

# 第3回全国高校eスポーツ選手権 リーグ・オブ・レジェンド部門 ルールブック

1. 序文 .....	2
2. 本大会の構造 .....	3
3. 予選 .....	4
4. 決勝 .....	4
5. ゲームのルール .....	6
6. 選手の行為 .....	8
7. ルール意図 .....	10

第4版 2020年11月6日

新型コロナウイルスの影響により変更となる可能性がございます。予めご承知おきください。  
なお選手の皆さまにおかれましては新型コロナウイルスの感染予防対策に取り組み大会に参加されます  
ようお願い申し上げます。

## 更新履歴

2020.9.18 「5.ゲームのルール」に「13)コーチについて」を追加

2020.10.13 「2.本大会の構造」-「1)スケジュール」のエントリー

受付期間を10月23日(金)に延長

2020.11.6 「2.本大会の構造」-「1)スケジュール」の予選日程を

変更

# 1. 序文

第3回全国高校 e スポーツ選手権リーグ・オブ・レジェンド部門（予選及び決勝を含めて以下、「本大会」）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用される。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催:一般社団法人全国高等学校 e スポーツ連盟、株式会社毎日新聞社及び本大会競技運営事務局（以下、「事務局」）によって制定されている。

## 2. 本大会の構造

### 1) スケジュール

エントリー受付： 2020年9月1日（火）～10月23日（金）

予選：	Aブロック	2020年12月12日（土）、19日（土）、
	Bブロック	2020年12月12日（土）、19日（土）
	Cブロック	2020年12月12日（土）、19日（土）
	Dブロック	2020年12月12日（土）、19日（土）
	Eブロック	2020年12月13日（日）、19日（土）
	Fブロック	2020年12月13日（日）、19日（土）
	Gブロック	2020年12月13日（日）、19日（土）
	Hブロック	2020年12月13日（日）、19日（土）
	予選決勝	2020年12月20日（日）

※出場チーム数次第で試合日程は変動します。

※予選決勝はAブロック対Bブロック、Cブロック対Dブロック、Eブロック対Fブロック、Gブロック対Hブロックとなります。

※同じ学校から複数チーム出場する場合、出場チーム分のPCがないと同じ時間帯で試合が組まれた場合、試合が行えないチームが出てきますのでご注意ください。

※全開催日どの時間帯に試合が組まれても参加出来るよう準備をお願いします。全ての対戦に於いて、日付・時間の要望はお受けできません。

決勝： 2021年3月14日（日）

会場： （予選）オンライン上での対戦となります。

（決勝）事務局が指定する会場で競技を実施いただく可能性がございます。

※今後の状況を鑑みて事務局よりご連絡いたします

### 2) 使用タイトル

ゲームタイトル： League of Legends（リーグ・オブ・レジェンド以下「LoL という」）

プラットフォーム： PC

## 3. 予選

### 1)参加可能チーム数

受付期間内にエントリーをした最大 384 チームが参加可能。

### 2)大会進行形式

#### ① トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する。

#### ② トーナメントの組み分け方法

事務局にて参加チームをランダムに組み分け、トーナメントに落とし込むものとする。

#### ③ 大会運営システム

試合時の事務局とのコミュニケーションは“Tonamel (旧 Lobi Tournament) ”を使って行う。

※ “Tonamel ”とは…ゲームユーザーのためのトーナメントプラットフォーム。エントリー受付完了時に各チームに本大会参加用の Tonamel アカウントを付与する

### 3)対戦形式

#### ① マッチ内容

Bo1 (Best of 1、1 戦中 1 勝する) にて対戦を行う。

#### ② 対戦ロビー

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

サイドは、トーナメント表で上または左側が青、下または右側を赤とする。

### 4)使用機材

予選にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材 PC を使用するものとする。

### 5)ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツールの使用は制限しない。チートツールは使用不可とする。

その他のソフトウェアの使用に関しては、LoL の規約に則ること。

## 4. 決勝

### 1)参加可能チーム数

予選の上位 4 チーム。

### 2)大会進行形式

トーナメント形式

シングルエリミネーション形式を採用する。

### 3)対戦形式

#### ① マッチ内容

準決勝は Bo1 (Best of 1) にて対戦を行う。決勝は Bo3 (Best of 3) にて対戦を行う。

#### ② 対戦ロビー

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

サイドは、トーナメント表で上または左側が青、下または右側を赤とする。

### 4)使用機材

決勝にて使用する機材は事務局から提供された機材以外は各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとする。

事務局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持する。

### 5)選手の服装

事務局が指定した服装を着用すること。但し、顔が隠れるようなマスクや帽子やスカーフの着用は禁止される。また、ハーフパンツやかかとのない靴、かかとのつぶれた靴などは禁止とする。

※新型コロナウイルス感染予防対策としてマスクの着用については、状況を鑑みて事務局よりご連絡いたします

### 6)ソフトウェアとその使用

選手が許可なく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する。

いかなる理由であれ、事務局の PC に必要でない機材、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する。

### 7)LoL アカウント

選手は、自前の LoL アカウントを用意する必要がある。

サモナーネームは、公序良俗、著作権、肖像権、本事務局または第三者の知的財産権、プライバシー、名誉その他の権利または利益を損害しないものである必要がある。

### 8)オーディオ・コントロール

選手は事務局が指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要がある。事務局は、選手の音量が低すぎると判断した場合、音量を調節するよう要請する権利を保有する。

ヘッドフォンは選手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が保たれる必要がある。いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げることや、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むことは禁止する。

## 5. ゲームのルール

### 1)用語の定義

#### ① ラウンド

本大会指定のゲームマップにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程をいう。

(1)ネクサスの破壊（敵本陣の破壊）

(2)事務局の判定による勝敗の決定

#### ② 対戦

いずれかのチームが、総ラウンド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う。（例：1 戦中 1 勝する（Bo1）、3 戦中 2 勝する（Bo3）など）。

勝利チームはトーナメント上位の対戦に進出する。

#### ③ 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。

#### ④ 故意による切断

選手の行為（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。選手の故意に関わらず、切断に至る選手の行為一切が故意とみなされる。

#### ⑤ 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不安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態。

### 2)対戦用のパッチ及びサーバー

本大会は、日本のライブサーバーにてプレイされる。したがって、すべての対戦において、現状の日本の現行、最新パッチが使用される。

### 3)新チャンピオン及びリワークに該当するチャンピオンの制限

パッチで新規チャンピオンが追加またはリワークされてから 14 日間、該当チャンピオンはグローバル Ban(使用禁止)となる。

### 4)対戦ロビー

事務局は、大会用の対戦ロビーを作成し、アクセスする為のコード/パスワードを試合開始の 10 分前までに各チームの代表者に大会トーナメントサイト内チャットにて配布する。各自で対戦ロビーを作成してプレイすることは、事務局からの指示がない限り一切認められない。また各チームは 6 名以上の選手を対戦ロビー内に参加させてはならない。選手は以下の順序で対戦ロビーにアクセスすること。

① トップ

② ジャングル

③ ミッド

④ ADC

⑤ サポート

## 5)対戦の開始

対戦する両チームの10人の選手全員が対戦ロビーに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は対戦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えるものとする。双方の確認が取れていない状態で、事務局はゲームを始めてはならないものとする。双方の確認が取れた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始時刻から5分以内に事務局は対戦を開始するものとし、5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る。

## 6)ピックミス

ピックミスをした場合、相手選手がチャンピオンのロックをする前に対戦を崩し、大会トーナメントサイト内チャットにて事務局に報告すること。事務局の確認が取れ次第直に対戦ロビーを立て直し、ピックミスの直前までの状態を維持した上で進行を再開する。

## 7)選手の切断

ゲーム中に選手がサーバーから切断された場合、他の選手は以下のように対応すること。

### ① 予選、決勝

選手が1人でもゲームから切断された場合、そのままゲームを継続するか、ゲームの進行の中断（以下、ポーズ）をすることができる。

### ② ポーズ中の選手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、ポーズ中に選手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ない。但し、ポーズの原因を特定し、回復するために指示された場合に限り、事務局との会話が認められる。事務局は、その単独の裁量によってポーズ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る。

## 8)選手によるポーズの手続

チームや選手は、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、ポーズをすることができる。その場合、ポーズをしたチームは直ちに大会トーナメントサイト内チャットでポーズの理由と再開予定時間を明らかにしなければならない。再開の準備ができた場合、事務局から再開許可を得た後、両チームはゲーム内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る。

〈ポーズできる時間の上限〉

試合中は、1試合15分間だけポーズが出来る。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、事務局の裁量によりペナルティが科される。

## 9)運営によるゲームの中断

### ① ゲームの中断

事務局はその単独の裁量により、いつでもゲームの中断・ポーズをすることができる

### ② ゲームの再開

中断・ポーズ後、事務局から全選手が通知を受け、持ち場についた時点で、事務局がラウンドの再開を行う。

## 10)対戦後の処理

勝利チームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、大会トーナメントサイト内チャットにて報告すること。

## 11)遅刻

選手の全員が、対戦開始時刻までに対戦の準備を整えていない場合、そのチームは各ラウンド 10 分経過時点で当該ラウンドを敗北とする。遅刻しなかったチームは、当該対戦ロビーのスクリーンショットを撮影し、大会トーナメントサイト内チャットにて報告すること。

## 12)選手の交代

ラウンド中の選手の交代は認められない。但し、BO3 で実施する決勝戦はラウンドごとに控えの選手と交代することは可能とする。

1 回戦、2 回戦のように対戦ごとに控えの選手と交代することは可能。但し、選手交代は対戦終了 5 分後までに事務局に報告すること。

## 13)コーチについて

チームは控えの登録選手をコーチとして起用することが出来る。

コーチは BAN・PICK 中に選手へ助言をすることができる。コーチの助言時間は BAN・PICK 終了後のインターバル 20 秒前までとし、それ以外での選手への助言は出来ないものとする。

# 6. 選手の行為

## 1)競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべての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をしなければならない。

## 2)本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科せられる。

### ① チームの降参、試合放棄（サレンダー）

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行うこと。

### ② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための 2 人以上の選手及び、共謀者間の同意を指す。共謀行為の例として、以下がある

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為

### ③ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者による LoL に対する一切の改造を



指す。

④ 意図的なバグの利用

⑤ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為。

⑥ 成り済まし行為

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勧誘、誘導、奨励、または指示する行為。

⑦ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用。

⑧ 故意による切断

適切かつ明示された理由によらない故意による切断。

⑨ 本大会事務局、主催社、協賛社、合同会社ライアットゲームズ、LoL に関する発言

本大会事務局、主催社、協賛社、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ないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援。

⑩ 冒涇及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長。

⑪ 破壊的な言動、侮辱

相手チームのメンバー、ファン、事務局へ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援。

⑫ 秘密保持

事務局、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の開示。

⑬ 不正な通信

事務局の指示を無視した、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、または通知音の鳴る電子機器の使用。また対戦中の E メールや SNS の使用。

⑭ 事務局の判断

事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い。

### 3)本人確認

事務局が選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に応じる必要があります。なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティが科されます。

### 4)ペナルティの付与

事務局が、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、また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る。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事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとする。

## 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、事務局は、次のペナルティを科すことができる。

- ① 口頭での警告
- ② ラウンドの没収
- ③ 対戦の没収
- ④ 本大会への参加資格の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとする。

〈公表権〉

事務局は、選手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。各チーム及び選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて主催社、協賛社、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る。

## 7. ルール意図

### 1)最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会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事務局が単独で行い、かかる決定は最終的なものとする。本ルールに関する事務局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な救済を求める申し立ては行わないものとする。

### 2)ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、事務局によって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられる。

### 3)本大会の利益

事務局は、常に本大会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。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、制約されることはない。事務局は、本大会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する。