

**League of Legends
Japan Collegiate Championship 2018**

リーグ・オブ・レジェンド
全日本学生選手権 2018



Official Rules of Gold & Under Class
ゴールド以下限定クラス - 公式ルール



LeagueU

2018年5月22日（更新版）

序 文

この「リーグ・オブ・レジェンド全日本学生選手権 2018 ゴールド以下限定クラス公式ルール」（以下「**本ルール**」といいます）は、リーグ・オブ・レジェンド全日本学生選手権 2018 ゴールド以下限定クラス（以下「**JCC 2018 UG**」といいます）に出場する各チーム（以下「**チーム**」といいます）と、そのメンバーであるプレイヤー、合同会社ライアットゲームズ内に設置される LoL 全日本学生選手権 2018 運営委員会（以下「**JCC オフィシャル**」といいます）、そしてその他の運営に關与する各關係者に適用されます。

本ルールは、JCC 2018 UG で LoL をプレイするチームとそのメンバーが、公正かつ標準化されたルールのもとでプレイすることで、チームやプレイヤーなど JCC 2018 UG に關与するすべての当事者の便益となるように規定されているものです。

本ルールは JCC 2018 UG についてのみ適用され、その他のリーグ・オブ・レジェンド（以下「**LoL**」といいます）の試合やトーナメント、大会には適用されません。

2018 年 5 月 15 日に公開されたリーグ・オブ・レジェンド全日本学生選手権 2018 ゴールド以下限定クラス公式ルール（初版）は、本更新版の公表をもって効力を失うものとします。

JCC 2018 UG に出場するチームとそのメンバーに対しては、本ルールのほか、LoL の利用規約（<http://jp.leagueoflegends.com/ja/legal/termsfuse>）及びプライバシー・ポリシー（<http://jp.leagueoflegends.com/ja/legal/privacy>）がそれぞれ適用となります。

1. 大会概要

1.1 リーグ・オブ・レジェンド全日本学生選手権 2018 とは

リーグ・オブ・レジェンド全日本学生選手権 2018 は、高等教育機関（日本の文部科学省から正式認可を受けた大学、短期大学、専門学校、大学院、及び高等専門学校をいいます。以下、あわせて「学校」といいます）の学生により構成されたチームが、プレイヤーのランクを問わない無制限クラスと、ランクがゴールド以下のプレイヤーのみが出場できるゴールド以下限定クラスに分かれて、それぞれ最大 32 チームがトーナメント方式で競い合い、優勝チームを決定する LoL の大会です。

本ルールは、このうちゴールド以下限定クラス（JCC 2018 UG）について適用されます。

1.2 出場資格

1.2.1 18 歳以上であること

各チームのプレイヤーは、2018 年 4 月 1 日時点で満 18 歳以上でなくてはなりません。

1.2.2 一定の在学ステータスを有すること

各チームのプレイヤーは、2018 年 5 月 25 日時点で学校において全日制の学生（各学校の定義に基づきます）として登録されている、または以前全日制の学生として登録されていて、現在は定時制あるいは通信制の学生として登録され、各授業に参加できる資格を有していることが必要です。

1.2.3 LoL アカウントを保持していること

各チームのプレイヤーは、JCC 2018 UG でのプレイ時点において、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 LoL アカウント（以下「LoL アカウント」といいます。）を個人で所有していなければなりません。

1.2.4 シーズン 8 におけるランク

各チームのプレイヤーの LoL アカウントには、2018 年 5 月 25 日午後 9 時の時点において LoL のランク戦のシーズン 8（注：2018 年 1 月 16 日から開始したシーズンのこと）におけるランク（ソロ / デュオ）がブロンズ、シルバー、ゴールドのいずれかのランクでなくてはなりません。

1.2.5 処分を受けていないこと

各チームのプレイヤーの LoL アカウントは、JCC 2018 UG でのプレイ時点において、制限がかかっていないことが必要です。LoL アカウントに一時停止などの制限がかかっている場合、直ちにロスター（第 2.1 条で定義します）への登録が禁止されることはありませんが、LoL アカウントに制限がかかっている期間中は、JCC 2018 UG の試合に出場することはできません。なお、LoL アカウントが永久停止の処分を受けている場合は、JCC 2018 UG でプレイすることは一切できませんので、ロスターへの登録もできません。

1.2.6 関係者でないこと

各チームのプレイヤーは、JCC 2018 UG の開催期間中、JCC オフィシャルの構成員、合同会社ライアットゲームズもしくはその関係会社の従業員、または LoL ジャパンリーグ（LJL）の選手、コーチ、運営関係者（LoL ジャパンリーグ チャレンジャーシリーズ（LJL CS）の選手、コーチは含まれません）であってはなりません。ここでいう「関係会社」とは、オーナー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、またはオーナー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、指名または承認等その手段を問わず、直接または間接に、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。

1.2.7 日本に登録住所があること

各チームのプレイヤーは、日本に登録住所を有していなくてはなりません。なお、国籍は問いません。

1.2.8 5 人以上試合へ参加できること

各チームは、JCC 2018 UG のどの試合日程においても、少なくとも 5 人、JCC 2018 UG への出場資格を有し、かつ現実に出場可能なプレイヤーを登録していることが求められます。なお、リーグ・オブ・レジェンド全日本学生選手権 2018 無制限クラスに出場するチームのロスターに登録されたプレイヤーは、JCC 2018 UG への出場資格を認められません。

2. チームマネジメントとロスター登録

2.1 参加申請

各チームは、2018 年 5 月 15 日午後 1 時から同年 5 月 25 日午後 9 時までの間（以下「ロスター登録期間」といいます。）に、5 人以上 7 人以下の出場メンバーを登録することにより、JCC 2018 UG への参加を申請することができます（出場メンバーの登録リストを「ロスター」といいます。）。

2.1.1 参加チーム数

JCC 2018 UG に出場できるチーム数は、最大 32 チームとなります。

2.1.2 参加申請方法

JCC 2018 UG への参加申請は、JCC オフィシャルが別途指定する参加フォームにより行うものとし、参加申請を行い、かつ参加資格を満たしたチーム数が 32 を超えた場合には、先着順で参加が認められるものとします。

2.1.3 ロスターの構成

JCC 2018 UG のすべての試合を通じて、各チームのメンバーとして試合に出場する 5 人のうち 3 人以上は、同じ学校に在学している必要があります。

2.1.4 同じ学校から参加できるチーム数

JCC 2018 UG に出場できるのは、各学校から最大 2 チームとなります（出場プレイヤーの 3 人以上が在学する学校ごとに判断します）。参加資格を満たす同じ学校のチーム数がある場合、その上限を超えた場合は、参加申請順に参加が認められるものとします。

2.2 ロスターの変更

ロスター登録期間経過後は、やむを得ない事情がある場合を除き、ロスターの変更は認められません。やむを得ない事情があるものとして、ロスター登録期間経過後にロスター変更を申し立てる場合には、サークルの代表者において、電子メールにて変更を必要とする理由を詳細に記載し、LeagueU@riotgames.com まで送付するものとします。やむを得ない事情があるかどうかの判断は、JCC オフィシャルの裁量により行われます。

2.3 チームリーダー

各チームにおいては、チーム登録時にチームリーダーとして登録されているメンバーが、JCC オフィシャルからの主な連絡先となります。JCC オフィシャルは、チームリーダーの登録 E メールアドレスへ通知すれば、チームへの通知が行われたものとみなすことができ、またチームリーダーからの意思表示をもって、チームによる意思表示とみなすことができるものとします。

チームリーダーが音信不通となっている、またはチームリーダーが他のチームメンバーと意思疎通をしていないとみなすべき事情が発生した場合には、JCC オフィシャルは、理由の如何を問わず、その裁量により当該チームを失格とすることができるものとします。

2.4 チームリーダーの変更

JCC オフィシャルは、その裁量により、各チームに対し、そのチームリーダーの変更を求ることができるものとします。

2.5 出場メンバーについて

各チームは、JCC 2018 UG の試合ごとに、その裁量によりロスターに登録されているメンバーの中から 5 人を選び、プレイさせることができます。

2.6 名称の制限

各チームのチームタグ及びチーム名、ならびにプレイヤーのサモナーネームには、下品または卑猥な用語、LoL のチャンピオン名から派生した名称、特定の商品やサービス名から派生した名称など、混乱を招きかねない用語を使用することはできません。

2.7 名称の承認

各チームのチームタグ及びチーム名、ならびにプレイヤーのサモナーネームは、JCC 2018 UG で使用する前に JCC オフィシャルの承認を受ける必要があります。各チーム及びプレイヤーは、JCC 2018 UG の開催期間中、これらのタグや名称を、いかなる場合においても変更することはできません。JCC オフィシャルは、チーム名がその基準に沿わないと判断した場合には、その裁量によりこれを却下する権限を持つものとします。各チームのロスターに登録されたメンバーは、JCC 2018 UG への出場にあたってサモナーネームが却下された場合、LeagueU@riotgames.com に申請すると、一度だけ無料でサモナーネームを変更することができます。

3. 大会の構成

3.1 定義

JCC 2018 UG 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、以下のいずれかが起こることで決定されます（以下、勝敗が決するまでの各過程を「ゲーム」といいます）。

- ① ネクサスの破壊
- ② チームの降参
- ③ チームの試合放棄

3.2 試合形式

JCC 2018 UG は 1 ゲーム制（最初の 1 ゲームに勝利したチームが勝者として次戦へ進出する。いわゆる Bo1）、ダブルイリミネーション方式で行われます。また、使用するモードは「トーナメントドラフト」、使用マップは「サモナーズリフト 5vs5」になります。

4. 日程

4.1 試合日程

JCC 2018 UG は、2018 年 6 月 3 日から同年 7 月 1 日までの期間、開催されます。

4.2 日程の変更

JCC オフィシャルは、JCC 2018 UG の日程が決定した後も、その裁量において、各チームへ通知の上、各試合の日程を変更することができます。

5. 試合の進め方

5.1 大会運営の役割

大会運営は JCC オフィシャルが行うものとし、各試合の前後またはその途中に発生する大会や試合の運営に関する問題について決定する権限を有します。

5.1.1 レフェリーの責任

レフェリーは、主に以下の権限を有します。

- ① 試合前における各チームのスターティングメンバーのチェック
- ② 各試合前後また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 試合中及びその前後におけるチーム失格の判断

5.1.2 JCC オフィシャルの判断の最終性

レフェリーが誤った判断をした場合、判断は破棄されることがあります。JCC オフィシャルがその裁量において試合中または試合後に判断を審査し、公正な判断のための適正な手続が実践されたかどうかを判断することができます。適正な手続が実践されなかった場合、JCC オフィシャルはレフェリーの判断を無効とする権限を持ちます。JCC オフィシャルが下した最終決定については、覆されることはありません。

5.2 試合用のパッチ及びサーバー

JCC 2018 UG は、日本のライブサーバーにてプレイされます。したがって、すべての試合において、現状の日本の現行、最新パッチが使用されます。

5.3 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、JCC オフィシャルから指定された試合開始時間の 10 分前に、ゲームロビーで準備を完了し、待機していなければなりません。準備とは、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、ルーン構成を完了するなど、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ることをいいます。

5.4 遅刻のペナルティ

第 5.3 条の定めにしたがった準備ができていないチームは、遅刻のペナルティを課されます。遅刻したチームは、試合開始予定時刻から 10 分の経過により、試合に敗北したものと扱います。相手チームが遅刻した場合、遅刻しなかったチームに属する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 JCC オフィシャルまで送付する必要があります。JCC オフィシャルは [Discord](#) に専用サーバーおよびルームを用意し、運営スタッフを試合開始予定時刻に待機させているため、何か問題が発生したら直接スタッフに口頭で説明をすることができます。Discord 専用サーバーのアドレスとパスワードは試合前日までに、各チームの代表者へメールにて通知されます。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。

5.5 ゲーム内での中断（以下「ポーズ」）手続

チームやプレイヤーは、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、ゲーム内チャットで「/pause」と入力し、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）したチーム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、両チームは「/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。

5.6 ポーズできる時間の上限

試合中は、ゲーム内で定められた時間だけポーズが出来ます。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、不公正なプレイとみなされ、JCC オフィシャルの裁量によりペナルティが課されます。

5.7 4 人対 5 人のプレイ

チームは、プレイヤー 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。プレイヤーが 1 名でも試合開始前のロビーに加われなければ、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されます。ゲーム開始後にプレイヤーが 1 人でもゲームからディスコネクト（ゲーム内切断）された場合、そのままゲームを通常通りに継続するか、または第 5.5 条および第 5.6 条に基づいてゲームの進行をポーズすることができます。

5.8 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、電源など、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、遅刻や上限時間を越えたポーズの正当な理由とは見なされません。

5.9 ゲームロビー

JCC オフィシャルは、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、試合開始の前日までに各チームの代表者にメールで配布するものとします。JCC オフィシャル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、JCC オフィシャルからの指示が無い限り、一切認められません。また、各チームは6名以上のプレイヤーをゲームロビー内に参加させてはいけません。理由の如何を問わず、プレイヤーが6名いた場合は、速やかに5名の状態にすることとします。6名以上のプレイヤーをロビーに配置し、相手チームの参加を妨害するとみなされる行動を取った場合、失格となります。

5.10 ゲームのセットアップ

5.10.1 チャンピオンの選択

対戦する両チームの10人のプレイヤー全員が公式ゲームロビーに揃い、試合開始時間になったら、両チームのプレイヤーはゲームロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かどうかの確認をお互いに取り合います。双方の確認を取れていない状態で、ゲームロビーのオーナーとなったプレイヤーはゲームを始めてはならないものとします。双方の確認がとれた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始予定時刻から10分以内にロビーオーナーはゲームを開始するものとし、10分以内に相手チームが準備完了が出来なかった場合、当該チームは失格となります。

5.10.2 ゲームロビーのセッティング

ゲームロビーは以下の条件で作成されるものとします。

- ① マップ： サモナーズリフト
- ② チーム人数： 5vs5
- ③ ゲームタイプ： トーナメントドラフトピック

5.11 サイドの選択

ブルーサイド、レッドサイドの選択は、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られます。

5.12 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、またはJCC オフィシャルによりピック/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、JCC オフィシャル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することができます。すべてのプレイヤーは、あらゆる状況下においてJCC オフィシャルの指示に従わなくてはなりません。

6. プレイヤーの行為

6.1 競技における違反行為

6.1.1 JCC オフィシャル、合同会社ライアットゲームズ、LoL に関する発言

プレイヤーは、JCC オフィシャル、合同会社ライアットゲームズまたはその関係会社、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。個々の言動がこれに該当するかどうかは、JCC オフィシャルの裁量により判断されます。

6.1.2 プレイヤーの振る舞いの調査

チームまたはプレイヤーが、サモナーの法典、LoL 利用規約、LeagueU の参加規約、本ルールその他のLoL 関連規則に違反したとJCC オフィシャルまたは合同会社ライアットゲームズが判断した場合、JCC オフィシャルは、その裁量によりペナルティを科すことができます。JCC オフィシャルがプレイヤーに聴き取り調査をするために連絡を取った場合、プレイヤーは真実を告げなくてはなりません。プレイヤーがJCC オフィシャルへ調査を妨害するような

虚偽の事実を述べた場合、当該プレイヤー及び所属するチームは罰則を受けることがあります。

6.1.3 犯罪行為

プレイヤーは、法令で禁止され、また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。

6.1.4 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。

6.1.5 秘密保持

プレイヤーは、JCC オフィシャル、または合同会社ライアットゲームズもしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報を、ソーシャルメディアなど一切の媒体において、開示してはならないものとします。

6.1.6 贈賄

プレイヤーは、試合相手チームに勝つために、プレイヤー、コーチ、マネージャー、JCC オフィシャル、合同会社ライアットゲームズの従業員、その他 JCC の運営に関与する関係者または関係者の従業員に対し、何ら謝礼や褒賞を与えてはならないものとします。

6.1.7 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。この規則に対する唯一の例外は、チームの公式スポンサーやオーナーから、パフォーマンスに応じて支払われる報酬だけです。

6.1.8 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、共謀を試みてはならないものとします。

6.1.9 不正行為

試合に関連して、自らのチームまたは相手チームにより何らかの不正行為が行われた可能性があることを認識した場合、かかるチームはスクリーンショットを撮影し、ゲームが終了した後 JCC オフィシャル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。

6.1.10 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。

6.1.11 ギャンブルの禁止

LoL における賭博、博打、ギャンブルは一切禁止です。

6.1.12 アカウント共有の禁止

LoL のアカウントはもちろんのこと、JCC 2018 UG 期間中の Discord アカウントの共有は禁止です。

6.2 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またはチーム全体が失格となる可能性があります。JCC オフィシャルがその裁量においてルール違反と判断したプレイヤーまたはチームは、ペナルティを科されます。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 JCC オフィシャルの裁量において判断されるものとします。

6.2.1 失格

以下のすべての項目に関して、JCC オフィシャル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チーム
- ② スポーツマンシップが不十分かつ、サモナーの法典に従っていないとみなされるチーム
- ③ 提供されたチーム登録に該当しないプレイヤーが活動をしたチーム

- ④ どういった経緯であれ、アカウント共有が発覚したチーム
- ⑤ 他のチームの勝利のために意図的に自分のチームを敗北に導いたと判断されたチーム
- ⑥ 任意のバグ、ツールなどの利用が発覚したチーム
- ⑦ その他、LoL 利用規約、本ルールその他の LoL 関連規則に違反する行為を行ったチーム

なお、JCC オフィシャルは上記以外の案件についても裁量を持つものとします。また、失格とされたチームは JCC 2018 に関連するあらゆるリワード（賞品など）を獲得する権利を喪失するものとします。

6.3 公表権

JCC オフィシャルは、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。各チーム及びプレイヤーは、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。

6.4 競技に対する姿勢

各チーム、プレイヤーはすべての JCC 2018 UG 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。

7. 本ルールの主旨

7.1 決定の最終性

本ルールの解釈、チームの参加資格、プレイヤーの出場資格、JCC 2018 UG 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 JCC オフィシャルにあり、JCC オフィシャル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。本ルールに関する JCC オフィシャルの判断は、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。

7.2 ルール変更

JCC オフィシャルは、JCC 2018 UG 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、改正または追記することができるものとします。

7.3 JCC の利益

JCC オフィシャルは、常に、JCC 2018 UG に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有するものとします。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。JCC オフィシャルは、JCC 2018 UG に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体に対し、いかなる処分も自由に行うことができるものとします。

以 上