

# 第2回 関西eスポーツ学生選手権2022

## リーグ・オブ・レジェンド(LoL)ルールブック

[Ver 02 . 2022.03.18](#)



0. 用語の定義
1. 大会フォーマット／実施日
2. チーム・メンバーの登録
3. トーナメント ルール
4. 共通ルール(禁止事項等)
5. ペナルティについて
6. 本ルールの主旨

### [更新情報]

- 2022.03.18 更新 “4.共通ルール(禁止事項)”に「運営側のトラブル」に関する定義を追記いたしました。

---

※新型コロナウイルスによる規約変更の可能性につきまして※

本大会規約は、上記日時公開時点のものです。参加いただく皆様の安全を第一に、新型コロナウイルスの影響を鑑みながら、随時、開催時期や運営方法を検討・対応いたします。

参加いただく皆さまにおかれましても、三密(密閉空間、密集場所、密接場面)の重なりを避けた環境からのご参加をお願いします。参加環境については、保護者の方や顧問の先生ともご相談ください。

今後、当規約の内容に変更が生じる場合がありますので、ご理解のほどお願いいたします。

---

## 0.用語の定義

- ロール  
ロールとは、スターティングメンバー5名の各役割をさします。  
・トップ/ジャングル/ミッド/ボット/サポート
- 試合  
運営事務局の試合開始合図後からリザルト画面が表示されるまでをさします。
- ゲーム  
リーグ・オブ・レジェンド(以下「LoL」と表記します。)のゲームシステムをさします。
- Discord(ディスコード)  
本大会で使用される通話及びコミュニケーションツールをさします。  
・Discordサーバー:大会専用のサーバーをさします。  
・Discordチャットチャンネル:大会専用のサーバー内のテキストチャンネルをさします。  
・Discordボイスチャンネル:大会専用のサーバー内のボイスチャンネルをさします。
- 参加者  
参加する個別選手をさします。
- チーム  
参加する選手が所属する組織をさします。

## 1.大会フォーマット/実施日

- (1) 大会構成  
本大会は「予選トーナメント DAY1」「予選トーナメント DAY2」「決勝トーナメント」の3部構成になります。
- (2) 対象都道府県  
対象都道府県は、下記の通りとなります。  
・関西地方2府6県(大阪府、京都府、兵庫県、奈良県、滋賀県、和歌山県、徳島県、鳥取県)
- (3) 大会日程・開催方式  
大会日程は、以下に記載します。「予選トーナメント DAY1」を勝ち抜いた場合、「予選トーナメント DAY2」に進出。「予選トーナメント DAY2」を勝ち抜いた場合、「決勝トーナメント」に出場することができます。
  - 予選トーナメント DAY1(オンライン・配信なし)  
**2022年03月12日(土)**第1回戦
  - 予選トーナメント DAY2(オンライン・配信なし)  
**2022年03月13日(日)**準々決勝
  - 決勝トーナメント(オンライン・配信あり)  
**2022年03月19日(土)**準決勝～決勝
- (4) 決勝大会の進出枠について  
決勝トーナメントには、予選トーナメントを勝ち抜いた4チームが出場します。
- (5) エントリー締切  
**1次締切:2022年02月23日(水)**まで

## 2.チーム・メンバーの登録

- (1) ロースター(選手枠) について  
各チーム、スターティングメンバー5名と、控え選手1名を登録することができます。なお、エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。
- (2) チーム代表者の設定  
各チームは、ロースターから1名“チーム代表者”を設ける必要があります。チーム代表者は運営事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。
- (3) スターティングメンバー・ロールの提出  
**試合日2日前の18:00**までにスターターの申請が必要になります。提出方法に関しては、エントリー締め切り後に運営事務局より連絡します。スターティングメンバー・ロールは提出後に申請内容の変更は原則行えません。

### 3.トーナメント ルール

- (1) ゲームの設定
  - 地域/言語: 日本 (日本語) ライブサーバー
  - マップ: サモナーズ・リフト
  - チーム人数: 5人
  - 観戦許可: ロビーのみ
  - ゲームタイプ: トーナメントドラフト

※トーナメントドラフトに参加するにはフリーチャンピオン含む所持チャンピオン数が20体を超えている必要があります。
- (2) 対戦フォーマット  
シングルイリミネーショントーナメント戦を行います。なお、対戦は全試合BO1(1本先取)による対戦を行います。
- (3) トーナメントの決定  
予選トーナメントにて決定したトーナメントに準じて進行いたします。
- (4) 対戦方法
  1. **試合開始30分前**までに、運営事務局よりDiscordチャットチャンネルにて、対戦するチームへ案内メッセージが送信されます。案内されたチームのスターティングメンバーは、**試合開始20分前**までに該当するDiscordボイスチャンネルへ接続してください。
  2. Discordボイスチャンネルに接続した参加者は全員、参加者自身の顔が認識出来るようにWebカメラをオンにしてください。
  3. 対戦するチームのスターティングメンバーは運営事務局指定のDiscordチャットチャンネルに記載された対戦ゲームロビー名、パスワードを使用し **試合開始10分前**までにゲームロビーに入室してください。
  4. トーナメント表上、チーム番号の数字が若いチームが「Blueサイド」、もう一方のチームが「Redサイド」となります。ゲームロビーに入室後、自チーム及び対戦チームはトーナメント表にて決定したサイドに移動してください。ゲームロビーでは、上から順にトップ、ジャングル、ミッド、ポット、サポートの順に並び替えを行ってください。
  5. 各チーム準備が完了した時点で各チーム代表者がDiscordチャットチャンネルへ報告をしてください。運営事務局からのDiscordチャットチャンネルへの開始合図後、試合を開始してください。
  6. 試合終了後は勝利チーム側のチーム代表者が試合結果画面のスクリーンショットを運営事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後、速やかに提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となります。
- (5) ピック&バンフェーズ
  1. ピック&バンフェーズにて誤ったチャンピオンを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度ピック&バンを行うことはできません。
  2. クライアントまたは選手のPCになんらかの問題が発生し、ピック&バンが中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかに運営事務局へ通達してください。また、再開後は切断時に確定していた順番でピック&バンを行ってください。

#### (6) 試合の進行

1. 参加者は運営事務局より指定された時刻までに指定されたDiscordサーバー(大会チャンネル)に参加して下さい。当日の大会進行に関する質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイト・Twitterから問い合わせ頂いたとしても無効とします。
2. ボイスチャットツールは、運営事務局が用意したDiscordボイスチャンネルを使用して下さい。各チームのスターティングメンバーは必ず指定のDiscordボイスチャンネルに入室して下さい。
3. Discordボイスチャンネルに入室する際は、参加者の顔が必ず認識できる状態でWEBカメラをオンにして、参加して下さい。
4. 準備完了後、試合開始まで運営事務局の許可なくゲームロビーから離脱することは出来ません。何らかの理由でゲームロビーから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて運営事務局に了承を取ってから離脱して下さい。
5. 試合開始時刻になっても運営事務局に連絡をせず指定されたDiscordサーバーに参加していない場合は、**試合開始時刻の10分**を経過した時点で当日の全試合に出場する権利を失います。また、相手チームが遅刻した場合、自チームの代表者が状況の説明と併せて運営事務局まで連絡する必要があります。
6. 他チームの不正行為を発見したり、試合進行において異議申し立てをする場合は、当該試合**終了後15分以内**にDiscordチャンネルにて連絡して下さい。その際、運営事務局より求められた情報を提供する必要があります。
7. 運営事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り直し新たに判定を行うことが出来ます。
8. 決勝トーナメントでは、試合終了後、勝利したチームは、配信で放映するインタビューを行います。運営事務局からDiscordチャンネルにて案内があるまで、Discordボイスチャンネルに接続したまま待機ください。

#### (7) 決勝トーナメントの出場辞退

予選トーナメントを通過したチームが辞退した場合は、辞退したチームと直前に対戦を行ったチームが優先的に出場権を得ます。また、そのチームが辞退する場合は、ベスト8のチームの中からエントリーが早い順に優先的に出場権を得ます。なお、決勝トーナメントの日時が近い場合は運営事務局の判断により繰上げの対応をしない場合があります。

## 4. 共通ルール(禁止事項等)

#### (1) 特定チャンピオン、アイテムの使用禁止

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すチャンピオン、アイテムが存在する場合、運営事務局は独自の裁量により当該チャンピオン、アイテムを使用禁止とすることができます。

1. 使用禁止情報は事前に告知します。
2. ピック&バン中に該当チャンピオンを選択した場合は一度ピック&バンを中断しペナルティを付与します。再開後は切断時確定していた順番で該当チャンピオンが選択される前までのピック&バンを行ってください。
3. ゲーム中該当アイテムが購入された場合はペナルティを科します。

#### (2) ゲームロビーでの観戦について

スターティングメンバー以外のロビーへの入室は禁止とします。

#### (3) 判定による試合の勝利

運営事務局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、運営事務局は再試合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、**試合経過時間(ゲーム時計)の20分(00:20:00)**を超えた場合、運営事務局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。合理的な確かさは下記の通りで判断します。

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。
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
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

#### (4) 試合中での中断(以下「ポーズ」)手続き

参加者は、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を正常に続行できないトラブルが発生した場合に限り、ゲーム内チャットで「/pause」と入力し、試合をポーズ(中断)することができます。その場合、ポーズ(中断)したチームはDiscordチャットチャンネルでポーズ(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、両チームはDiscordチャットチャンネル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試合を再開することができます。

(5) ポーズできる時間の上限

試合中、**最大30分間**ポーズが可能です。制限時間内に復帰ができなかった場合は当該選手の所属するチームはいかなる理由においても敗北扱いとなります。また、意図的な遅延行為や正当な理由のないポーズをした場合、不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。

(6) 5人のプレイ

チームは、参加者5人が揃わなければ、試合を開始する準備ができているとは見なされません。参加者が1名でも試合開始前のゲームロビーに加わらなければ、チームとしてプレイの準備ができていないものとして、遅刻時間のカウントが開始します。ゲーム開始後に参加者が1名でもゲームロビーから離脱した場合、そのまま試合を通常通りに継続するか、または第5.4条および第5.5条に基づいて試合の進行をポーズすることができます。

(7) サモナーズペル、ルーンの誤選択

サモナーズペル、ルーンの誤選択はいかなる理由においても再試合は行われません。

(8) クライアントのバージョンについて

使用するクライアントは最新バージョンで大会を実施します。

(9) デバイスについて

1. マクロ機能は使用出来ません。
2. 運営事務局の判断により、試合の公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用を禁止することがあります。

(10) サモナーネームについて

1. エントリー締め切り以降、登録したサモナーネームは事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止します。
2. チーム内で同じサモナーネームまたは、事務局が同じと判断したサモナーネームは使用できません。
3. 下品または卑猥な用語、特定の商品やサービス名の名称など、不適切な単語が含まれず、また、第三者の権利を侵害していないこと。

(11) その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

1. 成りすまし行為: 別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為
2. チート手法: 不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は運営事務局がチート行為と判断した場合
3. 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
4. 大会運営用Discordサーバーへの招待URLを関係者以外に公開する行為
5. ゲームロビーへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
6. 談合などの他チーム/参加者と結託して不当に試合結果を操作したりする行為
7. 運営事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為
8. 試合中のゲームで使用するPC以外の通信機器(スマートフォンなど)を使用する行為
9. 運営事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
10. ロースター登録に該当しないプレイヤーが出場する行為
11. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
12. 同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
13. ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
14. 大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
15. その他運営事務局の単独の裁量によって、事務局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

(12) 本人確認

試合開始前に運営事務局によりDiscord、もしくはその他テレビ電話等の外部ツールで当日参加者の顔・名前の照合を行います。なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格処分となる可能性があります。

(13) スポンサー露出

チームまたは参加者にスポンサーする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス(キーボード、マウス、マウスパッドなど)以外での露出は基本的には禁止します。例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当します。

(14) 運営側のトラブル

決勝トーナメントにおいて、試合開始から試合終了までの間に運営側でトラブル(試合及び配信を円滑に行うことができない状態)が発生した場合、運営事務局より各チームのDiscordチャットチャンネルにて連絡致します。

その場合、直ちに進行中の試合を中断し、運営事務局からの連絡があるまで待機してください。

## 5. ペナルティについて

(1) ペナルティ方針

1. チームや参加者がサモナーの法典、LoL利用規約、大会規約やルールブック、その他のLoL関連規則に違反していると運営事務局およびライアットゲームズが判断した場合、ペナルティを科す場合があります。
2. ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。
3. 運営事務局およびライアットゲームズが与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、運営事務局が判断し、参加者はそれを覆すことはできません。

(2) 個人ペナルティについて

1. Lv1: 該当選手への注意、警告(個人)
2. Lv2: 該当選手の出場禁止(個人)

(3) チームペナルティについて

1. Lv1: 該当チームへの注意、警告(チーム)
2. Lv2: 該当チームの出場禁止(チーム)
3. Lv3: 該当選手の所属するチームの出場禁止(チーム)、試合結果の無効、タイトル・賞品の剥奪など

(4) 公表権

運営事務局は、参加者やチーム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。

## 6. 本ルールの主旨

(1) 決定の最終性

本規約の解釈、参加資格、本大会の日程や興行、試合の判定及び不正に対するペナルティに関する判断の権限はすべて運営事務局にあり、運営事務局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ます。本規約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ます。

(2) ルールブック変更

運営事務局は、本大会における試合のフェアプレイと公正性を担保するため、本ルールブックを適宜、改正または追記することができるものとします。その他大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、運営事務局協議のもと、決定します。