

# 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA 第五人格部門 予選大会 【大会規約】

1. 大会運営	2
2. 大会概要	2
2.1. クライアント	2
2.2. 大会構成	2
2.3. 大会日程	3
3. チーム構成条件	3
4. 大会参加資格	3
5. 大会参加方法	4
5.1. エントリー	4
5.2. 抽選	4
5.3. コミュニケーションツール	4
6. 大会進行	5
6.1. 基本事項	5
6.2. カスタムルームの設定	5
6.3. 1試合制・2試合制での勝利チームの判定	5
6.4. 延長戦における勝敗判定	6
6.5. 出場選手決定・マップBAN&PICK・陣営決定まで	6
6.6. キャラBAN&PICKから対戦開始まで	7
6.7. 大会当日の流れ	8
7. 景品	8
8. 対戦の成立	8
8.1. 対戦の有効性	8
8.2. 演繹停止	8
8.3. 再対戦	9
9. 証拠の提出	9
10. ペナルティ	9
11. 禁止行為	10
12. 登録情報内容	10
13. 一般規定	10
13.1. 免責事項	10
13.2. 個人情報の取り扱い	11
13.3. 秘密情報の保持	11
14. 個人配信	11
15. お問い合わせ	11
16. 大会規約の変更	11
17. 附則	12

# 1. 大会運営

この大会規約(以下、本規約)は、全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA 第五人格部門実行委員会が主催し、株式会社JCG(以下、両者を併せて大会運営)が運営する「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA 第五人格部門 予選大会」(以下、本大会)の運営および参加の規則を定めることを目的とする。

プレイヤーは本大会にエントリーした時点で本規約に同意したとみなされる。大会運営は本規約において提起されない問題、または本規約を適用することで著しく公平性を欠く結果となる場合に対して裁定権を有する。

## 2. 大会概要

### 2.1. クライアント

本大会で使用するタイトルおよびバージョンは、iOS版またはAndroid版の『Identity V』(以下、本タイトル)の最新バージョンとする。

また、予選はアジアサーバーにて対戦を実施する。決勝については別途連絡を行う。

### 2.2. 大会構成

大会形式はオンライン形式である。

最大64チーム参加可能なトーナメント形式のオンライン大会で、最大3日間で開催する。

予選Day1では下記の通り8つの地域に分け、各地域から1チームずつ(合計8チーム)が予選Day2に選出する。

予選Day1は1試合制(延長戦あり)、予選Day2と決勝戦は2試合制(延長戦あり)である。

予選Day2では上位2チームを決定し、11月25日の決勝戦にて優勝チームを決定する。

※決勝戦は、リーダーのみセンテラス天文館(鹿児島県鹿児島市千日町1-1)に移動し、現地から出場いただきます。

地域	都道府県
北海道・東北	北海道、青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県
関東A	東京都
関東B	茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、神奈川県
中部	新潟県、富山県、石川県、福井県、山梨県、長野県、静岡県、岐阜県、愛知県
近畿A	大阪府、兵庫県
近畿B	三重県、滋賀県、京都府、奈良県、和歌山県
中国・四国	鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県、徳島県、香川県、愛媛県、高知県
九州・沖縄	福岡県、佐賀県、長崎県、熊本県、大分県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県

## 2.3. 大会日程

- 1) 2023年09月11日(月)12時00分: エントリー開始
- 2) 2023年09月24日(日)23時59分: エントリー締切
- 3) 2023年10月02日(月)18時頃: 抽選結果発表・トーナメント公開
- 4) 2023年10月14日(土)12時00分～18時00分頃 予選DAY1: 上位8チーム決定まで
- 5) 2023年10月28日(土)13時00分～18時00分頃 予選DAY2: 上位2チーム決定まで
- 6) 2023年11月25日(土)決勝戦  
※決勝戦の時間は決勝進出チームに別途連絡いたします。

## 3. チーム構成条件

本大会にエントリーするチームは下記項目を満たさなければならない。

- 1) チームはリーダー1名、サブリーダー1名を含む5~7名のメンバーで構成されること
- 2) メンバー全員または1名を除いたメンバー全員の所属都道府県が同一であること  
※所属都道府県とは「住民票に記載の住所」「卒業または在学中の学校所在地」「現在の居住地または勤務地」のいずれかの条件を満たす都道府県である。  
※所属都道府県の最終的な判断は主催である実行委員会により行なわれる。  
※身分証明書などの所属都道府県を確認する資料の提出を求める場合がある。
- 3) メンバーは2023年10月14日時点で満12歳以上であること
- 4) メンバーは日本在住で大会運営と日本語のコミュニケーションができること
- 5) メンバーは同時に複数のチームに所属しないこと
- 6) 対戦時点でサバイバー4人以上、ハンター1人以上がいること

## 4. 大会参加資格

本大会にエントリーするプレイヤー(以下、選手)は下記項目を満たさなければならない。

- 1) 本規約に同意し、遵守すること
- 2) アジアサーバーで本タイトルをプレイでき、大会開催日に参加できること
- 3) 本規約のチーム構成条件を満たしたチームに所属していること
- 4) リーダーは決勝戦の日に鹿児島県の会場にて、開会式・閉会式を含む大会プログラムに参加できること
- 5) リーダーまたはサブリーダーは大会終了まで大会運営との連絡作業を担うこと
- 6) 端末操作はタッチパネル操作で行われること(PC、シミュレータの使用禁止)
- 7) 未成年の選手は事前に法定代理人(親権者等)の同意を得ていること
- 8) 選手は自身が用意した端末、インターネット環境に対して責任を負うこと
- 9) 大会運営が提示を求めた場合に指定する書類および書類の写しを提出できること
- 10) 大会運営が指定するアプリケーションのインストールができ、大会運営の指示に従いアプリケーションの利用ができること
- 11) 選手とその親族が反社会的勢力でなく、また反社会的勢力と関係を有しないこと
- 12) 本タイトルとその他のNetEase Gamesのゲームの大会規約に違反していないこと

## 5. 大会参加方法

### 5.1. エントリー

- 1) エントリーはリーダーがエントリーフォームにて行う。
- 2) エントリーは1チームにつき1回まで、また1名につき1アカウントのみ有効である。
- 3) エントリーでは以下の項目の登録を行う

- a) リーダーのメールアドレス・生年月日
- b) チーム名(最大12文字)・チーム名の略称(最大アルファベット4文字)
- c) 所属都道府県、ゲーム内の名前と数字ID、Discord ID

※上記以外にも大会進行の中で身分証明書などの情報提示を求める場合がある。

※エントリー締め切り後の登録情報の変更は原則認められない。

※同様の登録がある場合には最後の登録が優先される。

### 5.2. 抽選

- 1) 定員を超えた場合はチームランクポイントの高いほうが原則入選となる。  
※各地域・県からのエントリー数を考慮し優先的に入選とする場合がある。
- 2) チームランクポイントはメンバーのハンター最高段位1名、サバイバー最高段位4名のランクにより計算されるランクポイントの合計である。  
※ハンター最高段位とサバイバー最高段位が同一人物となることも可能である。  
※段位はシーズン28の開始からエントリー締め切りまでのデータが参照される。
- 3) ランクポイントは以下のルールによって計算される。

- a) 大段位 1段位10ポイント(最高峰は7段とします)
- b) サブ段位 1段位1ポイント
- c) 星 1個10ポイント

例:4段I→45ポイント、6段V→61ポイント、最高峰星30個→370ポイント

※エントリーフォームに登録されるゲーム内数字IDは登録者が一切の責任を負う。

### 5.3. コミュニケーションツール

大会進行はチャットアプリケーション「Discord」を用いて行われる。

- 1) Discord上では大会進行に関する重要な連絡が行われるため、事前にインストールやアカウントの作成を行い、動作確認を行うこと

Android版: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discord>

iOS版: <https://apps.apple.com/jp/app/discord/id985746746>

PC版: <https://discord.com/>

- 2) 大会進行はDiscordサーバーにて行われるため、サーバーに参加すること

Discordサーバー: <https://discord.gg/V5CDVn4aAB>

Discordサーバー内でのニックネームはプレイヤー名と同名に設定すること

※「エントリー登録情報」「ゲーム内ネーム」「サーバー内ニックネーム」の3つの名前を一致させること。名前が統一されていない場合は大会に参加できない可能性があります。

## 6. 大会進行

### 6.1. 基本事項

- 1) 試合:前半戦と後半戦を1組とした対戦を指す。
- 2) マッチ:2チームのうちトーナメント勝者を決める対戦を指す。
- 3) 予選Day1は1試合制(延長戦あり)である。
  - a) 1試合制の延長戦は第2試合として扱う。
- 4) 予選Day2と決勝戦は2試合制(延長戦あり)である。
  - a) 2試合制の延長戦は第3試合として扱う。
- 5) 使用禁止キャラ:小説家、航空エンジニア、応援団、
- 6) 選手は大会中に全対戦結果のスクリーンショットを保存すること。
- 7) 棄権をする場合には対戦開始時間前にリーダーが大会運営に報告をすること。

### 6.2. カスタムルームの設定

- 1) キャラブロックモード:使用しない  
※Discordにて対戦相手のチームとテキストでキャラBAN&PICKを行う。
- 2) 殿堂入り級モード:使用する  
※BANは対戦に影響の無いキャラクターを指定する。
- 3) エリア選択:使用する
- 4) 観戦者:使用しない  
※決勝戦のカスタムルームの設定は決勝進出チームに別途連絡いたします。

### 6.3. 1試合制・2試合制での勝利チームの判定

- 1) 各試合では下記表に沿ってポイントを獲得し、前半戦・後半戦での合計ポイントの高いチームが当該試合に勝利したとする。同点の場合には引き分けとなる。

		ポイント	
		サバイバー側	ハンター側
サバイバー 脱出人数	0人	0 pt	5 pt
	1人	1 pt	3 pt
	2人	2 pt	2 pt
	3人	3 pt	1 pt
	4人	5 pt	0 pt

- 2) 1試合制では1試合終了後、2試合制では2試合終了後に勝利試合数の多いチームが勝利チームとなる。  
※2試合制の際には、勝敗が決まらなかった場合に両チームの合計獲得ポイントを比較し、ポイントの高い方が勝利チームとなる。また、2試合終了前に勝敗が確定した場合には、その時点で勝利チームが決定され、残りの対戦は実施しない。
- 3) 勝敗が決まらない場合には延長戦により勝敗を決定する。

## 6.4. 延長戦における勝敗判定

- 1) 延長戦は1試合で行われ、獲得ポイントの多いチームが勝利チームとなる。
- 2) 延長戦が引き分けの場合には、ゲーム内の使用時間を比較してマッチの勝利チームを決定する。脱出成功している人数が1人以上の場合には、最後のサバイバーの使用時間を比較し、使用時間の短いチームの勝利となり、脱出成功している人数が0人の場合には、ハンターの使用時間を比較し、使用時間の短いチームの勝利となる。  
※延長戦の使用時間はハンターの戦績画面の時間を参照する。
- 3) 項目2)が同率の場合は、延長戦での両陣営の演繹ポイントの合計値が高いチームをマッチの勝利チームとする。

## 6.5. 出場選手決定・マップBAN&PICK・陣営決定まで

- 1) 第1試合に出場するメンバーを対戦相手に連絡する。
- 2) トーナメント上側のチームリーダーがDiscordでコインフリップを行い、第1試合前半戦のマップ選択権(HOMEチーム)と陣営選択権(AWAYチーム)を決める。
- 3) 試合毎に下記のようにマップ選択権と陣営選択権を入れ替える。ここで、第1試合と第2試合では、前半戦の陣営選択権を持つチームがマップBANの権利を持つ。

マッチ	マップBAN&PICK、陣営選択		
	マップBAN	マップPICK	前半戦の陣営選択
第1試合	AWAYチーム	HOMEチーム	AWAYチーム
第2試合	HOMEチーム	AWAYチーム	HOMEチーム
第3試合	-	HOMEチーム	AWAYチーム

- 4) マップは下記の8マップより選択する。  
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試合内(前半戦・後半戦)で同じマップを使用する。  
※一度選択したマップは同一マッチ内で再度選択することはできない。
- 5) Discord内で各試合の出場選手・マップ・陣営決定を下記の流れで行う。
  1. 試合に出場するメンバーの宣言
  2. コインフリップ(※第1試合のみ)
  3. マップBAN&PICK
  4. 前半戦の陣営宣言
- 6) 陣営の変更はマッチ間で可能であり、マッチ内での陣営変更は不可である。
- 7) マッチ内における出場選手の変更は各陣営で2回までである。  
※一度に2名変更した場合には2回とカウントする。

## 6.6. キャラBAN&PICKから対戦開始まで

各試合でのBAN数は下記の通りである。

第1試合：ハンター0体BAN サバイバー4体BAN

第2試合：ハンター1体BAN サバイバー6体BAN

第3試合：ハンター2体BAN サバイバー8体BAN

※最初にPICKする2体のサバイバーキャラは以降の試合で自チームのBAN扱いとなる。

陣営宣言後の流れは下記手順となる。

- 1) ハンター陣営：サバイバーを2体をBAN
- 2) サバイバー陣営：ハンターをX体をBAN  
※Xは第1試合では0、第2試合では1、第3試合では2となる。
- 3) サバイバー陣営：サバイバー2体をPICK  
※ここで選択したキャラは次の試合から自チームのBAN(PICK不可)扱いとなる。
- 4) ハンター陣営：サバイバー1体をBAN
- 5) サバイバー陣営：サバイバー1体をPICK
- 6) ハンター陣営：サバイバー1体をBAN
- 7) サバイバー陣営：サバイバー1体をPICK
- 8) サバイバー陣営のサバイバー選択を確定  
※ハンター陣営：ハンターのPICKはサバイバー陣営に伝えずにゲームを開始する。
- 9) ハンター陣営：ルーム作成後にエリア選択ON・マップ選択をして相手を招待する。

※第1試合ではハンター側はサバイバー側に使用しないハンターを1体伝え、サバイバー側は第1試合ではそのハンターをBANすること。

(殿堂入り級モードを使用するためゲーム内でハンターのBANが発生するため)

※BAN&PICKはDiscord上で行い、1ステップ最大でも90秒以内になるようにしてください。もし相手チームの宣言が遅い場合には運営にご報告ください。

Turn	ハンター陣営		サバイバー陣営	
	サバイバー BAN	PICK	ハンター BAN	PICK
1	2体			
2			第1試合:0体 第2試合:1体 第3試合:2体	
3				2体 ここで選んだキャラは 以降、BAN扱いとなる
4	1体			
5				1体
6	1体			
7				1体
8		1体 (PICKの宣言は不要)		

## 6.7. 大会当日の流れ

試合開始のアナウンスや大会進行についての詳細情報は大会Discordにて発報される。

- 1) 各チームのリーダーまたはサブリーダーは大会当日にチェックインを行う。  
※チェックインの無いチームは参加辞退として扱われる場合がある。
- 2) トーナメントを確認し、アナウンスに従って所属するテキストチャンネルを確認し、対戦相手のチームと連絡を取り合う。
- 3) Discord内で出場選手宣言する。
- 4) Discord内でトーナメント上側のチームのリーダーがコインフリップを行う。
- 5) Discord内でマップBAN&PICK・陣営決定、キャラBAN&PICKを行う。
- 6) ルームを作成し、招待を行いルーム設定をしたうえで試合を行う。
- 7) マッチの勝利チームが決定するまで試合を行う。
- 8) マッチ終了後にマッチの勝利チームは結果報告を行い、次の対戦準備をする。

詳細な試合開始までの手順はDiscordにて公開いたします。

## 7. 優勝景品

G-Tune P6-I7G60BK-A (JeSU公認PC) 1人:1台

※大会運営が当該大会終了から14日以内に公式Discordサーバーにて連絡を行う。

※リーダーは指定された期間内に大会運営と連絡を取り合わなければならない。

※期間内に連絡が取れない場合、景品の当選権利は無効となる場合がある。

※リーダーから各メンバーへの連絡について大会運営は一切の責任を取らない。

## 8. 対戦の成立

### 8.1. 対戦の有効性

- 1) 対戦に参加している選手が正常にロードを完了し、操作可能となった時点から対戦は原則的に有効となる。  
※正常にロードが完了しなかった選手は大会運営に速やかに報告を行い、その状態のゲーム画面を撮影しDiscord上で大会運営に提出すること。
- 2) 終了した対戦についての問題報告は、対戦終了後2分以内に大会運営に連絡を行うこと。問題報告が対戦終了から2分以上経過していた場合、対戦は両チーム同意として原則的に有効となる。
- 3) 何らかのトラブルにより対戦が開始できない、または途中で終了してしまった場合には大会運営に速やかに報告を行わなければならない。大会運営は報告をもとに、対戦の有効性について判断を行う。報告が無いまま問題発生から5分以上経過していた場合には大会運営が対戦の勝敗について裁定を下す場合がある。

### 8.2. 演繹停止

- 1) 対戦開始後に各チームは1試合で各陣営にて1回のみ、やむを得ない場合に限り演繹停止を行うことができる。
- 2) 演繹停止をした場合には速やかに運営に正当な理由を報告しなければならない。
- 3) 演繹停止の解除は事前に対戦相手に連絡を行い、確認を取ったうえで行う。

※演繹停止の理由や対戦相手への再開の確認について大会運営が正当性を認めない場合に、大会運営は演繹停止を行なったチームに対してペナルティを与える。

### 8.3. 再対戦

- 1) 公平な対戦の続行が不可能となった場合には、選手は再対戦の申告を行うことで、大会運営の判断のもとに再対戦を行うことができる。  
※再対戦を行う場合には大会運営の判断が必要であり、チーム間の判断により再対戦をしてはならない。
- 2) 選手は再対戦の申告を速やかに行わなければならない、大会運営は申告に必要な時間を過ぎてからの申告と判断した場合には再対戦を認めない場合がある。
- 3) 原則、試合終了後の再対戦の申請は受け付けない。
- 4) 大会進行の関係上、大会運営は再対戦の回数に上限をかける場合がある。
- 5) 再対戦ではBAN&PICKの流れ、マップ、キャラ、天賦特質、スポン位置、衣装、等は可能な限り再現しなければならない。再現が不十分であった場合には大会運営は選手に対してペナルティを課す場合がある。
- 6) 安全上許容できないリスク(天災や災害など)や致命的な不具合(ゲーム進行ができない状況など)が発生し対戦への参加が不可能となった選手は、大会運営に可能な限り報告を行わなければならない。大会運営は協議のうえで再対戦を含めた大会進行の判断を行う。

## 9. 証拠の提出

選手は大会運営に何らかの申告を行う場合に、ゲーム画面のスクリーンショットまたは録画データを撮影し証拠として提出しなければならない。証拠が無く対戦相手の同意を得られない申告は無効となる場合がある。また大会運営の判断に対し、選手が正当な理由なく異議を述べて大会進行を妨げた場合に、大会運営は当該選手にペナルティを与える場合がある。

## 10. ペナルティ

- 1) 選手が本規約に違反したと大会運営が判断した場合に、大会運営は当該選手または当該選手が所属するチームに対して以下のペナルティを与えることができる。
  - レベル1: 警告
  - レベル2: 当該対戦内のポイント変更
  - レベル3: 当該大会失格措置
  - レベル4: 本大会への一定期間の参加禁止
  - レベル5: 本大会への今後の参加禁止※違反内容によりペナルティは必ずしもレベル1から順に与えられるとは限らない。
- 2) 大会運営は本規約に対する違反行為の悪質さ、影響の大きさなどを総合的に考慮し上記以外のペナルティを決定し与える権利を有する。
- 3) 大会運営は与えたペナルティについて内容を公表する場合がある。

## 11. 禁止行為

以下に該当する行為、またはそのおそれのある行為を禁止する。

- 1) 本規約にて指定された規則に従わないこと。
- 2) 大会運営に虚偽の申告をすること。または必要な質問に適切に回答しないこと。
- 3) 対戦中における故意の回線切断、クライアントの終了をすること。
- 4) 手抜きプレイや意図的な敗北の働きかけなどをすること。
- 5) 不具合を利用したプレイ、チート行為をすること。
- 6) 対戦相手、第三者との間で対戦内容に関して何らかの約束をすること。
- 7) 試合中に所属チーム、対戦相手、大会運営以外と連絡を取り合うこと。
- 8) 対戦中に出場選手と出場していないメンバーが連絡を取り合うこと。
- 9) エントリー登録をした本人以外がゲームをプレイすること。  
(アカウントを譲渡し大会に参加すること、なりすまし行為)
- 10) SNSにおいて、本大会および本タイトルの信用を失わせるような言動をすること。
- 11) 大会運営の許可なく、一般に公開されていない大会情報を公開すること、また大会運営が管理する連絡手段により特定企業や商品のPR活動をすること。
- 12) あらゆる人物により本大会を用いて賭博をすること。また、第三者を利用してそれに準ずる行為をすること。
- 13) 差別的、憎悪的、わいせつ、身体的に危険な、犯罪的、違法、その他好ましくない行為(不正行為等)に関与又は奨励すること。
- 14) 不道德行為、非紳士的行為をすること。

大会運営は禁止事項に該当する行為に対して、大会運営単独の裁量でペナルティを与える。

## 12. 登録情報内容

選手は登録情報内容を下記の禁止条件に該当しないようにすること。該当する場合には大会運営の判断により失格となる場合がある。

- 1) 法令または公序良俗に反する場合。
- 2) 第三者の権利に保護されており、選手が書面上の許可を得ていない場合。
- 3) 何らかのブランドと類似または一致している場合。
- 4) 本人を除いて現実の人間と類似または一致している場合。
- 5) 商用(例:製品名)または、中傷、軽蔑、攻撃性、卑猥、わいせつ、憎悪扇動、マナー違反などの要素を含む場合。前述の条件を回避するために代替りのスペル、無意味な文字列、間違ったスペルを使用している場合。

上記の他、大会運営により不適切であると判断された場合は、大会運営は上記の禁止条件を変更する権利を有する。

## 13. 一般規定

### 13.1. 免責事項

ゲーム及びゲーム機器等のトラブルや天災等のやむを得ない事情が発生した場合、大会運営は対戦及び本大会を延期・中断する場合がある。

大会運営の責任によらない不可抗力による本大会の延期・中断によって生じた損害や不利益について、大会運営は選手に対して一切の責任を負わない。

また、選手間で生じたトラブル、選手が本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、大会運営は一切の責任を負わない。

## 13.2. 個人情報の取り扱い

個人情報は、株式会社JCGの[プライバシーポリシー](#)に則って取り扱う。

株式会社JCGは、本大会を通じて取得した個人情報を本大会の運営や連絡にのみ利用し、それ以外の目的では利用しない。

株式会社JCGは、本大会においてユーザーから取得する個人情報の一部について、提供項目ならびに利用目的その他必要事項を明示し[JeSUプライバシーポリシー](#)を含めて本人の同意を得た上で、全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2023 KAGOSHIMA 実行委員会への第三者提供を行う。

選手は、エントリー情報を大会運営および大会運営の委託を受けた第三者が作成する動画、ウェブサイト、本大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて使用される可能性があることを了承するものとする。

## 13.3. 秘密情報の保持

選手は以下の項目の情報を除き、大会運営の許可なく大会運営との契約を通じて知り得た秘密情報を公開してはならない。また、本契約の履行以外の目的で使用してはならない。

- 1) 選手が独自に開発した情報
- 2) 取得した時に、既に公知となっていた情報
- 3) 取得した後に、選手の責によらず公知、公用となった情報
- 4) 正当な権利を有する第三者から守秘義務を負うことなく開示された情報

本条の規定は、本大会終了後も有効に存続するものとする。

## 14. 個人配信

- 1) 大会運営は原則、本大会に関する個人配信を禁止しない。
  - 2) 個人配信における対戦映像には5分以上のディレイを入れなければならない
  - 3) 大会運営から通達があった場合には本大会に関係する配信を停止すること
- 大会運営は個人配信によるトラブルに関して一切の責任を負わない。

## 15. お問い合わせ

本大会に関するお問い合わせはヘルプ&サポートまたは、大会Discordサーバーにてお問い合わせください。受付時間は11:00～19:00(平日)となっております。また土日祝にお問い合わせいただいた内容は翌営業日以降にて回答させていただきます。

- 1) ヘルプ&サポート: <https://help.j-cg.com/faq>
  - a) お問い合わせにはJCGアカウントの作成が必要になります
- 2) Discordサーバー: <https://discord.gg/V5CDVn4aAB>

※大会直前のお問い合わせは大会Discordサーバーにてご連絡をお願いいたします。

※本大会と直接関係の無い内容に関しては回答を差し控える場合がございます。

## 16. 大会規約の変更

大会運営は大会規約を変更する権利を有し、大会規約を変更する際にはDiscord等の手段で各選手に通知を行う。変更後の大会規約は前述の告知の時点から発効する。

## 17. 附則

2023年9月11日：本大会ルール第1稿を規定し実施する。

2023年10月4日：本大会ルール第2稿を規定し実施する。

主な変更点

↳6.6の項目において、ハンターPICKを対戦相手に伝えなくて良いとした。