



## **League of Legends**

**2018年4月25日開催**

**『新イレリア最強決定1vs1トーナメント  
(新イレリア杯2018)』**

**公式ルール**

**V1.0**

# 序 文

新イレリア杯2018大会ルール（以下「**本ルール**」）は、2018年4月25日（水）に開催予定の「新イレリア杯」に出場するプレイヤー、合同会社ライアットゲームズ内に設置される新イレリア杯の運営事務局、そしてその他の運営に関与する各関係者に適用されます。

新イレリア杯2018に出場するプレイヤーには、本ルールのほか、LoLの利用規約（URL:<http://jp.leagueoflegends.com/ja/legal/termsofuse>）及びプライバシー・ポリシー（URL:<http://jp.leagueoflegends.com/ja/legal/privacy>）がそれぞれ適用となります。

## 1. 出場資格

### 1.1 条件を満たすLoLアカウントを保持していること

各プレイヤーは、LoLのトーナメントドラフトピックをプレイすることが可能な、JPサーバーのレベル30以上のアカウントを保持し、この登録時のアカウントを継続的に使用することが必要です。登録時と別のアカウントを利用しての参加は認められません。

### 1.2 サモナーネームの変更禁止

プレイヤーのLoLアカウントのサモナーネームは、運営からの指示があった場合を除き、エントリー後から大会開催中は変更してはいけません。サモナーネームの変更により生じるシステム上の不具合などについては、プレイヤーの責任になります。

### 1.3 運営と常に連絡が取れること

プレイヤーは、運営事務局の指定するDiscordサーバーに参加し、試合に必要なやりとりができることが必要です。

### 1.4 賞品受取の対象について

1ゲーム以上出場したプレイヤーが賞品提供の対象になります。大会期間中及び開催日から起算して過去90日以内に、アカウントに何らかのペナルティが課されたプレイヤーに対しては賞品は提供されません。また、本ルールのペナルティ対象とみなされる行為が発覚した場合など、運営事務局の裁量によって賞品贈与について決定するものとします。

### 1.5 チームやサモナーネームの名称制限

チームタグ、チームネームやサモナーネームには、下品又は卑猥な用語、商品やサービス名から派生した名称等、差別に繋がるような用語を使用することはできません。運営事務局で不適切と判断した場合は、単独の裁量で各プレイヤーへ通知の上で運営事務局が名称を変更することができます。

## 2. 対戦試合について

## 2.1 対戦試合の定義

新イレリア杯2018における対戦は、サモナーズリフトのマップで行われます。対戦における勝敗は、サモナーズリフトのマップにおいて、以下のいずれかが起こることで決定されます。

- ①ファーストブラッドの取得
- ②ファーストタワーの取得
- ③100 CSの取得

本大会で使用できるチャンピオンはイレリアのみで、他のチャンピオンはピックできません。対戦はMIDレーンのみで行われ、ジャングル内の中立クリープを狩る行為は禁止されています。

## 2.2 試合日程の変更

運営事務局は、新イレリア杯2018の各試合の日程を単独の裁量で各チームへ通知の上で変更することができます。

## 2.3 プレイヤーによるレフェリー機能

プレイヤー各々にルールに沿って試合進行をしていただきます。

## 2.4 プレイヤーによる勝敗報告の義務

勝利側のプレイヤーにDiscord上で運営に報告していただきます。試合開始の合図から20分以内に報告をするものとし、報告がなかった場合は運営の判断で両プレイヤーともに失格処分とすることができるものとします。

## 2.5 運営事務局によるレフェリー機能

最終的なレフェリーは運営事務局が務め、各試合の前後又はその途中に発生する試合に関する問題について決定する権限を有します。

レフェリーは、主に以下の権限を有します。

- ① 試合前におけるプレイヤーのチェック
- ② 各試合前後又は対戦中におけるルール違反に対するペナルティの発動
- ③ 試合終了とその結果の確認
- ④ ゲーム結果の検証
- ⑤ ゲームのリスタート
- ⑥ プレイヤーを失格にする

## 2.6 オンラインでの試合のためのセットアップ及びプレイヤーの責任

すべてのプレイヤーは、試合開始時間の10分前に、ゲームロビーで準備していなければなりません。クライアントパッチングを完了し、インゲームセッティングを構成し、ルーンとマスターページを完了する等、ロスターに登録されたプレイヤーのうちスターティングメンバーに選ばれた5人のプレイヤーがすべての試合準備を終えていなければ、準備できていない、とはみなされません。

## 2.7 遅刻のペナルティ

指定された時間に準備ができていないプレイヤーは、遅刻のペナルティを課されます。遅刻したプレイヤーは、試合開始予定時刻から5分の経過により、試合に敗北したものと扱われます。相手プレイヤーが遅刻した場合、遅刻しなかったプレイヤーは当該ゲームロビーのスクリーンショットを撮影し、状況の説明と併せて運営事務局まで送付する必要があります。また、意図的にゲームロビーでの手続きやゲームの開始を遅らせた場合にも、本条に定めるルールが適用されます。

## 2.8 チャンピオンピック時のミスについて

チャンピオンピック時のミス（ルーン設定等）の失敗を理由にしたリスタートはたとえ双方のプレイヤーの合意があったとしても認められません。運営事務局の許可なく、試合開始予定時刻を5分経過してスタートしたゲームについては、両プレイヤーともに失格となる場合があります。

## 2.9 ゲーム内での中断（以下「ポーズ」）手続

予選はブラインドピックで行い、ポーズは一切できません。本選においては、プレイヤーは、サーバーへ接続できない、マウスが効かない、画面の動作不良などプレイ機器にトラブルが発生した場合に限りゲームをポーズ（中断）することができます。その場合、ポーズ（中断）したプレイヤーはゲーム内チャットで「/all」を用いてポーズ（中断）の理由と再開予定時間を明らかにしなければなりません。再開の準備ができた場合、両プレイヤーは「/all」を用いたチャットで再開の準備ができたことを宣言し（例：“ready”）、双方の同意のもとにゲームを再開することができます。

## 2.10 ポーズできる時間の上限

本選に出場しているプレイヤーは、1ゲームで最大2分間ゲームをポーズすることができます。上限を超えてポーズした場合、不公正なプレイとみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが課されます。

## 2.11 プレイマシンに関するプレイヤーの責任

すべてのプレイヤーは、コンピューターのハードウェアや周辺機器、インターネット接続、電源等、自らの選んだセットアップの動作について、自ら責任を負うものとします。プレイヤーの装備のトラブルについては、その原因の如何を問わず、遅刻や上限時間を超えたポーズの正当な理由とは見なされません。

## 2.12 クライアントエラーについての責任

クライアントエラー等が生じてピックできなかった等の問題は、2.11条の問題とみなし、プレイマシンに関するプレイヤーの責任とさせていただきます。

## 2.13 ストリーミングの可否について

プレイヤーは試合を公開又は私的にストリーミングすることができます。但しストリーミングによって生じた問題については、自ら責任を負うものとします。また運営事務局の判断に

よってストリーミングの停止等を通達された場合は、プレイヤーは速やかに運営事務局の判断に従うとし、もし従わない場合は失格理由となります。

#### **2.14 ゲームロビー**

運営事務局は大会専用のカスタムゲームロビーを作成し、アクセスするための専用コードを各プレイヤーにメールで配布するものとします。運営事務局からの指示が無い限り、各自でカスタムゲームを作成してプレイすることはどのような結果が出て一切認められません。

#### **2.15 サイドの選択**

サイドは、ライアットゲームズのシステムによって自動的に振り分けされます。

#### **2.16 管理下でのゲーム開始**

ゲーム開始においてエラーが発生、又は運営事務局によりピック／バンの手続完了後、自動的にゲームを開始させない旨の決定がなされた場合、運営事務局はブラインドピックを使ってその管理下においてゲームをスタートさせることができます。

#### **2.17 対戦相手の違反について**

対戦相手が不正を行った場合は、各自でスクリーンショットを保存の上で、運営事務局に証拠として報告することが必要です。証拠がない場合は、運営事務局で判断しかねる場合があります。

### 3. プレイヤーの違反行為

#### 3.1 合同会社ライアットゲームズおよびLoLに関する発言

プレイヤーは、運営事務局、合同会社ライアットゲームズ又はその関係会社、あるいはLoLの利益に悪影響を与えるないし与えようとする言動を行ったり、行わせたり、支援したりしてはならないものとします。これに該当するかどうかは、運営事務局によって単独に判断されます。

#### 3.2 プレイヤーの振る舞いの調査

チーム又はプレイヤーが、サモナーの法典、LoL利用規約、ならびに本ルールその他のLoL関連規則に違反したと運営事務局が判断した場合、運営事務局はその単独かつ絶対の裁量によりペナルティを科すことができます。

#### 3.3 犯罪行為

プレイヤーは、法令で禁止され、又は犯罪行為を構成する可能性のある行為を行ってはならないものとします。

#### 3.4 不道徳な行為

プレイヤーは、不道徳、不名誉、社会道徳に反するとみなす行為を行ってはならないものとします。

#### 3.5 収賄

プレイヤーは、ゲームでの競技に関連して、試合やゲームの勝敗や買収に関連して、いかなる贈答品、報酬、対価を受け取ってはならないものとします。

#### 3.6 試合の買収

プレイヤーは、法令や本ルールに違反するようなかたちで、ゲームや試合の結果について影響を与えるような提案、決定、共謀等を試みてはならないものとします。

#### 3.7 不正行為

試合に関連して、相手プレイヤーにより何らかの不正行為が行われた可能性があるとして認識した場合、かかるプレイヤーはスクリーンショットを撮影し、ゲームが終了した後に運営事務局に不正行為の内容と併せて送付し、報告するものとします。

#### 3.8 不適切な発言

プレイヤーは、猥褻的、侮辱的、脅迫的、罵倒的、名誉毀損的、中傷的、またはその他の不快感を与える発言をしてはいけません。

## 4. ペナルティ

### 4.1 運営事務局の判断によるペナルティ

プレイヤーが、サモナーの法典、LoL利用規約、本ルールその他のLoL関連規則のいずれかに違反した場合、違反をしたプレイヤーが失格となる可能性があります。かかる行為について科されるペナルティの種類と程度は運営事務局の単独かつ絶対の裁量において判断されるものとします。

### 4.2 ペナルティ対象の例

以下のすべてが運営事務局の裁量により失格となる可能性があります。

- 1 ハッキング、チートなどの使用が発覚したプレイヤー
- 2 スポーツマンシップが不十分、サモナーの法典に従っていないとみなされるプレイヤー
- 3 提供された登録に該当せず活動したプレイヤー
- 4 どういった経緯であれ、アカウント共有が発覚したプレイヤー
- 5 他プレイヤーの勝利のために意図的に自分を敗北に導いたと判断されたプレイヤー
- 6 任意のバグ、ツールなどの利用が発覚したプレイヤー
- 7 その他、LoL利用規約、ならびに本ルールその他のLoL 関連規則に違反する行為を行ったプレイヤー

### 4.3 公表権

運営事務局は、プレイヤーがペナルティを受けた旨の決定を公表することができるものとします。各プレイヤーは、ペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて合同会社ライアットゲームズ及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び業者に対して法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされます。

### 4.4 競技に対する姿勢

各プレイヤーは全ての新イレリア杯2018におけるゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイしなければなりません。

### 4.5 不適切な発言

プレイヤーは、猥褻的、侮辱的、脅迫的、罵倒的、名誉毀損的、中傷的、またはその他の不快感を与える発言をしてはいけません。

## 5. 本ルールの趣旨

### 5.1 決定の最終性

本ルールの解釈、プレイヤーの出場資格、新イレリア杯2018の日程や形式、及び不正に対するペナルティに関する判断の権限全て運営事務局にあり、運営事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとし、その決定は最終的なものとし、本ルールに関する運営事務局の判断は、異議を述べることができず、金銭賠償請求など、一切の法的補償の対象とはならないものとし、

### 5.2 ルール変更

運営事務局は、新イレリア杯2018におけるゲームのフェアプレイと公正性を担保するため、本ルールを適宜、改正又は追記することができるものとし、

### 5.3 円滑な進行のために

運営事務局は、常に、新イレリア杯2018の円滑な進行を行うために必要な行為をする権限を有するものとし、かかる権限は、本ルールにおいて具体的な記載がないことをもって、制約されることはありません。

以 上