



2023年シーズン 公式ルール

最終更新日：2023/5/31

序文及び目的

このリーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ（以下「LJL」といいます。）の公式ルール（以下「本ルール」といいます。）は2023年シーズンのLJLへの参加資格を持つ各チームとそのスターター（あるゲームにおいて当該チームのスターティングメンバー5人のうちの1人として登録されたプレイヤー）、リザーバー（スターター以外の補欠として登録されたプレイヤー）、コーチ、及びゼネラルマネージャー（以下、総称して「チームメンバー」といいます。）、チームオーナー（チームの法人組織の代表者としてLJLのチーム参加契約書に署名又は捺印した個人）、そしてその他LJLに関与する職員や関係者の全員に適用されます。

本ルールは、League of Legends（以下「LoL」といいます。）のLJLにおけるプロチーム間の競技バランスとシステムの整合性を保つために、合同会社ライアットゲームズ（以下「ライアット」といいます。）及びその業務委託先（以下、ライアット及びその業務委託先を総称して「運営チーム」といいます。）によって制定されています。標準化されたルールである本ルールの制定は、チーム、プレイヤー、ゼネラルマネージャーなど、LoLのプロリーグの当事者全員の利益になるものです。

本ルールは、プレイヤーの獲得競争を規制しません。プレイヤーとチームの間で結ばれる契約の内容については、各チームと各プレイヤーの裁量に基づく合意により決定されます。

2023年シーズンのLJLは、大きく二つの期に分けられ、各期（以下「スプリット」といいます。）は、(a) レギュラーシーズン、(b) プレーオフ（レギュラーシーズンの最後に行われます）の2つのフェイズで構成されます。

1. チームメンバー資格

LJLの競技に参加するチーム及びチームメンバーは、以下の全ての条件を満たしている必要があります。

1.1. 本人確認書類の提出

各チームのチームメンバーは選手登録の際、顔写真と共に本人と確認できる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。

- 顔写真
- 名前（本名/フリガナ）
- 生年月日
- 現住所

1.2. 年齢

17回目の誕生日を迎えていない、即ち満17歳になっていないプレイヤーには、LJLに関連した対戦に参加する資格があるとは見なされません。

1.3. 日本の「居住者」であること

チームのプレイヤーは日本の「居住者」であることを原則とし、スターターとしてロースターに登録できる日本の「居住者」でないプレイヤーの人数については、第3.2条において上限が定められています。かかる上限を超えて日本の「居住者」でないプレイヤーを登録したチームは、LJLに関連した対戦に参加する資格を与えられません。

1.3.1. 「居住者」の定義

日本の「居住者」に該当するのは、①日本国籍を有する者、②日本における永住権を有する者、又は③直近6年間で4年間を超えて日本に適法に滞在している者のみです。未成年者（満18歳未満の者）の場合には、両親のいずれかが「居住者」であり、かつ当該未成年者が直近5年間で3年間を超えて日本に適法に滞在している場合にも、「居住者」と認められます。但し、「居住者」の要件を満たさないチームメンバーであっても、その他の参加要件をすべて満たしており、過去4年間のLJLにおいて一定数以上の試合にチームのスターティングメンバーとして参加し、LJLに対して重要な貢献をしたと運営チームがその裁量により特に認めた場合には、例外的に「居住者」とみなすことがあります。

1.3.2. 二重居住資格保持者

複数地域において法的な永住者資格を持っているプレイヤー（永住や二重国籍など）は、2つの地域で同時に「居住者」となることはできません。

資格を持つ地域の片方で「居住者」表明を行った後で別の地域の「居住者」に移行するには、直近のスプリットにおいて、当該地域のチームでレギュラーシーズンの試合の50%以上に参加しなければ

なりません。

1.3.3. 「居住者」証明書

LJLに参加するにあたり、ロースターに日本の「居住者」として登録するプレイヤーについて本ルール第1.3.3条及び第1.3.4条で定める日本の「居住者」であることの証拠となる書類を提供する必要があります。（念のため、各チームメンバーには自らの個人情報秘匿する権利があります）各チームメンバーから運営チームに開示された個人情報については、運営チームはLJLの管理・運営目的のために、法令において許される範囲で自由にそれらの情報を利用し、運営チーム内外のLJLの運営にかかわる者と共有することができるものとします。

各チームは、提出された情報がすべて正確かつ完全であり、誤解を招くような内容を含まないことを保証する責任を負います。もしチームメンバー（又はその法定代理人）が、虚偽であるか、誤解を招く、あるいは不完全な情報を提供することにより、チームメンバーの居住地又は地域の分類に誤りが発生した場合は、かかるチーム及びチームメンバーの両方が本ルールに違反したものとします。チーム又はチームメンバーが本ルール第1.3条に違反した場合は、本ルール第10.2条にも違反したものとされ、本ルール第10.4条及び第10.5条で定められたペナルティを受ける可能性があります。

1.3.4. 成人についての「居住者」証明

満18歳以上のチームメンバーは、政府発行の書類（例：パスポート、在留カード）など、日本の「居住者」であることを証明するのに十分と認められる証拠書類を提出することにより、「居住者」の証明を行うことができます。

1.3.5. 未成年者についての「居住者」証明

未成年（満18歳未満）のチームメンバーについても、原則として、第1.3.3条に定める書類を提出することにより、「居住者」であることを証明することができます。但し、第1.3.1条に定める、「両親のいずれかが『居住者』であり、かつ当該未成年者が直近5年間で3年間を超えて日本に適法に滞在している場合」の要件に該当する場合は、①両親のいずれかが「居住者」であることを示す第1.3.1条に定める書類、及び②両親の名前が記載された出生証明書や住民票などの親子関係を示す政府発行の書類に加え、「直近5年間で3年間を超えて日本に適法に滞在している」ことを示す以下のいずれか又は両方の書類を提出することにより、「居住者」であることを証明できます。

1.3.5.1. 学校の記録：

学校により保証された成績証明書、在学証明書、又は出席証明書のコピーなど、日本に存在する全日制及び定時制の学校へ直近5年間で3年間を超えて出席

していたことを示す書類、もしくはそれに準ずるもの

1.3.5.2. パスポートの出入国記録等の公的記録：
直近5年間で3年間を超えて、日本に滞在していたことを示すパスポートの出入国記録などの公的記録や書類

1.3.6. 居住者資格の喪失
本ルール第1.3条の適用において、ある時点において日本の「居住者」と見なされていたチームメンバーが、異なる国や地域に3年間に合計24ヶ月間を超えて滞在した場合、そのチームメンバーは日本の「居住者」である資格を失うものとして扱われます。

1.4. 他国のLoLリーグに参加していないこと
他の国や地域において2023年シーズンのLoLの公式リーグ（又はその他の公式大会）に参加したことがあるチームメンバーは、他の要件を満たしたとしても、LJLの競技へ参加することができないものとします。但し、第4.4条に基づきチームが有効な契約を締結したフリーエージェント（FA）のプレイヤーについては、この限りではありません。

1.5. 日本での就労資格を有すること
各チームのスターター及び報酬を受け取るその他のチームメンバーは、ロースター登録の際に、日本の国内法に基づき、日本における就労許可を持っていることを、それぞれ証明する資料を運営チームへ提出する必要があります。

1.6. ソロキューランク制限
ロースターに登録された全てのプレイヤーは、前年のソロキューランクでダイヤモンド3以上の最高ランクを達成していなければなりません。なお、前シーズンにて1試合以上LJL公式試合に出場した場合はこの限りではありません。

1.7. ライアットの従業員及び運営チームではないこと
各チームのチームメンバーは、LJLのレギュラーシーズン又はプレーオフ期間の開始時あるいは期間中のあらゆる時点において、ライアットその他の運営チームを構成する個人や法人、又はこれらの関係会社の従業員であってはなりません。「関係会社」とは、対象となる会社や個人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、又はこれ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、指名又は承認等その手段を問わず、直接又は間接に、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。

1.8. パスポートの所持もしくは申請中であること
世界大会イベントへの参加が可能であることを示すため、チームメンバーは、下記の期限までに、パスポート（世界大会イベントの開催地が決定し

ている場合には、開催国への渡航条件を満たしたものの写し（又はパスポートを申請済みであることを示す資料）を、運営チームへ提出する必要があります。

また、パスポートを申請済みであることを示す資料を提出した場合は、その受取可能日から5日以内に、運営チームにパスポートの写しを提出するものとします。

	提出期限
春スプリット	2023年1月27日
夏スプリット	2023年6月9日

2. チーム・選手への支払い：報酬

2.1. チーム参加報酬

2023年シーズンのLJLへ参加資格を得たチームは、ライアットとの間で、ライアットが別途定める内容のチーム参加契約書（以下「チーム契約」といいます。）を締結するものとします。各チームは、チーム契約に定める条件に従い、当該チームのLJLへの参加に対する報酬（以下「チーム参加報酬」といいます。）をライアットへ請求することができます。

2.2. プレイヤー報酬

各チームは、締結したチーム契約に定める条件に従い、スターターであるプレイヤーに対し、報酬を分配しなければなりません。もしスプリット中にプレイヤーがスターターの立場ではなくなる、又はコーチが交代ないし休業した場合、それぞれの報酬は、ゲーム数による按分比例（レギュラーシーズンのLJLの全対戦の内、プレイヤーの場合はスターターとして競技に参加したゲームの数、コーチの場合は実際にコーチを行ったレギュラーシーズンのゲームの数を、そのチームが各スプリット中にプレイしたレギュラーシーズンのゲームの総数で割った比率から算出されます）により受け取ることができます。なお、上記の規定は、各チームが所属チームメンバーに対して支払う報酬を制限するものではありません。

3. 利益相反の禁止とロースターに関するルール

3.1. チームの法人組織

チームがLJLへの出場資格を得ると、運営チームはこれをLJLの出場チームと認定します。当該チームがLJLへ出場するためには、法人組織を設立・結成する必要があります。

3.1.1. 利益相反の禁止

いかなる者も、LJLの2つ以上のチームについて、チームオーナーとなったり、自らもしくは関係会社を通じてコントロールしたり、契約を通じて経済的利害関係を持ったり、又は従業員や役員になったりしてはなりません。本条の解釈においては、あるチームをコントロールし、又は経済的利害関係を持つ権利に関する買戻権、売渡請求権、購入予約権、優先買取権、コールオプションその他の類似の権利も、上記の禁止に該当する権利として扱われるものとします。かかる禁止についての違反があることが判明した場合には、当

該違反者は、1チーム以外との関係を解消しなければなりません。

運営チームは、複数チームの制限、及びその他のLJLの競技の公正性を損なう影響を持つ利害関係に関する問題、またチームの保有権やコントロールの有無に関する最終的かつ強制的な決定を行う権利を有します。チーム及びその関係会社、それらのチームオーナーや役員・従業員は、これらに関する運営チームの最終決定に対し、一切異議を述べたり争ったりしないことに合意するものとします。

3.1.2. スポンサー権の販売及び関連する問題

チームのスポンサー権ないしその構成要素の販売及び管理を行うことができるのは、当該チームのチームオーナー又はゼネラルマネージャーに限られます。また、いかなる個人又は法人も、ネーミングライツ（命名権）を同時に保持することはできず、さらに1つのチームのネーミングライツを保持する場合は、その他チームに対して、いかなる形でもスポンサーとなることができません。

3.2. ロースターの要件

各チームはLJLの各スプリット期間中は常に、ゼネラルマネージャー（以下「GM」といいます。）1名、コーチ1名、スターター5名、スターター以外のリザーバー1～5名を、それぞれ登録しておく必要があります（以下、かかる登録枠を「ロースター」といいます。）1人の個人が、上記の役割の2つ以上を同時に兼任することは認められません。また、チームオーナーをロースターに登録することは認められません。なお、各チームは、常に、スターターの最低60%（5名中3名以上）を日本の「居住者」とする必要があります。

ロースターは、必要な書面を運営チームへ提出することで更新され、更新後、登録されているスターター及びリザーバーについてはLJL公式ウェブサイト上に掲示されます。上記ウェブサイト上のロースターは、適切な書面の提出を通じて更新されます。受領が確認されたら、受領された情報のうちスターター及びリザーバーの一覧は上記ウェブサイト上に掲示され、（更新不能な場合などを除き）最新のロースターであると見なされます（この点については、運営チームの裁量により判断されます。）。

全てのスターター及びコーチは、その所属するチームと書面による契約を行う必要があります。スターター及びコーチが公式にチームと契約関係にあることを証明するため、各チームは契約関係にあるスターター及びコーチそれぞれについて、契約の概要をまとめた書面（以下「サマリーシート」といいます。）を運営チームへ提出する必要があります。なお、各チームは、スターターになる前のリザーバーと契約することができますが、サマリーシートはプレーヤー及びコーチの分のみ、運営チームへの提出を求められます。

ロースターには、つねに18歳以上のプレーヤーを6名以上登録しておく必要があります。17歳のプレーヤーをロースター登録する場合には、会場都合にて出場不可となり、ロースターの要件を満たさなくなることを防ぐため、18歳以上のリザーバーを17歳のプレーヤーのロースター登録の人数

分登録しておくことが求められます。

3.3. コーチ

コーチは、当該チームの他の役職を兼任することはできず、他のLJL参加チームのチームメンバーとなることもできません。コーチは、チームが参加する全てのゲームに、同じく参加する必要があります。チームは任意で登録されたコーチを一人追加して参加させることができます。緊急の理由によりコーチがゲームに参加できない場合、GMはロースターを修正して代理の仮コーチを任命し、参加させる必要があります。コーチが参加できない場合、チームにペナルティが課されます。

3.4. ゼネラルマネージャー (GM)

GMは、当該チームの他の役職を兼任することはできず、他のLJL参加チームのチームメンバーとなることもできません。GMは、チームが参加するLJLでのすべての公式活動において、チーム管理者としてチームを引率しなければなりません。

3.5. ロースターシートの提出

各スプリットの開始前、運営チームによって指定された日時までに、各チームは運営チームに、チームメンバーの一覧を記載した書面（以下「ロースターシート」といいます。）を、スターター及びコーチのサマリーシートとともに提出する必要があります。GMがロースターの修正を希望する場合には、GMは本ルール第4条の要件を満たす要望書を提出しなければなりません。チームがスターターの変更を希望する場合、チームのコーチは本ルール第4条の規定により、ロースターシート修正要望書を運営チームに提出しなければなりません。要望書は、本条に定める期限までに提出する必要があります。要望書の提出が遅れたことにより、試合までに変更が認められなかった場合、新しいプレイヤーがLJLの試合会場に移動するための費用は、かかるチームが負担するものとします。運営チームは、対象となるプレイヤーの適格性及びそれらの要望に関するルールに基づき、それらの要望を承認又は却下する権利を有します。要望書には、チーム及びチームメンバーに関する、運営チームが要求する一切の個人情報やサモナーネーム（スペルや大文字小文字の希望を含みます。）が含まれている必要があります。

3.6. 交代

レギュラーシーズンにおいては、各チームがチームメンバーの変更を希望する場合新しいメンバーについてのロースターシートを、以下の期限までに提出する必要があります。

- ・ Day 1、Day 3、Day 6、Day 9、Day 12：前日の22時まで
- ・ 上記日程以外：前日の全マッチ終了後1時間以内

プレーオフにおいても、サイド選択提出時間と同じ期限までに提出する必要があります。

緊急の場合、チームは代理を探すための時間を最大2時間与えられます。代理が見つからなかった場合、チームは失格となります。緊急かどうかの判断は、運営チームの裁量によって行われます。

対戦中にスターターを変更することは可能ですが、この場合、各ゲーム試合終了後5分以内に申請をする必要があります。

3.7. チーム名、チームタグ及びプレイヤー名

各チームはプレイヤーのサモナーネームの前に2~3文字のタグを追加することを許可されます。これらのタグは、アルファベットの大文字と0~9の数字のみ使用できます。サモナーネームにはアルファベットの大文字か小文字、数字の0~9、「_」、そして単語間の半角スペースのみ使用できます。サモナーネームはスペース込みで12文字を超えてはいけません。その他の特殊な記号はチーム名、サモナーネーム、タグに使用できません。サモナーネームとチーム名には、下品な言葉や猥褻な言葉、LoLのチャンピオン名から派生した名称やその他類似のキャラクター名、紛らわしい製品名やサービス名などの名前は使用できません。

全てのチームタグ、チーム名、サモナーネームは、競技で使用される前に運営チームによる承認を受ける必要があります。名前の変更は、酌量すべき事情があり、運営チームが事前に承認しない限り認められません。ロゴやチーム名などの見栄えの改善を行う場合は、その週の最初の対戦の開始より24時間前までに行われる必要があります。運営チームは、チーム名が運営チームの要求するプロとしての基準に照らして相応しくないと判断した場合、チーム名を却下する権限を持ちます。その場合、チームはチーム名を変更する必要があります。

3.8. スポンサー

チームは、LJLの期間中、スポンサーを募ることができます。かかるスポンサーやその提供する商品・サービスが、以下のいずれかの制限カテゴリーに該当している場合、プレイヤーは、かかるスポンサー名や商品・サービス名を、LoLの使用又はプレー中や、LJLにおいて、又はライアットと関連するイベントにおいて、あるいはLoLに関連する資料において、表示してはならないものとします。運営チームは、いつでも以下のカテゴリーリストをアップデートする権限を有するものとします。以下は、制約を受けるスポンサーの例示であり、全てを列挙したものではありません。

- 一切のビデオゲーム、またはビデオゲームの一切の開発業者もしくは販売業者
- 一切のビデオゲームコンソール
- eスポーツもしくはビデオゲームのトーナメント、リーグまたはイベント
- ファンタジーeスポーツオペレーター（Daily Fantasyを含みます）
- 一切の処方薬、およびその他「市販薬」ではない薬
- 火器類、拳銃または弾薬
- ポルノまたはポルノ製品を表示するまたはこれに関するウェブサイト
- タバコ製品またはタバコ関連用品
- ビール・ワイン以外のアルコール製品（アルコール会社が販売するノンアルコール飲料を含む）または適用法で販売・使用が規制されているその他の酒類

- 偽造または違法であることが判明している仮想アイテムの販売者またはマーケットプレイス
- LoLゲームの利用規約に違反する商品やサービスの販売者またはマーケットプレイス
- 政治運動または政治活動委員会
- 特定の宗教的または政治的立場を支持する、または評判の良くない慈善団体
- LJLに所属する他チーム、オーナーまたはその関係者
- 賭博またはギャンブルの提供者、および関連企業（ブックメーカー、ベッティングサイト）
- 暗号通貨、またはその他の規制されていない金融商品や市場

4. 任意のプレイヤー交代

4.1. 各チームは、以下の3つの方法で、任意に自らのプレイヤーを交代させることができます。但し、あらゆる交代は、本ルール（第3.2条を含みます。）の要件を満たす必要があります。

- プレイヤーを他のLJL参加チームとトレードする。
- フリーエージェントのプレイヤーと契約する（自らのプレイヤーとの契約を解除する）。
- チームのリザーバーをスターターに昇格する（あるいはその逆）。

4.2. 一般的なプレイヤー交代のルール

4.2.1. 契約上の義務

各チームは、プレイヤーとの契約に基づいて要求される、プレイヤーに対するあらゆる支払いについて、責任を負います。チームが任意のプレイヤー交代を行うことにより、各スターターに対して最低プレイヤー報酬を支払うという、本ルール第2.2条で定められる契約上の義務を免れることはありません。

4.2.2. 契約違反

チームによる任意のプレイヤー交代が、いずれかのプレイヤーとの契約に違反する場合、その交代は無効となります。かかる交代が有効であると見なされるには、トレードや契約解除を行おうとするチームのGM、又はロースター内の降格を行おうとするコーチによって、交代が有効に行われたことが保証されなければなりません。

4.2.3. 方針適用の範囲

本条の各項目は、チームによる任意のプレイヤー交代に対して適用されるものであり、プレイヤーの死亡又は障害、あるいは本ルールに違反した結果、停止処分が課された場合など、運営チームにより要請されたプレイヤー交代には適用されません。

4.2.4. プレイヤー就任契約サマリーシート

プレイヤー交代の結果、以前にスターターの役割を担っていなかったプレイヤーを新たにスターターとして設定した場合、かかるプレイヤーが適格であると見なされるには、サマリーシートを提出する必要があります。

4.2.5. プレイヤー獲得の制限

理由を問わず、LJL参加チームのロースターから離脱した、あるいは抹消されたプレイヤーは、離脱又は抹消の発効日から起算して最低3週間が経過するまでは、トレード、フリーエージェント、あるいはその他の種類の取引によって、一切のLJL参加チームのロースターに登録することはできません。但し、運営チームの裁量により、かかる3週間の出場停止期間を免除することがあります。

4.3. プレイヤーのトレード

各チームは以下の条件で、他のチームとプレイヤーをトレードすることができます。

4.3.1. 人数

シーズンごとにトレードできるプレイヤーの人数には、制限はありません。ただし、各チームは他のチームと各スプリットにつき3人を超えてトレードを行うことはできません。

4.3.2. 時期

トレードは、トレード開始日から発効させることができ、どんなに遅くともトレード終了日までに発効させなければなりません。詳細は以下の通りです。

	トレード 開始日	トレード 終了日
春スプリット	2022年11月23日	2023年2月11日
夏スプリット	2023年6月1日	2023年6月24日

4.3.3. 人数差トレード

4.3.3.1. トレードは、必ず同じ人数同士（例：1対1、2対2）である必要はありません。

4.3.3.2. プレイヤーはどんな人数比でもトレードを行うことができます（例：2対1、3対2）。

4.3.3.3. トレードは、1人以上のスターターまたは、1人以上のリザーバーで行うことができ、制限はありません。

4.3.3.4. 1回のトレードに参加するチームは、2つに制限されません。トレードは2つ以上のLJL参加チームを対象に含むことができます。3チーム間のトレードの例（三角トレード）を以下に示します。

- チームAがプレイヤーXをチームBにトレードする。
- チームBがプレイヤーYをチームCにトレードする。
- チームCがプレイヤーZをチームAにトレードする。

4.3.4. 金銭トレード

他のルールに違反しない限り、金銭の支払い又はその他の対価との交換により、あるチームから別のチームにプレイヤーをトレードすることも認められます。

混合トレード、つまり1人以上のプレイヤーと金銭やその他の対価を組み合わせ、別のプレイヤーとトレードすることも認められます。

4.3.5. 地域間トレード

4.3.5.1. 韓国、中国、東南アジア、ラテンアメリカ、その他、日本以外の国や地域の居住者であるプレイヤーは、トレードの対象とすることはできません。しかしながら、それらのプレイヤーを本ルール第4.4.1条で定義されるフリーエージェントと見なすことは可能であり、そういったプレイヤーの獲得については本ルール第4.4条で規定され、本ルール第1.3条の適格要件が適用されます。

4.3.5.2. プロテクトされたプレイヤーはトレードできません。各チームは、トレードの対象としない旨を合意し、プロテクトされたプレイヤーを、サマリーシートに記載して、開示する必要があります。但し、チーム及びプレイヤーは、トレードの対象としない旨の「トレード禁止」又は「譲渡禁止」の条項について、一方から申し出があれば、相互に協議することができるものとします。

4.3.6. トレードの適格性

各チームは、自らのロースターに登録されたプレイヤーについてのみ、トレードの対象とすることができるものとし、運営チームは契約見込みや未契約のプレイヤーのトレードを承認しません。

4.3.7. リーグの承認

トレードが有効となるには、チームが書面による要望書を事前に運営チームに提出し、運営チームが書面によって承認する必要があります。トレード申請の承認手続においては、運営チームにより、かかるトレードが本ルール第4.3.2条で定めるトレード期間中に発効されること、及びあらゆる適格性とその他のルールを遵守していることが確認されます。

4.4. フリーエージェント契約

本ルールにおけるプレイヤー交代の規定は、チームの連続性を増進し、チームのアイデンティティと結束を損なうような最終局面でのロースター変更を抑制し、LJLトーナメントの連続性を担保し、LJLトーナメントプレイの喜びと楽しさを増強するために設定されています。この目的のため、運営チームはフリーエージェントが契約を行うことができる期間を限定しています。LJLチームは以下の条件で、フリーエージェントと契約することができます。

4.4.1. 定義

フリーエージェント（以下「FA」といいます。）とは、LJLに参加する資格を持っていて、(a) いかなるLJLチームとも正式な書面による契約を締結していない、又は (b) LJLチームから離脱した、もしくは契約が更新されることなく終了したプレイヤーを指します。チームと「契約について交渉中」である場合も、そのプレイヤーのステータスはFAとみなします。

4.4.2. 時期

	FA契約開始日	FA契約期限
春スプリット	2022年11月23日	2023年2月11日
夏スプリット	2023年6月1日	2023年6月24日

4.4.3. 完全なロースターの要件

FAとの契約により、ロースターの要件が損なわれてはなりません。チームはレギュラーシーズン中、常にスターター5名、リザーバー1～5名を登録し続ける必要があります。シーズンロースターロックの日時は、春スプリット：2月11日17:00、夏スプリット：6月24日17:00とします。

4.4.4. 運営チームの承認

FAとの契約が有効となるには、チームがFAとの契約のサマリーシートを事前に運営チームに提出し、運営チームが書面によって承認する必要があります。FA契約許可申請の承認手続として、運営チームにより、かかる契約が本ルール第4.4.2条に特定されるFA契約期間中に締結されること、及びあらゆる適格性とその他のルールを遵守していることが確認されます。運営チームによる承認には、ゲームの内外における行動の確認が含まれる場合があります。コーチと契約を行う場合も、プレイヤー同様に運営チームの承認が必要です。運営チームの承認手続が完了するまで、チームはFAの獲得を告知することを制限されます。これには、プレイヤー又はコーチが同じ組織と再契約した場合も含まれます。

4.4.5. 発効日

チームが新たなプレイヤーを獲得することを希望する場合、そのプレイヤーが出場するゲーム開始の24時間以上前に、運営チームに獲得の旨を報告しなければなりません。運営チームは対象となるプレイヤーの適格性及びそれらの申請に関するルールに基づき、それらの申請を承認又は却下する権限を有します。運営チームの承認を受けたFAとの契約に基づくロースターへの追加は、提出されたサマリーシートに後日の発効日が指定されている場合を除き、即座に発効します。また、あるスプリットにおけるFAとの契約の発効日は、そのスプリットのFA契約期間終了日よりも後にすることはできません。

5. オフライン大会：プレイヤーの機材

5.1. 運営チームがオフライン大会にて提供する物品

運営チームは、オフライン時のLJL公式試合において、以下のカテゴリに含まれる機材を、プレイヤーが専用に使用できるものとして、LJLプレイヤーに提供します。

- PCとモニター
- 携帯カイロ
- ヘッドセット、イヤホン及びマイク等
- テーブルとイス

LJLプレイヤーの要望に応じて、運営チームは、全てのLJL公式試合で使用される、以下のカテゴリに含まれる機材を提供します。

- PCのキーボード
- PCのマウス
- マウスパッド

なお、運営チームが提供する全ての機材は運営チームの単独かつ絶対の裁量により選択されます。

5.2. プレイヤー又はチームが所有する機材および物品

プレイヤーは、自身又はチームが所有する以下の機材を試合エリアに持ち込み、これらの機材をLJL公式試合で使用することができます。

- PCのキーボード
- PCのマウス及びコードホルダー
- マウスパッド

試合エリアでは、運営チームが許可をしたもの以外は持ち込みを禁止とします。

運営チーム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有します。

ライアットやLoLと競合する企業又はブランドの名称、著作権あるいはロゴの意匠、あるいは掲示、プレイヤー又はチームが所有するハードウェアや機材は試合エリアに持ち込むことを一切禁止します。

5.3. 機材の交換

運営チームが機材又は技術的問題に懸念を持った場合はいつでも、運営チームは大会運営による状況確認を要請することができます。LJL大会運営は問題を解析し、必要に応じて解決します。技術者は自己の裁量により、運営チームの任意の機材に交換を指示するよう要請することができます。あらゆる機材の交換に関する決定は全て、運営チームの独自の裁量により行われます。プレイヤーが私物である機材への交換を希望する場合、プレイヤーは運営チームに事前承認されている機材を使用する必要があり、それ以外の場合は運営チームから交換機材が提供されます。

5.4. プレイヤーとコーチの服装

プレイヤーは、全てのLJLの対戦中及び運営チームによる対戦前後のインタビュー時に、公式のチームユニフォームを着用する必要があります。チームによる指定がない場合、プレイヤーはLJLイベントや出演の際には常に、ズボンと、つま先及びかかとが覆われた靴、並びにチームブランドが見える衣装を着用する必要があります。全てのスターターは、ゲーム中に衣装を着用する必要があります。

衣装は、シャツ、ジャージ、ジャケット及びズボンが含まれます。誤解を避けるために附言すると、スウェットパンツ、アスレチックパンツ及びパジャマパンツは適切な衣装とは見なされません。ゲーム中に着用されるユニフォームやその他の衣装は、以下の本ルール第10条に記載された制限の対象となり、また運営チームによる確認と判断の対象となります。運営チームは、あらゆる衣装に関する最終的な承認権を持ちます。コーチは、オフライン大会時では最低限、ビジネスカジュアルな服装を着用する必要があります。ビジネスカジュアルには、ジーンズ、アスレチックウェア、スニーカー、チームブランドの衣装を含みません。

5.5. ソフトウェアとその使用

プレイヤーは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され、運営チームが提供したソフトウェアだけを使用する必要があります。ウォームアップエリアのコンピューターも、この規制の対象として含まれます。プレイヤーがウォームアップエリアのコンピューターにソフトウェアをインストールすることを希望する場合、事前に運営チームの許可を得る必要があります。

5.5.1. SNSとコミュニケーション

運営チームのコンピューターでSNSやコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿を行うことを禁止します。これにはFacebook、Twitter、オンラインフォーラム・掲示板、メールを含み、かつこれらに限定されません。

5.5.2. 必須ではない機材

いかなる理由であれ、運営チームのコンピューターに必須でない機

材、例えば携帯電話、フラッシュドライブ、携帯音楽プレイヤーなどを接続することを禁止します。

5.6. アカウント

プレイヤーは、アカウントを運営チームから提供されます。このアカウントを希望通りに設定することは、プレイヤー自身の責任です。アカウントのサモナーネームは、運営チームに承認されたプレイヤーの公式ハンドル名に設定されます。

5.7. オーディオ・コントロール

プレイヤーは、運営チームが指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要があります。運営チームは、音量が低過ぎると判断した場合、プレイヤーに音量を調節するよう要請する権利を保有します。

ヘッドフォンはプレイヤー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を保たれる必要があります。いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げたり、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んだりすることは許可されません。

5.8. 機材への細工

対戦が始まった後は、プレイヤーは他のチームメイトが所有する、又は提供された機材に触れたり、操作したりすることは許されません。使用する機材に関して支援が必要となったプレイヤーは、運営チームに支援を求めてください。

6. オンライン大会：プレイヤーの機材

6.1. オンライン大会にて使用する機材

オンラインにて使用する機材は全て各チーム、個人にて準備をするものとする。

6.2. 機材の交換

時を問わず、機材又は技術的問題に懸念を持った場合、プレイヤーは状況確認を要請する事ができます。

6.3. ソフトウェアとその使用

プレイヤーは自前のソフトウェアを運営チームの許可なく使用する事を一切禁止し、運営チームが許可したソフトウェアだけを使用する必要があります。

6.3.1. SNSとコミュニケーション

LJLの競技中、SNSやコミュニケーションサイトを閲覧したり、投稿を行ったりする事を禁止します。これにはFacebook、Twitter、オンラインフォーラム・掲示板、メールを含み、かつこれらに限定されません。

6.4. オーディオコントロール

プレイヤーは、運営チームが指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ

必要があります。運営チームは、音量が低過ぎると判断した場合、プレイヤーに音量を調節するよう要請する権利を保有します。

ヘッドフォンはプレイヤー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を保たれる必要があります。

6.5. 機材への細工

対戦が始まった後は、プレイヤーは他のチームメイトの機材に触れたり、操作したりすることは許されません。これらの行動は緊急の際は適用されません。

6.6. Webカメラの設置

本ルール第8.6.1条に記載のあるゲーム処理のプレイヤー確認の際に使用されます。Webカメラでの確認が出来ない場合、対戦に参加する事はできません。

7. リーグの構造

7.1. 用語の定義

7.1.1. ゲーム

サモナーズリフトのマップで、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝利するまでプレイされる、競技の過程をいいます。

(a) 最終目標の完了（ネクサスの破壊）

(b) チームの棄権

(c) 運営チームの判定によるゲームの勝利（本ルール第8.5条参照）

7.1.2. 対戦

いずれかのチームが、総ゲーム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います（例：3戦中2勝する（以下「Bo3」といいます）、5戦中3勝する（以下「Bo5」といいます）等）。勝利チームは、リーグ形式の場合は勝ち点1を得て、トーナメント形式の場合は次の試合に進出します。

7.1.3. セットポイント

7.1.2.対戦の中の1ゲームのことをセットといい、勝利した場合にセットポイントを1獲得します。（例:Bo3の結果が2-1だった場合、勝利チームは2、敗北したチームは1、セットポイントを獲得する）

7.1.4. 得失点差

セットの勝利数を正の値とし、敗北数を負の値としたときの勝敗数の合計のことを指す。（例：戦績が26-12だった場合+14）

7.2. スケジュール

リーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ	(2023年)
7.2.1. 春季レギュラーシーズン	(01/28 ~ 03/26)
7.2.2. 春季プレーオフ	(04/01 ~ 04/15)
7.2.3. 夏季レギュラーシーズン	(06/10 ~ 07/17)
7.2.4. 夏季プレーオフ	(07/22 ~ 08/20)

7.3. スプリットの詳細

7.3.1. 春季レギュラーシーズン (Bo3)

8チームで行われ、各チームはリーグ形式で、スプリットごとに14マッチをプレイします。各チームはスプリットごとに、各対戦相手チームと2回ずつ対戦します。

チームの順位はマッチの勝利数で決まります。

日付とゲームを表記した完全なスケジュールはLJL公式ウェブページに掲載されます。

7.3.2. 夏季レギュラーシーズン (Bo3)

8チームで行われ、各チームはリーグ形式で、スプリットごとに7マッチをプレイします。各チームはスプリットごとに、各対戦相手チームと1回ずつ対戦します。

チームの順位はマッチの勝利数で決まります。

日付とゲームを表記した完全なスケジュールはLJL公式ウェブページに掲載されます。

7.3.3. レギュラーシーズンのタイブ레이크 (Bo1)

スプリットの終了時に複数のチームが同率（勝率が同一であること）だった場合、同率の各チームはそれぞれの得失点差に基づいて最終的な順位が決定されます。得失点差が同じ場合は直接対決の対戦記録を参照し決定されます。

タイブ레이크ゲームは、レギュラーシーズンの最終ゲームの終了後から、プレーオフの初日までの間に行われます。同率のチーム同士で、いずれかが勝者となるまで競技を行います。3つ以上のチームが同率の場合は、全てのチームにおいて、各同率のチームとの全ての直接対決の対戦記録を参照し、同率チーム間の直接対決の勝利数が多い順から上位とします。これによって順位を決定できる結果にならなかった場合はタイブ레이크が行われます。

各タイブ레이크のルールで用いられる、同率チーム内の順位付けは、タイブ레이크に参加する他のすべてのチームとの直接対決の得失点差によって順位が決定します。それでも同率の場合には勝利した試合の試合時間の合計が短い方から順位付けを行います。

決定した順位に応じてブラケットの指定した枠にチームが振り分けられます。（試合時間の合計が同じ場合は、最後に勝利した試合の試合時間を参照します。）

7.3.4. 2チーム同率

2チームによる対戦が行われます。陣営選択権は、レギュラーシー

ズンの同率チームとの対戦における得失点差が多い方、ゲーム勝利時間の短い方、コイントスの結果の順に参照し、陣営選択権を有するチームを決定します。

7.3.5. 3チーム同率

3チームによるトーナメント方式の対戦が行われます。

- ・ マッチ1：順位付けされた下位2チームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ2へ進出し、敗者はこのタイブレークに参加したチーム内で最下位となります。

- ・ マッチ2：順位付けされた上位1チームとマッチ1の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者がタイブレークに参加したチーム内で最上位となり、敗者は残った順位となります。

なお、各タイブレークゲームのサイド選択権は順位付けされた上位のチームに与えられます。

7.3.6. 4チーム同率

4チームによるトーナメント方式の対戦が行われます。

- ・ マッチ1：順位付けされた2位と3位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ4、敗者はマッチ3へ進出します。

- ・ マッチ2：順位付けされた1位と4位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ4、敗者はマッチ3へ進出します。

- ・ マッチ3：マッチ1とマッチ2の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で3位となり、敗者が4位となります。

- ・ マッチ4：マッチ1とマッチ2の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で1位となり、敗者が2位となります。

なお、各タイブレークゲームのサイド選択権は順位付けされた上位のチームに与えられます。

7.3.7. 5チーム同率

5チームの中から下位2チームによる振り分け戦を行った後、4チームによるトーナメント方式の対戦を行います。

- ・ 振り分け戦

- ・ マッチ1：順位付けされた下位2チームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は、トーナメントへ進出し敗者はこのタイブレークに参加したチーム内で最下位となります。

・上位4チームによるトーナメント

トーナメントはルール7.3.5 4チーム同率 の内容に則り行われます。

・マッチ2：マッチ1の勝者と順位付けされた最上位のチームがタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者はマッチ5へ、敗者はマッチ4へと進出します。

・マッチ3：順位付けされた2位チームと3位チームがタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者はマッチ5へ、敗者はマッチ4へと進出します。

・マッチ4：マッチ2の敗者とマッチ3の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で3位となり、敗者が4位となります。

・マッチ5：マッチ2の勝者とマッチ3の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で最上位となり、敗者が2位となります。

なお、各タイブレークゲームのサイド選択権は順位付けされた上位のチームに与えられます。

7.3.8. 6チーム同率

順位付けを行い下位4チームによるトーナメント方式での試合を行った後、前述したトーナメントで勝利した2チームと上位2チームを加えた4チームによるトーナメントを行います。

・下位4チームによるトーナメント

マッチ1：順位付けされた4位と5位がタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者は上位トーナメントへ、敗者はマッチ3へ進出します。

マッチ2：順位付けされた3位と6位がタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者は上位トーナメントへ、敗者はマッチ3へ進出します。

マッチ3：マッチ1とマッチ2の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。勝者は同率チーム内で5位、敗者は6位となります。

・上位トーナメント

順位付けされた1位と2位のチームに、マッチ1とマッチ2の勝者を加えた4チームによるトーナメントを行います。

トーナメントはルール7.3.5 4チーム同率 の内容に則り行われます。

・マッチ4：順位付けされた2位と3位（下位トーナメントの勝者から上位チーム）がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ7、敗者はマッチ6へ進出します。

・マッチ5：順位付けされた1位と4位（下位トーナメントの勝者から下位チーム）がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ7、敗者はマッチ6へ進出します。

・マッチ6：マッチ4とマッチ5の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で3位となり、敗者が4位となります。

・マッチ7：マッチ4とマッチ5の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で1位となり、敗者が2位となります。

なお、各タイブレークゲームのサイド選択権は順位付けされた上位のチームに与えられます。

7.3.9. 7チーム同率

順位付けを行い上位4チームと下位3チームに分けたトーナメント方式で対戦を行います。

1位はシードとして上位トーナメントへの参加が決定し、2位から7位の6チームは指定された順位同士で振り分け戦を行い、勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへ進出します。

各トーナメントは後述する内容によって進行します。

・振り分け戦

・マッチ1：順位付けされた2位と7位のチームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。

・マッチ2：順位付けされた3位と6位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。

・マッチ3：順位付けされた4位と5位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。

・下位トーナメント

・マッチ4：マッチ1,2,3の敗者を順位付けした内の下位2チームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ5へと進出し、敗者はタイブレークに参加したチーム内で最下位の順位となります。

・マッチ5：マッチ1,2,3の敗者を順位付けした内の上位の1チームとマッチ4の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークに参加したチーム内で5位、敗者が6位となります。

- ・上位トーナメント
- ・マッチ6：最初に順位付けされた最上位のチームと、マッチ1,2,3の勝者を順位付けした内の最下位のチームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がマッチ9へ、敗者がマッチ8へと進出します。
- ・マッチ7：マッチ1,2,3の勝者を順位付けした内の上位2チームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がマッチ9へ、敗者はマッチ8へと進出します。
- ・マッチ8：マッチ6とマッチ7の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークに参加したチーム内で3位となり、敗者は4位となります。
- ・マッチ9：マッチ6とマッチ7の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークに参加したチーム内で1位となり、敗者は2位となります。

なお、各タイブレークゲームのサイド選択権は勝利した試合の試合時間の合計が短い方のチームに与えられます。

7.3.10. 8チーム同率

順位付けを行い指定された順位同士で振り分け戦を行い、勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへ進出します
各トーナメントは後述する内容によって進行します。

- ・振り分け戦
- ・マッチ1：順位付けされた1位と8位のチームがタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。
- ・マッチ2：順位付けされた2位と7位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。
- ・マッチ3：順位付けされた3位と6位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。
- ・マッチ4：順位付けされた4位と5位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者は上位トーナメントへ、敗者は下位トーナメントへと進出します。

- ・下位トーナメント
- 振り分け戦を敗北した4チームによるトーナメント方式で試合が行われます。
トーナメントはルール7.3.5 4チーム同率 の内容に則り行われます。

・マッチ5：振り分け戦の敗者の中から順位付けされた2位と3位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ8、敗者はマッチ7へ進出します。

・マッチ6：振り分け戦の敗者の中から順位付けされた1位と4位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者はマッチ8、敗者はマッチ7へ進出します。

・マッチ7：マッチ4とマッチ5の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で7位となり、敗者が8位となります。

・マッチ8：マッチ4とマッチ5の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークゲームに参加したチーム内で4位となり、敗者が5位となります。

・上位トーナメント

振り分け戦を勝利した4チームによるトーナメント方式で試合が行われます。

トーナメントはルール7.3.5 4チーム同率 の内容に則り行われます。

・マッチ9：振り分け戦の勝者の中から順位された2位と3位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がマッチ12へ、敗者はマッチ11へと進出します。

・マッチ10：振り分け戦の勝者の中から順位された1位と4位がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がマッチ12へ、敗者はマッチ11へと進出します。

・マッチ11：マッチ9とマッチ10の敗者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークに参加したチーム内で3位となり、敗者は4位となります。

・マッチ12：マッチ9とマッチ10の勝者がタイブレークゲームを1試合プレイします。この試合の勝者がタイブレークに参加したチーム内で1位となり、敗者は2位となります。

なお、各タイブレークゲームのサイド選択権は順位付けされた上位のチームに与えられます。

7.3.11. プレーオフ

全8チームがプレーオフへ参加します。プレーオフは全てBo5フォーマットにて行われます。

ラウンド1はレギュラーシーズン1位のチームが3位もしくは4位のチームから1チームを、レギュラーシーズン5位のチームが7位もしくは8位のチームから1チームを指定し対戦相手を決定します。

チームの指定については、レギュラーシーズン最終試合終了後、24時間以内に運営に提出するものとし、対戦表が決定次第、各チームに速やかに通知されます。
また、24時間以内にチームの指定がなかった場合には、運営によりランダムに決定されます。

・ラウンド1

マッチ1：レギュラーシーズン1位のチームが、3位もしくは4位のチームを対戦相手として対戦します。
マッチ2：レギュラーシーズン2位のチームと、マッチ1で選択されなかったチームを対戦相手として対戦します。
マッチ3：レギュラーシーズン5位のチームが、7位もしくは8位のチームを対戦相手として対戦します。
マッチ4：レギュラーシーズン6位のチームと、マッチ3で選択されなかったチームを対戦相手として対戦します。

・ラウンド2

マッチ1：ラウンド1マッチ1の敗北チームと、ラウンド1マッチ3の勝利チームが対戦します。
マッチ2：ラウンド1マッチ2の敗北チームと、ラウンド1マッチ4の勝利チームが対戦します。

・ラウンド3

マッチ1：ラウンド1マッチ1の勝利チームと、ラウンド1マッチ2の勝利チームが対戦します。
マッチ2：ラウンド2マッチ1の勝利チームと、ラウンド2マッチ2の勝利チームが対戦します。

・ラウンド4

マッチ1：ラウンド3マッチ1の敗北チームと、ラウンド3マッチ2の勝利チームが対戦します。

・ファイナル

ラウンド3マッチ1の勝利チームとラウンド4マッチ1の勝利チームが対戦します。

8. 試合の処理

8.1. 試合方式

指定された会場で試合を行う場合、当該会場外からの試合参加は認められません。但し、主催者判断により当該会場外からの試合参加を認めた場合は上記にあたりません。

8.2. スケジュールの変更

運営チームは、独自の裁量により、所定の日付における試合のスケジュールを変更する場合があります。運営チームはスケジュールを変更する場合、可能な限り早期に全チームに通知を行うものとし、

8.3. 現場への到着

LJLイベントに参加するチームのロースターに記載がある人物は、運営チームが指定する時間までに現場に到着していなければなりません。

8.4. 審判の役割

8.4.1. 責務

審判は運営チームが務め、試合の開始前、開催中及び終了直後に発生する試合に関するすべての問題、質問及びあらゆる状況に対応します。監督内容は以下を含み、かつそれに限定されないものとします。

- 試合開始前のチーム編成の確認
- プレイヤーが利用する周辺機器、試合エリアの確認、及び監視
- 試合開始のアナウンス
- プレイ中の中断及び再開の指示
- 試合中の違反の取り締まり、及びペナルティの適用
- 試合終了及び結果の確認と断定

8.4.2. 審判態度

試合の一部始終に渡り、審判はプロ意識を以って自らを律し、公平な判断を下さなければならぬものとします。任意の選手、チーム、GM、コーチ、チームオーナー又はその他の個人に対し、あらゆる感情的な判断又は偏見を持つことは一切認められません。

8.4.3. 最終決定

審判による誤審がある場合、判定結果が覆る場合があります。

運営チームは独自の裁量により、試合中又は試合終了後に、公正な判断が下されたかを判断します。正しい手順に基づいた判定が下されなかったと判断された場合、運営チームは審判内容を無効とする権利を有します。運営チームは、いかなる場合においても、あらゆる事項に最終決定を下すことができるものとします。

8.4.4. ギャンブル及び賭博の禁止

本ルール第10条に示す通り、LoLにおけるギャンブル及び賭博に関する制限を定めた規則は、限定されることなく審判に対して適用されるものとします。

8.5. 競技用パッチ&サーバー

2023年シーズンのサーバーは、十分なテスト期間を設けた後にライブサービスで利用可能な最新パッチでリリースされます。競技用パッチは、運営チームの裁量により変更されます。

ライブサーバーにおいて3週間以上利用できる状態になかったチャンピオンは、自動的に使用から除外されます。変更が加えられたチャンピオンの利用については、運営チームの裁量に委ねられます。

例:パッチ13.3にリリースされたチャンピオンAは、パッチ13.3の間は使用

不可になり、パッチ13.4よりすべてのLJLの試合で使用可能となります。

8.6. 試合前の設定

8.6.1. 対戦前の設定時間

運営チームはプレイヤー及びチームに対し、スケジュールの一部として、予定された設定時間を通知します。運営チームは随時スケジュールを変更する場合があります。設定内容には以下のものが含まれます。

- 全ての機器の動作確認と了承
- 接続及び周辺機器の調整
- 適切な音声チャットシステム機能の確保
- ルーンの設定
- 運営による画面共有での画面確認及びWebカメラでのプレイヤー確認
- ゲーム内設定の調整
- ゲーム内でのウォーミングアップ

8.6.2. 座席指定

プレイヤーはトップ、ジャングル、ミッド、ADC、サポートの順にロビーに入らなければいけません。

8.6.3. 機器の技術的問題

設定中の任意の時点でプレイヤーの使用する機器に問題が見つかった場合、プレイヤーは直ちに運営チームにその旨を報告しなければなりません。

8.6.4. テクニカルサポート

運営チームはプレイヤーが設定を滞りなく実施できるよう支援し、試合前の設定時間中に発生したあらゆる問題を解決するために対応します。

8.6.5. 対戦開始のタイムライン

プレイヤーが定められた設定時間内に問題を解決し、試合が予定通りの時刻から開始されることが期待されます。運営チームの裁量により設定関連の問題に起因する遅延が認められる場合があります。運営チームの判断により遅延に対するペナルティが科せられる場合があります。

8.6.6. 試合開始前の設定完了確認

運営チームは、対戦開始時刻の5分以上前に各プレイヤーの設定が完了していることを確認します。

8.6.7. 試合開始前の着席確認

プレイヤーは試合が予定通りの時刻から開始されるよう、運営チームが定めた時間までに着席する必要があります。運営チームの判断により遅延に対するペナルティが科せられる場合があります。

8.6.8. プレイヤーの開戦待機

10人のプレイヤー全員の設定が完了したことが確認された後は、プレイヤーはウォームアップゲームを行うことはできません。

8.6.9. ゲームロビーの作成

運営チームは公式のゲームロビーの作成手段を決定します。プレイヤーは、運営チームの指示に従い、トップ、ジャングル、ミッド、ADC、サポートの順にロビーに入らなければいけません。

8.7. ゲームの設定

8.7.1. ピック・バンの開始手順

10名のプレイヤー全員が公式のゲームロビーに入場次第、運営チームは両チームに対し、後述のピック・バンの段階に入る準備ができていることを確認します。両チームの準備が整っていることを確認次第、運営チームはルームオーナーにゲーム開始を指示します。コーチには、ステージへのアクセス及びピック・バンを実施中にプレイヤーと連絡を取り合うことが認められます。コーチは、トレードフェイズの終了20秒前までに、ステージまたは選手席エリアからの退出を完了します。

選手席エリアとは、プレイヤーがゲームをプレイする席周辺及び部屋内を指します。

8.7.2. ゲーム設定

- 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
- 地域: 運営が提供する競技用サーバーもしくはJP1

8.8. ピック・バンフェイズ&陣営の選択

8.8.1. トーナメントドラフト

運営チームはトーナメントドラフト又はマニュアルドラフト(例: ゲーム内機能を使用せずチャットを介して実施するドラフト)のいずれかを選択できるものとします。各チームのスターターは、ドラフト開始後に交代することはできません。マニュアルドラフトの場合プレイヤーは自分のチームが選択したチャンピオンをプレイ可能となりますが、運営チームの確認が必要となります。

8.8.2. ゲームプレイ要素の制限

チャンピオン、スキン、サモナーズペルその他の任意のアイテムは、既知のバグ又はその他の理由により、運営チームの裁量で制限される場合があります。この制限は、試合前又は試合中に逐次追加できるものとします。

8.8.3. レギュラーシーズンにおける陣営の選択

- 8.8.3.1. 春季レギュラーシーズンで実施されるダブルラウンドロビンの第1マッチゲーム1、第2マッチゲーム1の陣営選択権は運営チームがそれぞれのチームに選択権が付与されるよう決定します。
- 8.8.3.2. 夏季レギュラーシーズンで実施されるシングルラウンドロビンの各マッチのゲーム1における陣営選択権は、春季シーズン上位4チームが4回、それ以外のチームが3回付与されるよう運営チームがランダムに決定します。

各マッチのゲーム1の陣営選択権を有しているチームは最終決定を試合のある前日までに提出しなければなりません。
陣営選択権の提出期限は以下となります。

- ・ Day 1、Day 3、Day 6、Day 9、Day 12：前日の22時まで
- ・ 上記日程以外：前日の全マッチ終了後1時間以内

また、各マッチのゲーム2以降はその直前のゲームにおいて敗北したチームが陣営選択権を有します。

但し、各マッチのゲーム3においては、ゲーム2までにそれぞれのチームが陣営選択権を1回ずつ有していた場合、各マッチのゲーム1、ゲーム2における勝利試合の時間が短いチームが陣営選択権を有します。

各マッチのゲーム2以降の試合の陣営選択権を有しているチームは直前の試合でのネクサスの破壊から5分以内に最終決定を提出しなければなりません。これはプレイヤー交代を宣言可能な時間と同じです。チームが選択した陣営はチームのコーチが運営に伝えます。規定の時刻までに陣営の希望が提出されない場合は、ブルーサイドがデフォルトの陣営として設定されます。

8.8.4. プレーオフにおける陣営の選択

- ・ ラウンド1～ラウンド3

レギュラーシーズンの最終順位の上位チームがゲーム1において陣営選択権を有します。

各マッチのゲーム1の陣営選択権を有しているチームは最終決定を試合のある前日の22時までに提出しなければなりません。

各マッチのゲーム2以降はその直前のゲームにおいて敗北したチームが陣営選択権を有します。

- ・ ラウンド4

マッチ1：ラウンド3マッチ1の敗北チームが陣営選択権を有します。各マッチのゲーム1の陣営選択権を有しているチームは最終決定をラウンド3マッチ2終了後1時間以内に提出しなければなりません。

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陣営選

択権を有します。

・ファイナル

ラウンド3マッチ1の勝利チームが陣営選択権を有します。
ゲーム1の陣営選択権を有しているチームは最終決定を試合のある前日の22時までに提出しなければなりません。
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陣営選択権を有します。

各マッチのゲーム2以降の試合の陣営選択権を有しているチームは直前の試合でのネクサスの破壊から5分以内に最終決定を提出しなければなりません。これはプレイヤー交代を宣言可能な時間と同じです。チームが選択した陣営はチームのコーチ、またはマネージャーが運営に伝えます。規定の時刻までに陣営の希望が提出されない場合は、ブルーサイドがデフォルトの陣営として設定されます。

8.8.5. ドラフトモード

以下に示す通りとなります。
ブルーサイドA / レッドサイドB
バンフェーズ1: ABABAB
ピックフェーズ1: ABBAAB
バンフェーズ2: BABA
ピックフェーズ2: BAAB

8.8.6. 誤選択

ピック又はバン対象のチャンピオンを誤って選択、また時間切れにより意図しないチャンピオンを選択した場合は、チームは、相手チームが次の選択チャンピオンをロックする前に即時カスタムルームを退出し、誤選択があった旨とピック又はバンする予定だったチャンピオンを審判に即時報告しなければなりません。即時報告できなかった場合には、ランダムピックにて進行されます。相手チームにも報告が完了後、適切なチャンピオンを選択できるよう、選択誤りを修正した時点で遡って手順が再開されます。選択誤りを修正した時点で遡るまではチーム間でのコミュニケーションは一切できないものとします。
なお、当該チームが誤りを運営チームに報告する前に次の選択がロックされた場合、誤った選択内容を取り消すことはできなくなります。

8.8.7. チャンピオンのトレード

チームはトレードフェーズの終了20秒前までに全てのチャンピオンのトレードを完了させる必要があります。この規則に違反した場合には将来のゲームにおいてペナルティの対象となります。

8.8.8. ピック・バン終了後のゲーム開始

運営チームによる別段の定めがない限り、ピック・バンの完了直後にゲーム開始となります。この時点で、運営チームはチームが書き

とめたメモを含むあらゆる印刷物を試合エリアから取り除きます。また、「自由時間」として知られるピック・バン後、及びゲームクライアントの起動までの間にプレイヤーがゲームを抜けることは禁止されます。

8.8.9. ゲーム開始のコントロール

ゲーム開始時にエラーが発生した場合、又は運営チームがピック・バンとゲーム開始を分割して実施することを決定した場合、運営チームはブラインドピックを使用し、制限された手順に従いゲームを開始する場合があります。

全てのプレイヤーは前回有効とみなされた完了済みのピック・バンの内容に従いチャンピオンを選択します。

8.8.10. ゲームのロードの遅延

ゲーム開始時に不具合、切断その他の障害によりロードが妨げられプレイヤーのゲームへの参加が阻害された場合、ゲームは即座に中断され、10名のプレイヤー全員が接続するまで再開を待たなければなりません。

9. ゲームのルール

9.1. 用語の定義

9.1.1. 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、またはPCの問題や不具合に起因して、プレイヤーがゲームへの接続を失っている状態。

9.1.2. 故意の切断

プレイヤーの行動（ゲームを抜ける等）により、プレイヤーがゲームへの接続を失っている状態。プレイヤーの実際の意図にかかわらず、ゲームからの切断に繋がるいかなるプレイヤーの行為も、故意であるとみなされます。

9.1.3. 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の安定性の問題により、ゲームの接続が切れた状態。

9.2. ゲームの成立

ゲームの成立とは、プレイヤー全員がロードを完了し、対戦チーム間で意味ある相互作用が発生するまで進行した状態をいいます。ゲームの成立となった時点で、副次的な再スタートが認められる期間が終了し、それ以降のゲームは「公式」なものとみなされます。ゲームの成立後、再スタートは限られた状況においてしか認められません（本ルール第9.4条参照）。

ゲームの成立の例は次の通りです：

9.2.1. ミニオン、中立モンスター、オブジェクト、又は敵チャンピオンに攻撃やスキルが命中した。

9.2.2. 対戦チーム同士のプレイヤー間で視線が通った。
チームの一方が相手チームのジャングルに進入、視界を確立、又はスキルショットの狙いをつけた。これには敵のジャングルにつながる川を出た場合や茂みに進入した場合も含まれます。

9.2.3. ゲームタイマーが2分（00:02:00）に達した。

9.3. プレイの中断

運営チームに通知もしくは一時停止することなくプレイヤーが故意に切断した場合、運営チームはプレイの中断を強制する必要はありません。一時停止または中断中にプレイヤーが運営の許可なく対戦エリアから離れることはできません。

9.3.1. 指示による中断

運営チームはその単独の裁量により、いつでも対戦の中断や、プレイヤー席でのポーズコマンド実施を指示することができます。

9.3.2. プレイヤーによる中断

プレイヤーは、以下に記載された状況が発生した直後にのみ対戦のポーズが認められます。ただし、ポーズを使用できるのは各マッチにおいて、各チーム30分までとなります。それ以降のポーズの場合はペナルティが課されます（例：Game1で15分のポーズを使用した場合、Game2以降は15分までポーズを使用できます。）。ポーズ後直ちに運営チームに報告し、その理由を明示する必要があります。許容される理由は次の通りです：

- 故意ではない切断
- ハードウェア又はソフトウェアの誤作動（例：モニターの電源や周辺機器の故障、ゲームの誤動作など）
- プレイヤーへの物理的な干渉（例：ファンによる妨害、備品故障等）

9.3.3. 体調不良、怪我、身体障害

プレイヤーの体調不良、怪我、身体障害はプレイヤーによる一時停止が認められる理由とはなりません。ただし、潜在的な病状または事前に宣告された病状の場合は、プレイヤーは対戦前に運営チームに通知することが可能で、その後、運営チームはその問題の程度を評価し、そのプレイヤーがプレイの準備が整い、プレイする意思があり、プレイを続けることが可能かどうかを、運営チームが定める合理的な時間内（数分のみ）に判断するために、対戦中の一時停止を許可する場合があります。

運営チームはかかるプレイヤーによる時間内のプレイ続行は不可能と判断した場合、かかるプレイヤーが所属するチームは、そのゲームを棄権したものとみなされます。

9.3.4. ゲームの再開

中断後、プレイヤーによるゲームの再開は認められません。運営チームによる許可が出された後、全プレイヤーが通知を受け、持ち場に着いた時点（チームのキャプテンがゲーム内チャットでプレイ再開準備が整ったことを確認したことを条件とする）で、運営チームがゲームのポーズを解除します。

9.3.5. 無許可の一時停止

プレイヤーが運営チームによって認められていない理由でゲームをポーズした、あるいは許可なくポーズを解除した場合、反則とみなされ、運営チームの判断でペナルティが科されます。

9.3.6. ゲーム中断中のプレイヤー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、ゲームの中断中にプレイヤー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ません。誤解を避けるために附言すると、中断原因を特定し、回復するために指示された場合に限り、審判との会話が認められます。審判は、その単独の裁量によって中断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ります。

9.4. 再スタートおよび回復の手順

9.4.1. クロノブレイク

試合の巻き戻しによる障害回復。

9.4.2. バグ

間違った結果や予期せぬ結果を生み出したり、ゲームまたはハードウェアに意図されていない動作を引き起こすエラー、不具合、障害、または不良。

9.4.3. マイナーなバグ

最悪の場合、プレイヤーにとって不都合となりうるバグ（ハードウェアの障害を含む）。これには、理想的ではないものの、必要ならばプレイを継続することが可能な、ゲームのデータまたはゲームプレイのメカニクスを変化させるバグが含まれます。誤解を避けるために附言すると、クロノブレイクが利用できない場合、これらのバグによって試合がやり直しになることはありません。

9.4.4. プレイを継続すべきバグ

ゲームの競技の健全性を著しく変化させることがないバグ。他の方法ではバグを回避することが難しくとも、影響を緩和する手順が利用可能である場合が考えられます（ゲームクライアントまたはコンピューターを再起動するなど）。これとは別に、バグの影響をその他のゲーム内機能で緩和できる状況も含まれます。

このカテゴリには“通知による指定”で提示されたバグも含まれます - 例えば、試合のやり直しの対象にならないことが試合開始前に

チームに通知されたバグなど（通常はチャンピオン、アイテム、または地形との相互作用、消えないエフェクト）。これらのエフェクトまたは操作は、問題となるチャンピオン、スキン、アイテムを使用停止にする以外の方法では回避したり緩和することができないため、これらのバグでは試合のやり直しは使用できず、プレイを継続する必要があります。

もし、運営チームの単独の裁量により、そのバグが試合の競技の健全性に大きな影響を与える場合は、運営チームは独自の裁量により、“通知による指定”のバグに対してクロノブレイクを提供する場合があります。もし、運営チームがその単独の裁量により、不利な状況にあるプレイヤーまたはチームが意図的にまたは故意にバグを引き起こしたと判断した場合は、運営チームはクロノブレイクを提供しません。クロノブレイクが行われる場合は、運営チームはクロノブレイクを実施するために、「プレイを継続すべきバグ」を「マイナーなバグ」または「致命的なバグ」として適宜取り扱います。クロノブレイクで試合を回復できない場合またはいずれかのプレイヤーがバグを再発生させた場合は、運営チームはやり直しや追加のクロノブレイクを実施する選択肢を提供せず、プレイの継続を強制します。

9.4.5. 故意でないハードウェアの障害

サーバーの障害やモニターまたはPCの障害、プレイヤーの周辺機器の障害を含む、あらゆるハードウェアの障害。これには故意によるプレイヤーの周辺機器の損傷または破壊、モニターへの損傷、またはプレイヤーによるPCへの干渉など、プレイヤーが誘発したハードウェアの障害は一切含まれません。ハードウェアの障害が故意でないかどうかの判断は運営チームの単独の裁量に任せられます。

9.4.6. 致命的なバグ

そのゲーム内の状況におけるプレイヤーの競技能力を大きく損なわせたり、ゲームのデータ、ゲームプレイのメカニクスを大きく変化させるバグ（故意でないハードウェアの障害を含む）、または外部の環境条件を維持できない状況。バグがプレイヤーの競技能力を損なったかどうかの判断は運営チームの独自の裁量に任せられます。

9.4.7. 検証可能なバグ

存在することが決定的であり、プレイヤーの過失に起因しないバグまたは致命的なバグ。観戦者がかかる状況を再現できて、そのバグまたは致命的なバグを確認する必要があります。

9.4.8. 終了すべき状況

試合のやり直しが必要なバグまたは状況。これらの状況には以下が含まれます。(i) クロノブレイクが利用不可能、または試合の復元が不可能な致命的なバグが発生した場合。(ii) 使用停止が必要となるチャンピオンやスキンのバグを含む

む、緩和不可能で、クロノブレイクを利用しても回避できないバグ。(iii) 運営チームの裁量により判断される、ゲームを継続させられない、その他の状況すべて（環境への懸念、壊滅的なハードウェアの障害を含む）。

9.4.9. “ボール・デッド”状態

どちらのチームも相手に大きく関与していない、試合のある時点のこと。小規模な関与があった場合でもボール・デッド状態は成立することがあります。

ボール・デッド状態を成立させる際には、両チームの関与が始まった時点から試合を巻き戻してしない状態を特定する」という目標が優先されます（例えば、時間、関与が可能となる状況が発生するまでに約2秒の猶予を確保できる、バグが発生した時点に可能な限り近い時間を特定するために、あらゆる努力が行われます。最終的な目的は、関与は可能だが必然ではない時点を見つけることです。完璧なボール・デッド状態は存在しない場合もあり、そのような状況では、バグが発生した時点に可能な限り近い、大きな関与が存在を大きく巻き戻しすぎると、ワードやレーンのプレッシャー、奇襲など、チームが行った下準備が取り除かれる可能性があります）。

9.4.10. コスト：次に示すものはすべてコストとみなされます。

(i) プレイヤーのデス。(ii) ボールデッド状態で獲得された、あるいは獲得する途中であったオブジェクト（タワー、インヒビター、ドラゴン、リフトヘラルド、バロン）。（ドラゴンが誘導されていた、3人のプレイヤーがミニオンウェーブとともに相手が居ない状態でタワーを攻撃していたなど）。(iii) アルティメットスキルの場合はスキルレベル1でのクールダウン（バグが発生した時点のスキルレベルやクールダウンは考慮されません）、サモナスペルまたはアイテムの場合は基本の状態（ルーンまたはアイテムによるクールダウン短縮が適用されていない状態）でのクールダウンがそれぞれ110秒以上のアルティメットスキル、サモナスペルまたはアイテムの使用。本ルールにおいてコストを発生させることを目的に通常のプレイパターン外で使用されたらと運営チームが考えるアルティメットスキルまたはサモナスペルはコストにはなりません。視界（ワードを設置または破壊）、ファームしたミニオンなどの他の要因は、どれもゲーム内で一定の価値を持つものの、クロノブレイクを使用するかどうかを考慮するほど深刻なものであるとは見なされません。

9.4.11. 速やかな報告

プレイヤーがバグに気付いたら（上記で定義されたハードウェアの障害だと推測される場合を含む）、そのプレイヤーは以下に挙げられた方法の内のひとつを使ってできる限り早くゲームを一時停止し、バグについて運営チームに報告する必要があります。方法は以下の通りです。

- /pause コマンドでゲームを一時停止する
- 聞こえる声によるコミュニケーションでチームメイトに一

時停止を要求する

- レフェリーにゲームの一時停止を要請する

誤解を避けるために附言すると、プレイヤーがレフェリーに対してゲームの一時停止を聞こえるように要求した場合、ゲームが即座に一時停止されなかったとしても、そのプレイヤーはできる限り早く一時停止を要求したとみなされます。さらに、例えば両チームが関与し合っている場合は、バグを認識した時点で直ちに一時停止させることが現実的に難しい場合も考えられます。このような場合、関与が終了する前にゲームを一時停止することが現実的でなかったかどうかは運営チームが判断できるものとします。

9.4.12. 記録試合

プレイヤー10人全員が読み込みを完了し、相手チームと互いに意味のあるやりとりが為されたポイントまで進行した試合。試合が記録試合（以下、「GOR」）のステータスを得ると、偶発的な出来事による再スタートが許可される期間はその時点で終了し、以降その試合は「公式」試合であるとみなされます。以下はGORが成立する条件の例です。

- 敵対しているプレイヤーをお互いに認識した
- ミニオン、ジャングルモンスター、建造物、または敵チャンピオンに攻撃やスキルが当たった
- ミニオン、ジャングルモンスター、建造物、または敵チャンピオンに攻撃やスキルが当たった
- いずれかのチームが相手チームのジャングルに侵入、相手のジャングル内の視界を確保、または相手のジャングル内で方向指定スキルの狙いをつけた（相手のジャングルへと繋がる川を出る、相手のジャングルへと続く茂みに入ることも含む）
- ゲームタイマーが2分（00:02:00）に達した

9.5. クロノブレイクの使用の可否および使用

対戦中のいずれかの時点でゲームにバグが発生した場合、運営チームは最初にプレイヤーが一時停止の手順に従ったかどうかを判断します。ゲームが時宜にかなって一時停止されていた場合は、次に運営チームはそのバグが検証可能なバグであるかどうかを判断します。もし検証可能なバグであった場合は、次に運営チームはそのバグがマイナーなバグか、致命的なバグか、終了すべき状況であるかを判断します。

9.5.1. マイナーなバグ

そのバグがマイナーなバグであり、かつプレイを継続すべきバグではなかった場合、運営チームは適切なボール・デッド状態はどのようなものであるかと、クロノブレイクを使用してボール・デッド状態まで巻き戻すことに関連してコストが存在するかどうかを判断します。マイナーなバグに関連してコストが存在する場合は、クロノブレイクは使用できず、プレイヤーにそのままプレイを継続するように指示が出されます。

マイナーなバグであり、かつコストが存在しない場合は、運営チームが(i) クロノブレイクで試合を復元できるかどうか、(ii) ゲームを以前の状態に戻すとそのバグを修正できるか、またはそのバグが発生する条件を回避できるかを判断します。クロノブレイクがゲームを回復できない場合や、ゲームを以前の状態に戻してもバグの修正や回避が行えない場合、またはプレイを継続すべきバグである場合は、クロノブレイクは使用できず、プレイヤーにそのままプレイを継続するように指示が出されます。

運営チームがクロノブレイクの使用が適切であると判断した場合は、運営チームはいずれかまたは両方のチームがマイナーなバグによって著しく不利な状況に置かれたかどうかを判断し、著しく不利な状況に置かれたチームにはクロノブレイクを使用する機会が与えられます。ただし、そのチームにはどのようなボール・デッド状態が適用されるのかは伝えられません。両方のチームが著しく不利な状況に置かれた場合は、クロノブレイクを要求したいいずれかのチームがクロノブレイクを使用します。

著しく不利な状況に置かれたチームがクロノブレイクを要求した場合は、運営チームがクロノブレイクを使って試合を適切なボール・デッド状態まで戻します。適切なボール・デッド状態が存在しない場合でも、運営チームの裁量により、プレイヤーはバグが発生する前の復元された時点に戻されることがあります。

9.5.2. 致命的なバグ

致命的なバグがあった場合（かつその致命的なバグがプレイを継続すべきバグではなかった場合）、運営チームは(i) クロノブレイクでゲームを復元できるかどうか、(ii) ゲームを以前の状態に戻すことでそのバグを修正できるか、またはそのバグが発生する条件を回避できるかを判断します。

クロノブレイクでゲームを復元できない場合や、ゲームを以前の状態に戻してもバグの修正や回避が行えない場合は、終了すべき状況となります。

致命的なバグがあった場合、運営チームはいずれかまたは両方のチームが致命的なバグによって著しく不利な状況に置かれたかどうかを判断し、著しく不利な状況に置かれたチームにはゲームでクロノブレイクを使用する機会が与えられます。ただし、そのチームにはどのようなボール・デッド状態が適用されるのかは伝えられません。著しく不利な状況に置かれたチームがクロノブレイクを要求した場合は、運営チームはバグが発生する前の適切なボール・デッド状態を見つけようと試みます。適切なボール・デッド状態が存在しない場合でも、運営チームの裁量により、プレイヤーはバグが発生する前の復元された時点に戻されることがあります。

9.5.3. 終了すべき状況

終了すべき状況である場合は、運営チームが試合をやり直す手順（下記参照）を行います。

9.5.4. GOR前の試合やり直し

以下はGORが未成立であれば、試合がやり直し可能な場合の例で

す。

- ゲームロビーと対戦の間に、バグが原因でルーン、GUI設定のいずれかが正しく適用されていないことにプレイヤーが気づいた場合、プレイヤーは試合を一時停止して設定を調整することができます。設定が正しく調整できない場合、試合の再スタートが可能となります。
- 運営チームが、技術的な問題により通常通りに試合を再開できないと判断した場合（ミニオンの出撃など、ゲーム内の特定の出来事に備えてチームが適切な位置に付くことができない場合を含む）。
- GOR後でも再スタートが許可されるその他すべての状況。

9.5.5. GOR後の再スタート

以下はGOR成立後にゲームが再スタート可能な状況の例です。

- 対戦中、いずれかの時点でゲームに終了すべき状況が発生した場合。
- 運営チームが不公平な環境的状況が存在すると判断した場合（過度な騒音、悪天候、容認できない安全性リスクなど）。

9.6. 試合やり直しの手順

9.6.1. 終了すべき状況

運営チームがバグによっていずれかまたは両方のチームが著しく不利な状況に置かれているかどうかを判断し、著しく不利な状況に置かれたチームは試合をやり直す機会を与えられます。著しく不利な状況に置かれたチームが試合のやり直しに同意した場合は、この条項に従って試合は直ちに再スタートされます。著しく不利な状況がなければ、試合をやり直す機会は提供されません。

9.6.2. コントロールされた環境

GORに達していない状況で試合がやり直される際、ピック/バンやサモナスペルを含む（かつこれらに限定されない）特定の状態が保たれる場合があります。ただし、対戦がGORに達している場合は、運営チームは一切状態を保つことはありません。

9.6.3. チャンピオンおよびスキンの使用停止

チャンピオンのバグが原因で試合がやり直された場合は、記録試合のステータスにかかわらず、状態（ピックとバンを含む）が保たれることはなく、そのバグが完全に除外可能な特定のゲーム要素（使用停止可能なスキンなど）に結びついていると断定されない限り、少なくともその日の残りの対戦においてそのチャンピオンの使用が停止される可

能性があります。誤解を避けるために附言すると、記録試合が成立しておらず、そのバグが完全に除外可能な特定のゲーム要素に結びついていると断定された場合は、状態が保たれる場合があります。

9.6.4. ハードウェアの故障

ハードウェアの故障が発生した場合、運営チームはそのハードウェアの故障がマイナーなバグ（モニターの電力が失われて、プレイヤーが敵のタワーに真っ直ぐ歩いていったなど）、致命的なバグ（キーボードが機能しなくなり、プレイヤーが倒されたなど）、終了すべき状況（ゲームサーバーがクラッシュしたなど）のいずれであるかを判断し、上述した適切な手順に従います。

9.6.5. 裁量

運営チームがその単独かつ絶対的な裁量により、LJLの最善の利益を守るためにその行為が必要だと考えた場合には、運営チームはいつでもクロノブレイクを使用したり、試合の再スタートを行うことができます。この権限は、この文書内の特定の文言の欠如によって制限されることはありません。

9.7. 判定によるゲームの勝利

運営チーム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、運営チームは再スタートを実施する代わりに、一方のチームの勝利を判定することができます。運営チームは、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な程度に避けられないものと判断することができます。合理的な確かさを判断するにあたっては、次に掲げる基準を使用できるものとします（ただし、これらを使用することが要求される訳ではありません）。

- プレイ時間：プレイ時間がゲーム内時計で15分（00:15:00）を超えていた場合。
- ゴールドの差異：ゲーム内で獲得した総ゴールドのうち、1チームが全体の57.5%以上を獲得している場合。（総ゴールドが10,000の場合、有利をとっているチームが少なくとも5,750ゴールドを獲得していることとなります）
- 残ったタワーの差異：残ったタワー数のチーム間の差異が7を超える場合。
- 残ったインヒビター数の差異：残っているインヒビター数のチーム間の差異が2を超える場合。
- 残ったネクサスタワーの差異：残ったネクサスタワー数のチーム間の差異が2の場合。
- チャンピオンの差異：生存しているチャンピオンの数のチーム間の差異が4以上で、倒されているチャンピオンすべての残りデスタイマーが40秒以上である場合。
- 議論の余地がない勝敗：技術的問題が発生した時点で、運営チームの意見において、一方のチームの勝利以外の結果

となる展開が一切想定できない場合。

9.8. ゲーム終了後の処理

9.8.1. 結果

運営チームはゲームの結果を確認し、記録します。

9.8.2. 技術注記

プレイヤーは運営チームに技術的問題を申告します。

9.8.3. 休憩時間

運営チームは、次のゲームのピック・バンフェイズ開始までの残り時間をプレイヤーに通知します。開始時刻においてチーム全員が対戦エリアに揃っているかに関わらず、予定通り開始されます。運営チームは、その裁量により、プレイヤーのアカウントにログインし、ゲームロビーに参加することができます。ピック・バンフェイズが開始した時点で対戦エリアにチームのプレイヤーが1人しかいなかった場合、かかるプレイヤーが味方チームの全ピック・バンを決定することができます。ただし、ピック・バンフェイズが開始した時点で対戦エリアにチームのプレイヤーが誰もいなかった場合、そのチームはゲームを棄権したものとみなされます。

9.8.4. 棄権の結果

棄権によって勝敗が決した場合、チームが対戦に勝利するために必要な最小スコアで記録されます（Bo3であれば2-0、Bo5であれば3-0など）。棄権試合について、それ以外は一切記録されません。

9.9. 対戦後の処理

9.9.1. 結果

運営チームは対戦の結果を確認し、記録します。

9.9.2. 次回の対戦

プレイヤーには、次回の対戦予定を含む、現在の順位が通知されます。

9.9.3. 対戦後の義務

プレイヤーには、試合後の義務が通知されます。これはメディアへの露出、インタビュー、対戦に関する議論などが含まれますが、この限りではありません。

10. プレイヤーの行為

10.1. リーグの行為

10.1.1. 反則

以下の行為は反則とみなされ、運営チームの裁量によりペナルティが科されます。

10.1.1.1. 共謀

共謀とは、相手プレイヤーに不利益を与えるための2人以上のプレイヤー及び、又は共謀者の間の同意を指します。共謀には次の行為を含みますが、これらに限られません：

- 手抜きプレイ（2人以上のプレイヤー間におけるゲーム内でダメージを与えない、妨害しない、その他の合理的な対戦基準に反するプレイを行う旨の同意を指します）。
- 賞金その他の報酬を山分けする旨の事前協定。
- 共謀者とプレイヤー間における電子的あるいはその他による信号の送受信。
- 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他のプレイヤーにそうするよう働きかける行為。

10.1.1.2. 競争の誠実性

チームはいかなるLJLのゲーム内においても常に全力を尽くし、スポーツマンシップ、誠実性、フェアプレイの精神に反する行為を避けることが期待されています。明確にするために附言すると、本ルールへの違反の有無を判断するに当たって、チーム構成及びピック・バンフェイズは考慮されません。

10.1.1.3. ハッキング

ハッキングとは、プレイヤーもしくはチーム、又はプレイヤーやチームを代理する者によるLoLのゲームに対する一切の改造を指します。

10.1.1.4. 脆弱性の利用

脆弱性の利用とは、利益を得るためにゲーム内のバグを意図的に使用する行為を指します。脆弱性の利用には次のような行為がありますが、これに限られません： アイテムの購入の誤作動、中立ミニオンとの相互作用の誤作動、チャンピオンのスキル性能の誤作動、その他運営チームが単独の裁量によって意図した通りに機能していないと判断するゲーム機能の動作を起こす行為。

10.1.1.5. 観戦モニター

観戦モニターを見る又は見ようとする行為及び、試合が配信されている場合、配信を見る行為。

10.1.1.6. 成り済まし行為

別のプレイヤーのアカウントを使用してのプレイ、誰かを他のプレイヤーのアカウントを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、又は指示する行為。

10.1.1.7. チートの手法

いかなる種類のチート機器及び、もしくはチートプログラ

ムの使用、又はこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用。

10.1.1.8. 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。

10.1.1.9. 運営チームの判断

運営チームの単独の裁量によって、運営チーム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。

10.1.2. 冒涇及び差別的な発言

チームメンバーは、対戦エリア内又はその付近において猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉毀損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉を使用すること、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為を奨励又は助長することはいかなる場合も禁止いたします。チームメンバーは、かかる禁止内容を投稿、送信、発信又は利用可能とするために運営チームやその請負業者が提供又は利用可能にしている施設、サービス、設備を使用することはできません。チームメンバーは、SNS上やストリーミングなどの公開イベントの最中においてもこの類の言語の使用が禁止されています。

10.1.3. 破壊的な言動、侮辱

チームメンバーは、相手チームのメンバー、ファン、運営チームへ向けて、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的ないかなる行為又はジェスチャーも行ってはなりません。また、メンバー以外の個人に、かかる行為を行うよう唆すことも禁止されています。

10.1.4. 攻撃的な行動（オフライン大会時）

運営チーム、相手チームのメンバー、観客への暴行は許されません。他のプレイヤーのコンピューター、身体、所有物に触れるなど、反復的なエチケット違反にはペナルティが科されます。チームメンバー及びそのゲスト（いる場合）は、対戦に立ち会った全員に敬意をもって対応しなくてはなりません。

10.1.5. イベント会場への干渉（オフライン大会時）

チームメンバーは照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器に触れる、又は干渉してはいけません。また、チームメンバーは椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つことも禁止されています。チームメンバーはLJLの会場係員のすべての指示に従わなければなりません。

10.1.6. 不正な通信

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、又は通知音の鳴る電子機器をゲームの開始前にプレイエリアから外に持ち出さなくてはなりません。プレイヤーは対戦中にEメールやSNSを使用することができません。対戦中、スターターによる通信

はかかるスターターが所属するチームのプレイヤーへ向けて行うものに限ります。

10.1.7. 服装（オフライン大会時）

チームメンバーは、複数のロゴあるいはプロモーション言語のついた衣服を身に着けることができます。

ただし、ユニフォーム前面にチームロゴは必須とします。なお、運営チームはこの制限を変更する権利、並びに不適切又は不快な服装をいつでも禁止する権利を有します。なお、国際大会においては、この限りではありません。

- 10.1.7.1. 運営チームが、その単独かつ絶対の裁量で、非倫理的であるとみなす、製品やサービスに関する虚偽、根拠のない、もしくは不当な主張、又は供述を含むもの。
- 10.1.7.2. 市販されていない薬、タバコ製品、銃器、拳銃又は弾薬の広告。
- 10.1.7.3. 宝くじ又は賭博を教唆、幫助、促進する企業、サービス、製品など、LJL地域において違法な行為を構成する又はこれに関連する表現を含むもの。
- 10.1.7.4. 名誉毀損する、猥褻な、冒瀆的、下品な、不快な、攻撃的、体内の機能や体内の状態に起因する症状を表すもしくは描写する表現、又は社会的に不適切な話題とみなされている事柄に言及する表現を含むもの。
- 10.1.7.5. 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。
- 10.1.7.6. 所有者の同意を得ることなく使用された、又はライアットや関係会社に対して侵害、横領、その他の不正競争の主張を生じさせる、あるいはその対象となる可能性がある商標、著作物、その他の知的所有権の要素を含むもの。
- 10.1.7.7. 相手チームやプレイヤー、あるいはその他の人物、団体、製品の評判を落とす、又はこれを中傷するもの。
- 10.1.7.8. 運営チームは前述の服装規定を遵守しないチームメンバーの入場や継続的な対戦への参加を拒否する権利を有します。
- 10.1.7.9. ユニフォーム前面への規定数以上のスポンサーロゴの掲示。

10.1.8. 身元確認

プレイヤーが顔を覆うことや、運営チームから身元を隠すよう試みることを禁じます。運営チームは各プレイヤーの身元を常に識別できる必要があります。プレイヤーの身元を隠すような物、あるいは他のプレイヤーや運営チームの気を散らすような物を外すよう指示することができます。このため、つば付きの帽子は、つばがカメラの視線を妨げることがないように後ろ向きに被らなければなりません。

10.2. 職業倫理に反する行為

10.2.1. ルールに基づく責任

別段の明示の定めがある場合を除き、本ルールの違反及び侵害は、意図的になされたか否かを問わず、処罰の対象となります。また、かかる違反や侵害を試みようとする行為も処罰の対象となります。

10.2.2. 嫌がらせ

嫌がらせは禁じられています。嫌がらせとは、個人を孤立あるいは排斥する又は個人の尊厳に影響を与える意図で、相当な期間に渡り、体系的、敵対的かつ反復して行われる行為を指します。

10.2.3. 性的嫌がらせ

性的嫌がらせは禁じられています。性的嫌がらせとは、性的発言あるいは行動を指します。通常の人であればかかる行為を望ましくない、あるいは不快であるとみなすか否かに基づきます。性的な脅迫、強制又は性的な行為と引き換えに利益を約束することは、一切容認しません。

10.2.4. 差別及び中傷

チームメンバーは、人種、皮膚の色、民族、国民的もしくは社会的出身、性別、言語、宗教、政治的意見もしくはその他の意見、経済状態、出生又は他の地位、性的嗜好などの理由によって軽蔑的、差別的、中傷的な言葉又は行為によって国、私人又は団体の尊厳や品位を害することを禁じます。

10.2.5. ライアット、LoL、又はLJLに関する声明

チームメンバーは、LJL、ライアットもしくはその関係会社、LoLの最善の利益に偏見もしくは有害な影響を与える又はそのような意図を持つ声明や行為を供述、実行、発行、認可、支持することを禁じます。

10.2.6. サモナー法典による罰則

サモナー法典によってチームメンバーの違反が確定し、罰則が科された場合、運営チームは単独の裁量で追加の競技ペナルティを科することができます。

10.2.7. 未許可の情報公開

チームには、LJLシーズン最中の承認や可視性のための書類の提出が求められます。この書類は、リーグ運営を維持するために必要な

ものです。早期の発表は、チームが対戦の戦略を阻害する可能性があります。このため、チームメンバーが、競技性を阻害する恐れがあるとして、情報を公開しないよう求められたにも関わらず、かかる情報を公開した場合、チームメンバー及び、又はチームにはペナルティが科されます。

10.2.8. プレイヤーによる言動の調査

運営チーム又はライアットが、チーム又はチームメンバーがサモナー法典、LoL 利用規約、その他のLoLのルールに違反していると判断した場合、運営チームはその単独の裁量でペナルティを科すことができます。運営チームが調査のためにチームメンバーと連絡をとった場合、かかるチームメンバーには真実を話す義務があります。チームメンバーが情報を秘匿又は運営チームを誤解させ、調査を妨害した場合、かかるチームメンバー及び、又はチームには罰則が科されます。

10.2.9. 犯罪行為

チームメンバーは、慣習法、制定法、又は条約によって禁止されており、管轄裁判所において有罪となるあるいはその可能性が高いと合理的にみなされる行為の一切を行うことが禁止されています。

10.2.10. 不道德行為

チームメンバーは、不道德、破廉恥、又は適切な倫理的言動の慣習的な基準に反すると運営チームがみなす行為を行うことが禁止されています。

10.2.11. 守秘義務

チームメンバーは、運営チームやライアットの関係会社が提供する秘密情報を、すべてのSNSチャンネルを含む、いかなる通信手段によっても開示することができません。

10.2.12. 贈賄

チームメンバーは、相手チームを負かす又は負かそうと試みる際に約束された、提供された、又は提供される予定に対して、プレイヤー、コーチ、GM、運営チーム、ライアットの従業員、あるいは他のLJL チームに関係する又は雇用されている人物に寄贈品や報酬を申し出ることを禁止されています。

10.2.13. 引き抜き及び買収の禁止

チームメンバー及びチームの関連者は、LJLチームと契約を交わしているチームメンバーに勧誘、誘致、雇用の申し出を行ってはならず、かかるチームメンバーに当該チームとの契約を違反又は破棄するよう働きかけることも禁止されています。本規定の違反は、運営チーム単独の裁量により判断されます。他チームがチームメンバーの状況について問い合わせるには、GMがプレイヤーの現在契約を締結しているチームの経営陣に連絡しなければなりません。問い合わせる側のチームはプレイヤーの契約について議論できるようになる前に運営チームにその旨を通知してください。

10.2.14. 寄贈品

チームメンバーは、相手チームを負かすもしくは負かそうと試みることに関連する行為又は対戦やゲームでの八百長を意図した行為など、ゲームの競技プレイに関連して約束された、提供された、提供される予定の行為の見返りとしていかなる寄贈品、報酬、対価も受け取ってはならないものとします。

ただし、チームの公式スポンサーや所有者が成績に基づいてチームメンバーに対価を支払う場合は、本規定の唯一の例外とします。

10.2.15. 不遵守

チームメンバーが運営チームの合理的な指示又は判断を拒否又は適用しないことは認められません。

10.2.16. 八百長試合

チームメンバーは法律や本規定によって禁止される手段でゲームや対戦の結果を申し出る、同意する、共謀する、影響を与えようと試みることが禁止されています。

10.2.17. 書類提出等、その他の要請

LJLのシーズン中、運営チームの要請に応じて適宜書類の提出やその他の合理的な事柄が求められることがあります。提出された書類が運営チームの定める基準を満たしていない場合、かかるチームにペナルティが科される場合があります。要請された事柄が期限内に提出されない又は完了しない場合も、ペナルティが科されることがあります。

10.3. 賭博への関与

チームメンバー及び運営チームは、直接的、間接的を問わず、世界各国のLoLのトーナメントや対戦の結果に賭ける又はこれを対象とした賭博行為に参加することが禁止されています。

10.4. ペナルティの付与

運営チームが、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、又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ます。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運営チームの単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

10.5. 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、運営チームは、ルール10.4条で規定されるその権限の制約を受けることなく、次のペナルティを科することができます：

- 口頭での警告
- 現在又は将来のゲーム内陣営の選択の喪失
- 現在又は将来のゲーム内のバンの喪失
- 罰金
- ゲームの没収
- マッチの没収
- 出場停止
- 出場禁止

繰り返される違反に対してはペナルティが加重され、最も重いものではLJLへの将来的な参加資格が剥奪されることもあります。なお、ペナルティは必ずしも段階的に科されるわけではないことにご注意ください。例えば、プレイヤーの行為が出場停止に値する悪質なものと運営チームがみなした場合、運営チームは、その単独の裁量により、それが初めての違反であったとしてもかかるプレイヤーを出場停止にすることができます。

10.6. 公表権

運営チームは、チームメンバーにペナルティが科された旨の宣言を公表する権利を有します。かかる宣言での言及対象となるチームメンバー及びチームは、本ルールによって、運営チーム、ライアット及び、その親会社、子会社、関係会社、従業員、代理人もしくは請負業者に対して訴訟を起こす一切の権利を放棄するものとします。

11. ルールの意図

11.1. 最終決定権

本ルール、プレイヤーの資格、LJL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運営チームが単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。本ルールに関する運営チーム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の救済を求める申し立ては行わないものとします。

11.2. ルールの変更

本ルールは、LJLのフェアプレイ及び完全性を確保するために、運営チームによって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられます。
