

第1回 U19e スポーツ選手権 ルールブック (リーグ・オブ・レジェンド)

1. 大会フォーマット/実施日	1
2. 大会のための準備	1
3. チーム・メンバーの登録	2
4. ルール	2
5. ペナルティについて	9
6. その他	10

新型コロナウイルスの影響を考慮し、
当ルールブックの内容が変更になる可能性がございますので、予めご了承ください。
また参加される皆様におかれましては、感染防止策へのご理解とご協力を頂けますよう、
何卒よろしくお願い申し上げます。

初版 2020年9月23日

大会フォーマット／実施日

1.1. 大会フォーマット

1.1.1. 第1回 U19e スポーツ選手権（以下、「本選手権」とします。）は「オンライン予選大会」「オフライン決勝大会」の2部構成になります。オンライン予選大会を勝ち抜いた上位2チームが、決勝大会に出場することができます。新型コロナウイルス感染症の状況によっては、決勝大会をオンラインにて実施する場合があります。

1.1.2. ゲームとマッチ

オンライン予選大会は Best of 1(以下、Bo1 とします。1GAME 先取)。

オフライン決勝大会は Best of 3(以下、Bo3 とします。2GAME 先取)。

勝敗が決まる最小単位を「GAME」とし、予選大会の場合、1 GAME が1 マッチとなり、決勝大会の場合、最大3 GAME が1 マッチとなります。

また、予選大会は GAME を1 本、決勝大会の場合、GAME を2 本先取したチームがマッチ勝利となります。

1.1.3. 予選大会はシングルイリミネーショントーナメントにて行われ、決勝大会は2チームの1 マッチのみで行われます。

1.2. 大会日程

1.2.1. オンライン予選

2020年11月7日(土), 2020年11月8日(日)

※2日間通してのトーナメント大会となります。

1.2.2. オフライン決勝

2020年11月22日(日)

1.2.3. エントリー締切

2020年10月23日(金) 23:59 まで

2. 大会のための準備

2.1. ハードウェアとソフトウェアの準備

2.1.1. 本選手権参加のため、PC と、自身が登録した「リーグ・オブ・レジェンド」のアカウントにアクセス可能であること。また、予選大会はオンライン対戦となるため、オンラインで問題なくゲームプレイができる環境を有していること。この状態は、大会開始時プレイに支障のない状態であり、大会を通じてそれが保たれている必要があります。

2.1.2. 登録いただく「リーグ・オブ・レジェンド」のアカウントは、大会当日に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。

- 2.1.3. 使用する「リーグ・オブ・レジェンド」のバージョンは、原則最新バージョンとします。アップデートされた場合には、速やかにそれを適用してください。
- 2.1.4. イベント詳細の連絡や大会進行は、原則事務局が用意する Discord サーバーにて行います。オンライン予選への参加当選後の案内メールにてサーバーへの誘導を行うため、Discord の使用が問題なく出来る必要があります。
- ※Discord とはゲーマー向けの無料ビデオ通話/音声通話/チャットツールアプリです。

2.2. 使用デバイスについて

- 2.2.1. マクロ機能・連射機能はソフトウェア・ハードウェアに限らず使用出来ません。
- ※ここでいう「マクロ機能」とは複数の連続する操作をひとつのボタンで実行できることを指します。
- 例：一つのボタンでスキルとサモナースペルが出るような状態。
- 2.2.2. 事務局の判断により、ゲーム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を使用禁止とする場合があります。

3. チーム・メンバーの登録

- 3.1. チームメンバー（選手枠）について
- 本選手権では、各チーム、スターティングメンバー5名（以下、「スターター」とします。）と、控え選手1名（以下、「リザーバー」とします。）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。
- 3.2. チーム代表者の設定
- 各チームは、チームメンバーから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。
- 3.3. スターティングメンバーの提出
- 試合日3日前の17:00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事務局より連絡します。

4. ルール

- 4.1. オンライン予選ルール
- 4.1.1. 試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、ルーム名の指定などの各種申請フローは

エントリー締め切り後別途 Discord にてご連絡します。

4.1.2. 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。

4.1.3. 対戦フォーマット

Bo 1 (1 GAME 先取)

4.1.4. 対戦組み合わせ

エントリー終了後、対戦組み合わせを決定・公表します。

但し、複数チームより棄権の申請があった場合、出場機会を均等にするため、トーナメントの再編をする場合があります。

4.1.5. 対戦方法

- ① 事務局が指定 Discord チャットチャンネルにてカスタムルームの案内をします。両チームは必ず、Discord を確認し、事務局の案内に従ってください。
- ② トーナメント表上の上側、もしくは左側に位置するチームが事務局の案内に従いカスタムルームを作成し、該当チーム代表者は Discord 指定チャットチャンネルにて作成完了連絡を行ってください。
- ③ 対戦相手のチームはカスタムルーム作成完了連絡を確認し、カスタムルームに参加ください。
- ④ 該当試合のカスタムルームに入室後、自チーム及び対戦チームは【4.1.6 サイドの決定】のルールにて決定したサイドに移動してください。
- ⑤ 試合準備ができたチームは Discord 指定チャットチャンネルにて「準備完了」とご連絡ください。両チームの準備完了が確認できたら、事務局の合図により、試合を開始してください。
※試合開始時刻を 10 分以上過ぎても準備完了ができていない、または連絡が取れない場合にはペナルティが科される可能性があります。
- ⑥ 試合終了後は勝利チーム代表者が試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後 30 分以内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。

4.1.6. サイドの決定

トーナメント表上の上側もしくは左側に位置するチームが「Blue サイド」、もう一方のチームが「Red サイド」となります。カスタムルーム入室後は各チーム該当のサイドに移動をしてください。

4.1.7. ピック&バンフェーズ

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。

もしも、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 Discord 上でその状況を事務局へ報告してください。また、再開後は切断時確定していた順番でピック&バンを行ってください。

4.1.8. 試合の進行

- ① 選手は事務局より指定された日時までに指定された方法で、チェックイン作業を行って下さい。本選手権の大会進行に関する質疑応答は原則として Discord にて行います。
- ② ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネルを使用してください。使用しない場合でも、チーム代表者は必ず指定のボイスチャットチャンネルに入室してください。
- ③ 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから退出することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから退出する場合は必ず、Discord 上の大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから退出してください。
- ④ 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、ペナルティが科される可能性があります。
- ⑤ 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後 72 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。

4.1.9. オンライン予選の繰り上げ判定

オンライン予選を通過したチームが辞退をした場合は、順位の高い順に繰り上げを行います。なお、オフライン決勝の日時が近い場合は事務局の判断により繰り上げの対応をしない場合があります。

4.2. オフライン決勝ルール

オンライン予選を勝ち抜いた上位 2 チームがオフライン決勝を行います。

4.2.1. 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。

4.2.2. 対戦フォーマット

Bo 3 (2 GAME 先取)

4.2.3. 対戦方法

事務局が指定 Discord チャットチャンネルにてカスタムルームの案内をします。両チームは必ず、Discord を確認し、事務局の案内に従ってください。

- ① 両チーム、事務局が作成するカスタムルームへの入室を行ってください。
- ② 該当試合のカスタムルームに入室後、自チーム及び対戦チームは【4.2.4 サイドの決定】のルールにて決定したサイドに移動してください。
- ③ 試合準備ができたチームはゲームクライアント内カスタムルームチャットにて「準備完了」とご連絡ください。
- ④ 試合開始は、事務局の合図をお待ちください。
- ⑤ 試合終了後は勝利チーム代表者が試合結果画面のスクリーンショットを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。

4.2.4. サイドの決定

トーナメント表上の上側、もしくは左側に位置するチームが「Blue サイド」、もう一方のチームが「Red サイド」となります。カスタムルーム入室後は各チーム該当のサイドに移動をしてください。

2 試合目以降は 1 試合ごとにサイドを交代します。

4.2.5. ピック&バンフェーズ

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。

もしも、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 Discord 上、または審判スタッフを介して、その状況を事務局へ報告してください。また、再開後は切断時確定していた順番でピック&バンを行ってください。

4.2.6. 試合の進行

- ① 選手は事務局より指定された日時までに指定された方法で、チェックイン作業を行って下さい。本選手権の大会進行に関する質疑応答は原則として Discord にて行います。
- ② ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した ツールを使用してください。使用しない場合でも、チーム代表者は必ず指定のボイスチャットチャンネルに入室してください。
- ③ 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから退出することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから退出する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから退出してください。
- ④ 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりす

る場合は、当該試合終了後 72 時間以内に Discord チャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。

4.2.7. オフライン決勝その他ルール

- ① オフライン決勝で使用する PC、モニターは事務局で用意します。
※スペックについては、決定次第、公表します。
- ② 対戦で使用する個人デバイスは全て必ず持参する必要があります。使用できるデバイスは以下のものに限りです。
キーボード、マウス、ヘッドセット、マウスケーブルスタンド、マウスパッド、外付けサウンドカード
※上記に記載のないデバイスに関しては、事務局の許可が必要になります。
- ③ オフライン決勝にて使用する PC にデバイス機器類に必要なドライバなどの外部ツールをインストールする際には、審判に申告し、許可を得る必要があります。
- ④ オフライン決勝戦では事務局指定のインナーイヤホン着用を義務付けることがあります。インナーイヤホンとは、遮音を目的とした、イヤホンの上からヘッドフォンまたは、ヘッドセットをした状態のことをいいます。
- ⑤ デバイス機器を忘れた場合、事務局から貸し出すことはありません。デバイスがないことによって、他のチームより有益な情報を得られる状態になった場合は、ペナルティが科せられる場合があります。
- ⑥ ゲーム開始前に選手は自身の所有する携帯電話機器(スマートフォンやタブレットなど外部と連絡が可能な機器)を事務局の指示に従い、使用できない状態にしなければなりません。
- ⑦ 試合開始後は他チームのプレイ画面を見ることは出来ません。故意であったかどうかに関わらず、大会審判の判断によりペナルティを科す場合があります。
- ⑧ 試合中の飲食は事務局から配られたもの、事務局から許可を得たもののみ可能といたします。
- ⑨ 特殊な理由を除いて、帽子やニット帽などヘッドセットと頭部に隙間を作るような衣類を着用して試合に参加することは出来ません。着用する場合は事前に審判に申告する必要があります。
- ⑩ 事務局が用意した試合用機器で SNS やコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿したりすることは出来ません。Twitter や Facebook、掲示板やメールなども含みこれらに限定されません。
- ⑪ 選手は事務局より指定された時刻までに自席へ着席していなければなりません。正当な理由なく着席しなかった場合、ペナルティを科す場合があります。
- ⑫ 一旦大会プログラムが開始された場合、選手は他の選手が使用している機材に触れたり、操作したりすることは出来ません。使用する機材に問題が発生した場合は事務局スタッフに連絡し適切な対応を求めて下さい。ただし事務局の判断によ

り同一チーム内に限り機材に触れたり、操作したりすることを認める場合があります。

- ⑬ 事務局より指定された試合実施エリアに入場出来るのは原則として選手のみです。コーチ、保護者など選手以外の者は試合実施エリアには立ち入ったり、選手の PC など試合に関わる機材に触れたりすることは出来ません。

4.3. 共通ルール

4.3.1. 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、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。

使用禁止情報は事前に告知します。

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ピック&バンを行ってください。

ゲーム中該当アイテムを購入し、それが使用されたと判断された場合はペナルティを科します。

4.3.2. ゲームの観戦について

事務局が指定する観戦者以外の観戦は禁止です。

4.3.3. 判定によるゲームの勝利

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、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、プレイ時間（ゲーム時計）の 20 分（00:20:00）を超えた場合、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。

- ・ゴルドの差異：チーム間のゴルドの差異が 33%を超える
- ・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
- ・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

4.3.4. 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。

4.3.5. 対戦中のゲームからの切断

対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、プレイヤーは再接続を試みることができます。ただし、ポーズ機能制限時間内 30 分以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敗北扱いとします。

また、再開する場合には必ず Discord の該当マッチチャンネルにて再開の連絡を行ってください。

※ゲーム内チャットにて「/pause」と打つとポーズ開始、「/resume」と打つと再開します。

4.3.6. サモナーネームについて

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、本選手権期間中の変更は一切禁止します。

チーム内で同じ、または事務局が同じと判断したサモナーネームや事務局が不適切と判断したサモナーネームは使用できません。

4.3.7. 事務局の最終裁定権

事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し、新たに判定を行うことが出来ます。

4.3.8. その他禁止事項

以下の行為は不正行為とみなされ、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。又は審判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 への招待 URL を関係者以外に公開する行為

⑤ カスタムルーム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/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為

⑦ 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 事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為

⑨ 複数のアカウントを利用して本選手権に参加する行為

⑩ 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

⑪ ゲームの不具合やバグなどを利用した行為

⑫ 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

⑬ その他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

4.3.9. 本人確認

エントリー時に本人確認書類の送付が必要です。またオフライン決勝大会時も本人

確認を行いますので、エントリー時に送付していただいた書類と同様の書類をお持ちください。本人確認が取れない、またはその時点で不正が発覚した場合、エントリーの取り消し、出場不可となる場合があります。

4.3.10. スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサード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。ユニフォームなどの着用については、事前にユニフォームの写真などを事務局に送付していただき、事務局側で着用可否の判断を行います。本選手権に不適切と判断された場合、着用をお断りする場合があります。

5. ペナルティについて

チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会/事務局が判断した場合、ペナルティを科す場合があります。

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。実行委員会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、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

【個人ペナルティ】

ペナルティ Lv1・・・ 注意、警告

ペナルティ Lv2・・・ 1GAME の出場停止、または 1GAME 分の勝利没収

ペナルティ Lv3・・・ 2GAME の出場停止、または 2GAME 分の勝利没収

ペナルティ Lv4・・・ 以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

【チームペナルティ】

ペナルティ Lv1・・・ 注意、警告

ペナルティ Lv2・・・ 1GAME 分の勝利没収

ペナルティ Lv3・・・ 以降すべての試合への出場禁止、タイトル・賞品の返却、エントリーの無効、出場禁止など

ペナルティの目安：

以下はあくまでも目安です。記載内容がすべて該当するわけではありません。ペナルティと思わしき行為があり次第、事務局協議の上、決定します。

ペナルティ Lv1・・・ プレイヤー、事務局、視聴者に対して不健全な言動

ペナルティ Lv2・・・ 意図的に大会進行を妨害する行為

ペナルティ Lv3・・・Lv1 行為、Lv2 行為の累計

ペナルティ Lv4・・・日本国憲法やゲームの BAN に匹敵する違反行為
意図的にゲームのバグなどを利用した行為
事務局が指定する進行、ルール、ソフトウェアを拒む行為
他チームと結託して不当に試合結果を操作する行為

6. 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、実行委員会が事務局との協議の上、対応を決定します。