

ExCROSS BLUE LEAGUE 第五人格 部門 ルールブック

1 初めに

本ルールブックは、主催：中部テレコミュニケーション株式会社及びリーグ運営事務局（以下、「事務局」）が主催する「ExCROSS BLUE LEAGUE」の（以下、「本リーグ」という）における必要事項を定めたものとする。事務局は、本リーグの運営・進行に関する一切の裁定権を有する。

2 概要

本リーグで使用するタイトルおよびバージョンは、『Identity V』（以下、本タイトル）の最新バージョンとし、アジアサーバーにて対戦を実施。

3 参加資格

- (1) 本リーグに参加する選手は「本ルールブック第3条 参加資格」の条件を満たさなければならない。
- (2) エントリーは、すべて「ExCROSS BLUE LEAGUE (公式サイト)」より行う。
- (3) 本リーグのエントリー上限は最大 112 チームとする。
※エントリー状況により上限を変更する場合がある。
- (4) 1 チーム 5 名から 7 名でのエントリーを可能とする。
- (5) 本リーグ開始後は、事務局からの要請がある場合を除き、リーグが終了するまでゲーム内の名前を変更してはならない。
- (6) 以下禁止条件に該当する場合、事務局はプレイヤー名、及びチーム名の変更を求めることができ、チーム及び所属選手はこれに従わなければならない。それによる負担は選手自身で負担するものとする。
 - 第三者権利に保護されている場合、また選手が書面上の許可を得ていない場合。
 - 何らかのブランドと類似または一致している場合。
 - 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。
 - 法令または公序良俗に反する場合。
 - 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あらゆるチーム名、プレイヤー名は禁止する。
上述の条件を回避するために代わりのスペル、無意味な文字列、間違ったスペルを使用することも違反である。
- (7) チームメンバーは 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 名でなければならない。
※4 名以下、もしくは 8 名以上のエントリーがあった場合は無効とする。
- (8) チームメンバーは同じ学校に所属している必要はない。
- (9) 1 人の参加者が複数のチームにエントリーすることは禁止とする。

- (10) 同一代表者から複数のエントリーが確認された場合、後に申請されたエントリー登録情報を優先する。
- ※先に申請されたエントリー情報はキャンセルとする。
- (11) 112 チームを超えた場合、参加できるチームは抽選によってランダムに選ばれる。
- (12) 当選チーム確定後に欠場チームが出た場合、再抽選を行う。
- (13) エントリー締め切り後の登録情報の変更は認められない。
- (14) 参加者は、急病等の理由により出場できなくなった場合、速やかに事務局へ連絡しなければならない。その際、事務局が認めた場合のみ補充要員の追加をすることができる。
- (15) 選手の欠場、もしくは失格などによりリーグ進行途中に出場可能なメンバーが5名を下回ってしまった場合は不戦敗となる。また、事務局によりリーグ進行が厳しいと判断された場合は不戦敗となる。
- (16) 日本語で、事務局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、日本語で事務局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。
- (17) 本リーグにおける全ステージに参加できること。
- (18) 本リーグに参加決定した場合には、Discord・Tonamel・メールで連絡できること。
- 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。
- (19) 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密接な関係を有していないこと。

4 禁止事項

(1) 非道徳的な振る舞い

- 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。
- 不道徳行為、非紳士的行為。

(2) 不正プログラムの使用

- 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、処罰の対象とする。
- 本リーグでは、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、ゲーム内で合法的に獲得したアイテムとキャラ以外の使用を禁止する。

- 許諾されていない第三者のソフトウェア又はその他の技術的方法（ボット、Mod、ハッキング及びスクリプト等）を利用して、本タイトルのアプリケーション等に改ざんを加えること。
- 本タイトルを運営するサーバーに、誤作動、バグ、その他の不具合を故意に発生させ得る行為。
- 不正なプログラム、ツール、アプリ、その他名称等の如何を問わず、本タイトルの不正な利用を目的としたプログラム等を開発すること。
また、そのようなプログラム等を他者に提供し、又は、利用させること。
- 本タイトル上のデータの改変（データの改ざんを含む）、修正、翻案、二次的著作物の作成、逆コンパイル、逆アセンブル若しくはリバースエンジニアリング、又はこれらに類する行為。
- 上述の各行為を他者に行わせる、又は、他者に行うように働きかけること。
- 他者が上述の各行為を行う際にこれを補助し、又は、容易にするような行為。
- エミュレーターを使用して、リーグ参加を行うこと。

(3) リーグ進行の妨害

- 試合中の故意の回線切断、クライアント終了をすること。
- 事務局の指示、要請に従わないこと。また、本リーグの運営を意図的に妨害すること。
- 事務局の質問に適切に回答しないこと。また、事務局に虚偽の申告をすること。

(4) 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。

(5) 八百長行為

- 消極的なプレイや意図的な敗北の働きかけなどを行うこと。
- 対戦相手、他の選手、第三者との間で、試合内容に関して何らかの取引をすること。

(6) SNS において、本リーグおよび本タイトルの信用を失わせるような言動を行うこと。

(7) その他

- 事務局の許可なく、一般に公開されていない大会情報を公開すること。
- 事務局の許可なく、事務局が管理する連絡手段を用いて
- 特定企業や商品の PR 活動を行うこと。
- あらゆる人物による本リーグを用いた賭博行為を行うこと。
- 第三者を利用して上記項目及びそれに準ずる行為を行うこと。
- 「スタックから抜け出す」「正義の鉄槌」「共感覚モード」の使用
使用が判明した場合、当該チームはその試合において
最大点数差(0:5)での敗北となる。

5 ペナルティ

- (1) 選手が本リーグ規約に違反したと事務局が判断した場合には、事務局は選手に対して以下に定める罰則を与える。
 - レベル 1：当該選手およびチームに対する警告
 - レベル 2：当該選手が所属する選手のゲームの敗北
 - レベル 3：当該選手が所属するチームのマッチの敗北
 - レベル 4：今後の本リーグへの 1 年間の出場禁止処分
 - レベル 5：今後の本リーグへの 3 年間の出場禁止処分
 - レベル 6：今後の本リーグへの永久的な出場禁止処分
- (2) 事務局は悪質さ、影響の大きさなどを総合的に考慮し罰則を決定する権利を有する。
- (3) 責任の所在が明確でない事案が発生し、選手から申告が無く事務局が進行に支障をきたすと判断した場合、両チームに同等のペナルティを課す場合がある。
- (4) 事務局は与えた罰則について公式ウェブサイト上などで当該内容を公表する場合がある。

6 裁定権

- (1) 事務局は本ルールブックに従って、本リーグを進行するほか、本ルールブックに定められていない内容が発生した場合や本ルールブック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。
- (2) 本リーグ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事務局は、その内容に応じて警告ならびにペナルティを課す権利を有し、ペナルティの内容は事務局の判断によるものとする。
- (3) 事務局の下した裁定を不服とする場合、1 試合に 1 度だけその裁定に対して選手は異議申し立てする権利を有する。
- (4) 事務局はその異議申し立てを受理した後、【運営責任者】が再度裁定を行い、それを最終裁定として提示する。
- (5) リーグ参加者及び参加チームは、事務局の最終裁定について異議を述べないものとする。

7 リーグスケジュール

(1) エントリー

エントリー受付：2025 年 8 月 7 日(木) ～ 10 月 19 日(日) 23:59 まで

(2) リーグスケジュール

1st ステージ (オンライン) : 2025 年 10 月 25 日 (土) ~10 月 31 日(金)※1

平日の場合: 19:00~ランクマッチ終了後 30 分以内に試合開始

土日の場合: 15:30~夜のランクマッチ終了後 30 分以内に試合開始

1st ステージ予備日(オンライン) : 2025 年 11 月 2 日 (日) ※2

15:30~夜のランクマッチ終了後 30 分以内に試合開始

2nd ステージ Day1(オンライン): 2025 年 11 月 14 日 (金) 19:00 試合開始 ※4

2nd ステージ Day2(オンライン): 2025 年 11 月 15 日 (土) 15:30 試合開始 ※4

3rd ステージ(ハイブリッド※3) : 2025 年 11 月 22 日 (土) 14:00 試合開始

Final ステージ(オフライン) : 2025 年 12 月 14 日 (日) 13:00 試合開始

※1 参加チームは対戦日時希望を第 1~5 希望(1 時間単位)で報告し、その後事務局より指定された日程にて試合を行うものとする。

※2 定められた期間での調整が困難な場合、予備日にて対戦を行うものとする。

※3 ハイブリッド: オンライン、オフライン(任意)混同での開催方式

※4 2nd ステージ進出チームは、1st ステージ終了後に参加希望日を事務局に報告し、その後事務局より指定された日程(14 日、15 日のいずれか)にて試合を行うものとする。

(3) リーグ当選通知連絡

2025 年 10 月 20 日(月)19 時

※当選通知の時間に変更となる場合がある。

(4) 1st ステージ対戦日時報告

各チームリーダーは 2025 年 10 月 23 日(木)19 時までに、1st ステージ対戦日時希望を第 1~5 希望(1 時間単位)まで提出しなければならない。

※報告方法は事務局より送付された当選通知メール内に記載の Forms より提出

(5) 1st ステージ対戦日時通知

2025 年 10 月 24 日(金)19 時

※事務局より大会 Discord にて各チームの 1st ステージ対戦日時を通知

※当選通知の時間に変更となる場合がある。

※必ずしも希望した日時での試合とは限らない。

(6) 2nd ステージ進出チーム発表

2025 年 11 月 3 日(月)19 時

※事務局より大会 Discord にて発表

※発表の時間に変更となる場合がある。

(7) 2nd ステージ対戦日時報告

2nd ステージ進出の各チームリーダーは 2025 年 11 月 7 日(金)19 時まで、
2nd ステージ対戦日時希望を提出しなければならない。

※報告方法は 2nd ステージ進出チームリーダーへ 2025 年 11 月 3 日(月)19 時まで
に事務局より大会 Discord にて案内

※事務局からの案内に記載の Forms より提出

(8) 2nd ステージ対戦日時通知

2025 年 11 月 10 日(月)19 時

※事務局より大会 Discord にて各チームの 2nd ステージ対戦日時を通知

※当選通知の時間に変更となる場合がある。

※必ずしも希望した日時での試合とは限らない。

※チーム数に応じて勝率変動する場合がある。

(9) 1st ステージ対戦日時変更

各チームで試合日程が確定後(事務局へ日程報告後)に日程を変更する場合は、双方
同意が取れた場合にのみ変更可とする。

※変更後の試合日程は確定次第速やかに事務局へ報告しなければならない。

(10) リーグ進行は Discord・Tonamel を用いて行われる。

(11) Discord・Tonamel ではリーグ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

(12) 選手は事務局から通知されたリーグ Discord サーバーに接続を行うこと

Discord サーバーのニックネームは登録選手名と同名に設定すること

(Discord 公式ホームページ) 事務局が指定した期日を守ることができなかった
チームは失格扱いとする。

8 リーグ進行

(1) エントリー締め切り後、事務局にてチームのグループ分けを行い、
リーグ戦を実施。このリーグ戦を 1st ステージと呼ぶ。

(2) 1st ステージは事務局にて各チームを最大 32 グループに分け、リーグ戦を実施。
各リーグ上位 2 チーム(64 チーム)が 2nd ステージへ進出。

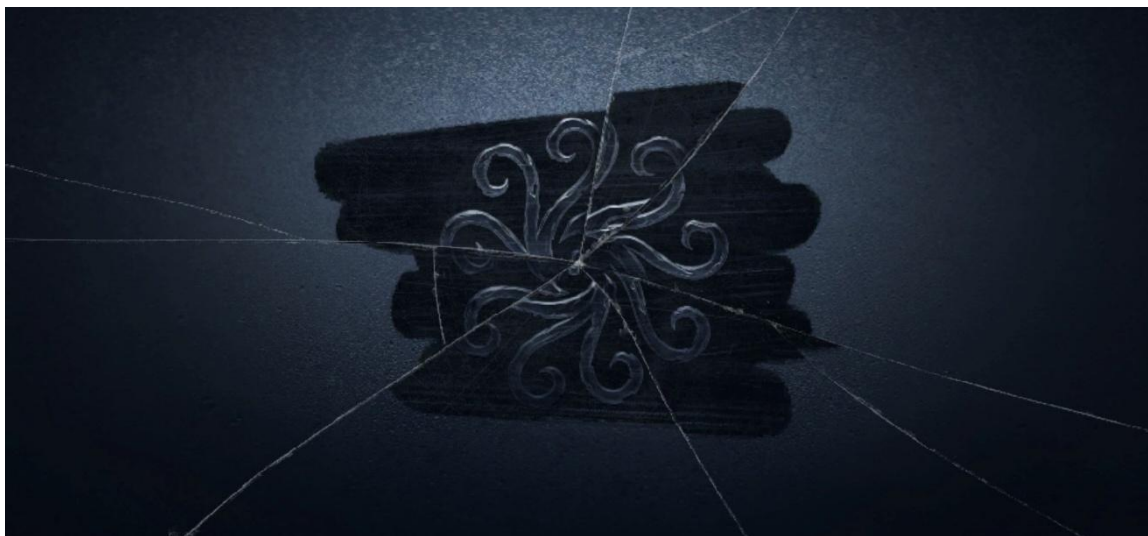
(3) 2nd ステージは事務局にて各チームを最大 16 グループに分けリーグ戦を実施。

(4) 2nd ステージ各リーグ上位 1 チーム(16 チーム)が 3rd ステージへ進出。

- (5) 3rd ステージはダブルエリミネーショントーナメントにて実施
WINNERS 2 チーム / LOSERS 1 チームの計 3 チームが Final ステージへ進出。
- (6) Final ステージは 3rd ステージのダブルエリミネーショントーナメントを
続した形で実施。
会場：コミュファ eSports Stadium NAGOYA
- (7) 1st ステージは各試合 BO1、2nd ステージから Final ステージは
各試合 BO3 で行う。
- (8) 各ステージに進む際に、上位チームから失格となったチームが発生した場合、
順位の繰り上げを行う。
リーグ内で上位同率が発生した場合、以下の順をもとにランキング付けを行う。
- 勝利数
 - 直接対戦結果
 - 勝敗差
 - 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
- (9) 2nd ステージに参加する選手は進出時に学生証の提出を行わなければならない。
また、学生証の提出が困難な場合、在学中である証明のできる
身分証明書（在学証明書 等）を提出すること。
- (10) 条件を満たさない選手が在籍していた場合は該当チームを原則失格とし、順位
の繰り上げを行う。

9 試合形式

- (1) 試合に関しては、それぞれ以下のルールを設ける。 また、本形式に関わる
用語を以下の通りに定義する。
- 『1 ゲームとは』 4 vs 1 で行われる 1 回分の対戦を 1 ゲームと定義する。
なお、ミューズの紋章(下記画像)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 試合と定義する。
 - 『1 回戦とは』 3 試合(延長戦の場合は 4 試合)を 1 回戦と定義する。
- (2) 試合の進行には『Tonamel』を使用する。
- (3) 禁止されるキャラクターについて
- 試合モードに準ずる。
- (4) 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。
- (5) 試合結果の報告には「過去戦績」の概要及びデータのスクリーンショットの提出が必要となる。
- (6) マップと陣営選択について

6-1 マップ

（※各試合の前半戦と後半戦は同じマップで行われる）

ステージ：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

6-2 交代

参加チームは事前に提出したスターティングメンバーで出場する必要がある。

※1 試合終了毎に選手交代をすることがでる。BO3 の場合、
ハンター 2 名分およびサバイバー 2 名分の交代が可能

6-3 選択の順番

- 各対戦が行われる前に、両チームが Tonamel でサイコロ機能を使い、Home チームと Away チームを決定。サイコロの出目が大きいほうは Home チームになり、両チームが同じ数字なら再ダイスロールが行われる。
- 2 試合目以降のサイド（先攻 / 後攻）選択については、前試合の敗北チームが選択することができる。（Final stage のみ）

(7) 第1試合

Away チームが2 マップ BAN

Home チームがマップ選択

(8) 第2試合

Home チームが1 マップ BAN

Away チームがマップ選択

(9) 第3試合

Away チームが1 マップ BAN

Home チームがマップ選択

10 ゲーム内設定

10-1 1st ステージ

モード：試合モード

ルール設定：【キャラブロック】数を設定 ハンター1 サバイバー4

：オーナーブロック オフ

エリア選択：オン

10-2 2nd-Final ステージ

モード：試合モード

ルール設定：【キャラブロック】数を設定

1 試合目：ハンター0 サバイバー4

2 試合目：ハンター1 サバイバー4

3 試合目：ハンター2 サバイバー4

延長戦：ハンター2 サバイバー4

：オーナーブロック オン

※各試合で最初に選択された3名のサバイバーと1名のハンターは、以降の試合で使用不可となる

エリア選択：オン

11 キャラクターBAN&PICKの流れ(BO3)

(11)ハンター陣営の選手がサバイバー2名をブロック

(12)サバイバー陣営の選手がハンターを0/1/2/2名ブロック

(13)サバイバー陣営の選手がサバイバー2名を選択

(14)ハンター陣営の選手がサバイバー1名をブロック

(15)サバイバー陣営の選手がサバイバー1名を選択

- (16)ハンター陣営の選手がサバイバー1名をブロック
- (17)サバイバー陣営の選手がサバイバー1名を選択
- (18)ハンター陣営の選手がハンターを1名選択

12 試合のポイントについて

1.2 各試合の前後半における、脱出状況ごとのポイントは以下の通り

- (1) サバイバーが脱出できた人数
 - 0人 = 0p
 - 1人 = 1p
 - 2人 = 2p
 - 3人 = 3p
 - 4人 = 5p
- (2) ハンターがサバイバーを脱落させた人数
 - 4人 = 5p
 - 3人 = 3p
 - 2人 = 2p
 - 1人 = 1p
 - 0人 = 0p

※試合終了後、Tonamelのチャット欄に「過去戦績」の概要及びデータのスクリーンショットを提出するものとする。

13 オンライン大会の演繹停止

オンライン大会の試合中、各陣営は試合ごとに1回「演繹を中断する」を使用することができる。

演繹中断を行った場合、速やかにその理由を事務局および相手チームに報告する義務を負うものとする。また、再開に際しては、相手チームの承諾を得る必要がある。

手順は下記の通りとなる。

- (1) 停止側から停止する理由を説明
- (2) 停止側準備完了後、相手チームと再開の準備を確認
- (3) 相手チームは「準備完了」と返信
- (4) 事務局から再開する時間を指定

演繹中断の時間は最大5分とする。

5分を超過した場合は、事務局の判断により再開の可否を決定するものとする。

14 再試合

- (1) 公平な試合が不可能となった場合には、選手は再試合の申告を行うことで、事務局の判断のもとに再試合を行うことができる
- (2) 再試合を行う場合には事務局の判断が必要であり、チーム間の判断により再試合をしてはならない
- (3) 選手は再試合の申告を速やかに行わなければならない、所定の時間を過ぎてからの申告には再試合を認めない
- (4) 原則、試合終了後の再試合の申請は受け付けない
- (5) 再試合では BAN&PICK、マップ、キャラ、天賦特質、スポン位置、衣装、等は同一でなければならない
- (6) 差異が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
- (7) 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
- (8) 選手同士が正常に試合を開始し、操作が可能となった段階(ミューズの紋章が割れた画面)で試合は有効とする。
- (9) 試合開始後に通信の切断や端末の動作不良などの理由により試合の続行ができなくなった場合でも、試合の停止、再試合は行わない。
- (10) 当該選手自身で試合への復帰を試みることを。
- (11) 試合の続行が可能な選手は可能な限り試合を続行しなければならない。
- (12) 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）が発生し試合の開始、続行が不可能となった選手がいる場合、当該選手またはチームは可能な限り事務局に速やかに報告を行わなければならない。報告を受けた場合、事務局は協議のうえで再試合についての判断を行う。再試合時にはその際 BAN&PICK の内容、湧き場所の変更はできない

15 異議申し立て

- (1) 事務局へ異議申し立てを行う場合はゲーム画面を撮影し証拠として当該試合終了後 15 分以内に提出しなければならない。
- (2) 証拠が無い状態かつ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。
- (3) 事務局の判断に対し、選手が正当な理由なく異議を述べ大会進行を妨げた場合には、事務局は当該選手にペナルティを科す場合がある。

16 デバイス・アカウント

- (1) ご自身のゲームアカウントを使用すること。
- (2) 譲渡、貸与されたアカウントの使用を禁止する。
- (3) 出場選手並びに選手が、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。←スポンサーへのリスク管理
- (4) 試合中のボイスチャットの利用は可能とする。
※事務局は選手用のボイスチャットツールの準備を行わないため、各チームで準備すること。
- (5) 選手は用意する端末、インターネット環境に対して責任を負うこと。

17 配信

公式配信

- (1) 本リーグでは、カスタムマッチ内の「探偵観戦」を使用し観戦・配信を行う。
- (2) 全ての選手は、大会で行われる試合の全ての内容が、ストリーミング放送及び、報道並びに情報メディアにおける商業的利用に同意したものとする。
- (3) 大会参加者に対してインタビューが行われる場合がある。全てのチームはこれに応じなければならない。

個人配信

- (1) 本リーグの試合映像を撮影、配信する際には5分ディレイをかけたうえで、
「Identity V 第五人格 二次創作ガイドライン」を遵守すること。

18 本ルールブックの変更

- (1) 事務局は本ルールブックを変更する権利を有する。
- (2) 事務局は本ルールブックを変更する際には各チームに通知を行い、公式ウェブサイト・Discord 等の手段で告知する。
- (3) 変更後の本ルールブックは前項の告知の時点から発効する。

19 個人情報等の取扱い

本リーグに関する個人情報等については、以下の通りに定めるものとし、運営事務局はこれを遵守する。

- (1) 事務局は、本リーグで取得した個人情報を、本ルールブック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) 本リーグは、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。
- (4) 主催者は、個人情報等保護方針を変更することができる。
- (5) エントリーに際して、提供された個人情報は、本リーグの運営や本リーグに関連する広報等の範囲で利用することができる。
- (6) 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。

20 免責事項

本リーグに関しての免責事項は以下の通りに定める。

- (1) 本リーグ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リーグ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。
- (2) 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。
- (3) 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、あるいは本リーグ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。
- (4) 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。

21 お問い合わせ

本リーグに関するお問い合わせ：555-EBL@nt.ctc.co.jp

対応時間：10:00～17:00（月～金（祝日除く））

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。

お問い合わせのご返信は、お問い合わせの内容により前後する可能性がございます。また、お問い合わせ状況により返信にお時間を要す場合があることをご了承ください。

ご意見・ご要望や「本 WEB サイト・本リーグ」と関係のない内容などに関しては、回答を差し控えさせていただきます。

改訂番号	改訂日	改訂者	改訂内容	備考
Ver.1.0	2025/07/10	大会運営事務局	初版作成	
Ver.2.0	2025/09/12	大会運営事務局	4 ゲーム内設定 選択可能マップの修正 ・BAN 数の修正 6 マップと陣営選択について 交代ルールの修正 ・選択マップの追加、修正	
Ver.3.0	2025/09/24	大会運営事務局	2.1 大会スケジュール エントリー受付、1st ステージの 期間及び試合進行の変更 2.3 (4)1st ステージの説明を修正 (15) 2nd ステージの説明を修正 (11)1st ステージの同率勝利条件 変更	
Ver.4.0	2025/10/9	大会運営事務局	・1st ステージの大会日程調整に おいて、参加者同士での日程調 整から、参加者からの希望を提出 してもらった上で事務局にて決 定に変更 ・2nd ステージ日程の変更及び 各日程の開催時間の表記 ・ルールブックの定性を行うと 共にカテゴリを簡略化 ・BO3 におけるキャラブロック 数の調整 ・MAPBAN システムの採用 ・リーグ戦において上位同率が 発生した場合のランキング付の 調整	

監修

京都杯運営事務局代表 DRAGON

Kiriyuki Entertainment 代表 キリユキ