



LjL 2019
スカウティング・グラウンズ
公式ルール

序文及び目的

このリーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ（以下「LJL」といいます。）が運営するLJL2019スカウティング・グラウンズ（以下「**本イベント**」）といひます）公式ルール（以下「**本ルール**」）といひます。）は本イベント参加資格を持つ各プレイヤーに適用されます。

本ルールは、League of Legends（以下「LoL」といひます。）の本イベントでの競技バランスとシステムの整合性を保つために、合同会社ライアットゲームズ（以下「**ライアット**」）といひます。）及びその業務委託先（以下、ライアット及びその業務委託先を総称して「**運営チーム**」）といひます。）によって制定されています。標準化されたルールである本ルールの制定は、チーム、プレイヤー、ゼネラルマネージャーなど、本イベント参加者およびLoLのプロリーグの当事者全員の利益になるものです。

1. 参加資格

本イベントに参加するプレイヤーは、以下の全ての条件を満たしている必要があります。

1.1. 本人確認書類の提出

プレイヤーは選考通知を受け取った際、顔写真と共に本人と確認できる書類を提出する必要があります。本人確認書類には、下記の情報が含まれている必要があります。

- i. 顔写真
- ii. 名前（本名／フリガナ）
- iii. 生年月日
- iv. 現住所

1.2. 年齢

17回目の誕生日を迎えていない、即ち満17歳になっていないプレイヤーには、本イベントに関連した対戦に参加する資格があるとは見なされません。またプレイヤーが未成年の場合、本イベントへの親権者の同意書が別途必要となります。

1.3. ソロキューランク制限

本イベントに参加する全てのプレイヤーは、本イベント開催期間中、運営チームの指定するランクを達成・維持していなければなりません。

1.4. LJLプロチーム、またはそれに関連する組織に所属していないこと

プレイヤーは、本イベント開始時あるいは期間中のあらゆる時点においてLJL参加チームまたはそれに関係する組織に所属してはなりません。疑義を避けるために、ここでいうLJLプロチームとは現在行われているLJLシリーズに参加しているチームをのみ指し、過去にLJLまたはLJLCSIに出場したチームは含まれないものとします。

1.5. ライアットの従業員及び運営チームではないこと

プレイヤーは、本イベント開始時あるいは期間中のあらゆる時点において、ライアットその他の運営チームを構成する個人や法人、又はこれらの関係会社の従業員であってはなりません。「**関係会社**」とは、対象となる会社や個人を単独あるいは他と共同で保有もしくはコントロールし、又はこれに単独あるいは他と共同で保有もしくはコントロールされている個人や法人を指すものとします。「**コントロール**」とは、法人等の取締役、役員、管理者や理事等の選任、指名又は承認等その手段を問わず、直接又は間接に、法人の方針や管理について決定する権限を指すものとします。

2. 参加に関するルール

2.1. スポンサー宣伝行為の禁止

本イベントに参加するプレイヤーは、本イベントを通じての運営チームの許可なく一切の試合内容について自身が利益を受けるまたは所属するスポンサーの

宣伝をする行為を禁止します。疑義を避けるために、ここでいうスポンサーとはプレイヤー個人が、金銭、物資提供を受けている場合の企業団体、もしくは法人に限らず所属するチーム、団体を指します。

- 2.2. 配信行為の禁止
本イベントに参加するプレイヤーは、運営チームの許可なく試合内容を利用する一切の行為（配信・動画作成）を行うことを禁止します。
- 2.3. チームの指定
各プレイヤーは本イベント中、運営チームの指定したチームに各週で配属されます。運営チームが緊急と判断した場合を除き、指定されたチーム以外での本イベントへの参加は認められません。
- 2.4. 棄権意志の表明
各プレイヤーは本イベント中、各試合開始の72時間前までに本イベント参加の棄権意志を運営に伝えることができます。棄権された場合、いかなる理由を持っても開催中の再登録はできないものとします。
- 2.5. 選手交代
本イベント中、各チームのチームメンバーの変更は受け付けられません。緊急の場合、運営チームはチームへの交代選手を指定できるものとします。緊急かどうかの判断は、運営チームの裁量によって行われます。
- 2.6. リザーバー（控え枠）の昇格
本イベント中、何らかの理由で欠員が出た場合、運営チームはリザーバー登録されたプレイヤーを選手登録することができます。一度、選手登録されたプレイヤーは、運営チームが緊急と判断した場合を除き、その後の本イベントへの継続的な参加を認められるものとします。
- 2.7. 参加権の剥奪
各プレイヤーは、試合開始前の運営チームの指定する時間の点呼に応じる必要があります。点呼に応じなかった場合、また運営チームが試合に参加できないと判断した場合、棄権とみなし以降の本イベントへの一切の登録を行えなくなります。

3. オフライン大会：プレイヤーの機材

- 3.1. 運営チームがオフライン大会にて提供する物品
運営チームは、オフライン時の試合において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、プレイヤーが専用で使用できるものとして、プレイヤーに提供します。
 - i. PCとモニター
 - ii. 携帯カイロ
 - iii. ヘッドセット、イヤホン及びマイク等
 - iv. テーブルとイス

なお、運営チームが提供する全ての機材は運営チームの単独かつ絶対の裁量により選択されます。

- 3.2. プレイヤーが所有する機材
プレイヤーは、自身が所有する以下の機材を試合エリアに持ち込み、これらの機材をLJL公式試合で使用することができます。

- i. PCのキーボード
- ii. PCのマウス
- iii. マウスパッド

試合エリアでは、運営チームが提供したものではないヘッドセット、イヤホン及びマイクをプレイヤーが持ち込み、使用、又は着用することを一切禁止します。

運営チームは独自の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効果や効率などに関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保有します。

ライアットやLoLと競合する企業又はブランドの名称、著作権物あるいはロゴの意匠、あるいは掲示、プレイヤー又はチームが所有するハードウェアや機材は試合エリアに持ち込むことを一切禁止します。

- 3.3. 機材の交換
運営チームが機材又は技術的問題に懸念を持った場合はいつでも、運営チームは大会運営による状況確認を要請することができます。運営チームは問題を解析し、必要に応じて解決します。技術者は自己の裁量により、運営チームの任意の機材に交換を指示するよう要請することができます。あらゆる機材の交換に関する決定は全て、運営チームの独自の裁量により行われます。プレイヤーが私物である機材への交換を希望する場合、プレイヤーは運営チームに事前承認されている機材を使用する必要があり、それ以外の場合は運営チームから交換機材が提供されます。

- 3.4. プレイヤーの服装
プレイヤーは本イベント参加中、常に公序良俗に則った服装をする必要があります。

- 3.5. ソフトウェアとその使用
プレイヤーは自前のソフトウェアをインストールすることは一切禁止され、運営チームが提供したソフトウェアだけを使用する必要があります。運営が提供する全てのコンピューターも、この規制の対象として含まれます。プレイヤーがコンピューターにソフトウェアをインストールすることを希望する場合、事前に運営チームの許可を得る必要があります。

- 3.5.1. SNSとコミュニケーション
運営チームの提供するコンピューターでSNSやコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿を行うことを禁止します。これにはFacebook、Twitter、オンラインフォーラム・掲示板、メールを含み、かつこれらに限定されません。

- 3.5.2. 必須ではない機材
いかなる理由であれ、運営チームのコンピューターに必須でない機材、例えば携帯電話、フラッシュドライブ、MP3プレイヤーなどを接続することを禁止します。

3.6. アカウント
プレイヤーは、アカウントを運営チームから提供されます。このアカウントを希望通りに設定することは、プレイヤー自身の責任です。アカウントのサモナーネームは、運営チームに承認されたプレイヤーの公式ハンドル名に設定されます。

3.7. オーディオ・コントロール
プレイヤーは、運営チームが指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要があります。運営チームは、音量が低過ぎると判断した場合、プレイヤーに音量を調節するよう要請する権利を保有します。

ヘッドフォンはプレイヤーの耳に直接的に装着され、ゲームが行われている間その状態を保たれる必要があります。いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げたり、帽子、スカーフその他の衣装を含む何らかの物体をヘッドフォンと耳の間に挟んだりすることは許可されません。

3.8. 機材への細工
対戦が始まった後は、プレイヤーは他のチームメイトが所有する、又は提供された機材に触れたり、操作したりすることは許されません。使用する機材に関して支援が必要となったプレイヤーは、運営チームに支援を求めてください。

4. オンライン大会：プレイヤーの機材

4.1. オンライン大会にて使用する機材
オンラインにて使用する機材は全て各プレイヤー、個人にて準備をするものとします。

4.2. 機材の交換
時を問わず、機材又は技術的問題に懸念を持った場合、プレイヤーは状況確認を要請する事ができます。

4.3. ソフトウェアとその使用
プレイヤーは自前のソフトウェアを運営チームの許可なく使用する事を一切禁止し、運営チームが許可したソフトウェアだけを使用する必要があります。

4.3.1. SNSとコミュニケーション
本イベント試合中、SNSやコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿を行ったりする事を禁止します。これにはFacebook、Twitter、オンラインフォーラム・掲示板、メールを含み、かつこれらに限定されません。

4.4. オーディオコントロール
プレイヤーは、運営チームが指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要があります。運営チームは、音量が低過ぎると判断した場合、プレイヤーに音量を調節するよう要請する権利を保有します。

4.5. 機材への細工
対戦が始まった後は、プレイヤーは他のチームメイトの機材に触れたり、操作したりすることは許されません。これらの行動は緊急の際は適用されません。

5. スカウティング・グラウンズの構造

5.1. 用語の定義

- 5.1.1. ゲーム
サモナーズリフトのマップで、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝利するまでプレイされる、競技の過程をいいます。
 - (a) 最終目標の完了（ネクサスの破壊）
 - (b) チームの棄権、または
 - (c) 運営チームの判定によるゲームの勝利（本ルール第7.5条参照）
- 5.1.2. 対戦
いずれかのチームが、総ゲームの過半数を勝利するまでプレイされる、一連のゲームのことをいいます（例：3戦中2勝する（以下「Bo3」といいます）、5戦中3勝する（以下「Bo5」といいます）等）。

5.2. スケジュール

- LJL 2019 JP スカウティング・グラウンズ (2019年)
- 5.2.1. 第一回予選 (3月3日～3月31日)
- 5.2.2. 第一回最終選考会 (4月19日)

5.3. 本イベントの詳細

- 5.3.1. 予選
運営チームの指定した8チームで行われ、各チームは毎週1マッチ（BO1）をプレイします。

各予選試合のゲーム結果はLJL公式ウェブページに掲載されます。
- 5.3.2. 最終選考会
予選終了後、運営チームに指定されたプレイヤーはオフラインで行われる最終選考会へと進出します。最終選考会では、運営チームによって指定されたチームによって事前に定められたマッチ形式で試合を行います。

6. 試合の処理

- 6.1. 試合方式
指定された会場で試合を行う場合、当該会場外からの試合参加は認められません。但し、主催者判断により当該会場外からの試合参加を認めた場合は上記にあたりません。
- 6.2. スケジュールの変更
運営チームは、独自の裁量により、所定の日付における試合のスケジュールを変更する場合があります。運営チームはスケジュールを変更する場合、可能な限り早期に全チームに通知を行うものとします。

- 6.3. 現場への到着
本イベントに参加するプレイヤーは、運営チームが指定する時間までに現場に到着していなければなりません。
- 6.4. 審判の役割
- 6.4.1. 責務
審判は運営チームが務め、試合の開始前、開催中及び終了直後に発生する試合に関するすべての問題、質問及びあらゆる状況に対応します。監督内容は以下を含み、かつそれに限定されないものとします。
- i. 試合開始前のチーム編成の確認
 - ii. プレイヤーが利用する周辺機器、試合エリアの確認、及び監視
 - iii. 試合開始のアナウンス
 - iv. プレイ中の中断及び再開の指示
 - v. 試合中の違反の取り締まり、及びペナルティの適用
 - vi. 試合終了及び結果の確認と断定
- 6.4.2. 審判態度
試合の一部始終に渡り、審判はプロ意識を以って自らを律し、公平な判断を下さなければならないものとします。任意の選手、チーム、マネージャー、コーチ、チームオーナー又はその他の個人に対し、あらゆる感情的な判断又は偏見を持つことは一切認められません。
- 6.4.3. 最終決定
審判による誤審がある場合、判定結果が覆る場合があります。
- 運営チームは独自の裁量により、試合中又は試合終了後に、公正な判断が下されたかを判断します。正しい手順に基づいた判定が下されなかったと判断された場合、運営チームは審判内容を無効とする権利を有します。運営チームは、いかなる場合においても、あらゆる事項に最終決定を下すことができるものとします。
- 6.4.4. ギャンブル及び賭博の禁止
本ルール第8条に示す通り、LoLにおけるギャンブル及び賭博に関する制限を定めた規則は、限定されることなく審判に対して適用されるものとします。
- 6.5. 競技用パッチ&サーバー
2019年シーズンのサーバーは、十分なテスト期間を設けた後にライブサービスで利用可能な最新パッチでリリースされます。競技用パッチは、運営チームの裁量により変更されます。ライブサーバーにおいて1週間以上利用できる状態になかったチャンピオンは、自動的に使用から除外されます。変更が加えられたチャンピオンの利用については、運営チームの裁量に委ねられます。
- 例: 2019年2月1日にリリースされたチャンピオンAは、2019年2月8日以降に開催されるすべてのLPLの試合で使用可能となります。

6.6. 試合前の設定

6.6.1. 対戦前の設定時間

運営チームはプレイヤー及びチームに対し、スケジュールの一部として、予定された設定時間を通知します。運営チームは随時スケジュールを変更する場合があります。設定内容には以下のものが含まれません。

- i. 全ての機器の動作確認と了承
- ii. 接続及び周辺機器の調整
- iii. 適切な音声チャットシステム機能の確保
- iv. ルーンの設定
- v. ゲーム内設定の調整
- vi. ゲーム内でのウォーミングアップ

6.6.2. ロビー指定

プレイヤーはトップ、ジャングル、ミッド、ADC、サポートの順にロビーに入らなければいけません。

6.6.3. 機器の技術的問題

設定中の任意の時点でプレイヤーの使用する機器に問題が見つかった場合、プレイヤーは直ちに運営チームにその旨を報告しなければなりません。

6.6.4. テクニカルサポート

運営チームはプレイヤーが設定を滞りなく実施できるよう支援し、試合前の設定時間中に発生したあらゆる問題を解決するために対応します。

6.6.5. 対戦開始のタイムライン

プレイヤーが定められた設定時間内に問題を解決し、試合が予定通りの時刻から開始されることが期待されます。運営チームの裁量により設定関連の問題に起因する遅延が認められる場合があります。

6.6.6. 試合開始前の設定完了確認

運営チームは、対戦開始時刻の5分以上前に各プレイヤーの設定が完了していることを確認します。

6.6.7. プレイヤーの開戦待機

10人のプレイヤー全員の設定が完了したことが確認された後は、プレイヤーはウォームアップゲームを行うことはできません。

6.6.8. ゲームロビーの作成

運営チームは公式のゲームロビーの作成手段を決定します。プレイヤーは、運営チームの指示に従い、テストが完了次第、トップ、ジャングル、ミッド、ADC、サポートの順にロビーに入らなければいけません。

6.7. ゲームの設定

6.7.1. ピック・バンの開始手順

10名のプレイヤー全員が公式のゲームロビーに入場次第、運営チーム

は両チームに対し、後述のピック・バンの段階に入る準備ができていることを確認します。両チームの準備が整っていることを確認次第、運営チームはルームオーナーにゲーム開始を指示します。

6.7.2. ゲーム設定

- i. **マップ:** サモナーズ・リフト
- ii. **チーム人数:** 5人
- iii. **観戦許可:** ロビーのみ
- iv. **ゲームタイプ:** トーナメントドラフト
- v. **地域:** 運営が提供する競技用サーバーもしくはJP1

6.8. ピック・バンフェイズ&陣営の選択

6.8.1. トーナメントドラフト

運営チームはトーナメントドラフト又はマニュアルドラフト（例: ゲーム内機能を使用せずチャットを介して実施するドラフト）のいずれかを選択できるものとします。マニュアルドラフトの場合プレイヤーは自分のチームが選択したチャンピオンをプレイ可能となりますが、運営チームの確認が必要となります。

6.8.2. ゲームプレイ要素の制限

チャンピオン、スキン、サモナーズペルその他の任意のアイテムは、既知のバグ又はその他の理由により、運営チームの裁量で制限される場合があります。この制限は、試合前又は試合中に逐次追加できるものとします。

6.8.3. 陣営の選択

陣営選択権は運営チームの裁量によって都度指定されるものとします。

6.8.4. ドラフトモード

以下に示す通りとなります。
ブルーチームA / レッドチーム=B
バンフェーズ1: ABABAB
ピックフェーズ1: ABBAAB
バンフェーズ2: BABA
ピックフェーズ2: BAAB

6.8.5. 誤選択

ピック又はバン対象のチャンピオンを誤って選択したチームは、相手チームが次の選択内容をロックする前に運営チームに誤選択があった旨を報告しなければなりません。報告が行われた場合には、適切なチャンピオンを選択できるよう、選択誤りを修正した時点に遡って手順が再開されます。当該チームが誤りを運営チームに報告する前に次の選択がロックされた場合、誤った選択内容を取り消すことはできなくなります。

6.8.6. チャンピオンのトレード

チームはトレードフェイズの終了20秒前までに全てのチャンピオンのトレードを完了させる必要があります。この規則に違反した場合には

将来のゲームにおいてペナルティの対象となります。

- 6.8.7. **ピック・バン終了後のゲーム開始**
運営チームによる別段の定めがない限り、ピック・バンの完了直後にゲーム開始となります。この時点で、運営チームはチームが書きとめたメモを含むあらゆる印刷物を試合エリアから取り除きます。また、「自由時間」として知られるピック・バン後、及びゲームクライアントの起動までの間にプレイヤーがゲームを抜けることは禁止されません。
- 6.8.8. **ゲーム開始のコントロール**
ゲーム開始時にエラーが発生した場合、又は運営チームがピック・バンとゲーム開始を分割して実施することを決定した場合、運営チームはブラインドピックを使用し、制限された手順に従いゲームを開始する場合があります。

全てのプレイヤーは前回有効とみなされた完了済みのピック・バンの内容に従いチャンピオンを選択します。
- 6.8.9. **ゲームのロードの遅延**
ゲーム開始時に不具合、切断その他の障害によりロードが妨げられプレイヤーのゲームへの参加が阻害された場合、ゲームは即座に中断され、10名のプレイヤー全員が接続するまで再開を待たなければなりません。

7. ゲームのルール

7.1. 用語の定義

- 7.1.1. **故意ではない切断**
ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又はPCの問題や不具合に起因して、ゲームの接続が切れた状態。
- 7.1.2. **故意の切断**
プレイヤーの行為（例: ゲームを終了したなど）によって、ゲームの接続が切れた状態。プレイヤーの意図に関わらず、切断に至るプレイヤーの行為一切が故意とみなされます。
- 7.1.3. **サーバークラッシュ**
ゲームサーバー、あるいは会場のインターネットの安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態。

7.2. ゲームの成立

ゲームの成立とは、プレイヤー全員がロードを完了し、対戦チーム間で意味ある相互作用が発生するまで進行した状態をいいます。**ゲームの成立**となった時点で、副次的な再スタートが認められる期間が終了し、それ以降のゲームは「公式」なものとみなされます。**ゲームの成立**後、再スタートは限られた状況においてしか認められません（本ルール第7.4条参照）。

ゲームの成立の例は次の通りです:

- 7.2.1. ミニオン、中立モンスター、オブジェクト、又は敵チャンピオンに攻撃やスキルが命中した。
 - 7.2.2. 対戦チーム同士のプレイヤー間で視線が通った。
チームの一方が相手チームのジャングルに進入、視界を確立、又はスキルショットの狙いをつけた。これには敵のジャングルにつながる川を出た場合や茂みに進入した場合も含まれます。
 - 7.2.3. ゲームタイマーが2分（00:02:00）に達した。
- 7.3. プレイの中断
運営チームへの予告あるいはポーズをすることなく、プレイヤーが故意に切断した場合は、運営チームにプレイを中断する義務はありません。ポーズあるいは中断の最中におけるプレイヤーの対戦エリアからの離席は認められません。ただし、運営チームの許可がある場合はこの限りではありません。
- 7.3.1. 指示による中断
運営チームはその単独の裁量により、いつでも対戦の中断や、プレイヤー席でのポーズコマンド実施を指示することができます。
 - 7.3.2. プレイヤーによる中断
プレイヤーは、以下に記載された状況が発生した直後にのみ対戦のポーズが認められます。ただし、ポーズを使用できるのは各マッチにおいて、各チーム30分までとなります。それ以降のポーズの場合はペナルティが課されず（例：Game1で15分のポーズを使用した場合、Game2以降は15分までポーズを使用できます。）。ポーズ後直ちに運営チームに報告し、その理由を明示する必要があります。許容される理由は次の通りです：
 - i. 故意ではない切断
 - ii. ハードウェア又はソフトウェアの誤作動（例： モニターの電源や周辺機器の故障、ゲームの誤動作など）
 - iii. プレイヤーへの物理的な干渉（例： ファンによる妨害、備品故障等）プレイヤーの体調不良、怪我、身体障害はプレイヤーによる中断が認められる理由とはなりません。このような状況が発生した場合、プレイヤーは運営チームに報告しなければなりません。運営チームはかかるプレイヤーにプレイの準備やその意思があり、運営チームが定める合理的な時間内（数分のみ）に続行が可能であるか評価するため、その単独の裁量により、中断を認めることがあります。運営チームはかかるプレイヤーによる時間内のプレイ続行は不可能と判断した場合、かかるプレイヤーが所属するチームは、そのゲームを棄権したものとみなされます。ただし、運営チームの単独の裁量によって、

判定によるゲームの勝利（本ルール第7.5条参照）が認められた場合は、この限りではありません。

7.3.3. ゲームの再開
中断後、プレイヤーによるゲームの再開は認められません。運営チームによる許可が出された後、全プレイヤーが通知を受け、持ち場に着いた時点（チームのキャプテンがゲーム内チャットでプレイ再開準備が整ったことを確認したことを条件とする）で、運営チームがゲームのポーズを解除します。

7.3.4. 不正な中断
プレイヤーが運営チームの許可なくゲームをポーズした、あるいはポーズを解除した場合、反則とみなされ、運営チームの判断でペナルティが科されます。

7.3.5. ゲーム中断中のプレイヤーによるコミュニケーション
全対戦チームの公平を期すために、ゲームの中断中にプレイヤーがコミュニケーションを図ることは、いかなる形であれ認められません。誤解を避けるために附言すると、中断原因を特定し、回復するために指示された場合に限り、審判との会話が認められます。審判は、その単独の裁量によって中断中のチームの会話を許可し、ゲームの状態を話し合うことがあります。

7.4. ゲームの再スタート（リメイク）
再スタートが認められる状況であるかどうかは、運営チーム単独の裁量により判断されます。あくまで参考ですが、そのような状況には次のような例があります：

7.4.1. ゲームの成立前の再スタート
次に挙げる状況では、**ゲームが未成立**であれば、ゲームが再スタートされることがあります。

i. プレイヤーのルーン、又はGUI設定がゲームロビーのものと対戦で正しく適用されていないことにプレイヤーが気づいた場合、プレイヤーはゲームをポーズし設定を調整することができます。設定が正しく調整できない場合、ゲームが再スタートされることがあります。

ii. 運営チームが、技術的な問題により通常通りのゲームの再開ができないと判断した場合（ミニオンの出撃など、特定のゲームイベントの適切な位置にチームが付くことができない場合を含む）。

7.4.2. ゲームの成立後の再スタート
次に挙げる状況では、**ゲームの成立後**であっても、ゲームが再スタートされることがあります。

i. 対戦中、どこかの時点でゲームに致命的なバグが発生し、ゲームのステータスやゲームプレイのシステムが著しく変化した場

合。

ii. 運営チームが、不公平な環境的状况が存在すると判断した場合（例：過度な騒音、悪天候、許容できない安全上のリスクなど）。

7.4.3. 再スタートの手順

対戦中、どこかの時点でゲームに致命的なバグが発生し、ゲームのステータスやゲームプレイのシステムが著しく変化した場合、あるいは外的環境の状况が著しく悪化した場合、再スタートされることがあります。

再スタートが認められるには、特定の条件が満たされていなければなりません。運営チームが致命的とみなすバグは、かかるバグがそのゲームの状況においてプレイヤーが競う能力を著しく阻害するものです。バグがプレイヤーの競う能力を阻害するかどうかの判断は、運営チームの単独の裁量によります。検証可能とみなされるバグは、その存在が確定的であり、かつおそらくはプレイヤーの誤りに起因していないものです。その際、運営チームが問題の状況を再現し、バグの検証が可能である必要があります。

プレイヤーが致命的なバグが発生したと考える場合、ゲームをポーズし、速やかに審判に報告するものとします。この時、プレイヤーがより有利なタイミングでの再スタートを図るためバグの報告を引き伸ばそうとしているとみなされた場合、再スタートは認められません。運営チームがバグは致命的かつ検証可能であり、プレイヤーは中断の手順に従っていたと判断した場合、不利益を受けたチームには再スタートの権利が与えられます。かかるチームがそれを受け入れた場合、本ルール第7.4条に則り、ゲームは直ちに再スタートされます。本ルール第7.4条の例外として、チャンピオンのバグに起因して再スタートが行われた場合は、**ゲームの成立**があるか否かに関わらず、設定（ピック・バンを含む）は保持されず、かかるチャンピオンは少なくともその日の対戦の残りの間は使用が禁止されます。ただし、バグが完全に除去可能な特定のゲーム要素（例：無効化可能なスキンなど）に起因すると最終的に判断された場合は、この限りではありません。本条の定めは、本ルール第7.3.1条に則り指示された中断である場合にも適用可能ですが、運営チームが再スタートを実行する権限を制約するものではありません。

7.4.4. 制御環境

ゲームが未成立で再スタートする場合、ピック・バンやサモナーズペルなど、特定の条件が保存される場合があります。ただし、**ゲームが成立**した場合、運営チームはいかなる設定も保存しません。

7.4.5. プレイヤーの設定確認

各プレイヤーは、**ゲームの成立前**に、味方チームに所属する全プレイヤーが意図した通りのゲーム設定（ルーン、操作方法、GUI設定など）を確定したことを確認するものとします。確認時に誤りがあつたとしても**ゲームの成立後**、再スタートの理由としては認められません。

- 7.5. 判定によるゲームの勝利
運営チームが再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、運営チームは再スタートを実施する代わりに、判定によって一方のチームの勝利を認定することができます。また、プレイ時間がゲーム時計の20分（00:20:00）を超えた場合、運営チームは、その単独の裁量により、一方のチームの敗北が合理的に確かに避けられないと判断することができます。次に掲げる基準に従って、合理的な確かさを判断するものとします。
- i. ゴールドの差異
チーム間のゴールドの差異が33%を超える。
 - ii. 残りタワーの差異
チーム間の残りタワー数の差異が8つ以上。
 - iii. 残りミニオン制御装置の差異
チーム間の現存ミニオン制御装置数の差異が3つ以上。
- 7.6. ゲーム終了後の処理
- 7.6.1. 結果
運営チームはゲームの結果を確認し、記録します。
 - 7.6.2. 技術注記
プレイヤーは運営チームに技術的問題を申告します。
 - 7.6.3. 休憩時間
運営チームは、次のゲームのピック・バンフェイズ開始までの残り時間をプレイヤーに通知します。開始時刻においてチーム全員が対戦エリアに揃っているかに関わらず、予定通り開始されます。運営チームは、その裁量により、プレイヤーのアカウントにログインし、ゲームロビーに参加することができます。ピック・バンフェイズが開始した時点で対戦エリアにチームのプレイヤーが1人しかいなかった場合、かかるプレイヤーが味方チームの全ピック・バンを決定することができます。ただし、ピック・バンフェイズが開始した時点で対戦エリアにチームのプレイヤーが誰もいなかった場合、そのチームはゲームを棄権したものとみなされます。
 - 7.6.4. 棄権の結果
棄権によって勝敗が決した場合、チームが対戦に勝利するために必要な最小スコアで記録されます（Bo3であれば2-0、Bo5であれば3-0など）。棄権試合について、それ以外は一切記録されません。
- 7.7. 対戦後の処理
- 7.7.1. 結果
運営チームは対戦の結果を確認し、記録します。
 - 7.7.2. 次回の対戦
プレイヤーには、次回の対戦予定を含む、現在の順位が通知されず。

- 7.7.3. 対戦後の義務
プレイヤーには、対戦後の義務が通知されます。これはメディアへの露出、インタビュー、対戦に関する議論などが含まれますが、この限りではありません。

8. プレイヤーの行為

8.1. リーグの行為

- 8.1.1. 反則
以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科されます。

- 8.1.1.1. 共謀
共謀とは、相手プレイヤーに不利益を与えるための2人以上のプレイヤー及び、又は共謀者の間の同意を指します。共謀には次の行為を含みますが、これらに限られません：
- i. 手抜きプレイ（2人以上のプレイヤー間におけるゲーム内でダメージを与えない、妨害しない、その他の合理的な対戦基準に反するプレイを行う旨の同意を指します）。
 - ii. 賞金その他の報酬を山分けする旨の事前協定。
 - iii. 共謀者とプレイヤー間における電子的あるいはその他による信号の送受信。
 - iv. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他のプレイヤーにそうするよう働きかける行為。

- 8.1.1.2. 競争の誠実性
プレイヤーはいかなるゲーム内においても常に全力を尽くし、スポーツマンシップ、誠実性、フェアプレイの精神に反する行為を避けることが期待されています。明確にするために附言すると、本ルールへの違反の有無を判断するに当たって、チーム構成及びピック・バンフェイズは考慮されません。

- 8.1.1.3. ハッキング
ハッキングとは、プレイヤーもしくはチーム、又はプレイヤーやチームを代理する者によるLoLのゲームに対する一切の改造を指します。

- 8.1.1.4. 脆弱性の利用
脆弱性の利用とは、利益を得るためにゲーム内のバグを意図的に使用する行為を指します。脆弱性の利用には次のような行為がありますが、これに限られません： アイテムの購入の誤作動、中立ミニオンとの相互作用の誤作動、チャン

ピオンのスキル性能の誤作動、その他運営チームが単独の裁量によって意図した通りに機能していないと判断するゲーム機能の動作を起こす行為。

- 8.1.1.5. 観戦モニター
観戦モニターを見る又は見ようとする行為及び、試合が配信されている場合、配信を見る行為。
- 8.1.1.6. 成り済まし行為
別のプレイヤーのアカウントを使用してのプレイ、誰かを他のプレイヤーのアカウントを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、又は指示する行為。
- 8.1.1.7. チートの手法
いかなる種類のチート機器及び、もしくはチートプログラムの使用、又はこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用。
- 8.1.1.8. 故意の切断
適切かつ明示された理由によらない故意による切断。
- 8.1.1.9. 運営チームの判断
運営チームの単独の裁量によって、運営チームが定めた本ルール及び、又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い。
- 8.1.2. 冒涇及び差別的な発言
プレイヤーは、対戦エリア内又はその付近において猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉毀損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉を使用すること、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為を奨励又は助長することはいかなる場合も禁止いたします。プレイヤーは、かかる禁止内容を投稿、送信、発信又は利用可能とするために運営チームやその請負業者が提供又は利用可能にしている施設、サービス、設備を使用することはできません。プレイヤーは、SNS上やストリーミングなどの公開イベントの最中においてもこの類の言語の使用が禁止されています。
- 8.1.3. 破壊的な言動、侮辱
プレイヤーは、相手チームのメンバー、ファン、運営チームへ向けて、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的ないかなる行為又はジェスチャーも行ってはなりません。また、メンバー以外の個人に、かかる行為を行うよう唆すことも禁止されています。
- 8.1.4. 攻撃的な行動（オフライン大会時）
運営チーム、相手チームのメンバー、観客への暴行は許されません。他のプレイヤーのコンピューター、身体、所有物に触れるなど、反復的なエチケット違反にはペナルティが科されます。チームメンバー及びそのゲスト（いる場合）は、対戦に立ち会った全員に

敬意をもって対応しなくてはなりません。

- 8.1.5. イベント会場への干渉（オフライン大会時）
プレイヤーは照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器に触れる、又は干渉してはいけません。また、プレイヤーは椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つことも禁止されています。プレイヤーは運営チーム及び会場係員のすべての指示に従わなければなりません。
- 8.1.6. 不正な通信
すべての携帯電話、タブレットあるいはその他の音声認識及び、又は通知音の鳴る電子機器をゲームの開始前にプレイエリアから外に持ち出さなくてはなりません。プレイヤーは対戦中にEメールやSNSを使用することができません。対戦中、スターターによる通信はかかるスターターが所属するチームのプレイヤーへ向けて行うものに限ります。
- 8.1.7. 服装（オフライン大会時）
運営チームは大会当日の服装に関する制限を変更する権利、並びに不適切又は不快な服装をいつでも禁止する権利を有します。
 - 8.1.7.1. 運営チームが、その単独かつ絶対の裁量で、非倫理的であるとみなす、製品やサービスに関する虚偽、根拠のない、もしくは不当な主張、又は供述を含むもの。
 - 8.1.7.2. 市販されていない薬、タバコ製品、銃器、拳銃又は弾薬の広告。
 - 8.1.7.3. 宝くじ又は賭博を教唆、幫助、促進する企業、サービス、製品など、LJ地域において違法な行為を構成する又はこれに関連する表現を含むもの。
 - 8.1.7.4. 名誉毀損する、猥褻な、冒瀆的、下品な、不快な、攻撃的、体内の機能や体内の状態に起因する症状を表すもしくは描写する表現、又は社会的に不適切な話題とみなされている事柄に言及する表現を含むもの。
 - 8.1.7.5. 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。
 - 8.1.7.6. 所有者の同意を得ることなく使用された、又はライアットや関係会社に対して侵害、横領、その他の不正競争の主張を生じさせる、あるいはその対象となる可能性がある商標、著作物、その他の知的所有権の要素を含むもの。
 - 8.1.7.7. 相手チームやプレイヤー、あるいはその他の人物、団体、製品の評判を落とす、又はこれを中傷するもの。
 - 8.1.7.8. 運営チームは前述の服装規定を遵守しないプレイヤーの入

場や継続的な対戦への参加を拒否する権利を有します。

8.1.8. 身元確認

プレイヤーが顔を覆うことや、運営チームから身元を隠すよう試みることを禁じます。運営チームは各プレイヤーの身元を常に識別できる必要があります、プレイヤーの身元を隠すような物、あるいは他のプレイヤーや運営チームの気を散らすような物を外すよう指示することができます。このため、つば付きの帽子は、つばがカメラの視線を妨げることがないように後ろ向きに被らなければなりません。

8.2. 職業倫理に反する行為

8.2.1. ルールに基づく責任

別段の明示の定めがある場合を除き、本ルールの違反及び侵害は、意図的になされたか否かを問わず、処罰の対象となります。また、かかる違反や侵害を試みようとする行為も処罰の対象となります。

8.2.2. 嫌がらせ

嫌がらせは禁じられています。嫌がらせとは、個人を孤立あるいは排斥する又は個人の尊厳に影響を与える意図で、相当な期間に渡り、体系的、敵対的かつ反復して行われる行為を指します。

8.2.3. 性的嫌がらせ

性的嫌がらせは禁じられています。性的嫌がらせとは、性的発言あるいは行動を指します。通常の人であればかかる行為を望ましくない、あるいは不快であるとみなすか否かに基づきます。性的な脅迫、強制又は性的な行為と引き換えに利益を約束することは、一切容認しません。

8.2.4. 差別及び中傷

プレイヤーは、人種、皮膚の色、民族、国民的もしくは社会的出身、性別、言語、宗教、政治的意見もしくはその他の意見、経済状態、出生又は他の地位、性的嗜好などの理由によって軽蔑的、差別的、中傷的な言葉又は行為によって国、私人又は集団の尊厳や品位を害することを禁じます。

8.2.5. ラリアット、LoL、又はLJLに関する声明

プレイヤーは、LJL、ラリアットもしくはその関係会社、LoLの最善の利益に偏見もしくは有害な影響を与える又はそのような意図を持つ声明や行為を供述、実行、発行、認可、支持することを禁じます。

8.2.6. サモナー法廷による罰則

サモナー法廷によってプレイヤーの違反が確定し、罰則が科された場合、運営チームは単独の裁量で追加の競技ペナルティを科することができます。

- 8.2.7. プレイヤーによる言動の調査
運営チーム又はライアットが、プレイヤーがサモナーコード、LoL 利用規約、その他のLoLのルールに違反していると判断した場合、運営チームはその単独の裁量でペナルティを科すことができます。運営チームが調査のためにプレイヤーと連絡をとった場合、かかるプレイヤーは真実を話す義務があります。プレイヤーまたはプレイヤーのチームメンバーが情報を秘匿又は運営チームを誤解させ、調査を妨害した場合、かかるプレイヤー及び、又はチームメンバーには罰則が科されます。
- 8.2.8. 犯罪行為
プレイヤーは、慣習法、制定法、又は条約によって禁止されており、管轄裁判所において有罪となるあるいはその可能性が高いと合理的にみなされる行為の一切を行うことが禁止されています。
- 8.2.9. 不道德行為
プレイヤーは、不道德、破廉恥、又は適切な倫理的言動の慣習的な基準に反すると運営チームがみなす行為を行うことが禁止されています。
- 8.2.10. 守秘義務
プレイヤーは、運営チームやライアットの関係会社が提供する秘密情報を、すべてのSNSチャンネルを含む、いかなる通信手段によっても開示することができません。
- 8.2.11. 贈賄
プレイヤーは、相手チームを負かす又は負かそうと試みる際に約束された、提供された、又は提供される予定に対して、プレイヤー、コーチ、マネージャー、運営チーム、ライアットの従業員、あるいはLILチームに関係する人物に寄贈品や報酬を申し出ることを禁止されています。
- 8.2.12. 売り込み行為の禁止
本イベント参加中のプレイヤーは、LILチームへの売り込み行為を禁止されています。本規定の違反は、運営チーム単独の裁量により判断されます。プレイヤーがLILチームの状況について問い合わせるには、運営チームへの事前連絡が必要となります。
- 8.2.13. 寄贈品
チームメンバーは、相手チームを負かすもしくは負かそうと試みることに関連する行為又は対戦やゲームでの八百長を意図した行為など、ゲームの競技プレイに関連して約束された、提供された、提供される予定の行為の見返りとしていかなる寄贈品、報酬、対価も受け取ってはならないものとします。
- 8.2.14. 不遵守
チームメンバーが運営チームの合理的な指示又は判断を拒否又は適用しないことは認められません。
- 8.2.15. 八百長試合
チームメンバーは法律や本規定によって禁止される手段でゲームや対

戦の結果を申し出る、同意する、共謀する、影響を与えようと試みる
ことが禁止されています。

- 8.2.16. 書類提出等、その他の要請
本イベント中、運営チームの要請に応じて適宜書類の提出やその他の
合理的な事柄が求められることがあります。提出された書類が運営
チームの定める基準を満たしていない場合、運営は独自の裁量にて本
イベントへのプレイヤーの参加権を剥奪できるものとします。要請さ
れた事柄が期限内に提出されない又は完了しない場合も同様の措置が
下されます。

- 8.3. 賭博への関与
本イベント参加中のプレイヤーは、直接的、間接的を問わず、世界各国のLoL
のトーナメントや対戦の結果に賭ける又はこれを対象とした賭博行為に参加
することが禁止されています。

- 8.4. ペナルティの付与
運営チームが、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行
為を行った、又はこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科されま
す。かかる行為が原因で科されるペナルティの性質及び程度は運営チームの単
独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

- 8.5. ペナルティ
プレイヤーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、運営チーム
は、ルール8.4条で規定されるその権限の制約を受けることなく、次のペナル
ティを科することができます：

- i. 口頭での警告
- ii. 現在又は将来のゲーム内陣営の選択の喪失
- iii. 現在又は将来のゲーム内のバンの喪失
- iv. 罰金
- v. ゲームの没収
- vi. マッチの没収
- vii. 出場停止
- viii. 出場禁止

繰り返される違反に対してはペナルティが加重され、最も重いものでLJLなど
の公式イベントへの将来的な参加資格が剥奪されることもあります。なお、ペ
ナルティは必ずしも段階的に科されるわけではないことにご注意ください。例
えば、プレイヤーの行為が出場停止に値する悪質なものと運営チームがみなし
た場合、運営チームは、その単独の裁量により、それが初めての違反であつた
としてもかかるプレイヤーを出場停止にすることができます。

- 8.6. 公表権
運営チームは、プレイヤーにペナルティが科された旨の宣言を公表する権利を
有します。かかる宣言での言及対象となるチームメンバー及び、又はチーム
は、本ルールによって、運営チーム、ライアット及び、又はその親会社、子会
社、関係会社、従業員、代理人もしくは請負業者に対して訴訟を起こす一切の
権利を放棄するものとします。

9. ルールの意図

9.1. 最終決定権

本ルール、プレイヤーの資格、本イベントのスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。本ルールに関する運営チームの決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的の救済を求める申し立ては行わないものとします。

9.2. ルールの変更

本ルールは、本イベントのフェアプレイ及び完全性を確保するために、運営チームによって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられます。
