



2019 年シーズン 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。）の公式ルール（以下「本ルール」といいます）は 2019 年シーズンの LJL への参加資格を持つ各チームとそのスターター（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 人として登録されたプレイヤー）、リザーバー（スターター以外の補欠として登録されたプレイヤー）、コーチ、及びゼネラルマネージャー（以下、総称して「チームメンバー」といいます）、チームオーナー（チームの法人組織の代表者として LJL のチーム参加契約書に署名又は捺印した個人）、そしてその他 LJL に関与する職員や関係者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。

2019 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) プレーオフ（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 の競技に参加するチーム及びチームメンバーは、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

各チームのチームメンバーは選手登録の際、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。

- 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、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. 日本の「居住者」であること

チームのプレイヤーは日本の「居住者」であることを原則とし、スターターとしてロスターに登録できる日本の「居住者」でないプレイヤーの人数については、第 3.2 条において上限が定められています。かかる上限を超えて日本の「居住者」でないプレイヤーを登録したチームは、LJL に関連した対戦に参加する資格を与えられません。

1.3.1. 「居住者」の定義

日本の「居住者」に該当するのは、①日本国籍を有する者、②日本における永住権を有する者、又は③直近 6 年間で 4 年間を超えて日本に適法に滞在している者のみです。未成年者（満 20 歳未満の者）の場合には、両親のいずれかが「居住者」であり、かつ当該未成年者が直近 5 年間で 3 年間を超えて日本に適法に滞在している場合にも、「居住者」と認められます。但し、「居住者」の要件を満たさないチームメンバーであっても、その他の参加要件をすべて満たしており、過去 2 シーズンの LJL 又は LJL のチャレンジャー・シリーズ (CS) にチームメンバーとして参加し、LJL 又は LJL (CS) に対して重要な貢献をしたと運営チームがその裁量により特に認めた場合には、例外的に「居住者」とみなすことがあります。

ます。

1.3.2. 資格フォーム・「居住者」証明書

LJL に参加するにあたり、各チームは、各チームメンバーについての資格フォームを提出し、ロスターに日本の「居住者」として登録するプレイヤーについて本ルール第 1.3.3 条及び第 1.3.4 条で定める日本の「居住者」であることの証拠となる書類を提供する必要があります（念のため、各チームメンバーには自らの個人情報を秘匿する権利があります。）。いったん各チームメンバ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 LJL の管理・運営目的のために、法令において許される範囲で自由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ができるものとします。

各チームは、提出された情報がすべて正確かつ完全であり、誤解を招くような内容を含まないことを保証する責任を負います。もしチームメンバー（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、チームメンバーの居住地又は地域の分類に誤りが発生した場合は、かかるチーム及びチームメンバーの両方が本ルールに違反したものとします。チーム又はチームメンバーが本ルール第 1.3 条に違反した場合は、本ルール第 10.2 条にも違反したものとされ、本ルール第 10.4 条及び第 10.5 条で定められたペナルティを受ける可能性があります。

1.3.3. 成人についての「居住者」証明

満 20 歳以上のチームメンバーは、政府発行の書類（例：パスポート、在留カード）など、日本の「居住者」であ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、「居住者」の証明を行うことができます。

1.3.4. 未成年者についての「居住者」証明

未成年（満 20 歳未満）のチームメンバーについても、原則として、第 1.3.3 条に定める書類を提出することにより、「居住者」であることを証明することができます。但し、第 1.3.1 条に定める、「両親のいずれかが『居住者』であり、かつ当該未成年者が直近 5 年間で 3 年間を超えて日本に適法に滞在している場合」の要件に該当する場合は、

①両親のいずれかが「居住者」であることを示す第 1.3.1 条に定める書類、及び②両親の名前が記載された出生証明書や住民票などの親子関係を示す政府発行の書類に加え、「直近 5 年間で 3 年間を超えて日本に適法に滞在している」ことを示す以下のいずれか又は両方の書類を提出することにより、「居住者」であることを証明できます。

1.3.4.1. 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、日本に存在する全日制の学校へ直近 5 年間で 3 年間を超えて出席していたことを示す書類

1.3.4.2. パスポートの出入国記録等の公的記録：

直近 5 年間で 3 年間を超えて、日本に滞在していたことを示すパスポートの出入国記録などの公的記録や書類

1.3.5. 居住者資格の喪失

本ルール第 1.3 条の適用において、ある時点において日本の「居住者」と見なされていたチームメンバーが、異なる国や地域に 3 年間に合計 24 ヶ月間を超えて滞在した場合、そのチームメンバーは日本の「居住者」である資格を失うものとします。

1.4. 他国の LoL リーグに参加していないこと

他の国や地域において 2019 年シーズンの LoL の公式リーグ（又はそのチャレンジャーシリーズ）に参加したことがあるチームメンバーは、他の要件を満たしたとしても、LJL の競技へ参加することができないものとします。但し、第 4.4 条に基づきチームが有効な契約を締結したフリーエージェント（FA）のプレイヤーについては、この限りではありません。

1.5. 日本での就労資格を有すること

各チームのスターター及び報酬を受け取るその他のチームメンバーは、ロスター登録の際に、日本の国内法に基づき、日本における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。

1.6. ソロキューランク制限

ロスターに登録された全てのプレイヤーは、前年のソロキューランクでダイヤモ

ンド3以上の最高ランクを達成していなければなりません。

1.7. ライアットの従業員及び運営チームではないこと

各チームのチームメンバーは、LJL のレギュラーシーズン又はプレー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。

1.8. 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、チームメンバーは、下記の期限までに、パスポート（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もの）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。また、パスポートを申請済みであることを示す資料を提出した場合は、その受取可能日から5日以内に、運営チームにパスポートの写しを提出するものとします。

	提出期限
春スプリット	2019年3月2日
夏スプリット	2019年8月3日

2. チーム・選手への支払い; 報酬

2.1. チーム参加報酬

2019年シーズンのLJLへ参加資格を得たチームは、ライアットとの間で、ライアットが別途定める内容のチーム参加契約書（以下「**チーム契約**」といいます。）を締結するものとします。各チームは、チーム契約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。）をライアット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、各チームが所属チームメンバ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. 利益相反の禁止とロスターに関するルール

3.1. チームの法人組織

チームがLJLへの出場資格を得ると、運営チームはこれをLJLの出場チームと認定します。当該チームがLJLへ出場するためには、法人組織を設立・結成する必要があります。

3.1.1. 利益相反の禁止

いかなる者も、LJLの2つ以上のチームについて、チームオーナーとなったり、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、又は従業員や役員と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。かかる禁止についての違反があることが判明した場合には、当該違反者は、1チーム以外との関係を解消しなければなりません。

但し、LJLの出場チーム1つに加え、LJL(CS)の出場チーム1つについて、チームオーナーとなり、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ることは認められます。LJLの出場チームが降格トーナメントに参加する場合、当該チームは、直近のLJL(CS)レギュラーシーズン期間中に同じ主体がチームオーナーを兼任したり、同人もしくは

はその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。

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、それらのチームオーナーや役員・従業員は、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。

3.1.2. 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オーナー又はゼネラルマネージャーに限られます。また、いかなる個人又は法人も、複数の LJL 出場チーム及び LJL (CS) 出場チームのスポンサーとなり、あるいはネーミングライツ（命名権）を同時に保持することはできません。

3.2. ロスターの要件

各チームは LJL 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バー1～5名を、それぞれ登録しておく必要があります（以下、かかる登録枠を「ロスター」といいます）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、各チームは、常に、スターターの最低60%（5名中3名以上）を日本の「居住者」とする必要があります。

ロスターは、必要な書面を運営チームへ提出することで更新され、更新後、登録されているスターター及びリザーバーについては LJL 公式ウェブサイト（jp.lolesports.com）上に掲示されます。上記ウェブサイト上のロスターは、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、受領された情報のうちスターター及びリザーバーの一覧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）。

全てのスターター及びコーチは、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。スターター及びコーチ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スターター及びコーチそれぞれについて、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、サマリーシートはプレイヤー及びコーチの分のみ、運営チームへの提出を求められます。原則として、練習生をロスターに登録することはできません。

ロスターには、つねに 18 歳以上のプレイヤーを 6 名以上登録しておく必要があります。17 歳のプレイヤーをロスター登録する場合には、会場都合にて出場不可となり、ロスターの要件を満たさなくなることを防ぐため、18 歳以上のリザーバーを最低 1 名登録しておくことが求められます。

3.3. コーチ

コーチは、当該チームの他の役職を兼任することはできず、他の LJL 又は LJL (CS)参加チームのチームメンバーとなることもできません。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 はロスターを修正して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、チームメンバーの一覧を記載した書面（以下「ロスターシート」といいます）を、スターター及びコーチのサマリーシートとともに提出する必要があります。GM がロ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、第 3.5 条に定める期限まで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 LJL 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、各チームがチームメンバーの変更を希望する場合、要望書及び新しいメンバーについてのロスターシートを、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。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。

- i. 一切のビデオゲーム（ビデオゲームの開発、販売、又は提供に携わるもの）
- ii. 市販薬ではない医薬品
- iii. 火器類、拳銃又は弾薬
- iv. 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
たばこ、喫煙、又は吸引製品
- v. 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
- vi. 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もの

4. 任意のプレイヤー交代

4.1. 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。

- i. プレイヤーを他の LJL 参加チーム又は LJL (CS)参加チームとトレードする。
- ii. 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）。
- iii. 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）。

4.2. 一般的なプレイヤー交代のルール

4.2.1. 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ることはありません。

4.2.2. 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、又はロスター内の降格を行おうとするコーチによって、交代が有効に行われたことが保証されなければなりません。

4.2.3. 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。

4.2.4. 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。

4.2.5. プレイヤー獲得の制限

理由を問わず、ある LJL 又は LJL (CS)参加チームのロ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 LJL 又は LJL (CS)参加チームのロ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。

4.2.6. 同一チームオーナーの場合

第 3.1.1 条但書の定めにしたがって、同一の主体が LJL 参加チームと LJL (CS)参加チームの双方についてチームオーナーとなったり、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いる場合には、トレードや FA との契約の手續にしたがった場合であっても、当該 LJL 参加チームのプレイヤーとして LJL に出場したことがあるプレイヤーを、同じ

スプリットにおいて、当該 LJL (CS)参加チームのロスターに登録することはできません。

なお、LJL (CS)参加チームのプレイヤーとして LJL (CS)に出場したことがあるプレイヤーを、トレードや FA との契約のしただがって、同一の主体がチームオーナーとなっていたり、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ている LJL 参加チームのロスターへ登録するには、第 4.2.6 条に基づき、LJL (CS)参加チームでのロスター登録抹消の発効日から 3 週間を経過していることが必要となります。

4.3. プレイヤーのトレード

各チームは以下の条件で、LJL 又は LJL (CS)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。

4.3.1. 人数

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、各チームは他のチームと各スプリットにつき 3 人を超過してトレードを行うことはできません。

4.3.2. 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	2019 年 11 月 19 日	2019 年 3 月 2 日
夏スプリット	2019 年 6 月 2 日	2019 年 8 月 3 日

4.3.3. 人数差トレード

4.3.3.1. 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。

4.3.3.2. 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）。

4.3.3.3. トレードは、1 人以上のスターターまたは、1 人以上のリザーバーで行うことができ、制限はありません。

4.3.3.4. 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。

- i. チーム A がプレイヤー X をチーム B にトレードする。
- ii. チーム B がプレイヤー Y をチーム C にトレードする。
- iii. チーム C がプレイヤー Z をチーム A にトレードする。

4.3.4. 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。

4.3.5. 地域間トレード

4.3.5.1. 韓国、中国、東南アジア、ラテンアメリカ、その他、日本以外の国や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 4.4.1 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 4.4 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。

4.3.5.2. 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。

4.3.6. トレードの適格性

各チームは、自らのロ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。

4.3.7. 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 4.3.2 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。

4.3.7.1. 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。

- i. 関係する全てのチームの名前
- ii. 関係する全ての GM の名前
- iii. 関係する全てのプレイヤーの名前と立場
- iv. 関係する全てのスターター／リザーバーの詳細
- v. トレードの詳細
- vi. 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
- vii. トレード発効の希望日

4.3.7.2. 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。

4.3.8. 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、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

リード終了日時よりも後に指定することはできません。

4.4. 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。

4.4.1. 定義

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) ใดかなる LJL 又は LJL (CS)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 又は LJL (CS)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。

4.4.2. 時期

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。

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、ロスターに 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	2019 年 11 月 19 日	2019 年 3 月 2 日
夏スプリット	2019 年 6 月 2 日	2019 年 8 月 3 日

4.4.3. 完全なロスターの要件

FA との契約により、ロ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1~5名を登録し続ける必要があります。なお、運営チームから特別の連絡がない限り、シーズンロスターロックの日は、ラウンド7の第一試合開始時間から数えて72時間前とします。

4.4.4. 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と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。

4.4.4.1. 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。

- i. 関係する全てのチームの名前。
- ii. 関係する全ての GM の名前。
- iii. 関係する全てのプレイヤーの名前とポジション。
- iv. 関係する全てのスターター／リザーバーの詳細。
- v. 契約発効の希望日。

4.4.4.2. 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。

4.4.5. 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 との契約に基づくロスターへの追加は、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。

4.5. リザーバーの昇格

4.5.1. 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。

4.5.2. 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 LJL 公式試合において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、プレイヤーが専用に使用できるものとして、LJL 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

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

- i. PC のキーボード
- ii. PC のマウス及びコードホルダー
- iii. 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 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 のマウス及びコードホルダー
- 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。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、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。

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、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 LJI 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 LJI 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バジヤ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 10 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。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。

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。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。

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、または
- (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

リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ (2019 年)

- | | | |
|--------|-------------|---------------|
| 7.2.1. | 春季レギュラーシーズン | (1月19日～3月30日) |
| 7.2.2. | 春季プレーオフ | (4月6日～4月13日) |
| 7.2.3. | 夏季レギュラーシーズン | (6月7日～8月25日) |
| 7.2.4. | 夏季プレーオフ | (9月11日～9月21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、スプリットごとに 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 LJL 公式ウェブページに掲載されます。

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、プレー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. プレーオフ

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勝利チームが対戦します。

7.3.8. 昇格／降格トーナメント（プロモーションシリーズ）

このフェイズは、LJL のレギュラーシーズンを 5～6 位で終わった 2 チームと、LJL (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 LJL のスプリットに進出します。上位の LJL チーム（LJL レギュラーシーズンを 5 位で終了したチーム）は、LJL (CS) から進出した 2 つのチームの内、好きな LJL (CS) 参加チームを対戦相手として選択できます。残りの LJL チームは、選択されなかった LJL (CS) 参加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ロスターに記載がある人物（GM を除く。）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。

- 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

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、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。

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

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 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: 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 15 日以降に開催されるすべての LJL 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。

- 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. 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
- vi. ゲーム内設定の調整
- vii. 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。

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、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への移動を完了します。

8.7.2. 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

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、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。

8.8.3. 陣営の選択

レギュラーシーズンの各マッチにおける Game1、3 の陣営選択権は運営チームが決定します。同マッチの対戦チームは Game2 の選択権を有します。

プレーオフにおいてはランクの高いシードチーム、プロモーションにおいては LJI チームが奇数番号のゲーム（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。

- 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」なものともみなされます。**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。

9.2.3. 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：

- 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、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。

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）。

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。

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）。

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ません。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 9.3.1 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、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。確認時に誤りがあったとしても**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。

- 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。

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：

- 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。

10.1.1.2. 競争の誠実性

チームはいかなる LJL 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 LoL 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て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、ユニフォーム前面にチームロゴは必須とします。なお、運営チームはこの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。なお、国際大会においては、この限りではありません。

- 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。

10.1.7.9. ユニフォーム前面への規定数以上のスポンサーロゴの掲示。

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、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。

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. ライアット、LoL、又はLJLに関する声明
チームメンバーは、LJL、ライ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。
- 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ことができます。
- 10.2.7. 未許可の情報公開
チームには、LJL 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 LJL や LJL (CS) の 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、LJL や LJL (CS) の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事が禁止されています。

10.2.17. 書類提出等、その他の要請

LJL のシーズン中、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ことがあります。

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 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。

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 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。



LJL2019 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/リザーバー	将来のチーム (トレード後)	トレード後 スターター/リザーバー	希望発効日
プレイヤー 1:		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 2:		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 3:		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 4:		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 5:		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー		<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	

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:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 2:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 3:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 4:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 5:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし

トレード申請の決議

トレード申請の裁決 <input type="checkbox"/> 承認 <input type="checkbox"/> 否認	決定日	発効日
決定者 (氏名)	裁決の理由 (否決された場合)	

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

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）:



LJL2019 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/リザーバー	希望発効日
プレイヤー 1:	フリーエージェント	<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 2:	フリーエージェント	<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 3:	フリーエージェント	<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 4:	フリーエージェント	<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	
プレイヤー 5:	フリーエージェント	<input type="checkbox"/> スターター <input type="checkbox"/> リザーバー	

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:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 2:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 3:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 4:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 該当なし
プレイヤー 5:	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ	<input type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 承認 <input type="checkbox"/> 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、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 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) :

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) :