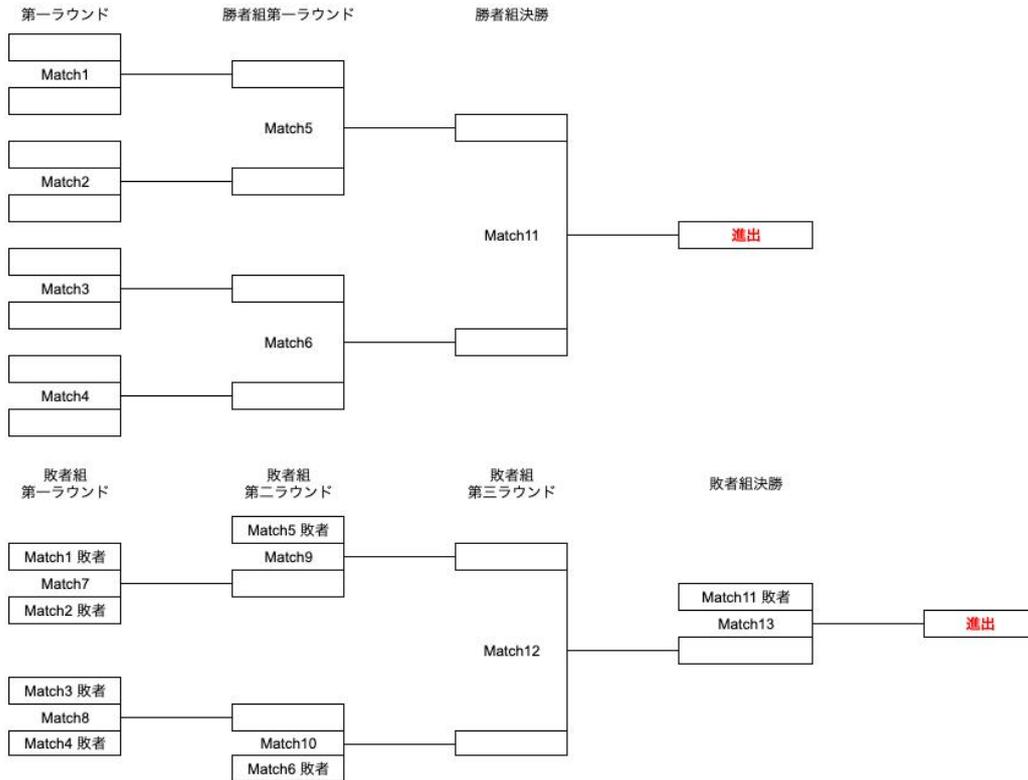
7.1. 予選グループ戦

7.1.1. 期間

2026 年 3 月 5 日~3 月 15 日, (合計 2 週間、7 試合日)

7.1.2. 試合方式

16 戦隊は抽選で 2 つのグループに分けられ、それぞれ BO3 のダブルエリミネーション方式で試合が行われます。各グループの勝者 2 戦隊と敗者 2 戦隊の合計 4 戦隊が、ワールド決勝に進出します。グループ内で 3 位から 6 位の戦隊は敗者復活戦に進み、7 位と 8 位の戦隊は脱落となります。試合マップ選択権は両戦隊の抽選で決定されます。



グループ戦の1試合目の組み合わせは、審判による抽選で決定されます。16戦隊のタグは同じ抽選プールに投入され、抽選順(1~16)に従ってそれぞれのグループに振り分けられます。第1ラウンドのグループ分けおよび対戦カードは以下の通りです：

Aグループ 第一ラウンド	Bグループ 第一ラウンド
1	2
VS	VS
9	10
3	4
VS	VS
11	12
5	6
VS	VS
12	14
7	8
VS	VS
15	16

7.2. 予選敗者復活戦

7.2.1. 期間

2026年3月21日-3月22日, (合計1週間、2試合日)

7.2.2. 試合方式

グループ戦では、各グループの3位と4位の戦隊が指定されたポジションに進みます。一方、各グループの5位と6位の戦隊は2つのグループに分けられ、それぞれのポジションに進んで3位と4位の戦隊と対戦します。この対戦でワールド決勝に進出する3つの枠が決定されます。試合マップ選択権は両戦隊の抽選で決定されます。



8. 日本地区

8.1. 予選グループ戦

8.1.1. 期間

2026年2月27日-3月6日（合計2週間、6日間の試合日程）

8.1.2. 試合方式

12チームは6つのプロチームと6つのゲーム内予選進出チームに分かれ、ランダム抽選によって、各グループにプロチーム2チームとゲーム内予選進出チーム2チームずつ配置されます。全3グループに分かれ、BO3形式の総当たり総当たり戦を行います。各グループ上位3チームがトーナメント戦に進出し、4位のチームは敗退となります。マップ選択優先権は、運営による抽選により決定されます。

	Aグループ		Bグループ		Cグループ
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	

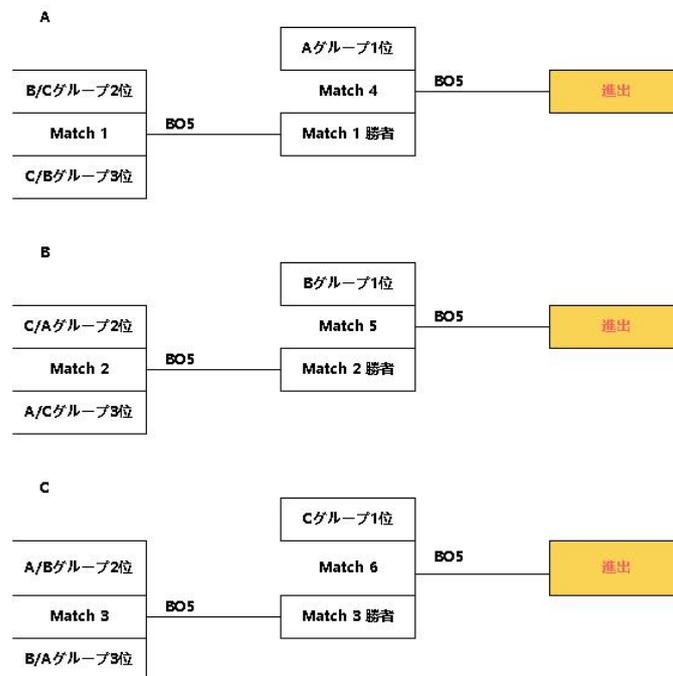
8.2. 予選トーナメント戦

8.2.1. 期間

2026年3月13日～3月15日、（合計3試合日）

8.2.2. 試合方式

決勝トーナメントは抽選により3つのブロックに分けられます。予選グループ戦各組1位チームは勝者組に、各組2位・3位チームは復活組に進出します。初戦の対戦カードは抽選によって決定し、その際「同グループ回避」の原則に従います（同一グループの3チームは、それぞれ異なるブロックに配置されます）。決勝トーナメントはすべてBO5形式で実施されます。トーナメント表に従って、最終的に勝利した3チームが世界決勝戦への出場権を獲得します。



9. 韓国、中国香港&マカオ&台湾地区

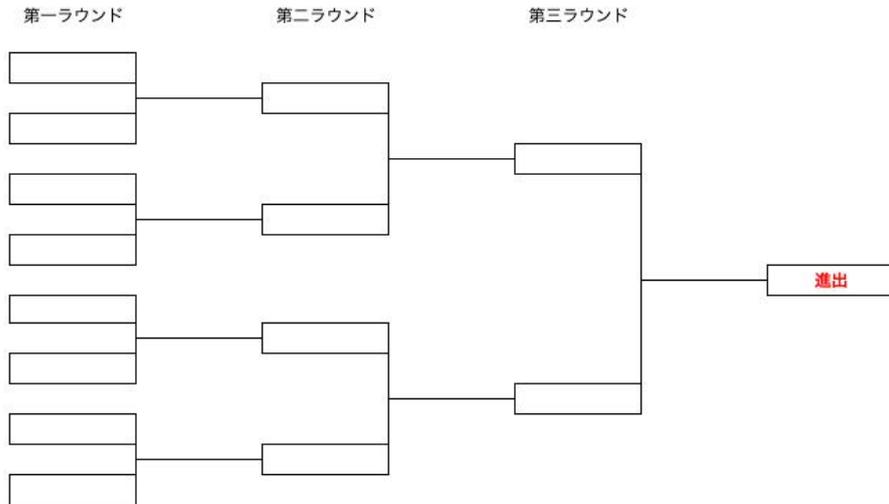
9.1. 予選

9.1.1. 期間

2026年2月28日～3月1日、（合計2試合日）

9.1.2. 試合方式

8戦隊は審判による抽選で1試合目の対戦カードが決定され、BO3形式のシングルエリミネーション方式で試合が行われます。最終的に勝利した1戦隊が、ワールド決勝への出場権を獲得します。試合マップ選択権は公式の抽選で決定されます。



10. 東南アジア、欧米地区

10.1. 予選

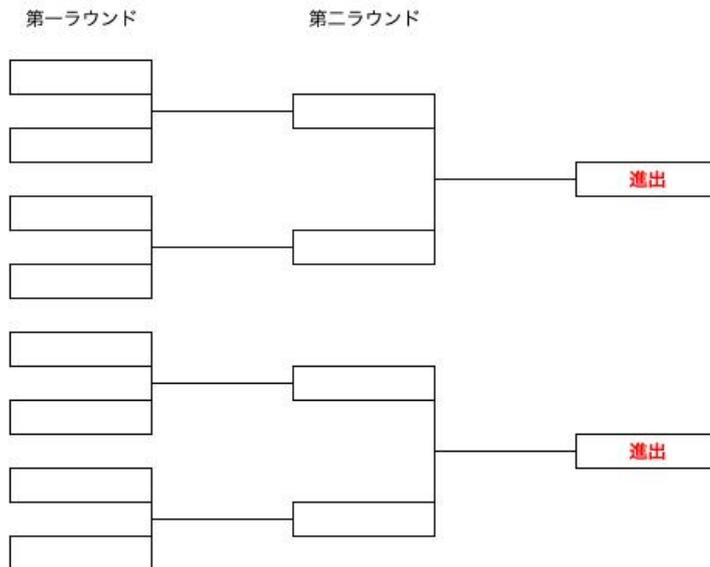
10.1.1. 期間

東南アジア地区：2026年3月7日～3月8日（合計2試合日）

欧米地区：2026年2月28日～3月1日，（合計1試合日）

10.1.2. 試合方式

8戦隊は審判による抽選で1試合目の対戦カードが決定され、BO3形式のシングルエリミネーション方式で試合が行われます。最終的に勝利した2戦隊が、ワールド決勝への出場権を獲得します。試合マップ選択権は公式の抽選で決定されます。



11. ブロック/選択ルール

11.1. 選手交代、マップ、陣営選択ルール

1) 選手交代のルール

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5.4項をご参照ください。

対戦2回目以降にメンバーの交代が可能です。交代回数の上限については、本

ルール 6.3 項をご参照ください。

2) マップブロック/選択のルール：

- a) 各対戦中、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) 選択の順番：

選択順序は、①選手交代フェーズ、②マップ BAN フェーズ、③マップ選択フェーズ、④陣営選択フェーズの 4 段階で構成されます。

各ゲームにおける選択順序および詳細は以下の通りです。

A：ホームチーム、B：ビジターチームの場合

a) 1 回戦目

- ① 戦隊 B がマップブロック（このフェーズでは 2 マップを BAN）
- ② 戦隊 A がマップ選択
- ③ 戦隊 B が陣営選択

b) 2 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（このフェーズでは 1 マップを BAN）
- ③ 戦隊 B がマップ選択
- ④ 戦隊 A が陣営選択

c) 3 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（このフェーズでは 1 マップを BAN）
- ③ 戦隊 A がマップ選択
- ④ 戦隊 B が陣営選択

d) 4 回戦目/3 回戦延長戦

- 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

e) 5 回戦目

- 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

f) 5 回戦延長戦

- 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

11.2. キャラブロック、天賦選択、エリア選択のルール

1) 禁止選択、天賦選択、スポン選択の順序は以下の 14 段階です。

キャラブロック、天賦選択、エリア選択は以下の14段階です。

- a) サバイバーブロック第1段階：ハンター陣営の選手はサバイバーを2名ブロック
- b) ハンターブロック第1段階：サバイバー陣営の選手は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はサバイバー2名を選択。第1回戦から第3回戦までに戦隊が最初に選択した4名のサバイバーは当試合以降では使用不可となります。
- d) サバイバーブロック第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
- f) サバイバーブロック選択第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
- 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) ハンターの選択段階：ハンター陣営の選手がハンターを1名選択。第1回戦から第3回戦の試合では、すでに選択されたハンターは当試合以降では使用不可となります。
- 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エリア選択
- m) ハンター陣営の選手がエリア選択
- n) 両陣営エリア選択を開示

2) ブロック/選択数：

各試合段階のブロック/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							
	サバイバー ブロック第 1段階	ハンター ブロック 第1段階	サバイバー 選択第1段 階	サバイバー ブロック 第2段階	サバイバー 選択 第2段階	サバイバー 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	2	0	2	1	1	1	1	1
2回戦	2	1	2	1	1	1	1	1
3回戦	2	2	2	1	1	1	1	1
4回戦/3回戦 延長戦	2	2	2	1	1	1	1	1
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。

グローバルBAN：

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4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。

12.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。

13.試合の勝敗ルール

1) BO3形式の試合において、一方のチームが最初の2ゲームで2勝を挙げた場合、その時点で当該試合の勝敗は確定します。(ただし、日本地区総当たりグループ戦においては、勝敗が確定した場合であっても、残りのゲームを最後まで実施する必要があります)。

1.1 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。

1.2 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 戦隊は実質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 戦隊の実質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。

- 2) BO5 形式の試合において、一方のチームが最初の 3 ゲームで 3 勝した場合、または最初の 4 ゲームにおいて 3 勝 1 分け、もしくは 2 勝 2 分けを記録した場合、当該試合の勝敗は確定します。それ以外の状況では、規定ゲーム数に達するまで試合を継続する必要があります。
- 3) トーナメント戦において、すべてのゲームが終了していないにもかかわらず、上記条件により勝敗が既に確定している状況が発生した場合、後半のゲームは実施せず、当該試合はその時点で終了となります。

具体的な条件は以下の通りです。

BO3 の場合

- I. 一方のチームが 1 勝 1 分け 0 敗の状態、第 3 ゲーム前半終了時に 5 ポイントを獲得している場合
- II. 一方のチームが 1 勝 0 分け 1 敗の状態、第 3 ゲーム前半終了時に 5 ポイントを獲得し、かつ相手チームとの得点差が 5 ポイント以上である場合

BO5 の場合

- I. 一方のチームが 2 勝 1 分け 0 敗の状態、第 4 ゲーム前半終了時に 5 ポイントを獲得している場合
- II. 一方のチームが 2 勝 0 分け 1 敗の状態、第 4 ゲーム前半終了時に 5 ポイントを獲得し、かつ得点差が 15 ポイント以上である場合
- III. 一方のチームが 2 勝 1 分け 1 敗の状態、第 5 ゲーム前半終了時に得点差が 5 ポイント以上である場合
- IV. 一方のチームが 1 勝 3 分けの状態、第 5 ゲーム前半終了時に得点差が 5 ポイント以上である場合
- V. 一方のチームが 1 勝 2 分け 1 敗の状態、第 5 ゲーム前半終了時に得点差が 5 ポイント以上である場合

……

4) 同点ルール

a) 試合結果が引き分けに終わった場合 (例 : BO3 で 3 分け / 1 勝 1 分け 1 敗、BO5 で 4 分け / 1 勝 2 分け 1 敗 / 2 勝 2 分け など)、まず双方の総得点を比較し、総得点が高いチームを勝者とします。

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

14.試合バージョンおよびサーバー

14.1. アカウト

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、公式の承認なしに勝手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。

14.2. 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。

15.試合用のデバイスおよびネットワーク

選手は、自身で試合用のデバイスを準備する必要があります。デバイスは、指によるタッチスクリーン操作が可能なもの（スマートフォンまたはタブレット）に限られます。PC、エミュレーター、その他の外部接続機器の使用は禁止されています。また、試合中のネットワーク環境も自身で用意する必要があります。

16.通信ソフト

大会の円滑な進行のため、選手は公式が指定するソフトウェアを使用して連絡を行う必要があります。連絡は、すべて審判の監督下で行われなければなりません。

17.大会の監視

大会の公正性を確保するため、選手は公式が指定する監視用のデバイスやソフトウェア（カメラ、映像監視ソフト、音声監視ソフトなど）の準備に協力する必要があります。選手は公式の指示に従い、試合前の確認や試合中の監視、試合後の検証など、すべての監

視手順に協力しなければなりません。監視手順を守らなかった場合、公式はマップ選択権の剥奪や試合参加資格の取り消しなどの処分を行う権利を有します。また、公式は該当戦隊がこれまでおよび現在の段階で獲得した成績（順位、参加資格、賞金、ゲーム内報酬など）を無効とする権利も有します。

18. 試合スケジュール

18.1. 試合前について

18.1.1. ゲームのログイン

試合に参加する戦隊メンバーは、試合開始の 20 分前までにゲームの試合用サーバーにログインしなければなりません。

18.1.2. 試合前テスト

選手はログイン後、自身でテストを行う必要があります。選手は試合開始の 3 分前までにテストを完了し、審判に試合開始が可能であることを報告しなければなりません。指定時間内にデバイスの異常を公式に報告しなかった場合、正常に準備が完了しているものとみなされます。テスト内容には、試合用デバイスの確認、ネットワークテスト、通話機器のチェック、ゲーム内でのウォームアップなどが含まれます。選手の調整が規定時間を超過した場合、審判は選手に対してテストを直ちに終了し、ゲームの準備に入るよう指示する権限を有します。

18.1.3. 選手の準備完了状態

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。

18.1.4. 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、選手交代、マップ、陣営の選択を行う必要があります。この手続きは、PC のウェブサイトを通じて行われます。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。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。

18.1.5. 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。公式が試合開始の遅延を容認できないと判断した場合、公式は遅延の原因を作った選手に対して処罰を行う権利を有します。

18.1.6. 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。

18.2. ゲーム進行

18.2.1. 選択/ブロック段階の開始

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、公式は双方の戦隊が選択/ブロック段階に進む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。

18.2.2. 選択/ブロック段階の記録

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。

18.2.3. 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 フェーズ中に、会場のネットワーク状況、ルーム設定、サーバー等の特殊事情により正常な BP 進行が不可能となった場合、大会進行フローに従い、BP フローを再起動します。再開後のフローは、公式スタッフの指示のもとで全行程を完了する必要があります。運営は、当該ゲームにおける禁用・選択フェーズを再実施するか否かを判断・決定する権利を有します。

18.2.4. 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。

18.2.5. 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。

18.2.6. 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。

18.2.7. ゲームにおける使用禁止の設定

「スタックから抜け出す」および「正義の鉄槌」は、選手が試合中に能動的に使用してはなりません。試合中、ゲーム上の問題により選手が移動その他の操作を行えなくなった場合は、本ルール第 20 条に基づき一時停止を要求することができます。

18.2.8. 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。

18.3. 試合後の流れ

18.3.1. 結果

公式は試合結果を確認し、記録する必要があります。

18.3.1. 技術記録

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。

18.3.2. 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。

18.4. 試合後の流れ

18.4.1. 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。選手は公式の連絡手段を通じて、書面にて結果の確認を行う必要があります。

18.4.2. 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。

18.4.3. 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。

18.4.4. 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

19. 試合の一時停止ルール

19.1. ゲームの一時停止

選手が試合中に審判による補助的なゲーム一時停止を必要とする場合、運営指定の音声チャンネル内で「審判停止」という合言葉を使用しなければなりません。その他の任意の合言葉は、補助一時停止を正式に要求したものとは認められません。選手が運営に通知せず、または一時停止を行わないまま意図的に接続を切断した場合、運営はその時点でゲームを強制中断する義務を負いません。ゲームの一時停止または中断中は、運営の明示的な承認がない限り、選手は試合エリアを離れたり、互いに会話を行ったりしてはなりません。

※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。

19.2. 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。

19.3. 選手による一時停止

1回戦ごとに各戦隊の各陣営には、選手自身の理由で一時停止を行う権限が1ゲームにつき1回与えられます。一時止後、選手は理由を公式に説明する必要があります。理由として受け入れられるものには、以下の状況が含まれます。

- (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。

19.4. 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。

19.5. ゲームの再開

すべての選手がゲームの再開可能であることを通知され、再開の準備が整った場合、試合用サーバー内の観戦者はゲームの一時停止を解除します。

20.再試合ルール

20.1. 再試合規定

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。

20.2. 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。

21.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。

22.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。

23. 審判

23.1. 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) 試合前チェック選手の個人情報、アカウント情報、デバイスの確認、
- 2) 試合開始の宣言、
- 3) 試合中の一時停止/再開の指揮、
- 4) 試合中のルール違反に対する処罰、
- 5) 試合終了および試合結果の確認。

23.2. 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。

23.3. 最終決定権

戦隊が判定に異議を唱える場合、18.4.4 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。

23.4. 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。戦隊が指定時間内に確認を完了しなかった場合、その権利を公式に委任したものと見なされ、公式がランダムな方法で決定を代行します。この決定について、戦隊は厳格に従う義務があります。

六、 大会組織委員会

24.大会組織委員会の構成

大会組織委員会は、主催者である NetEase Games と『Identity V』プロジェクトチームスタッフで構成されています。

25.ルールの変更と改善

試合の公正性と完全性を確保するため、公式は状況に応じて、このルールを随時修正、変更、または補足する権利を有します。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。

26.不可抗力について

不可抗力（台風、地震、洪水、雹などの自然災害、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。

27.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。

28.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。