



原則

1. 当大会における判断は運営に委ねられます
2. 大会要項及び運営対応一覧に沿って大会運営を行います
3. 大会の進行状況や問題の事柄によって、要項や運営対応一覧の内容と異なる対応を行う場合があります。
4. 大会要項及び運営対応一覧に記載のない対応や特殊な対応については全て運営の協議により決定します
5. 大会要項及び運営対応一覧に記載のない対応について事前に確認したい場合には運営までお問い合わせください

問題対応など

◆ゲーム開発者の意図しないであろう挙動について

- ゲーム開発者の意図しないであろう挙動とするのは以下のようなもの
 - 本来移動することが出来ないように設計されている場所へ、特殊な方法やギリギリのジャンプ、イカノボリなどを用い意図的に移動すること
 - イカ返しを超えて登る、本来塗れない壁をイカノボリで強引に登るなど
 - 確認した場合、その状況のわかる動画を準備しく@運営>をつけて提出
 - 明らかに運営が意図しないであろう挙動を利用していたと判断した場合、その利用チームを失格とする
-

◆申請内容の変更について

- 申請内容の変更は点呼開始時間までであれば受け付ける
 - 点呼開始以降にメンバーが参加不可となった場合、そのチームを失格とする

◆ラグ・煽り行為対応

- ラグ・煽り行為があった試合終了後、ラグ煽りがわかる動画を問題対応のテキストチャンネルにて<@運営>をつけて提出
 - 動画を元に問題の有無を協議
 - 微ラグや勝敗を大きく分けないラグと判断した場合、不問とします
 - 運営もラグ対応の専門ではないため納得のいかない対応になる可能性もありますがご了承ください
 - 多くの場合は不問として扱います
 - 煽り行為として考える行為は以下のようなもの（あくまで例であり以下のもの以外も煽り行為と捉える可能性があります）
 - イカ状態とヒト状態を無意味に切り替える
 - キルカメラでの棒立ちや無意味な行為
 - 明らかに勝利できる場面で無意味に試合を延長させる
 - 勝敗を大きく分けるラグがあった場合はラグのあったチームの1敗と扱う
 - 煽り行為が認められた場合は問題のあったチームの敗北とする
 - 煽り行為については他大会と共有のブラックリストにその旨記載します
 - 海外から参加によるラグ対応は海外勢より事前に連絡があった場合不問とする
-

◆違反行為対応

チート・不正ツールなどの使用が明らかである場合、運営の判断により大将のチームを失格とする場合があります

◆ルール違反

- <@運営>をつけてルール違反の旨を運営に報告
 - ルール違反に気づいた段階で操作をやめその場に停止して試合を終了させる
 - 一度目の誤りについては再試合とする
 - 同一チームによる二度目の誤りがあれば、その試合をルール違反側の一敗とする
 - 試合終了後に気付いた場合、基本的には再試合とするが違反の状況や大会の進行状況により運営の判断で対応を決定する。
-

◆回線落ちの対応

ホストによる回線落ち

- <@運営>をつけて回線落ちの旨を運営に報告

- 代表の回線に不安がある場合は代表以外がホストになっても問題ない
- ホストの回線落ちがあった場合、ホストのチームを変更する
- 1本先取の大会でホストが回線落ちし試合が終了した場合
 - 開始1分未満の場合は同じステージ・ブキ・ギアを使用し再戦
 - 開始1分以降はそれまでの試合内容に関わらずホスト側の一敗とする
 - ホスト側が不利なルールとなりますが、公平な対応が難しいためこのような形としております。ご了承ください。
 - 同チームで2回の回線落ちがあった場合、2回目の回線落ちチームを敗北とする
- 2本先取の大会でホストが回線落ちし試合が終了した場合
 - 開始1分未満の場合は同じステージ・ブキ・ギアを使用し再戦
 - 開始1分以降はそれまでの試合内容に関わらずホスト側の一敗とする
 - ホスト側が不利なルールとなりますが、公平な対応が難しいためこのような形としております。ご了承ください。

ホスト以外による試合開始後の回線落ち

- 試合時間が動きだした後段階の回線落ちを指す
- <@運営>をつけて回線落ちの旨を運営に報告
- 開始1分未満の場合は同じステージ・ブキ・ギアを使用し再戦
- 開始1分以降の場合そのまま試合を続行、その試合の結果を正式なものとする
 - 片方のチームがこのルールを確認せずにゲームを中断した場合でも正式な結果とする
 - 大会全体での遅延防止、不利時の意図的な回線切断防止を意図した措置です。
- 試合終了後に相手との試合が残っている場合、回線落ちの試合終了後5分以内に復帰できなければ失格とする

試合開始前の回線落ち

- 武器決定前、Ready GO前、試合時間が動く前段階の回線落ちを指す
- <@運営>をつけて回線落ちの旨を運営に報告
- 速やかに試合を終了し同じステージ・ブキ・ギアを使用し再戦
- 互いに試合を続行した場合、その試合の結果を正式なものとして扱う
- 同じチームで二度目の回線落ちがあれば、その試合は回線落ち側の一敗
- 運営への報告後、5分以内に復帰できない場合は復帰できていないチームを失格とする

◆誤った相手と試合をしてしまった場合

トーナメントで対戦相手を間違った場合

- フレンド交換やヘヤタテが生じるため、両チーム合意の上で行ったものと判断

誤った試合が終了していない場合

- 誤った試合を無効とする
- 本来の対戦相手との試合を行う
- 進行状況に応じて対応案を検討

- 誤った試合をしていないチームの1勝の状態から試合を開始する
- 1先の場合は都度運営の判断により対応

誤った試合が終了してしまった場合

- 誤った試合の可否は一旦保留
- 運営より本来の対戦相手に対し、進行状況に応じた対応案を提示する
 - 対応事例(不戦勝、トナメの変形、ペナルティ付きの再試合)
 - 対応案は進行状況や、誤った経緯を考慮してその都度検討
- 同意いただけた対応案に応じて、誤った試合の可否を決定

リーグ戦で対戦相手を間違った場合

- 両チーム合意の上で行ったものと判断
- 誤った相手との試合を行った旨を運営まで連絡
- 試合順番を変更し、試合可能なチームとの試合を行う
- 大会進行に関し、大きな遅延が予想される間違え方の場合、運営の判断により、失格、不戦勝、ペナルティ付きでの試合などの対応を行う場合がある

◆不適切なニックネーム、チーム名対応

ニックネームやチーム名については、可能な限り不適切でないものを推奨します。運営より明確なNGワードや基準については指定しませんが、運営の判断により名前やチーム名を伏せさせていただく場合がありますことご了承下さい。

◆試合結果が同率になった場合

(同率について:勝利試合数、勝利本数、敗北本数がまったく同じチームが3チームとなった場合)

リーグ戦における3つ巴の状態などを想定しています。

上位3チームが同率となった場合、原則として運営によるルーレットで決定します。

下位3チームが同率の場合は同率2位として扱います。

◆相手チームと連絡がつかない場合

試合開始可能な状態に関わらず、ディスコードの選手間連絡用チャンネルにて呼び掛けても返事がなく、プライベートマッチの合流、特殊ルールによる連絡などが行われない場合の対応

合流する側、連絡する側と連絡がつかない場合

- <@メンション>を利用して連絡を行う
- 5分経っても連絡がつかない場合代表者の<@メンション>に加えて<@運営>をつけて連絡を行う

- 最初の連絡から10分以上経過しても連絡がつかない場合は、問題対応のテキストチャンネルにて<@運営>をつけて「10分経過しましたが連絡がつきません」と連絡をお願いします。
 - 運営が通話のチャンネルに参加し直接呼びかけを行います。
-

◆その他すべての問題について

大会全体の最終決定権は全て運営にあります。

要項に記載されていない不測の事態に関する、いかなる対応においても運営により決定した指示に従っていただくことご了承ください。

