



2017年シーズン 公式ルール

序文及び目的.....	4
1 チームメンバー資格.....	5
1.1 本人確認書類の提出.....	5
1.2 プレイヤーの年齢.....	5
1.3 居住地域の要件.....	5
1.4 就労資格.....	7
1.5 ライアット従業員及び LIL 運営ではないこと.....	7
1.6 パスポートの所持もしくは申請中であること.....	8
2 チーム・選手への支払い; 報酬.....	8
2.1 チーム参加報酬.....	8
2.2 プレイヤー報酬.....	8
3 チームの所有権とロースターに関するルール.....	9
3.1 チームの所有権の制約.....	9
3.2 ロースターの要件.....	10
3.3 コーチ.....	11
3.4 ロースターの提出.....	11
3.5 交代.....	11
3.6 チーム名、チームタグ及びプレイヤー名.....	12
3.7 スポンサー.....	12
4 任意のプレイヤー交代.....	13
4.1 一般的なプレイヤー交代のルール.....	13
4.2 プレイヤーのトレード.....	14
4.3 フリーエージェント（「FA」）契約.....	17
4.4 リザーブプレイヤーの昇格.....	19
5 オフライン大会：プレイヤーの機材.....	20
5.1 LIL がオフライン大会にて提供する機材.....	20
5.2 プレイヤーまたはチームが所有する機材.....	20
5.3 機材の交換.....	21
5.4 プレイヤーとコーチの服装.....	21
5.5 ソフトウェアとその使用.....	22
5.6 アカウント.....	22
5.7 オーディオ・コントロール.....	22
5.8 機材への細工.....	23
6 オンライン大会：プレイヤーの機材.....	23
6.1 オンライン大会にて使用する機材.....	23
6.2 機材の交換.....	23

6.3	ソフトウェアとその使用	23
6.4	オーディオ・コントロール	23
6.5	機材への細工	23
6.6	Web カメラの設置	24
7	リーグの構造	24
7.1	用語の定義	24
7.2	スケジュール	24
7.3	フェイズの詳細	24
8	試合の処理	26
8.1	試合の方式	29
8.2	スケジュールの変更	27
8.3	現場への到着	27
8.4	審判の役割	27
8.5	競技用パッチ&サーバー	28
8.6	試合前の設定	28
8.7	ゲームの設定	29
8.8	ピック・バンフェイズ&陣営の選択	30
9	ゲームのルール	32
9.1	用語の定義	32
9.2	ゲームの成立	32
9.3	プレイの中断	33
9.4	ゲームの再スタート (リメイク)	34
9.5	判定によるゲームの勝利	36
9.6	ゲーム終了後の処理	37
9.7	対戦後の処理	37
10	プレイヤーの行為	38
10.1	リーグの行為	38
10.2	職業倫理に反する行為	42
10.3	賭博への関与	45
10.4	ペナルティの付与	45
10.5	ペナルティ	45
10.6	公表権	46
11	ルールの意図	46
11.1	最終決定権	46
11.2	ルールの変更	46

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。）の公式ルール（以下「本ルール」といいます。）は 2017 年の LJL への参加資格を持つ各チームとそのコーチ、マネージャー、スターター、及びリザーブプレイヤー（以下、総称して「チームメンバー」といいます。）、そしてその他の職員の全員に適用されます。

本ルールは、League of Legends（以下「LoL」といいます。）の LJL におけるプロチーム間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」といいます。）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」といいます。）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、LoL のプロリーグの当事者全員の利益になるものです。

本ルールは、プレイヤーの獲得競争を規制しません。プレイヤーとチームの間で結ばれる契約の内容については、各チームと各プレイヤーの裁量に基づく合意により決定されます。

2017 年シーズンの LJL は、大きく二つの期に分けられ、各期（以下「スプリット」といいます。）は、(a) レギュラーシーズン、(b) プレイオフ（レギュラーシーズンの最後に行われます）、そして(c) 昇格/降格トーナメントの 3 つのフェイズで構成されます。

1 チームメンバー資格

LJLの競技に参加するには、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

競技に参加するプレイヤーは選手登録の際、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。

1.1.1 顔写真

1.1.2 名前（本名/フリガナ）

1.1.3 生年月日

1.1.4 現住所

1.2 プレイヤーの年齢

18回目の誕生日を迎えていない、即ち満18歳になっていないプレイヤーには、LJL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。

1.3 居住地域の要件

1.3.1 居住者の定義

居住者は日本国籍か日本で永住権保有者が該当します。この他居住者として見なされるケースは以下に限ります。

2015年5月11日～2016年8月1日までの時点でLJLに参加していた日本国籍を有していない選手が居住者とみなされる条件は以下となります。

- ・直近の12スプリット中8スプリットに50%以上スターターとして出場する
- ・上記の出場が認められてから追加で2年間（スプリットのかたちで）の参加
- ・日本での永住権保有者

2016年8月1日以降にLJLへ参加する日本国籍を有していない選手

- ・他公式リーグに参加していないこと

- ・日本での永住権保有者
- ・直近6年間で4年間日本在住

1.3.2 居住者証明書

LJLに参加するにあたり、各プレイヤーは、資格フォームを提出し、本ルール第1.3.3条及び第1.3.4条で定める居住地の証拠となる書類を提供する必要があります。念のため、各プレイヤーには自らの個人情報を秘匿する権利があること、いったんプレイヤーから運営チームに開示された個人情報については、運営チームは法令の許す限り自由に利用することができるものとします。各プレイヤーは、運営チームが、LJLの管理目的のために、それらの情報を利用し、運営チーム内外のLJLの運営にかかわる者と共有することに同意するものとします。

各チームは、所属するプレイヤー全員が、本ルール第1.3条の居住要件を満たしていることを保証する責任を負います。もしプレイヤー（又はその法定代理人）が、虚偽であるか、誤解を招く、あるいは不完全な情報を提供することにより、プレイヤーの居住地又は地域の分類に誤りが発生した場合は、かかるチーム及びプレイヤーの両方が本ルールに違反したものとします。チーム又はプレイヤーが本ルール第1.3条に違反した場合は、本ルール第9.2条にも違反したものとされ、本ルール第9.5条及び第9.6条で定められた懲戒処分を受ける可能性があります。

1.3.3 居住の証拠

満20歳以上のプレイヤーは、以下の書類など、参加を希望する地域に実際に居住することを証明するのに十分と認められる証拠書類を提出することにより、居住地の証明を行うことができます。

- i. 政府発行の書類：運転免許証、在留カードなど
- ii. 民間の書類：学校の記録、権利書、賃貸契約書、管理組合の文書、公共料金の請求書（ガス、水道、電気、電話など、実際に居住している場合の使用量を示すもの）、銀行の記録と明細書、納税申告書、保険書類、カルテ、及び雇用記録のコピー

1.3.4 未成年者の居住

20歳未満のプレイヤーは、以下、いずれかの方法で居住地を証明できます。

- i. 学校の記録：学校により保証された成績証明書、在学証明書、又は出席証明書のコピーなど、かかる地域に存在する全日制の学校への出席の証拠
- ii. 保護者の記録：(i) 両親の名前が記載された出生証明書など、親子関係の証拠書類と、(ii) 両親のうち少なくとも片方がその地域に居住していることを証明する第 1.3.3 条で指定されている証拠書類の両方

1.3.5 スターターの定義

居住要件について定めた本ルール第 3.2 条等において、「**スターター**」とは、あるゲームにおいて当該チームのスターティングメンバー 5 人のうちの 1 人として指定されたプレイヤーをいいます。

1.3.6 リザーバー

全てのチームは常に、当該地域の居住者たるプレイヤーを最低 1 人、リザーバーとして維持する必要があります。いかなる時点においても、各チームは、本ルール第 1.3 条の各規定に違反してはならないものとします。

1.3.7 居住者資格の喪失

本ルール第 1.3 条の適用において、ある時点においてある地域の居住者と見なされていたプレイヤーが、異なる地域に 24 ヶ月間以上居住した場合、そのプレイヤーは当初の地域の居住者である資格を失うものとします。

1.4 就労資格

各コーチと各プレイヤーは、アクティブロースター登録の際に、日本の国内法に基づき、日本における合法的な居住者であること、かつ就労許可を持っていることを、それぞれ証明する資料を運営チームへ提出する必要があります。

1.5 ライアットの従業員及び運営チームではないこと

各チームのメンバーは、LJL のレギュラーシーズン又はプレイオフ期間の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。

1.6 パスポートの所持もしくは申請中であること

世界大会イベントへの参加が可能であることを示すため、チームメンバー（スターター、リザーバー、コーチ、マネージャー）は、下記の期限までに、（世界大会イベントの開催地が決定している場合には、開催国への渡航条件を満たした）パスポートの写し（又はパスポートを申請済みであることを示す資料）を、運営チームへ提出する必要があります。

	提出期限
春スプリット	2017年3月6日
夏スプリット	2017年7月24日

2 チーム・選手への支払い; 報酬

2.1 チーム参加報酬

2017年シーズンのLJLへ参加資格を得たチームは、運営チームと各チームの間で結ばれた契約（以下「**チーム契約**」といいます。）に定める条件に従い、当該チームのLJLへの参加に対する報酬（以下「**チーム参加報酬**」といいます。）を運営チームへ請求することができます。

2.2 プレイヤー報酬

各チームは、締結したチーム契約に定める条件に従い、スターターであるプレイヤーに対し、報酬を分配しなければなりません。もしスプリット中にプレイヤーがスターターの立場ではなくなる、又はコーチが交代ないし休業した場合、それぞれの報酬は、ゲーム数による按分比例（レギュラーシーズンのLJLの全対戦の内、プレイヤーの場合はスターターとして競技に参加したゲームの数、コーチの場合は実際にコーチを行ったレギュラーシーズンのゲームの数を、そのチームが各スプリット中にプレイしたレギュラーシーズンのゲームの総数で割った比率から算出されます）により受け取ることができます。なお、上記の規定は、各チー

ムが所属プレイヤーに対して支払う報酬を制限するものではありません。

3 チームの所有権とロースターに関するルール

3.1 チームの所有権の制約

チームがLJLへの出場資格を得ると、運営チームはかかるチームをLJLの出場枠のオーナーと認定します。チームが個人のプレイヤーで構成されている場合、LJLの出場枠を保有するためには、組織を結成する必要があります。いかなる者も、LoLの各国関連リーグの1つ以上のチームを自らもしくは関係会社を通じてコントロールしたり、契約を通じて経済的利害関係を持ったり、又は従業員や役員になったりしてはなりません。本条の解釈においては、あるチームをコントロールし、又は経済的利害関係を持つ権利に関する買戻権、売渡請求権、購入予約権、優先買取権、コールオプションその他の類似の権利も、上記の禁止に該当する権利として扱われるものとします。

LJLのチームは、属する地域のチャレンジャー・シリーズ（CS）の出場枠を1つだけ保有することができます。チームが昇格トーナメントに到達した場合、当該チームは、同じ個人又は法人により直近のLJLレギュラーシーズン期間中にコントロールされていたことのあるチームと対戦することはできず、また対戦を義務付けられることもありません。

チーム又はチームの関係会社が、別のチームと経済的利害関係にあったり、利益を得たり、あるいは何らかの影響を及ぼす間柄にあることが判明した場合、チーム又はチームの関係会社は、直ちに当該2チームのうち一方との関係を終了させる必要があります。運営チームは、複数チームの制限、及びその他のLJLの競技の公正性を損なう影響を持つ利害関係に関する問題、またチームの保有権やコントロールの有無に関する最終的かつ強制的な決定を行う権利を有します。チーム及びその関係会社は、これらに関する運営チームの最終決定に対し、一切異議を述べたり争ったりしないことに合意するものとします。チームを保有し、又はネーミングライツ（命名権）を持つスポンサーの変更は、スプリットの間、すなわちあるスプリットのプレイオフと昇格／降格トーナメントの終了後から、次のスプリットの開始までの間においてのみ行うことができます。

3.1.1 スポンサー権の販売及び関連する問題

チームのスポンサー権ないしその構成要素の販売及び管理を行うことができるのは、当該チームのチームマネージャーに限られます。いかなる個人又は法人も、複数の LLL チームに対するネーミングライツ（命名権）を同時に保持することはできません。チームのネーミングライツ（命名権）を保持するスポンサーは、いかなる形であれ、同じリーグの他のチームを後援することはできません。

3.1.2 スポンサー権の販売禁止期間

LLL のチームのスポンサー権の販売や管理を行ったチームマネージャー以外の個人又は法人は、翌スプリットの最終日から起算して最低 2 年間、一切の LLL のチームに関与し、コントロールし、又は経済的利害関係を持つことを禁止されます。

3.2 ロースターの要件

各チームは LLL の各スプリット期間中は常に、ゼネラルマネージャー（以下「GM」といいます。）1 名、コーチ 1 名、スターター 5 名、スターター以外のリザーブプレイヤー（以下「リザーバー」といい、スターターとあわせて「アクティブロースター」といいます。）1~5 名を、それぞれ登録しておく必要があります（集合的に、「アクティブロースター」と呼びます）。1 人の個人が、上記の役割の 2 つ以上を同時に兼任することは認められません。また、スターターの最低 60%（5 人中 3 人以上）をその地域の居住者、もしくは例外を認められた非居住者とする必要があります。アクティブロースターは、必要な書面を提出することで更新されます。

ロースターは jp.lolesports.com に掲示されます。上記ウェブサイト上のロースターは、適切な書面の提出を通じて更新されます。受領が確認されたら、受領された情報は上記ウェブサイト上に掲示され、（更新不能な場合などを除き）最新のロースターであると見なされます（この点については、運営チームの裁量により判断されます。）。

全てのスターターは、その所属するチームと書面による契約を行う必要があります。これらのプレイヤーが公式にチームと契約関係にあることを証明するため、各チームは契約関係にあるプレイヤーそれぞれについて、契約の概要をまとめた書面（以下「サマリーシート」といいます。）を運営チームへ提出する必要があります。なお、各チームは、スター

ターになる前のリザーバーと契約することができますが、サマリーシートはスターターの分のみ、運営チームへの提出を求められます。

3.3 コーチ

コーチは、他の役職を兼任することはできません。コーチは1つのチームにのみ在籍できます。コーチは、チームが参加する全てのゲームを引率する必要があります。緊急の理由によりコーチがゲームを引率できない場合、GMは代理の仮コーチを任命し、引率させる必要があります。コーチが引率できない場合、チームにペナルティが課されます（オンラインでのゲームは除きます。）。

3.4 ロースターシートの提出

各スプリットの開始前、運営チームによって指定された日時までに、各チームは運営チームに、5名のスターターと最低1名のリザーバーを記載した書面（以下「ロースターシート」といいます。）を提出する必要があります。このとき、チームはスターター及びコーチのサマリーシートを提出する必要があります。GMがアクティブロースターの修正を希望する場合には、GMは本ルール第4条の要件を満たす要望書を提出しなければなりません。チームがスターターの変更を希望する場合、チームのコーチは本ルール第4条の規定により、ロースターシート修正要望書を運営チームに提出しなければなりません。要望書は、事前に、かつ可能な限り早急に提出する必要があります。要望書の提出が遅れたことにより、試合までに変更が認められなかった場合、新しいプレイヤーがLILの試合会場に移動するための費用は、かかるチームが負担するものとします。運営チームは、対象となるプレイヤーの適格性及びそれらの要望に関するルールに基づき、それらの要望を承認又は却下する権利を有します。要望書には、チーム及びチームメンバーに関する、運営チームが要求する一切の個人情報やサモナーネーム（スペルや大文字小文字の希望を含みます。）が含まれている必要があります。

3.5 交代

レギュラーシーズン中は、各チームのロースターシートを、放送やウェブ配信の開始時間より、72時間以上前に提出する必要があります。緊急の場合、チームは代理を探すための時間を最大2時間与えられます。代理が見つからなかった場合、チームは失格となります。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。

対戦中にスターターを変更することは可能ですが、この場合、各ゲーム試合終了後 4 分以内に申請をする必要があります。

3.6 チーム名、チームタグ及びプレイヤー名

各チームはプレイヤーのサモナーネームの前に 2~3 文字のタグを追加することを許可されます。これらのタグは、アルファベットの大文字と小文字、0~9 の数字のみ使用できます。サモナーネームにはアルファベットの大文字か小文字、数字の 0~9、「_」、そして単語間の半角スペースのみ使用できます。サモナーネームはスペース込みで 12 文字を超えてはいけません。その他の特殊な記号はチーム名、サモナーネーム、タグに使用できません。サモナーネームとチーム名には、下品な言葉や猥褻な言葉、LoL のチャンピオン名から派生した名称やその他類似のキャラクター名、紛らわしい製品名やサービス名などの名前は使用できません。

全てのチームタグ、チーム名、サモナーネームは、競技で使用される前に運営チームによる承認を受ける必要があります。名前の変更は、酌量すべき事情があり、運営チームが事前に承認しない限り認められません。ロゴやチーム名などの見栄えの改善を行う場合は、その週の最初の対戦の開始より 72 時間前までに行われる必要があります。運営チームは、チーム名が運営チームの要求するプロとしての基準に照らして相応しくないと判断した場合、チーム名を却下する権限を持ちます。その場合、チームはチーム名を変更する必要があります。

3.7 スポンサー

チームは、LJL の期間中、スポンサーを募ることができます。スポンサーの獲得に制限はありません。かかるスポンサーやその提供する商品・サービスが、以下のいずれかの制限カテゴリーに該当している場合、プレイヤーは、かかるスポンサー名や商品・サービス名を、LoL の使用又はプレー中や、LJL において、又はライアットと関連するイベントにおいて、あるいは LoL に関連する資料において、表示してはならないものとし、ます。運営チームは、いつでも以下のカテゴリーリストをアップデートする権限を有するものとし、ます。以下は、制約を受けるスポンサーの例示であり、全てを列挙したものではありません。

3.7.1 一切のビデオゲーム（ビデオゲームの開発、販売、又は提供に携わる者）

- 3.7.2 市販薬ではない医薬品
- 3.7.3 火器類、拳銃又は弾薬
- 3.7.4 ポルノ画像やポルノ製品を表示し、又はこれに関するウェブサイト
- 3.7.5 たばこ、喫煙、又は吸引製品
- 3.7.6 アルコール製品又はその他の酩酊性物質のうち、その販売又は使用が法令によって規制されているもの
- 3.7.7 仮想上の物品の販売者であって、その物品の詐欺的もしくは違法な販売者として知られている者、又はその他の方法でLoLゲーム利用規約に違反する者

4 任意のプレイヤー変更

各チームは、以下の 3 つの方法で、任意に自らのプレイヤーを交代させることができます。但し、あらゆる交代は、本ルール（第 3.2 条を含みます。）の要件を満たす必要があります。

- (1) プレイヤーを他の LIL チームとトレードする。
- (2) フリーエージェントのプレイヤーと契約する（自らのプレイヤーとの契約を解除する）。
- (3) チームのリザーバーをスターターに昇格する（あるいはその逆）。

4.1 一般的なプレイヤー交代のルール

4.1.1 契約上の義務

各チームは、プレイヤーとの契約に基づいて要求される、プレイヤーに対するあらゆる支払いについて、責任を負います。

チームが任意のプレイヤー交代を行うことにより、各スターターに対して最低プレイヤー報酬を支払うという、本ルール第 2.2 条で定められる契約上の義務を免れれることはありません。

4.1.2 契約違反

チームによる任意のプレイヤー交代が、いずれかのプレイヤーとの契約に違反する場合、その交代は無効となります。かかる交代が有効であると見なされるには、トレードや契約解除を行おうとするチームの GM、又はロースター内の降格を行おうとするコーチにおいて、交代が有効に行われたことを保証することが必要となります。

4.1.3 アクティブロースターの要件

チームによる任意のプレイヤー交代により、アクティブロースターに関して満たされるべき要件が損なわれてはなりません。チームはレギュラーシーズン中、常に、スターター5名、リザーバー1～5名を登録し続ける必要があります。

4.1.4 方針適用の範囲

本条の各項目は、チームによる任意のプレイヤー交代に対して適用されるものであり、プレイヤーの死亡又は障害、あるいは本ルールに違反した結果、停止処分が課された場合など、運営チームにより要請されたプレイヤー交代には適用されません。

4.1.5 プレイヤー就任契約サマリーシート

プレイヤー交代の結果、以前にスターターの役割を担っていなかったプレイヤーを新たにスターターとして設定した場合、かかるプレイヤーが適格であると見なされるには、サマリーシートを提出する必要があります。

4.1.6 プレイヤー獲得の制限

理由を問わず、あるチームのアクティブロースターから離脱した、あるいは抹消されたプレイヤーは、離脱又は抹消の原因となった事案の発効日から起算して最低3週間が経過するまでは、トレード、フリーエージェント、あるいはその他の種類の取引によって、一切のチームのアクティブロースターに登録することはできません。但し、運営チームの裁量により、かかる3週間の出場停止期間を免除することがあります。

4.2 プレイヤーのトレード

各チームは以下の条件で、LJLの他のチームとプレイヤーをトレードすることができます。

4.2.1 人数

スプリット又はシーズンごとにトレードできるプレイヤーの人数には、制限はありません。ただし、本ルール第3.2条に従い、チームは他のチームと各スプリットにつき3人を超えてトレードを行うことはできません。

4.2.2 時期

トレードは、トレード開始日から発効させることができ、どんなに遅くと

もトレード終了日までに発効させなければなりません。詳細は以下の通りです。

	トレード 開始日	トレード 終了日
春スプリット	2016 年 11 月 21 日	2017 年 3 月 6 日
夏スプリット	2017 年 5 月 15 日	2017 年 7 月 24 日

4.2.3 人数差トレード

4.2.3.1 トレードは、必ず同じ人数同士（例：1対1、2対2）である必要はありません。

4.2.3.2 プレイヤーはどんな人数比でもトレードを行うことができます（例：2対1、3対2）。

4.2.3.3 トレードは、1人以上のスターターまたは、1人以上のリザーブ選手で行うことができ、制限はありません。

4.2.3.4 1回のトレードに参加するチームは、2つに制限されません。トレードは2つ以上のLJL参加チームを対象に含むことができます。3チーム間のトレードの例（三角トレード）を以下に示します。

4.2.3.4.1 チームAがプレイヤーXをチームBにトレードする。

4.2.3.4.2 チームBがプレイヤーYをチームCにトレードする。

4.2.3.4.3 チームCがプレイヤーZをチームAにトレードする。

4.2.4 金銭トレード

他のルールに違反しない限り、金銭の支払い又はその他の対価との交換により、あるチームから別のチームにプレイヤーをトレードすることも認められます。

混合トレード、つまり1人以上のプレイヤーと金銭やその他の対価を組み合わせ、別のプレイヤーとトレードすることも認められます。

4.2.5 地域間トレード

4.2.5.1 韓国、中国、東南アジア、ラテンアメリカ（その他、LJLの領域に含まれていない地域）の居住者であるプレイヤーは、トレードの対象とすることはできません。しかしながら、それらのプレイヤーを本ルール第 4.3.1 条で定義されるフリーエージェントと見なすことは可能であり、そういったプレイヤーの獲得については本ルール第 4.3 条で規定され、本ルール第 1.3 条の適格要件が適用されます。

4.2.5.2 プロテクトされたプレイヤーはトレードできません。

各チームは、トレードの対象としない旨を合意し、プロテクトされたプレイヤーを、サマリーシートに記載して、開示する必要があります。但し、チーム及びプレイヤーは、トレードの対象としない旨の「トレード禁止」又は「譲渡禁止」の条項について、一方から申し出があれば、相互に協議することができるものとします。

4.2.6 トレードの適格性

各チームは、自らのロースターに登録されたプレイヤーについてのみ、トレードの対象とすることができるものとし、運営チームは契約見込みや未契約のプレイヤーのトレードを承認しません。

4.2.7 リーグの承認

トレードが有効となるには、チームが書面による要望書を事前に運営チームに提出し、運営チームが書面によって承認する必要があります。トレード申請の承認手続においては、運営チームにより、かかるトレードが本ルール第 4.2.2 条で定めるトレード期間中に発効されること、及びあらゆる適格性とその他のルールを遵守していることが確認されます。

4.2.7.1 トレード申請には、本ルールの付属書類 A「トレード許可申請書」を使用し、また以下の情報を記載する必要があります。

4.2.7.1.1 関係する全てのチームの名前

4.2.7.1.2 関係する全ての GM の名前

4.2.7.1.3 関係する全てのプレイヤーの名前と立場

4.2.7.1.4 関係する全てのスターター/リザーブの詳細

4.2.7.1.5 トレードの詳細

4.2.7.1.6 トレードの条件としてあるチームから別のチームに支払われる
、あらゆる対価の額面

4.2.7.1.7 トレード発効の希望日

4.2.7.2 1つのトレード又は一連のトレードに関係する各チームの GM は、ト
レード許可申請書に署名する必要があります。かかる署名のないト
レード許可申請書は運営チームに受理されません。

また、チームとプレイヤーとの契約に、トレードに関してプレイヤー
の承認が必要であるという条項がある場合、トレード許可申請書に
はかかるプレイヤーの署名も必要となります。

4.2.8 発効日

運営チームの承認を受けたトレードは、トレード許可申請書に後日の発行
日が指定されている場合を除き、即座に発効するものとします。ただし、
あるスプリットにおけるトレードの発効日は、そのスプリットのトレード
終了日時よりも後に指定することはできません。

4.3 フリーエージェント契約

本ルールにおけるプレイヤー交代の規定は、チームの連続性を増進し、
チームのアイデンティティと結束を損なうような最終局面でのロースタ
ー変更を抑制し、LJL トーナメントの連続性を担保し、LJL トーナメント
プレイの喜びと楽しさを増強するために設定されています。この目的の
ため、運営チームはフリーエージェントが契約を行うことができる期間
を限定しています。LJL チームは以下の条件で、フリーエージェントと契
約することができます。

4.3.1 定義

4.3.1.1 FA

フリーエージェント（以下「FA」といいます。）とは、LJLに参加する資格
を持っていて、(a) いかなる LJL のチームとも正式な書面による契約を締
結していない、又は (b) LJL のチームから離脱した、もしくは契約が更新
されることなく終了したプレイヤーを指します。チームと「契約について
交渉中」である場合も、そのプレイヤーのステータスは FA とみなします
。

LJL の適格要件を全て満たしている限り、FA はいかなるチームとも自由に

契約することができます。

4.3.2 時期

チームは、以下に指定された期間においてのみ、FA との契約を締結することができます。チームは FA 契約期限の経過後は、アクティブロースターに FA をプレイヤーとして追加することはできません。

	FA 契約開始日	FA 契約期限
春スプリット	2016 年 11 月 21 日	2017 年 3 月 6 日
夏スプリット	2017 年 5 月 15 日	2017 年 7 月 24 日

4.3.3 完全なロースターの要件

FA との契約により、アクティブロースターの要件が損なわれてはなりません。チームはレギュラーシーズン中、常にスターター5名、リザーバー1名以上を登録し続ける必要があります。

4.3.4 運営チームの承認

FA との契約が有効となるには、チームが書面による要望書を事前に運営チームに提出し、運営チームが書面によって承認する必要があります。FA 契約許可申請の承認手続として、運営チームにより、かかる契約が本ルール第 4.3.2 条に特定される FA 契約期間中に締結されること、及びあらゆる適格性その他のルールを遵守していることが確認されます。運営チームによる承認には、ゲームの内外における行動の確認が含まれる場合があります。コーチと契約を行う場合も、プレイヤー同様に運営チームの承認が必要です。運営チームの承認手続が完了するまで、チームは FA の獲得を告知することを制限されます。これには、プレイヤー又はコーチが同じ組織と再契約した場合も含まれます。

4.3.4.1 FA との契約は、必ず本ルールの別紙 B「フリーエージェント契約許可申請書」を使用し、また以下の情報を記載する必要があります。

4.3.4.1.1 関係する全てのチームの名前。

4.3.4.1.2 関係する全ての GM の名前。

4.3.4.1.3 関係する全てのプレイヤーの名前とポジション。

4.3.4.1.4 関係する全てのスターター/リザーブの詳細。

4.3.4.1.5 契約発効の希望日。

4.3.4.2 FAとの契約に関与するチームのGMは、フリーエージェント許可申請書に署名する必要があります。署名のないフリーエージェント契約許可申請書は、運営チームに受理されません。契約を行うプレイヤーもまた、フリーエージェント許可申請書に署名する必要があります。

4.3.5 発効日

チームが新たなプレイヤーを獲得することを希望する場合、そのプレイヤーが出場するゲーム開始の 72 時間以上前に、運営チームに獲得の旨を報告しなければなりません。運営チームは対象となるプレイヤーの適格性及びそれらの申請に関するルールに基づき、それらの申請を承認又は却下する権限を有します。運営チームの承認を受けた FA との契約に基づくアクティブロースターへの追加は、フリーエージェント許可申請書に後日の発効日が指定されている場合を除き、即座に発効します。また、あるスプリットにおける FA との契約の発効日は、そのスプリットの FA 契約期間終了日よりも後にすることはできません。

4.4 リザーバーの昇格

コーチはチームのアクティブロースターにて、リザーバーをスターターに昇格し、これと同時に、スターターをリザーバーに降格することができます。これらの変更は、以下の条件を満たした上で、レギュラーシーズン中の各週の最初のゲーム開始時から 72 時間以上前に行われる必要があります。

4.4.1 対称性

コーチがリザーバーをスターターに昇格させる場合、チームが保有できるスターターは 5 名までであるために、必ず同時にスターターのトレード、降格、又は離脱が行われるものとします。

4.4.1.1 元スターターのステータス

GM はチームのスターターから降格されたプレイヤーに、チームのリザーバーとしてオファーすることが可能です。GM が望まない（GM がかかるプレイヤーを抹消する）場合、又はかかるプレイヤーがオファーを拒否した場合、GM は他のルールを遵守して、リザーバーを FA で埋めることが可

能です。

5 オフライン大会：プレイヤーの機材

5.1 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 LIL 公式試合において、以下のカテゴリに含まれる機材を、プレイヤーが専用で使用できるものとして、LIL プレイヤーに提供します。

5.1.1 PC とモニター

5.1.2 携帯カイロ

5.1.3 ヘッドセット、イヤホン及びマイク等

5.1.4 テーブルとイス

LIL プレイヤーの要望に応じて、運営チームは、全ての LIL 公式試合で使用される、以下のカテゴリに含まれる機材を提供します。

5.1.5 PC のキーボード

5.1.6 PC のマウス及びコードホルダー

5.1.7 マウスパッド

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。

5.2 プレイヤー又はチームが所有する機材

プレイヤーは、自身又はチーム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 LIL 公式試合で使用することができます。

5.2.1 PC のキーボード

5.2.2 PC のマウス及びコードホルダー

5.2.3 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。ただし唯一の例外として、自身又はチームが所有するヘッドセットがチームのスポン

ンサーの製品であり、接続せず、電源を入れず、また電池の類をセットしない状態のまま、単に装飾としてのみ使用・着用される場合に限って、これを2個目のヘッドセットとして、首にかけることを許可されます。もし2個目のヘッドセットにマイクが付いている場合、常に完全に収納されているか、又は「使用可能」な位置と反対の状態にしておく必要があります。

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、版權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。

5.3 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。LJL 大会運営は問題を解析し、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ます、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。

5.4 プレイヤーとコーチの服装

プレイヤーは、全ての LJL の対戦中及び運営チームによる対戦前後のインタビュー時に、公式のチームユニフォームを着用する必要があります。チームによる指定がない場合、プレイヤーは LJL イベントや出演の際には常に、ズボンと、つま先及びかかとが覆われた靴、並びにチームブランドが見える衣装を着用する必要があります。全てのスターターは、ゲーム中に衣装を着用する必要があります。

衣装は、シャツ、ジャージ、ジャケット及びズボンが含まれます。誤解を避けるために附言すると、スウェットパンツ、アスレチックパンツ及びパジャマパンツは適切な衣装とは見なされません。ゲーム中に着用されるユニフォームやその他の衣装は、以下の本ルール第9条に記載された制限の対象となり、また運営チームによる確認と判断の対象となります。運営チームは、あらゆる衣装に関する最終的な承認権を持ちます。

コーチは、オフライン大会時では最低限、ビジネスカジュアルな服装を着用する必要があります。ビジネスカジュアルには、ジーンズ、アスレチックウェア、スニーカー、チームブランドの衣装を含みません。

5.5 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。ウォームアップエリアのコンピューターも、この規制の対象として含まれます。プレイヤーがウォームアップエリアの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。

5.5.1 SNS とコミュニケーション

運営チームのコンピューターで 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。

5.5.2 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。

5.6 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。

5.7 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。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。

5.8 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。

6 オンライン大会：プレイヤーの機材

6.1 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チーム、個人にて準備をするものとする。

6.2 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。

6.3 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。

6.3.1 SNS とコミュニケーション

LJL の競技中、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。

6.4 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。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。

6.5 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。

6.6 Web カメラの設置

本ルール第 8.5 条に記載のあるゲーム処理のプレイヤー確認の際に使用されます。Web カメラでの確認が出来ない場合、対戦に参加する事はできません。

7 リーグの構造

7.1 用語の定義

7.1.1 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) チームの降参
- (c) チームの棄権、又は
- (d) 運営チームの判定によるゲームの勝利（本ルール第 8.5 条参照）

7.1.2 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）。勝利チームは、リーグ形式の場合は勝ち点 1 を得て、トーナメント形式の場合は次の試合に進出します。

7.2 スケジュール

7.2.1 リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ

7.2.2 春季レギュラーシーズン（1月20日～4月2日）

7.2.3 春季プレイオフ（3月29日～4月1日）

7.2.4 夏季レギュラーシーズン（6月1日～8月12日）

7.2.5 夏季プレイオフ（8月15日～8月20日）

7.3 スプリットの詳細

7.3.1 レギュラーシーズン

6 チームで行われ、各チームはリーグ形式で、スピリットごとに 10 マッチ

をプレイします。各チームはスプリットごとに、各対戦相手チームと 2 回ずつ対戦します。陣営は事前に決定されており、各チームは同一の対戦相手との対戦ではブルーサイドとレッドサイドで同じ回数プレイすることになります。（各陣営で 1 回ずつ）。

チームの順位はマッチの勝利数で決まります。

日付とゲームを表記した完全なスケジュールは jp.lolesports.com に掲載されます。

7.3.2 レギュラーシーズンのタイブレーク

スプリットの終了時に複数のチームが同率（勝率が同一であること）だった場合、同率の各チームはそれぞれの直接対決の記録に基づいて最終的な順位が決定されます。もしこれらのチームが直接対決の勝率でも同一（両チームとも直接対決の勝率が 50% であること）だった場合、全試合の勝利ゲーム数、その場合でも同率の場合は直接対決のゲーム数によって順位が決定します。

上記によって順位が決定できない場合はタイブレークゲームをプレイして、最終的な順位を決定します。タイブレークゲームは、レギュラーシーズンの最終ゲームの終了後から、プレイオフの初日までの間に行われます。同率のチーム同士で、いずれかが勝者となるまで競技を行います。3 つ以上のチームが同率の場合は、全てのチームにおいて、各同率のチームとの全ての直接対決の記録が参照されます。

1 つのチームが他の同率のチーム全てに対して勝ち越している（勝率が 50% を越えている）場合、そのチームには自動的に、同率のチームの中で最高の順位が与えられ、残りのチームの間で改めてタイブレークが行われます。タイブレークの各チームのいずれも他のチームに勝ち越していない場合、以下の方法が使用されます。

7.3.3 3 チーム同率

3 チームにより、シングルラウンドロビン（総当たり）方式の対戦が行われます。順位を決定できる結果（各チームがそれぞれ 2-0、1-1、0-2 となる）にならなかった場合、抽選でランダムにトーナメント戦を行います（1 チームは、他の 2 チームの勝者と対戦します）

7.3.4 4 チーム同率

各チームは抽選でランダムに対戦表に振り分けられ、各 1 本勝負のトーナメントを行います。4 チームが 2 つに分かれてそれぞれ 1 回戦を戦い、それ

ぞれの勝者同士で3戦目を、敗者同士で4戦目を行います。3戦目の勝者が同率の中で最も高い順位となり、3戦目の敗者と4戦目の勝者が対戦して同率内の2位/3位を決定します。4戦目の敗者は、同率内の4位となります。

7.3.5 5チーム同率

各チームは抽選でランダムに1つのトーナメント表に組み入れられ、うち2チームは準決勝の4番目の枠をめぐって最初に対戦することになります。また、このトーナメントは振り分けを決定するため、3位決定戦を行う必要があります。

7.3.6 6チーム同率

各チームは抽選でランダムに1つのトーナメント表に組み入れられ、うち2チームは不戦勝で準決勝に進出できます。また、このトーナメントは振り分けを決定するため、3位決定戦と5位決定戦を行う必要があります。

7.3.7 プレイオフ

レギュラーシーズンのマッチ勝率によって参加チームが決定されます。

セミファイナル：Bo5 フォーマットでシーズン中2位と3位のチームの対戦となります。

ファイナル：Bo5 フォーマットでシーズン中1位のチームとセミファイナルの優勝チームが対戦します。

7.3.8 プロモーション（昇格）シリーズ

このフェイズは、レギュラーシーズンを5～6位で終わった2チームと、CSの上位1～2位の4チームの間で行われる2つの対戦で構成されています。チームは以下に説明される方式で振り分けられます。昇格トーナメントの勝者2チームが、次のLILのスプリットに進出します。上位のLILチーム（LILレギュラーシーズンを5位で終了したチーム）は、CSから進出した2つのチームの内、好きなCSチームを対戦相手として選択できます。残りのLILチームは、選択されなかったCSチームと対戦します。

8 試合の処理

8.1 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。

8.2 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。

8.3 現場への到着

LJL イベントに参加するチームのアクティブロスターに記載がある人物は、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。

8.4 審判の役割

8.4.1 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。

8.4.1.1 試合開始前のチーム編成の確認

8.4.1.2 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

8.4.1.3 試合開始のアナウンス

8.4.1.4 プレイ中の中断及び再開の指示

8.4.1.5 試合中の違反の取り締まり、及びペナルティの適用

8.4.1.6 試合終了及び結果の確認と断定

8.4.2 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、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。

8.4.3 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。

8.4.4 ギャンブル及び賭博の禁止

本ルール第 10 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。

8.5 競技用パッチ & サーバー

2017 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 2 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:2017 年 2 月 1 日にリリースされたチャンピオン A は、2017 年 2 月 15 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。

8.6 試合前の設定

8.6.1 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す。

8.6.1.1 全ての機器の動作確認と了承

8.6.1.2 接続及び周辺機器の調整

8.6.1.3 適切な音声チャットシステム機能の確保

8.6.1.4 ルーン及びマスターページの設定

8.6.1.5 運営による画面共有での画面確認及び Web カメラでのプレイヤー確認

8.6.1.6 ゲーム内設定の調整

8.6.1.7 ゲーム内でのウォーミングアップ

8.6.2 座席指定

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。この順序はオフラインの場合、プレイヤーの正面及び観戦者席から見て左から右に並んでいる必要があります。

8.6.3 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。

8.6.4 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。

8.6.5 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。運営チームの判断により遅刻に対するペナルティが科せられる場合があります。

8.6.6 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。

8.6.7 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も、プレイヤーはルーンへのアクセス及びウォームアップゲームを行うことはできません。

8.6.8 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、次の順序でトップ、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。

8.7 ゲームの設定

8.7.1 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。コーチには、ステージへのアクセス及びピック・バンを実施中にプレイヤーと連絡を取り合うことが認められます。コーチは、トレードの残り時間が 5 秒を切った時点で、ステージから所定の場所に退出します。

8.7.2 ゲーム設定

8.7.2.1 **マップ:** サモナーズ・リフト

8.7.2.2 **チーム人数:** 5 人

8.7.2.3 **観戦許可:** ロビーのみ

8.7.2.4 **ゲームタイプ:** トーナメントドラフト

8.7.2.5 **地域:** JP1

8.8 ピック・バンフェイズ&陣営の選択

8.8.1 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。各チームのスターターは、ドラフト開始後に交代することはできません。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。

8.8.2 ゲームプレイ要素の制限

チャンピオン、スキン、マスタリー、サモナーズペルその他の任意のアイテムは、機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。

8.8.3 陣営の選択

ルール 8.3.1 に示すチームの陣営はレギュラーシーズン中に運営チームが決定します。マッチでは、ランクの高いシードは奇数番号のゲーム（例: ゲーム 1、3 及び 5）で陣営選択権を有し、下位のシードは偶数番号のゲーム（例: ゲーム 2 及び 4）で陣営を選択します。両チームは最終決定を放送開始前夜までに提出しなければなりません。陣営の希望が提出されない場合は、ブルーサイドがデフォルトの陣営として設定されます。

8.8.4 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

8.8.5 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会されます。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。

8.8.6 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。

8.8.7 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・バン中、及びゲームの起動から終了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す。

8.8.8 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。

8.8.9 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。

9 ゲームのルール

9.1 用語の定義

9.1.1 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。

9.1.2 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。

9.1.3 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不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態。

9.2 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9.4条参照）。

ゲームの成立の一例は次の通りです:

9.2.1 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。

9.2.2 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。

ゲームタイマーが2分（00:02:00）に達した。

9.3 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。

9.3.1 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。

9.3.2 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ます。(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：

9.3.2.1 故意ではない切断

9.3.2.2 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）

9.3.2.3 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、チーム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 9.5 条参照）が認められた場合は、この限りではありません。

9.3.3 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。

9.3.4 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。

9.3.5 ゲームの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。

9.4 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：

9.4.1 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。

9.4.1.1 プレイヤーのルーン、マスタリー、又は GUI 設定がゲームロビーのものと同様に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。

9.4.1.2 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）。

9.4.2 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。

9.4.2.1 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。

9.4.2.2 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）。

9.4.3 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況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 9.4 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 9.4 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 8.3.1 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。

9.4.4 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。

9.4.5 プレイヤーの設定確認

各チームキャプテンは、**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、マスタリー、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。

9.5 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。

9.5.1. 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。

9.5.2. 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。

9.5.3. 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。

9.6. ゲーム終了後の処理

9.6.1. 結果

運営チームはゲームの結果を確認し、記録します。

9.6.2 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。

9.6.3 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。

9.6.4 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。

9.7 対戦後の処理

9.7.1 結果

運営チームは対戦の結果を確認し、記録します。

9.7.2 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ます。

9.7.3 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。

10 プレイヤーの行為

10.1 リーグの行為

10.1.1 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。

10.1.1.1 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：

10.1.1.1.1 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）。

10.1.1.1.2 賞金その他の報酬を山分けする旨の事前協定。

10.1.1.1.3 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。

10.1.1.1.4 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。

10.1.1.2 競争の誠実性

チームはいかなる LIL の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。

10.1.1.3 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リーグ・オブ・レジェンドのゲームに対する一切の改造を指します。

10.1.1.4 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、これに限りません： 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。

10.1.1.5 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。

10.1.1.6 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。

10.1.1.7 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。

10.1.1.8 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。

10.1.1.9 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。

10.1.2 冒涇及び差別的な発言

チームメンバーは、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。チームメンバーは、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。チームメンバーは、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。

10.1.3 破壊的な言動、侮辱

チームメンバーは、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。

10.1.4 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。

10.1.5 イベント会場への干渉（オフライン大会時）

チームメンバーは照明、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、チームメンバーは椅子、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。チームメンバーはLJLの会場係員のすべての指示に従わなければなりません。

10.1.6 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に行うものに限ります。

10.1.7 服装（オフライン大会時）

チームメンバーは、複数のロゴあるいはプロモーション言語のついた衣服を身に着けることができます。ただし、運営チームは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：

- 10.1.7.1 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。
- 10.1.7.2 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。
- 10.1.7.3 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、LJL 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。
- 10.1.7.4 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。
- 10.1.7.5 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。
- 10.1.7.6 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。
- 10.1.7.7 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。
- 10.1.7.8 運営チームは前述の服装規定を遵守しないチームメンバ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。

10.1.8 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。

10.2 職業倫理に反する行為

10.2.1 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。

10.2.2 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。

10.2.3 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、不快な性的誘いかけを指します。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。

10.2.4 差別及び中傷

チームメンバーは、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。

10.2.5 LIL、合同会社ライアットゲームズ、リーグ・オブ・レジェンドに関する声明

チームメンバーは、LIL、合同会社ライアットゲームズもしくはその関係会

社、リーグ・オブ・レジェンド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。

10.2.6 サモナー法廷による罰則

サモナー法廷によってチームメンバーの違反が確定し、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。

10.2.7 未許可の情報公開

チームには LIL シーズン最中の承認や可視性のための書類の提出が求められます。この書類はリーグ運営を維持するために必要なものです。早期の発表は、チームが対戦の戦略を阻害する可能性があります。このため、チームメンバーが、競技性を阻害する恐れがあるとして、情報を公開しないよう求められたにも関わらず、かかる情報を公開した場合、チームメンバー及び、又はチームにはペナルティが科されます。

10.2.8 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、チーム又はチームメンバ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ることができます。運営チームが調査のためにチームメンバーと連絡をとった場合、かかるチームメンバーには真実を話す義務があります。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、かかるチームメンバー及び、又はチームには罰則が科されます。

10.2.9 犯罪行為

チームメンバーは、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。

10.2.10 不道德行為

チームメンバーは、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。

10.2.11 守秘義務

チームメンバーは、運営チームやライアットゲームズ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。

10.2.12 贈賄

チームメンバーは、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、あるいは他の LIL チームに関係する又は雇用されてい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。

10.2.13 引き抜き及び買収の禁止

チームメンバー及びチームの関連者は、LIL チームと契約を交わしているチームメンバーに勧誘、誘致、雇用の申し出を行ってはならず、かかるチームメンバーに当該 LIL チームとの契約を違反又は破棄するよう働きかけることも禁止されています。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。他チームがチームメンバーの状況について問い合わせるには、マネージャーがプレイヤーの現在契約を締結しているチームの経営陣に連絡しなければなりません。問い合わせる側のチームはプレイヤーの契約について議論できるようになる前に運営チームにその旨を通知してください。

10.2.14 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。

ただし、チームの公式スポンサーや所有者が成績に基づいてチームメンバーに対価を支払う場合は、本規定の唯一の例外とします。

10.2.15 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。

10.2.16 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ものが禁止されています。

10.2.17 書類提出等、その他の要請

LJL の最中、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、かかるチームにペナルティが科される場合があります。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、ペナルティが科される場合があります。

10.3 賭博への関与

チームメンバー及び運営チームは、直接的、間接的を問わず、世界各国のリーグ・オブ・レジェンド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。

10.4 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。

10.5 ペナルティ

いずれかのチームメンバ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 10.4 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：

10.5.1 口頭での警告

10.5.2 現在又は将来のゲーム内陣営の選択の喪失

10.5.3 現在又は将来のゲーム内のバンの喪失

10.5.4 罰金

10.5.5 ゲームの没収

10.5.6 マッチの没収

10.5.7 出場停止

10.5.8 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、最も重いものでは LJL

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っ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。

10.6 公表権

運営チームは、チームメンバ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、ライアットゲームズ及び、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。

11 ルールの意図

11.1 最終決定権

本ルール、プレイヤーの資格、LJL 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。

11.2 ルールの変更

本ルールは、LJL 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。



LJL2017 シーズン公式ルール

別紙 A

トレード許可申請書

LJL 照会番号（運営チームが記入） 申請者（氏名） 申請日

プレイヤー氏名 とポジション	現在のチーム （トレード前）	トレード前 スターター/ リザーブ	将来のチーム （トレード後）	トレード後 スターター/ リザーブ	希望発効日
プレイヤー 1:		ス リ		ス リ	
プレイヤー 2:		ス リ		ス リ	
プレイヤー 3:		ス リ		ス リ	
プレイヤー 4:		ス リ		ス リ	
プレイヤー 5:		ス リ		ス リ	

ゼネラルマネージャー

ゼネラルマネージャー氏名 チーム名 連絡先 Eメールアドレス

GM 1:

GM 2:

GM 3:

GM 4:

GM 5:

承認

プレイヤー	プレイヤーにはトレードを承認する 権限がありますか？	プレイヤーはトレードを 承認しましたか？
プレイヤー 1:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 2:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 3:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 4:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 5:		

トレード申請の決議

トレード申請の裁決

決定日

発効日

承認 否認

決定者（氏名）

裁決の理由（否認された場合）

その他の条件

リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ（“LJL”）は、リーグ・オブ・レジェンド（“LoL”）における競技プレイ用のルールを制定しました。標準化されたルールは、上に記載されるチーム、プレイヤー、ゼネラルマネージャーなど、LoL に関連した商業活動の当事者全員の利益になるものです。ゼネラルマネージャーは以下に署名をすることで、標準ルールから発生する利益は、LoL の競技プレイに関連した商業活動の全関係団体が本ルールに従うことに同意する場合にのみ実現されることを認識し、同意したものとみなされます。各ゼネラルマネージャーはまた、運営チームがプレイヤーの雇用条件を定めておらず、プレイヤーの獲得競争を規制していないことも認識し、同意したものとみなされます。本トレード許可申請書は、LoL の競技プレイ及びチーム間の競技バランスのために、LJL によって制定されたシステムの整合性を保証することのみを目的として作成されています。

ゼネラルマネージャーの署名

ゼネラルマネージャーは以下の署名により、本トレード許可申請書に明記されたトレードの提案が LJL 公式ルール、上に記載されるチームとプレイヤー間の同意、及び適用法の諸条件に従うものであることを確認します。

GM

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

GM

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

GM

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

GM

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:



LJL2017 シーズン公式ルール

別紙 B

フリーエージェント (FA) 契約許可申請書

LJL 照会番号 (運営チームが記入) 申請者 (氏名) 申請日

フリーエージェントの詳細

プレイヤー氏名とポジション	現在の地位	スターター/リザーブ	希望発効日
プレイヤー 1:	フリーエージェント	ス リ	
プレイヤー 2:	フリーエージェント	ス リ	
プレイヤー 3:	フリーエージェント	ス リ	
プレイヤー 4:	フリーエージェント	ス リ	
プレイヤー 5:	フリーエージェント	ス リ	

ゼネラルマネージャー

ゼネラルマネージャー氏名	チーム名	連絡先	E メールアドレス
GM:			

承認

プレイヤー氏名	プレイヤーの元所属チームには 本 FA 契約を承認する権限があります か？	プレイヤーの元所属チームは 本契約を承認しましたか？
プレイヤー 1:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 2:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 3:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 4:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし
プレイヤー 5:	はい いいえ	はい いいえ 該当なし

申請の裁決 (LJL が記入すること)

代理申請の裁決	決定日	発効日
承認 否認		
決定者 (氏名)	裁決の理由 (否認された場合)	

その他の条件

リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ (“LJL”) は、リーグ・オブ・レジェンド (“LoL”) における競技プレイ用の

ルールを制定しました。標準化されたルールは、上に記載されるチーム、プレイヤー、ゼネラルマネージャーなど、LoL に関連した商業活動の当事者全員の利益になるものです。ゼネラルマネージャーは以下に署名をすることで、標準ルールから発生する利益は、LoL の競技プレイに関連した商業活動の全関係団体が本ルールに従うことに同意する場合にのみ実現されることを認識し、同意したものとみなされます。各ゼネラルマネージャーはまた、運営チームがプレイヤーの雇用条件を定めておらず、プレイヤーの獲得競争を規制していないことも認識し、同意したものとみなされます。フリーエージェント契約許可申請書は LoL の競技プレイ及びチーム間の競技バランスのために、LIL によって制定されたシステムの整合性を保証することのみを目的として作成されています。

ゼネラルマネージャーの署名

ゼネラルマネージャーは以下の署名により、本フリーエージェント契約許可申請書に明記されたフリーエージェント契約の提案が LIL 公式ルール、上に記載されるチームとプレイヤー間の同意、及び適用法の諸条件に従うものであることを確認します。

GM

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

プレイヤー 2

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

プレイヤー 4

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

プレイヤー 1

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

プレイヤー 3

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:

プレイヤー 5

署名:

氏名（活字体）:

チーム名（活字体）:
