

Identity V Nostalgic Cup (INC) 大会規約

[Identity V Nostalgic Cup \(INC\) 大会規約](#)

- [1. はじめに](#)
- [2. 参加資格](#)
- [3. 大会エントリー](#)
- [4. 賞金](#)
- [5. 大会日程](#)
- [6. 試合形式](#)
- [7. 試合用のデバイス、アカウント](#)
- [8. 演繹を中断する](#)
- [9. 対戦のやり直し](#)
- [10. 異議申し立て](#)
- [11. チート行為について](#)
- [12. 虚偽&消極的なプレイについて](#)
- [13. 棄権](#)
- [14. 選手の個人行為について](#)
- [15. 選手の生放送について](#)
- [16. 警告ならびにペナルティに関して](#)
- [17. 大会本戦特約](#)
- [18. 大会所有権](#)
- [19. 本大会の内容の変更、中断または中止](#)
- [20. 個人情報等の取扱い](#)
- [21. 免責事項](#)
- [22. 本大会規約改定](#)
- [23. お問い合わせ・附則](#)
[附則](#)

1. はじめに

Identity V Nostalgic cup(以下、本大会と表記する)は、ぽてざえもんが主催いたします。
また、本大会は以下のタイトルで開催いたします。

- IdentityV (NetEase Games)

以下に定める規約(以下、本規約と表記する)を読み、同意の上でエントリーをしてください。
(本大会にエントリーした時点で、本規約に同意したものとみなします。)
なお、本大会は最大32チームのシングルエリミネーション形式の大会となります。

2. 参加資格

本大会は、以下の参加条件を全て満たすことが必要となります。(以下、参加する選手を個別に「選手」、また、同一チームの参加者全員を総称して「チーム」と表記します。)

1. [Toname!](#)よりエントリーをし、参加資格を得ていること。
2. エントリー情報に虚偽がないこと。
3. 参加の応募が多数の場合、エントリーした日時が早い順に、チームが選ばれることに予め同意すること。
4. 出場するゲームタイトルをプレイするのに十分な機材ならびに回線環境を用意できること。
5. 日本語で、大会運営スタッフや他の参加者と円滑にコミュニケーションが取れること。もしくは、日本語で大会運営スタッフや他の参加者と円滑にコミュニケーションが取れる通訳者を用意できること。
6. 本規約ならびに大会進行手順を理解し遵守すること。
7. 運営事務局に所属しないこと。
8. 運営事務局に大会出場禁止処分を受けていないこと。
9. 本大会の期間中、運営事務局からの連絡を受け取り、応じることができること。
10. 本大会における全日程に参加できること。
11. 転載系まとめサイトの運営に関与していないこと。また、RMT関連企業に所属していないこと。
12. 使用アカウントが永久停止の処分を受けていないこと。
13. エントリー情報に低俗、誘惑、恐怖、暴力、ギャンブルを連想させる内容 及びその他 日本の法律・法規、政策、社会の公序良俗に反する内容が含まれず、また第三者の権利を侵害していないこと。なお、エントリーの段階で上記項目に該当する場合、運営事務局は選手ならびにチームに対し名前の変更を要求することができる。応じない場合、エントリーの権利を剥奪することに了承すること。
14. 選手自身とその親族が、反社会的勢力(暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等またはこれらに準ずるものをいう)または、反社会的勢力と関係を有する者ではないこと。
15. 大会開催中、参加者の体調不良等の事情により試合続行が不可能または困難であると運営事務局が判断した場合、当該参加者のチームが棄権となることを了承すること。
16. 大会期間中、本人確認を実施する可能性があるため、要請があった場合は、大会運営事務局の指示に従って対応すること。また、対応を拒否した場合、該当参加者のチームが棄権となることを了承すること。
17. 本戦に参加決定した場合には、discord等で連絡できること。音信不通や連絡に返答がない場合、その裁量により、参加資格を取り消すことができるものとする。

18. 本大会開催中の肖像、ゲーム内の名前、自己紹介等の情報に関して、本大会に関連するコンテンツに使用されることを了承すること。また、これにつき肖像権ならびにパブリシティ権の行使をしないこと。
19. 各チームは、5名のスターティングメンバーと最大3名のサブメンバーで構成される。出場人数が5人未満の場合は失格とする。必要に応じて最大3名まで日本語通訳者を登録することができる。
20. (矢印をタップで詳細が閲覧できます)
なお、大会開催期間中において他チームや運営への対応をスムーズに行うことを義務付け、対応遅れ等著しく運営への妨害を行った場合、その該当チームは失格となる。
21. 同じ選手・コーチが異なるチームに所属することを禁止する。その事実が発覚した場合は、その選手が参加しているすべてのチームが失格となる。
22. 大会期間中、参加チームは自身のネット上の言論に注意し、SNS やマスコミを通して試合の具体的な内容を含む相手選手やスタッフを侮辱、中傷する行為は控えること。悪質な場合は運営事務局よりペナルティを課すこと。
23. 本戦に出場する選手に関しては別途指定する本戦特例概要に同意する必要がある。なお、同意できない場合は出場を辞退したものとする。
24. エントリー期間から開催中の間にプロスポーツチームに所属する選手の出場を禁じる。

3.大会エントリー

本大会は「予選」ならびに「本選」に分けて開催します。予選でベスト4まで勝ち上がったチームは、本戦に出場することができます。

エントリーに関しては以下の通りです。

1. エントリー締切は、**8/8 12時**まで
2. エントリーは[Tonamel](#)より応募をすること。
3. エントリーの際は、下記の情報の登録を実施する。
 - プレイヤーネーム
 - ゲーム内ID
 - DiscordのID(代表者ならびにマネージャー)
 - TwitterのID(代表者ならびにマネージャー)
1. エントリー期間の間は情報の変更を可能とし、チームリーダーは期限内に変更する権利を有する。なお、エントリー受付終了後は、運営チームからの要請がある場合を除き、大会が終了するまでエントリー情報と相違がないようにすること。
2. 体調管理に関しては各選手が管理すること。エントリー受付終了後、体調不良等でのエントリーメンバーの変更は認めない。

4.賞金

優勝チームには、以下の賞金を贈呈します。

- **50000円**

準優勝チームには、以下の賞金を贈呈します。

- **10000円**

なお、受け取り方法は主催者との話し合いで決めてもらいます。

5.大会日程

【予選】

以下のタイムスケジュールを目安に、チームは試合を開始すること。但し、運営が許諾を与えた場合はこの限りではない。対戦が終了するまで選手個人の休憩は取らないようにすること。
(以下時刻の表記については日本時刻を基準とする。)

8月10日(土曜日)

【第1回戦】15:30～

【第2回戦】17:00～

【第3回戦】18:30～

※チーム数により試合回数変動する恐れがあります
※多少時間が前後する可能性があるのをご了承ください
(対戦相手が確定次第、繰り上げて開始)
10分以上対戦相手と連絡がとれない場合、相手チームを不戦敗とする。

【本戦】

以下の時間に実施する。なお、チーム都合による時間の変更は原則ないものとする。

8月11日(日曜日)

【準決勝戦】

- 『Aチーム vs Bチーム』 15:30～
- 『Cチーム vs Dチーム』 18:10～

【決勝戦】

- 『TBD vs TBD』 20:40～

※予定は1試合2時間半程度です

※時間は前後にズレる可能性があります(対戦相手が確定次第、繰り上げて開始)

6. 試合形式

試合に関しては、それぞれ以下のルールを設けます。また、本形式に関わる用語を以下の通りに定義します。

『1ゲームとは』4vs1で行われる1回分の対戦を1ゲームと定義します。なお、ミューズの紋章が割れた段階から1ゲームの扱いとする。

『1試合とは』2ゲーム(前半戦・後半戦)を1試合と定義します。

『1回戦とは』3試合(延長戦の場合は4試合)を1回戦と定義します。

【予選の試合形式】

- 試合形式は、BO3とする。
- 1試合2ゲーム制(前半戦・後半戦)とする。
- 試合の進行 試合の前半戦・後半戦は同時進行する。各チームのサバイバー陣営代表が、相手チームハンター陣営へフレンド申請 及び カスタムルームを立てること
- 【試合モード】を採用する。
- 【エリア選択】モードを採用する。
- 観戦の使用を禁止する
- 対戦で使用するマップ
 - [1試合目]レオの思い出
 - [2試合目]永眠町
 - [3試合目]中華街
- Ban/Pick ルール

- 【第1試合】《ハンター0名／サバイバー4名》①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

第1試合第一段階でPickしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

- 【第2試合】《ハンター1名／サバイバー4名(ロックキャラ2名)》①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを1名ブロックする。その後2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

第2試合第一段階でPickしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

- 【第3試合】《ハンター2名／サバイバー4名(ロックキャラ4名)》①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを2名ブロックする。その後2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

第3試合第一段階でPickしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

【延長戦】《ハンター3名／サバイバー4名(ロックキャラ6名)》

- ①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを3名ブロックする。その後2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。

- サバイバー/ハンターの使用制限は、以下の通りとする。

- オペラ歌手
- 時空の影
- 「レディ・ファウロ」
- 火災調査員

- 対戦ポイントルール

各対戦の前半戦と後半戦で、チームは以下のルールに基づいてポイントを獲得する

1人逃げ(吊り)	1人逃げ(吊り)	2人逃げ(吊り)	3人逃げ(吊り)	4人逃げ(吊り)
0pt	1pt	2pt	3pt	5pt

各対戦の勝敗判定基準は、前半戦と後半戦のポイントの合計値とする。対戦(前半戦と後半戦を含む)のポイントの合計が高い方のチームが勝利となり、その逆は敗北とする。

1. 対戦数と勝敗の関係について 試合中、チームが最初の2戦で2勝0敗になった場合はその時点で勝敗が決まり、3戦目を行う必要はない。チームが最初の2戦で1勝1引き分け、1勝1敗または2引き分けになった場合、3戦目を行う必要がある。
2. 試合同点時の勝敗判定ルール 試合で同点になった場合、次のルールを基に判定を行う。
 1. 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する。
 2. 双方のトータルポイントが同じだった場合、延長戦を行う。勝敗は延長戦のポイントによって判定される。
 3. 延長戦でも同点だった場合、以下の記述の通り両チームがサバイバー側だった対戦において、脱出に成功したメンバーがいるかにより勝敗を判定する。
 1. 1名以上脱出に成功していた場合、両チーム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する。
 2. 両チーム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する。
 3. 試合時間が同じだった場合、トナメル内の【主催者を呼ぶ】を用いて報告の後、本戦サーバーに代表者のみ招待し、Discord Botによるコイン抽選にて勝敗を判定する。
 4. ※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する。
3. 選手の交代
選手の交代は以下の通りとする。
 1. 1回戦の間にサバイバーの変更1回、ハンターの変更1回を可能とする。
 2. 陣営を跨いだ交代に対して、両陣営共に交代を1回した判定とみなす。
 3. なお、交代の締め切りは次のマッチのBan/Pick開始時までとし、申請後変更することを認めない。
4. 試合後の戦績提出に関して 出場したハンター陣営の選手は、プロフィールページにある「過去戦績」より、該当試合の「概要」および「データ」の提出を試合直後に指定されたDiscordサーバーのチャンネルへ提出することを求める場合がある。なお、諸事情により送信ができない場合はサバイバー陣営が代理で送信することも可能とする。
5. **Tonamel**上での結果承認
 1. 勝者チームは、対戦終了後速やかに結果報告をしなければならない。敗者チームは提出された結果を承認する必要がある。
 2. 敗者チームは、報告された結果に対して異議申し立てを行うことができる。
 3. 異議申し立ては、最終結果の提出から5分以内に行わなければならない。それ以降の異議申し立ては認めない。
 4. 結果承認が行われない場合、勝者チームは行ったゲームすべての戦績画面のスクリーンショットを運営チームに提示する必要がある。

【本戦の試合形式】

- 試合形式は、BO3とする。
- 1試合2ゲーム制(前半戦・後半戦)とする。
- 試合の進行 試合は前半戦・後半戦の順に非同時進行する。
- チャットの使用、進行 試合の進行は全て運営事務局の指示のもと、陣営選択およびマップのBan/PickはDiscord上にて行い、キャラクターのBan/Pickはゲーム内システム上にて行う。
- サバイバー/ハンターの使用制限は、以下の通りとする。
 - オペラ歌手
 - 時空の影
 - 「レディ・ファウロ」
 - 火災調査員
- 【試合モード】、【エリア選択】モードを採用する。
- 観戦機能の使用を禁止する。(運営を除く)
- Discordサーバー内での画面共有を禁止とする。
- 試合中において出場するチームおよび選手は、運営からの許諾がない限り指定のDiscordサーバーにあるボイスチャンネルに入室しなければならない。
- 試合前後半の選択権抽選 Discord Botによるコイン抽選を以下の形式で行う。
 - まず運営により、表チームと裏チームを制定する。
 - 次に、Botコマンドを運営が入力し、抽選をおこなう。
- 各チームは以下の権利を有する。
 - 【Aチーム】
第1、3試合の陣営選択権および第1試合のマップBanの権利、第2試合及び延長戦のマップPickの権利を有する
 - 【Bチーム】
第1、3試合のマップPickの権利、第2試合及び延長戦の陣営選択権、第2試合のマップBanの権利を有する。
- 陣営選択およびマップのBan/Pick 陣営選択およびマップのBan/Pickは以下の順序で行うものとする。
 - マップのBan
 - マップのPick
 - 陣営の選択
- マップの選択
前半戦と後半戦は同じマップで行う。
選択可能なマップは以下の通りとする。

- 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

- 1回戦を通して、既に選択したことのあるマップを選ぶことを禁止する。(延長戦を除く)
- マップの選択の適用範囲はBO3全体(延長戦を含む)とする。
- 第1試合および第2試合では、それぞれ1回だけマップBanをすることが可能である。
- マップの選択は、キャラクターのBan/Pickを行う前に実施する。
- マップを選択後、事後変更は認めない。

- **キャラクターBan/Pick ルール**

キャラクターのBan/Pickに関しては、以下のルールに則り行う。

- **【第1試合】《ハンター0名／サバイバー4名》**

①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

第1試合第一段階でPickしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

- **【第2試合】《ハンター1名／サバイバー4名(ロックキャラ2名)》**

①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを1名ブロックする。その後2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

第2試合第一段階でPickしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

- **【第3試合】《ハンター2名／サバイバー4名(ロックキャラ4名)》**

①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを2名ブロックする。その後2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

第3試合第一段階でPickしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

- **【延長戦】《ハンター3名／サバイバー4名(ロックキャラ6名)》**

①ハンター側がサバイバーを2名ブロックし、サバイバー側がハンターを3名ブロックする。その後2名のサバイバーがキャラを選択する。②ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。③ハンター側がサバイバーを1名ブロックし、その後1名のサバイバーがキャラを選択する。④ハンター側がキャラを選択する。

なお各試合第一段階でピックしたサバイバーキャラ2名は、以降の試合でピックすることができない。

- **対戦ポイントルール**

各対戦の前半戦と後半戦で、チームは以下のルールに基づいてポイントを獲得する

1人逃げ(吊り)	1人逃げ(吊り)	2人逃げ(吊り)	3人逃げ(吊り)	4人逃げ(吊り)
0pt	1pt	2pt	3pt	5pt

各対戦の勝敗判定基準は、前半戦と後半戦のポイントの合計値とする。対戦(前半戦と後半戦を含む)のポイントの合計が高い方のチームが勝利となり、その逆は敗北とする。

1. 対戦数と勝敗の関係について 試合中、チームが最初の2戦で2勝0敗になった場合はその時点で勝敗が決まり、3戦目を行う必要はない。チームが最初2戦で1勝1引き分け、1勝1敗または2引き分けになった場合、3戦目を行う必要がある。
また、第3試合前半戦において1回戦としての勝敗が確定した場合、後半戦を行う必要はない。
2. 試合同点時の勝敗判定ルール 試合で同点になった場合、次のルールを基に判定を行う。
 1. 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する。
 2. 双方のトータルポイントが同じだった場合、延長戦を行う。勝敗は延長戦のポイントによって判定される。
 3. 延長戦でも同点だった場合、以下の記述の通り両チームがサバイバー側だった対戦において、脱出に成功したメンバーがいるかにより勝敗を判定する。
 1. 1名以上脱出に成功していた場合、両チーム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する。
 2. 両チーム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する。
 3. 試合時間が同じだった場合、Discord Botによるコイン抽選にて勝敗を判定する。
3. ※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する。
4. 選手の交代 選手の交代は以下の通りとする。
 1. 1回戦の間にサバイバーの変更1回、ハンターの変更1回を可能とする。
 2. 陣営を跨いだ交代に対して、両陣営共に交代を1回した判定とみなす。
 3. 交代は後半戦終了後3分以内かつ前半戦のBan/Pick開始前に申請すること。申請後変更することを認めない。
5. 試合後の戦績提出に関して 出場したハンター陣営の選手は、プロフィールページにある「過去戦績」より、該当試合の「概要」および「データ」の提出を試合直後に指定されたDiscordサーバーのチャンネルへ提出することを求める場合がある。なお、諸事情により送信ができない場合はサバイバー陣営が代理で送信することも可能とする。

7. 試合用のデバイス、アカウント

本大会に使用する試合用デバイスならびにアカウントに関しては以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. ご自身のゲームアカウントを使用いただくこと。
2. サブアカウントでのエントリーを禁止する。
3. その他、ご自身以外のアカウント使用を禁止する。
4. 出場選手ならびに選手が、SNSでDiscordサーバーを所持することなど特殊な権限を誇示することを禁止する。
5. 大会期間中、デバイスの制限を設けない
6. 大会期間中、運営事務局はいかなる理由があろうとも、選手に対しマイクのオンならびに画面共有を依頼し、監視する権利を有する。
7. ネット回線とデバイスの整備は各選手の自己責任とする。
8. 選手達はお互いに直接コミュニケーションを取ったり、ゲーム内ボイスチャットやその他の通信アプリを使用してコミュニケーションを取ることを権利を有する。
9. 運営事務局は、不正防止ならびに大会が順調に進行できるよう、本戦に出場するチームに対し指定したDiscordサーバーでのボイスチャンネルならびにテキストチャンネルを使用するよう要求できるものとする。また、選手ならびにチームはこれに応じなければならない。

8. 演繹を中断する

演繹を中断する際は以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. 各試合で利用できる「演繹を中断する」は各チームそれぞれ下記の回数に上限を設ける。・サバイバー陣営およびハンター陣営それぞれ1回を上限とする。
2. 演繹を中断する時間は1回につき、最大5分までとし、その時間を超えると運営事務局は対戦を再開する権利を有する。
3. 「演繹を中断する」の利用できる回数よりも多く実施した場合は、その該当チームに対してペナルティを課す。
4. 中断時、中断したチームは相手チーム及び運営事務局に停止する原因を報告すること。
5. 中断後、試合を再開する前に相手チームの同意を得ること。
6. 同意を得ず試合を再開した場合、相手チームは抗議する権利を有する。
7. 運営事務局が審判をする際、両方の選手は状況を正確に報告し、審判の結果に異議を唱えることを認めない。虚偽の報告をした際、該当チームは棄権をしたとみなす。

9. 対戦のやり直し

対戦をやり直す場合は以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. 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、または緊急事態でゲームが続行できなくなった場合のみ、運営事務局は試合をやり直す権限を有する。また、選手はゲーム中におけるコーチの過失、回線トラブル等による対戦のやり直しは認めない。その際は具体的な状況に基づいて運営事務局が判断し、チームはその決定に異議を唱えることを認めない。
2. 選手およびチームのみの判断で対戦のやり直しを認めない。
3. ゲーム中に対戦をやり直すことになった場合、キャラクターおよびマップ、スポーン位置の選択はやり直した対戦と一致する必要がある。なお、人格天賦、補助特質の変更は認める。一致しないことが判明した場合、運営事務局は選手に調整を求める権利を有する。故意にキャラクターやマップ、スポーン位置を変更する行為には運営事務局がペナルティを課す場合がある。

予選時についてもう一方のゲーム開始前の進行で支障が出た場合、選手は運営事務局に対して異議申し立ての権利を有す。

10. 異議申し立て

異議の申し立てに関しては以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. 大会開催期間中に問題が生じた場合、代表者と選手は運営事務局の判断に従うこと。
2. 選手は試合が終わった後5分以内に、運営事務局に連絡して異議を申し立てることができる。時間の制限を超えると、試合結果を承認と認識し、運営事務局はいかなる申し立ても受理しない権利を有する。
3. 異議申し立てを行う際、不正と分かる情報(ゲーム内の録画機能で保存した動画等)の提出を義務付ける。

11. チート行為について

チート行為については以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. 大会では、あらゆるサポートソフトの使用によるゲーム内容(ゲーム画面、サウンドエフェクト、キャラスキルなど)の変更を禁止する。このルールに違反した場合、チートソフトを使用したと見なし、チームの参加資格と賞金を取り上げる。また、運営事務局は違反行為を行った選手には大会参加禁止の処罰を与える。
2. 本大会では、ゲーム内で合法的に獲得した道具とキャラ以外の使用を禁止する。このルールに違反した場合、運営事務局はチートソフトを使用したと見なし、チームの参加資格と賞金を取り上げる。また、違反行為を行った選手には大会参加禁止の処罰を与える。
3. 大会では、「正義の鉄槌」の使用を禁止する。また、「スタックから抜け出す」は自分から使うことを禁止する。問題が発生して動けなくなった場合は、「演繹を中断する」を行うこと。「スタックから抜け出す」は、運営事務局が使用許可を判断すること。

12. 虚偽&消極的なプレイについて

試合に参加する選手(またはチーム)は、スポーツマンシップに則り、全力で試合に臨んでください。虚偽プレイ、消極的なプレイが発覚した場合は、即時試合参加資格を取り消しおよびチームの賞金を没収いたします。虚偽プレイに参加した選手、プレイヤー、そしてこの件を知りながら故意に報告しないチームメンバーは事情の深刻さを考慮し、大会の参加を禁止します。

虚偽プレイは以下を含みますが、これに限りません。

1. 代行 大会期間中、選手は他人に出場を代わってもらう(個人アカウントやデバイスを他人に与えるなどを含む)ことを禁止する。また、他の選手に代わって出場することも禁止する。
2. 試合操作 2名または2名以上の選手が示し合わせ、ゲーム中に消極試合を行って一方を有利にしたり、利益を得させたりすること。事前に賞金或いはその他の形式の報酬の分配を計画すること。協力者にサインやその他の情報を送る・受け取ること。賞金やその他の理由によってゲーム中に故意的に不利になったり、他の選手に消極試合をそそのかすこと。
3. 八百長 いかなるチームメンバーも、八百長の提案、同意、画策を禁止する。八百長はいかなる状況下でも厳格に処罰し、悪質な場合は棄権として処理する。

13. 棄権

本大会は、試合放棄を禁止します。それでもチームが棄権を決めた場合、運営事務局は今後ぼてざえもん(<https://x.com/beromura>)が企画する大会に参加することを禁じ、当該チームと対戦中のチームはそのまま次の試合に進みます。また、運営事務局は棄権したチームとそのチームメンバーを処罰する権利を有します。

14. 選手の個人行為について

選手の個人行為に対しては以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. 大会期間中、選手は運営事務局の指示に従うこと。選手個人の問題で故意に生放送の遅延や邪魔を招く行為(ゲームを開始することを断る、理由なしにゲームから退出するなど)が発見された場合、運営事務局は当該選手及び当該チームに警告し、そのラウンドを相手チームの勝利とする権利を有する。行為が非常に悪質な場合、大会の参加資格及び賞金を取り上げる。
2. 大会期間中、選手の間での衝突は禁止とする。一方が挑発した上、相手選手と衝突した場合、被害の大きさに関わらず、選手の出場停止ならびに生涯の参加資格を取り上げる。
3. 大会期間中、選手は自身のネット上の言論に注意し、**SNS** やマスコミを通して相手選手やスタッフを侮辱、中傷することを禁止する。また、個人の生放送で以上の違反行為は禁止する。違反行為が発見された場合、運営事務局は深刻な度合いに応じて嚴重注意または大会参加資格を取り上げる処罰を与える。
4. チート行為。いかなる選手、チームであっても、いかなる種類のチートデバイス/プログラムまたは類似するチート方法を使用した場合、全てチート行為とみなし、該当の選手ならびに当該チームの試合を棄権とみなす。また、該当選手は大会参加資格を取り上げる処罰を与える。
5. バグの利用。故意にゲームのバグを利用して有利になる行為。正常に稼働していないゲーム機能を利用する、またはゲームの設計意図に反すると運営事務局が認定した行為を禁止する。なお、「スタックから抜け出す」機能を選手が自分から使うことは禁止とする。
6. 放送の妨害。いかなるチームメンバーも大会の進行の妨害を禁止とする。運営事務局の妨害および迷惑行為が確認された場合は、大会参加資格を取り上げる処罰を与える。
7. 違法薬物。選手とコーチはいかなる違法薬物の使用も禁止する。(興奮、鎮静、抑制の類の薬物を含む)。なおかつ、いかなる人員も運営事務局に違反行為を行った個人またはチームを通報する義務があります。
8. マイナスな言動。他人との争いや挑発、本大会の運営事務局に害を及ぼす言動を禁止する。上記の違反行為が発覚次第、選手ならびにチームは運営事務局からの通知(Toname!内のチャットもしくはDiscordなどの連絡方法)を受信または発見後 2 時間以内(または更に短い時間内、実際の状況に基づく)に、関連内容を削除するか甲が認める方法で説明/謝罪声明を公開する必要があり、場合によっては本運営事務局に関わる全ての大会参加資格を剥奪し、賞金を没収する可能性がある。悪質な場合は、法的措置も含め実施をする。
9. 大会に参加する全てのチームメンバーは、贈与、またはその他のいかなる形式の取引によって、他のチームメンバー、選手及びそのスタッフから、利益を得ることを禁止する。
10. 守秘義務。本大会開催期間中、チームは運営事務局の許可なく大会に関する情報を発信することを禁止する。チームメンバーが運営事務局に提供する情報には全て守秘義務が伴う。
11. 選手行為調査。運営事務局がチームメンバーの1人に対して調査を行う場合、このメンバーには事実を告知ならびに運営事務局の指示に従う義務がある。チームメンバーが情報を知り得ながら隠蔽、誤導して調査を阻害した場合、大会参加資格および本大会に関連する大会の永久参加禁止とする。

12. 大会参加者及び大会参加チームは、運営事務局の裁定について異議を述べないものとする。
13. 運営事務局は本規約に従って、本大会を進行するほか、本規約に定められていない内容が発生した場合や本規約を適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合の最終裁定権を有する。
14. その他日本国内においての法令を遵守すること。法令に違反していることを確認した場合、運営事務局は必要に応じて選手ならびにチームに関して大会の永久参加禁止ならびに法的措置を行うものとする。
15. 他プレイヤー・チーム及び運営チームへの暴言、煽り行為及びそれに準ずることを禁止する。

15. 選手の生放送について

予選(ベスト4まで)は、各選手ならびにチームの判断に委ねるとし、配信にて発生した弊害は各選手ならびにチームが責任を負い、運営事務局は一切の責任を追わないものとします。なお、配信をする場合、3分以上の遅延をかけて配信することを推奨します。

本戦(ベスト4から)は、配信ならびにチーム内での画面共有を禁止とします。(但し、運営事務局からの要請があった場合この限りではありません。)

16. 警告ならびにペナルティに関して

本大会にて不正ならびに悪質な言動を行った選手ならびにチームに対して、運営事務局は警告ならびにペナルティを課すことがあります。運営事務局は、発生した内容や悪質度に応じてペナルティを課す権利を有します。なお、ペナルティの内容は運営事務局の判断によるものとし、重大な違反においては当該チーム・選手に対して大会から除外、賞金の取り上げを行う権利を有します。

17. 大会本戦特約

本戦に出場する選手は、特約条項に同意をする必要があります。なお、同意できない場合は本戦への出場を辞退したものとする。

1. 生放送に伴い選手は以下の選手情報提出を義務付ける。なお提出は第3回戦終了直後とする。
 1. 敬称
 2. ゲーム内名
 3. 得意キャラ(サバイバー陣営の方はサバイバーを、ハンター陣営の方はハンターを最大2キャラクター提出すること)
 4. 本戦に向けての意気込み
2. 選手ならびに代表者は、選手名およびチーム名が大会規約3に抵触しないよう努めなければならない。また、変更依頼があった際は直ちに修正する必要がある。
3. 選手情報の提出後は変更をしてはならない。
4. 試合開始までの間に「天賦を隠す」をオフにしなければならない。
5. 本戦出場チームならびにチームメンバーは、大会のサービス品質向上ならびに大会に関する動画の制作にあたりvc内での会話を録音する事に承諾すること。
6. 録音した音声の著作権はIdentityV Nostalgic Cupに帰属する。
7. 録音した音声は本大会に関する内容のみ使用すること。運営事務局が録音した音声を動画制作等に使用する事に承諾すること。
8. 試合を行なっている選手は、原則大会用サーバーにある指定のボイスチャンネルに入室しなければならない。
※ハンター陣営の選手においては、専用VCに移動するか、スピーカーミュートの状態またはVCを切断しなければならない。
9. 試合をしていない選手に関しては、特段の理由がない限り各チームのボイスチャンネルで待機をする必要がある。なお本戦に限り、チームのボイスチャンネルに関してはミュートおよびスピーカーミュートにする必要はない。

18. 大会所有権

大会が進むにつれ、運営事務局は以上の規約内容及び大会のスケジュールを更新する権利を有します。IdentityV Nostalgic Cupの最終解釈権はぼてぎえもん(<https://x.com/beromura>)にあります。

19. 本大会の内容の変更、中断または中止

本大会に関する内容の変更、中断または中止を行う際は以下の通りに定め、選手ならびにチームはこれを遵守しなければなりません。

1. 理由の如何にかかわらず本大会の大会運営、セキュリティまたは管理に障害が生じた場合、主催者は、その裁量により、本大会の中断、内容の変更、中止できるものとする。
2. 地震、津波、洪水、戦争、暴動、疫病、その他の不可抗力または主催者の都合により本大会の内容が変更または中止となる場合がある

20. 個人情報等の取扱い

本大会に関しての個人情報等は以下の通りに定め、運営事務局はこれを遵守しなければなりません。

1. 運営事務局は、本大会で取得した個人情報を、本規約で定める場合又は法令等により開示を求められた場合を除き、ご本人様の同意なしに業務委託先以外の第三者に開示・提供することを禁止する。
2. 個人情報の取得範囲にはゲーム内ID、Discord ID、X (Twitter) IDが含まれる。
3. 本大会は、参加者の個人情報を、JeSUの個人情報等保護方針に従い取り扱う。主催者は、個人情報等保護方針を変更することができる。
4. エントリーに際して、提供された個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用することができる。
5. 運営事務局からの連絡は、エントリーに際して提供された連絡先へ連絡する。

21. 免責事項

本大会に関しての免責事項は以下の通りに定めます。

1. 本大会にエントリーすることによって発生した、または理由の如何を問わず本大会に参加できなかったことにより発生した損害、損失および不利益等に関し主催者が責任を負う場合、その責任の範囲は、その者に生じた現実かつ直接の損害に限るものとする。主催者は、主催者の予見の有無にかかわらず、特別の事情から生じた損害、逸失利益、間接損害その他の損害について一切の責任を負わないものとする。ただし、当該損害が主催者の故意または重過失による場合はこの限りではない。
2. ソフトウェアやゲームサーバ等の不具合によって、参加者が失格、あるいは本大会参加に関して不利な状況が発生したとしても、主催者は一切責任を負わないものとする。
3. 主催者は、参加者と他の参加者その他の第三者との間で発生した紛争について、一切の責任を負わないものとする。

22. 本大会規約改定

本大会規約は事前の予告なく改訂する場合がございます。

23. お問い合わせ・附則

本大会のお問い合わせに関しては、以下よりお問い合わせをお願いします。

- <https://x.com/beromura>

附則