

**SPRING CIRCLE CUP
SCC2022**



Official Rules for League of Legends
リーグ・オブ・レジェンド部門公式ルール



2022年2月3日（第1版）

序文

ライアットゲームズSCC2022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、ライアットゲームズのゲームタイトルである「リーグ・オブ・レジェンド」と「ヴァロラント」の各部門において、最大32チームが競い合い、優勝チームを決定する大会です。

この「ライアットゲームズSCC2022リーグ・オブ・レジェンド部門公式ルール」（以下「本ルール」といいます）は、ライアットゲームズSCC2022リーグ・オブ・レジェンド部門（以下「**SCC LoL**」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SCC2022運営委員会（以下「**SCC**オフィシャル」といいます）、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。

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

SCC LoL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、ライアットゲームズのサービス規約（<https://www.riotgames.com/ja/terms-of-service-JP>）及びライアットゲームズプライバシーノーティス（<https://www.riotgames.com/ja/privacy-notice-JP>）がそれぞれ適用されます。

1. 出場資格

1.1 プレイヤーの出場資格

1.1.1 18歳以上であること

各チームのプレイヤーは、2022年4月1日時点で満18歳以上でなくてはなりません。

1.1.2 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、本大会出場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、出場時点で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。

1.1.3 本人確認書類の提出（応募時）

SCC LoLに参加するプレイヤーは、応募時の選手登録の際、公的機関またはプレイヤーが在学する学校が発行した、本人確認書類を提出する必要があります。本人確認書類には、下記の情報が含まれている必要があります。

- ①顔写真
- ②名前（本名/フリガナ）
- ③生年月日
- ④上記1.1.2条に定める在学ステータス
- ⑤書類の有効期限

1.1.4 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、SCC LoL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。

1.1.5 シーズン12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、2022年2月17日23:59の時点においてLoLのランク戦のシーズン12（注：2022年1月10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）が確定している必要があります。

1.1.6 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、SCC LoL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、SCC LoL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、SCC LoLへの参加ができませんので、ロスターへの登録もできません。

1.1.7 関係者でないこと

各チームのプレイヤーは、SCC LoLの開催期間中、SCC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LJLのロスターに登録されている選手、LJLのロスターに登録されているコーチ、運営関係者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。

1.1.8 日本に登録住所があること

各チームのプレイヤーは、登録時及びSCC LoLの開催期間を通じて、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。

1.1.9 日本国内からプレイすること

各チームのプレイヤーは、SCC LoLの開催期間を通じて、日本国内からプレイしなくてはなりません。

1.2 チームの出場資格

1.2.1 5人以上試合へ参加できること

各チームは、SCC LoLのどの試合日程においても、少なくとも5人、SCC LoL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。

1.2.2 参加チーム数

SCC LoLに出場できるチーム数は、最大32チームとなります。参加資格を満たす応募チーム数が32を超えた場合には、先着順に参加が認められるものとします。

1.2.3 各チームのプレイヤーがいずれも同じ学校に所属していること

各チームのプレイヤーは、全員が同じ学校に所属している必要があります。

1.2.4 同じ学校から参加できるチーム数

SCC LoLに出場できるのは、各学校から最大2チームとなります。参加資格を満たす同じ学校のチーム数が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. チームマネジメントとロスター登録

2.1 参加申請

2.1.1 登録期間

各チームは、2022年2月7日午後18時から同年2月17日23:59までの間（以下「ロスター登録期間」といいます。）に、5人以上9人以下の出場メンバーを登録することにより、SCC LoLへの参加を申請することができます（以下、出場メンバーの登録リストを「ロスター」といいます。）。

2.1.2 参加申請方法

SCC LoLへの参加申請は、SCC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ます。

2.2 ロスターの変更

ロスター登録期間経過後は、伝染病への感染等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、運営が用意する大会用Discordにて変更を必要とする理由を詳細に記載し、SCCオフィシャル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、SCC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、SCCオフィシャルからの主な連絡先となります。SCCオフィシャルは、チームリーダーの登録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、SCC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

SCC 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め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、SCC LoL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、SCC LoLで使用する前にSCC 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、SCC LoL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。SCC 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、SCC LoLへの出場にあたってサモナーネームが却下された場合、運営が用意する大会用Discord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

SCC LoLにおける対戦において、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」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によって決定されます（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 予選グループリーグ・ノックアウトトーナメント

3.2.1 試合形式

SCC LoLは、まず最大8チームずつのグループに振り分けられて行われる「フェーズ1：予選グループリーグ（Single Round Robin）」が1ゲーム制（最初の1ゲームに勝利したチームが勝者となる、いわゆるBo1方式。）で行われ、各グループ上位1チームが「フェーズ2：ノックアウトトーナメント（Elimination Round）」に進出します。「フェーズ2：ノックアウトトーナメント（Elimination Round）」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なる、いわゆるBo1方式。）にてオンラインで行われ、勝者が決勝に進出し、敗者はそのまま敗退となります。

3.2.2 予選グループリーグでの同率

「フェーズ1：予選グループリーグ（Single Round Robin）」の全試合を終了した時点で同率のチームが発生した場合、「フェーズ1：予選グループリーグ（Single Round Robin）」における直接対決時の対戦結果で順位を決定する。直接対決時の対戦結果で順位が決定できない場合、勝利した試合の平均試合時間が短いチームを上位とする。

3.3 決勝戦

「オンライン決勝戦（Online Final）」は、「フェーズ2：ノックアウトトーナメント（Elimination Round）」を勝ち抜いた2チームによって、3ゲーム制（先に2ゲームに勝利したチームを勝者とする、いわゆるBo3方式。）にてオンラインで行われます。

4. 日程

4.1 試合日程

SCC LoLのうち、「フェーズ1：予選グループリーグ (Single Round Robin)」は2022年2月24日、2月26日、「フェーズ2：ノックアウトトーナメント (Elimination Round)」の「オンライン準決勝 (Online Semi-Final)」は2022年3月8日、そして「オンライン決勝戦 (Online Final)」は2022年3月8日に開催される予定です。

4.2 日程の変更

SCC オフィシャルは、SCC LoL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るものとします。

5. 試合の進め方

5.1 大会運営の役割

大会運営はSCC 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 SCC 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。SCC 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きが実践されたかどうかを判断することができます。適正な手続きが実践されなかった場合、SCC 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。SCC 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

SCC LoL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、日本サーバーの現行、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、SCC 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て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して扱われます。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SCC オフィシャルまで送付する必要があります。SCC 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（ポーズ）手続き

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、1試合15分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、SCC 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人对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ないと見なされません。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します。ゲーム開始後にプレイヤーが1名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

各自でカスタムゲームを作成してプレイすることは、SCC 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。また、「フェーズ2： ノックアウトトーナメント（Elimination Round）」ではプレイヤーは以下の順序で大会専用のカスタムゲームロビーにアクセスすることとします。

- ① トップ
- ② ジャングル
- ③ ミッド
- ④ ADC
- ⑤ サポート

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行うものとします。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

「フェーズ1：予選グループリーグ（Single Round Robin）」はブルーサイド、レッドサイドの選択は、SCC オフィシャルが指定または選択方法を指定します。「オンライン準決勝（Online Semi-Final）」以降は、Game 1のサイド選択権はコイントスにより決定します。ゲーム2以降はその直前のゲームにおいて敗北したチームがサイド選択権を有します。

5.12 勝敗結果の報告

各ゲームに於いて、勝利したチームは大会運営が指定するDiscordのチャンネルに以下を提出しなければなりません。

- 勝利チーム名
- 上記が記載されているカスタムゲーム結果のスクリーンショット

5.13 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SCC 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、SCC 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SCC 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 SCC 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、SCC 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、SCC 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、ライアットゲームズのサービス規約、LeagueUの参加規約、本ルールその他のLoL関連規則に違反したSCC 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、SCC 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。SCC 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SCC 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 不道德な行為

プレイヤーは、不道德、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、SCC 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、SCC 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SCC 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として認識した場合、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にSCC 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、SCC LoL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、ライアットゲームズのサービス規約、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。SCC 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SCC 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、SCC 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、ライアットゲームズのサービス規約、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、SCC 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SCC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

SCC 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

6.4 競技に対する姿勢

各チーム、プレイヤーはすべてのSCC LoL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、SCC LoL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SCC オフィシャルにあり、SCC 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SCC 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

SCC オフィシャルは、SCC LoL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 SCCの利益

SCC オフィシャルは、常に、SCC LoL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。SCC オフィシャルは、SCC LoL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