



**2022 World Championship のルール  
v22.0**

# 目次

<b>1. チームメンバー資格</b>	<b>5</b>
1.1. プレイヤーの年齢	5
1.2. 居住地域の要件および勤労資格	5
1.3. ライアット従業員ではないこと	5
<b>2. イベント参加資格と賞金</b>	<b>6</b>
2.1. チームの参加資格	6
2.2. イベント賞金	7
<b>3. ロースタールール</b>	<b>10</b>
3.1. 用語の定義	10
3.2. ロースターの要件	10
3.3. コーチ	11
3.4. アクティブロースターの固定	12
3.5. ロースターとサイド選択の提出	12
3.6. 1日限りの交代およびサイド選択	13
3.7. チーム名、チームタグおよびプレイヤー名	13
<b>4. プレイヤーの機材</b>	<b>15</b>
4.1. WCE が提供する機材	15
4.2. プレイヤーまたはチームが所有する機材	15
4.3. WCE 周辺機器指針	15
4.4. 機材の交換	16
4.5. プレイヤーとコーチの服装	16
4.6. コンピュータープログラムとその使用	17
4.7. クライアント・アカウント	17
4.8. オーディオ・コントロール	17
4.9. 機材への細工	18
<b>5. 会場、競技エリアのレイアウト</b>	<b>19</b>
5.1. 会場内での立ち入り	19
5.2. 対戦エリア	19
5.3. ウォームアップエリア	20
5.4. その他のチームメンバー用エリア	20
5.5. 会場、競技エリアのレイアウト	20
5.6. 制限事項	20
<b>6. トーナメントの構造</b>	<b>22</b>
<b>7. 対戦の処理</b>	<b>28</b>
7.1. スケジュールの変更	28
7.2. スタジオへの到着	28
7.3. レフェリーの役割	28
7.4. 競技用パッチ	29
7.5. 試合前のセットアップ	29

7.6.	ゲームのセットアップとプレイに関する制限	31
<b>8.</b>	<b>ゲームのルール</b>	<b>34</b>
8.1.	用語の定義	34
8.2.	プレイの中断	34
8.3.	再スタートおよび回復の手順	35
8.4.	クロノブレイクの使用の可否および使用	39
8.5.	試合やり直しの手順	41
8.6.	ハードウェアの故障	41
8.7.	MSI の裁量：	42
8.8.	判定による試合の勝利	42
8.9.	試合終了後の処理	42
8.10.	対戦後の処理	43
<b>9.</b>	<b>プレイヤーの行為</b>	<b>45</b>
9.1.	競技会における振る舞い	45
9.2.	職業倫理に反する行為	48
9.3.	賭博への関与	50
9.4.	特定の条件	50
9.5.	ペナルティの付与	50
9.6.	ペナルティ	51
9.7.	公表権	51
<b>10.</b>	<b>ルールの意図</b>	<b>52</b>
10.1.	最終決定権	52
10.2.	ルールの変更	52
10.3.	言語ごとの違い	52
10.4.	WCE の最善の利益	52

## 序文および目的

本 2022 World Championship Event（以下、「**WCE**」）公式ルール（以下、「**ルール**」）は、2022 年度の **WCE** 出場資格を有する各チーム、そのマネージャー、コーチ、プレイヤー、およびその他の従業員に適用されます。本ルールは 2022 **WCE** にのみ適用され、リーグ・オブ・レジェンド（以下、「**LoL**」または「**ゲーム**」）のその他の競技やトーナメント、組織的なプレイには適用されません。

デラウェア州の有限責任会社である **League of Legends Championship Series LLC** が、2022 **WCE** で使用されるルールの統一および標準化を目的として、**LoL** の競技プレイのためにこれらのルールを制定しました。

これらのルールは、**WCE** 委員が **LoL** のプロフェッショナルなプレイのために制定したシステムの健全性およびプロフェッショナルなレベルでプレイするチーム間の競技バランスを保証することのみを目的として作成されています。標準化されたルールは、チーム、プレイヤー、ゼネラルマネージャーなど、**LoL** のプロフェッショナルプレイの当事者全員の利益になるものです。

これらの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は、各チームとプレイヤーに決定権があります。

## 1. チームメンバー資格

WCE の競技に参加するプレイヤーは以下の条件を満たしている必要があります。

### 1.1. プレイヤーの年齢

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は、WCE に参加する資格があるとは見なされません。

### 1.2. 居住地の要件および勤労資格

WCE に参加するには、各プレイヤーは自らが代表する地域の資格要件を満たす必要があります。

### 1.3. ライアット従業員ではないこと

オーナー、マネージャー、コーチ、スターターおよびリザーブ（総称して「**チームメンバー**」と呼ぶこととする）は、WCE の開催開始時および開催期間中、Riot Games Inc.（以下、「**RGI**」）、または League of Legends eSports Federation LLC、あるいはこれらの関連会社の従業員であってはなりません。「**関連会社**」とは、所有者または管理者である、あるいは所有者に所有または管理される、あるいは所有者に共同所有または共同管理される、あらゆる個人もしくはその他の組織と定義されます。「**管理**」とは、かかる組織または組織等の取締役、重役、役員、管財人などを直接または間接的に選出、任命または承認する権限およびその他のいかなる手段を通じて、ある組織のポリシーまたはマネジメントを決定する権限と定義されます。

## 2. イベント参加資格と賞金

### 2.1. チームの参加資格

- 2.1.1. チームは自身が競技を行っている地域から、その地域が定めるルールセットに従って 2022 WCE への出場資格を獲得する必要があります。各地域に与えられる WCE への出場枠は以下の通りです。

中国 (LPL)	第1シード-グループステージの第1シードに配置 (各グループ1つ) 第2/第3シード-グループステージに配置 第4シード-プレイインステージに配置
韓国 (LCK)	第1シード-グループステージの第1シードに配置 (各グループ1つ) 第2/第3シード-グループステージに配置 第4シード-プレイインステージに配置
ヨーロッパ (LEC)	第1シード-グループステージの第1シードに配置 (各グループ1つ) 第2シード-グループステージに配置 第3/第4シード-プレイインステージに配置
北アメリカ (LCS)	第1シード-グループステージの第1シードに配置 (各グループ1つ) 第2シード-グループステージに配置 第3シード-プレイインステージに配置
東南アジア (PCS)	第1シード-グループステージに配置 第2シード-プレイインステージに配置
ベトナム (VCS)	第1シード-グループステージに配置 第2シード-プレイインステージに配置
ブラジル (CBLOL)	第1シード-プレイインステージに配置
日本 (LJL)	第1シード-プレイインステージに配置
ラテンアメリカ (LLA)	第1シード-プレイインステージに配置
オセアニア (LCO)	第1シード-プレイインステージに配置
トルコ (TCL)	第1シード-プレイインステージに配置

- 2.1.2. 参加意思の提示

メキシコおよび米国に入国するためのビザおよび必要な書類を準備するため、各チームは WCE に参加する意思を 2022 年 3 月 4 日までに表示しなければなりません。WCE 参加の意思表示が上記の締め切りを過ぎて提示された場合、WCE 委員がメキシコおよび米国入国のために必要なビザや書類の申請をすることはできません。参加資格を持つチームがメキシコおよび米国入国に必要な書類を準備できない場合、そのチーム枠は下記の継承方針にしたがって別のチームに譲られます。

### 2.1.3. 最終確認

各チームの参加意思表示の最終的な確認を行う締め切りは、WCE 参加資格が提示された後の 24 時間以内、または WCE 委員の確認による、航空券が発行可能である最終日の 24 時間前までの、いずれかの早いほうが適応されます。各チームは、それぞれのローカルリーグのコンペティティブ・オペレーション宛てに、参加希望の旨を記した最終意思表示のメールを送ってください。

### 2.1.4. 参加の禁止

参加資格を持つチームであっても、下記の事態に当てはまった場合、参加資格を失うことがあります。

- 2.1.4.1. 参加資格を所有するチームの、メキシコおよび米国に行く際に使用する国内および国際的な移動手段が制限される場合、または WCE へ向かうフライトの搭乗前に入国する際に必要な書類が準備できなかった場合（ビザ、コロナウイルス陰性証明書など）。
- 2.1.4.2. 参加資格を所有するチームが、WCE 委員に提示された期限までにロースターの必要条件を満たさない場合。
- 2.1.4.3. その他 WCE 委員の権限により、該当するチームが WCE 参加資格を失う状況だと判断された場合。

## 2.2. イベント賞金

WCE の賞金はトーナメント主催者によって最低でも \$222.5 万（米ドル）が保証される賞金総額の一定割合となります。この内訳は(i)トーナメント主催者が拠出する \$222.5 万（米ドル）、(ii)WCE に関連した指定のデジタルグッズの売上の一定割合です。（以下、この 2 つを合わせて「賞金総額」とします）

2022 WCE 優勝者は賞金総額の 22.0%を受け取ります。WCE 優勝者とは BO5 の決勝に勝利したチームを指します。2 位で終えたチーム（BO5 の決勝に敗北したチーム）は賞金総額の 15.00%を受け取ります。3 位/4 位で終えたチーム（準決勝で敗北した 2 チーム）はそれぞれ賞金総額の 8.00%を受け取ります。5 位～8 位で終えたチーム（準々決

勝で敗北した4チーム)はそれぞれ賞金総額の4.50%を受け取ります。グループステージで3位に終わったチームはそれぞれ賞金総額の2.50%を受け取ります。グループステージで4位に終わったチームはそれぞれ賞金総額の2.25%を受け取ります。それぞれのプレイイングループの中で、プレイインイリミネーションマッチまでは勝ち残ったがグループステージには進出しなかったチームはそれぞれ賞金総額の1.75%を受け取ります。プレイインノックアウトステージの第1ラウンドまでは勝ち残ったがプレイインイリミネーションマッチに進出できなかったチームはそれぞれ賞金総額の1.25%を受け取ります。それぞれのプレイイングループの中で、プレイインステージで5位または6位に終わったチームはそれぞれ賞金総額の1%を受け取ります。

グループステージのいずれかのグループの3位と4位のチームがWCEグループステージでの勝敗数が同じとなり、3位と4位の間に明確な差が付けられない場合は、引き分けとなったチームが、引き分けとなった順位に割り当てられた賞金総額の割合を統合して、それを均等に分割して受け取ります(賞金配分の目的においては、これらの2チームにはタイブレイクのルールは適用されません)。例として、グループBの3位のチームが2勝4敗で、グループBの4位のチームも2勝4敗の場合は、それぞれが賞金総額の2.375%  $((250\%+2.25\%) \div 2)$ を受け取ります。

参加資格を持つチームがWCEに参加できなかった場合、参加していた場合に最も低く想定可能な成績に応じた賞を授与します。例えば、イベントのプレイインステージから参加予定だったチームだった場合、そのチームには賞金総額の1%に値する賞が贈られます。

順位	賞金総額に対する割合
優勝者	22.00%
2位	15.00%
3位~4位	各 8.00%
5位~8位	各 4.50%
グループステージの順位	賞金総額に対する割合
1位	準々決勝進出
2位	準々決勝進出
3位	各 2.50%
4位	各 2.25%
3位と4位が同率の場合	各 2.375%

プレイインステージ順位	賞金総額に対する割合
1位	グループステージに進出
2位	グループステージに進出
3位	各 1.75%
4位	各 1.50%
5位	各 1.00%



6位	各 0.75%
5位と6位が同率の場合	各 0.875%

### 3. ロースタールール

#### 3.1. 用語の定義

**3.1.1. 試合：** 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最初に発生し、勝者が決定されるまでプレイされる、一連の競技のこと。(a) 最終目標の完了（ネクサスの破壊）、(b) チームの降参、(c) チームの棄権、または (d) 判定による試合の勝利（セクション 8.8 を参照）

**3.1.2. 対戦：** いずれかのチームが規定された総試合の過半数を勝利するまでプレイされる、試合の集合のこと。（例：3 戦中 2 勝する（「3 本勝負」）、5 戦中 3 勝する（「5 本勝負」））

#### 3.2. ロースターの要件

各チームは、WCE 開催期間中のいかなる時点においても 5 名の先発メンバーのプレイヤー（以下、「スターター」）と、1 または 2 名の補欠プレイヤー（以下、「リザーブ」）、ヘッドコーチおよび 1 名以上のストラテジーコーチ（以下、これら 3 つを合わせて「アクティブロースター」）を維持する必要があります。各チームは、アクティブロースターに少なくとも 4 名の地域居住者プレイヤーを必要とします。チームは 7 人目のプレイヤーの WCE への参加に関連して発生する全費用を請け負うことに同意すれば、アクティブロースターに 7 人目のプレイヤーを維持することが許可されます。アクティブロースターが 1 名でも会場にいない場合には、ペナルティーが科されます。ただし、WCE 委員が緊急事態だとみなす状況においては、WCE 委員によってペナルティーが撤回される場合があります。

チームがこれらのルールによって要求されるリザーブプレイヤーを対戦会場に待機させられなかった場合は、そのチームの組織に対して、獲得した賞金の 20%、上限 \$20,000（米ドル）までの罰金が科されます。チームがリザーブプレイヤーを対戦会場に待機させておらず、それが原因でロースターを維持できずに WCE の対戦を棄権した場合、WCE 委員はそれを非常に悪質な行為として対戦の棄権に対するペナルティを検討します。

下記のセクション 3.4.3 に従い、WCE 委員が異例とみなした場合を除き、チームは地域のアクティブロースターが固定された後に、ロースターにプレイヤーを追加することは禁じられています。

### 3.3. コーチ

- 3.3.1.** ヘッドコーチ各チームは、ヘッドコーチを指名する必要があります。ヘッドコーチは、先発メンバーのプレイヤー、補欠のプレイヤー、アクティブプレイヤー、プロチームまたはセミプロチームまたはアカデミーチームのマネージャーおよび/またはオーナーであることはできません。

所属する地域リーグでコーチの指名が必須ではない場合には、マネージャーがヘッドコーチを兼任することができます。1人のヘッドコーチが2つ以上の異なる組織を代表することはできません。ヘッドコーチはチームが参加するすべての試合に会場で立ち会う必要があります。緊急事態が発生しヘッドコーチが試合に立ち会うことができなくなった場合には、マネージャーは試合に立ち会う臨時のコーチを指名するか、自身がコーチの役割を担う必要があります。臨時のヘッドコーチはプレイヤーまたはアクティブロースターであってははいけません。緊急事態であるかどうかは、WCE 委員が独自の裁量により判断します。試合に立ち会うヘッドコーチがいない場合、そのチームにはペナルティが科されます。

- 3.3.2.** ストラテジーコーチ各チームはバン/ピックフェーズ中にストラテジーコーチを使うことができますが、必須ではありません。WCE 委員に申請を認められた人物である前提で、ストラテジーコーチは、アナリスト、通訳者、サブプレイヤー、その他参加資格のあるチームのどのようなメンバーでも構いません。ストラテジーコーチは、ヘッドコーチとの兼任はできません。つまりは、バン/ピックフェーズ中にヘッドコーチがいないにもかかわらず、ストラテジーコーチがステージに上がることは許されていません。WCE 委員より発行された承諾書がある場合は除きます。

ストラテジーコーチは、先発メンバーのプレイヤー、補欠のプレイヤー、アクティブプレイヤー、プロチームまたはセミプロチームまたはアカデミーチームのマネージャーおよび/またはオーナーであることはできません。

チームは、アクティブロースターの固定時点で、ストラテジーコーチを宣言しなければなりません。複数のストラテジーコーチを用いるチームは、各ゲームのスターター提出時に、それぞれ誰が各ゲームのストラテジーコーチを担うのか指名しなければなりません。

- 3.3.3.** リーグの定義本ルールにおいて、プロチームとは WCE への参加資格を直接獲得可能な地域リーグでプレイするチームであり、セミプロチームとはプロリーグへの参加資格を直接獲得可能なリーグでプレイするチームであり、アカデミ

ーチームとは、各地域により設定されたディベロップメントリーグでプレイするチームのことである。

### 3.4. アクティブロースターの固定

- 3.4.1. チームはアクティブロースター（スターターとリザーブとコーチ）を太平洋標準時 2022 年 5 月 31 日午後 23 時 59 分までに確定し、所属地域リーグに提出する必要があります。
- 3.4.2. この時点で地域委員が提出を受けた、または知られることとなったアクティブロースターが、WCE への出場を許可されるアクティブロースターとなります。このアクティブロースターに指定できるのは各地域のロースター固定が行われた時点でチームのロースターに登録されていたプレイヤーおよびコーチのみです。このロースター固定が地域のロースター固定に取って代わることはなく、これはチームが自身のロースター内の参加資格を持つプレイヤーの中から WCE に出場させるアクティブロースターを確定させるためだけに決定されるものです。地域のロースター固定が行われなかった場合、チームは WCE より前に最後に参戦した地域のリーグの時点で登録されていたプレイヤーおよびコーチに新しいメンバーを追加することはできません。

### 3.5. ロースターとサイド選択の提出

- 3.5.1. チームにとってプレイインステージ初日となる日にちの最初の対戦のスターター変更の申請は、現地時間 2022 年 9 月 28 日午後 10 時 00 分までに提出されなければなりません。申請は指定されたヘッドコーチにより行われなければなりません。チームにとってプレイインステージ初日となる日にち以外の最初の対戦のスターター変更の申請は、その週の終わりでない限り、そのチームの対戦の前日、現地時間午後 10 時 00 分まで、またはその日の最後の対戦終了後 1 時間以内のいずれか遅い方の時間までに提出されなければなりません。
- 3.5.2. グループステージでは、チームはスターターへの変更を現地時間 2022 年 10 月 6 日午後 10 時 00 分までに提出する必要があります。申請は指定されたヘッドコーチにより行われなければなりません。チームにとってプレイインステージ初日となる日にち以外の最初の対戦のスターター変更の申請は、その週の終わりでない限り、そのチームの対戦の前日、現地時間午後 10 時 00 分まで、またはその日の最後の対戦終了後 1 時間以内のいずれか遅い方の時間までに提出されなければなりません。
- 3.5.3. ノックアウトステージ（準々決勝、準決勝、決勝）では、チームは 1 試合目の

スターターを、その対戦の 2 日前の現地時間午後 10 時 00 分までに提出する必要があります。明確にするために附言しておきますが、チームがブラケットステージの日曜日の試合でプレイする場合、そのロスターは現地時間の金曜日の夜、午後 10 時 00 分までに提出する必要があります。また、サイド選択権を持つチームは、対戦の 1 試合目のサイド選択を、この日時までに提出する必要があります。チームがサイド選択の判断を提出しなかった場合は、デフォルトでブルーサイドを選択することになります。

- 3.5.4.** スターター提出書には、その必要があれば、WCE 委員が要求するチームおよびチームメンバーの個人情報もすべて含まれていなければなりません。この情報には、チームメンバーがゲーム内で使用する名前（希望のスペルおよび大文字表記）が含まれていなければなりません。チームが指定日時までにスターターを提出しなかった場合は、次のゲームでも、前回のゲームで利用したスターターを用いることになります。

### 3.6. 1 日限りの交代およびサイド選択

いずれかの日の、チームの最初の試合のあとにプレイヤーを交代したい場合は、次にスケジュールされている試合の開始前（ピック/バン過程の開始前）に主審に交代を宣言する必要があります。誤解のないように附言しておきますが、次にスケジュールされている試合とは、次に放送の予定が組まれている試合のことであり、変更を行いたいチームの次の試合のことではありません。

いかなるチームであれ連続的に試合を行っている場合、チームは対戦中（BO3 または BO5 の試合と試合の間）または BO1 ラウンドの試合と試合の間にプレイヤーを交代させることができます。チームは、前の試合が終わった直後、ネクサスの破壊から 5 分以内に、WCE 委員に通知して交代を認めてもらう必要があります。例として、チームが第 2 試合に向けてプレイヤーを交代したい場合、コーチは第 1 試合が終了してから 5 分以内に WCE 委員に通知する必要があります。

BO 形式の対戦のサイド宣言は 1 試合目のあとの試合と試合の間に決定されます。次の試合のサイド選択権を持つチームは、ネクサスの破壊から 5 分以内に次の試合のサイドを選択する必要があります。これはプレイヤー交代を宣言可能な時間と同じです。チームが選択したサイドはチームのコーチが審判に伝えます。

### 3.7. チーム名、チームタグおよびプレイヤー名

プレイヤーは、そのプレイヤーが WCE への出場資格を得るための地域での試合で最後

に使用していたチーム名、チームタグ、サモナー名を使用する必要があります。特に情状酌量の余地がある場合でない限り、名前の変更は許可されていません。その場合でも、WCE の試合で使用する前に、WCE 委員の承認を受ける必要があります。

## 4. プレイヤーの機材

### 4.1. WCE が提供する機材

WCE 委員はすべての WCE 公式試合において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、WCE プレイヤーが専用に使用できるものとして、WCE 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、イヤホンおよびマイク
- テーブルとイス

WCE プレイヤーの要望に応じて、WCE 委員は、すべての WCE 公式試合において以下のカテゴリー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

WCE が提供するすべての機材は、WCE 委員の単独の裁量により選出、選択、決定されます。

### 4.2. プレイヤーまたはチームが所有する機材

プレイヤーは、自身またはチームが所有する以下のカテゴリーの機材を対戦エリアに持ち込み、これらの機材を WCE 公式試合で使用することができます。

- PC のキーボード
- PC のマウスおよびコードホルダー
- PC のマウスパッド

対戦エリアでは、WCE が提供したものではないヘッドセット、イヤホンおよびマイクをプレイヤーが持ち込み、使用、または着用することを一切禁止します。

### 4.3. WCE 周辺機器指針

プレイヤーまたはチームが所有する機材は事前に WCE 委員に提出して承認を受ける必要があります。イベント開催中は WCE の管理下にあります。未承認の機材または WCE 委員によって不当な競技的優位性を得られると疑われた機材は使用が許可されません。プ

レイヤーの機材が未承認と指定された場合は、プレイヤーは代わりに **WCE** が提供した機材を使わなければなりません。

**WCE** 委員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。

プレイヤーまたはチームが所有する機材に、ライアットゲームズや **LoL** と競合する企業やブランドの名称、肖像、あるいはロゴがついたハードウェアや機材を対戦エリアに持ち込むことはできません。

全ての機材は対戦エリアに導入される前に消毒される必要があります、**WCE** の期間を通して清潔に保つ必要があります。

#### 4.4. 機材の交換

いかなる時でも、**WCE** 委員が機材または技術的問題に懸念を持った場合、プレイヤーまたは **WCE** 委員は技術的な状況確認を要請することができます。**WCE** の技術者は必要に応じて問題を解析し、解決します。技術者は、自己の裁量により、任意の機材の交換を指示するよう **WCE** 委員に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すべて、**WCE** 委員の独自の裁量により決定されます。プレイヤーが私物である機材への交換を希望する場合、その機材は事前に **WCE** 委員に承認されている必要があります。

#### 4.5. プレイヤーとコーチの服装

プレイヤーはすべての対戦と、その前後に **WCE** により実施されるインタビューにおいて、チームの公式ユニフォームを着用しなければなりません。**WCE** に関連したあらゆるイベントの全体を通して、プレイヤーはズボンとつま先が覆われた靴、そして見えるところにチームブランドが付いた衣服を上半身に着用する必要があります。すべての先発プレイヤーは、プレイヤー紹介中に全員が同じユニフォームを着用している必要があります。同じユニフォームには、シャツ、ジャージ、ジャケットおよびズボンが含まれます。試合中は、すべてのプレイヤーがジャージの着用を義務付けられておりますが、ジャケットは個人の判断での着脱が許されます。全てのジャケット、ジャージ、およびズボンは統一されていなければなりません。誤解を避けるために附言すると、**WCE** 委員によって事前に認められた場合を除いてスウェットパンツやアスレチックパンツ、パジャマのズボンは不適切な服装として扱われます。これらの状況で着用されるジャージやその他の衣装は、以下のセクション 9 に記載された制限の対象となり、また **WCE** 委員による確認と判断の対象となります。すべての服装については、**WCE** 委員に最終的決定権があります。



イベントでは、ヘッドコーチおよびストラテジーコーチは適切な服装を着用している必要があります。服装は WCE 委員に承認される必要があります。適切な服装とはビジネスカジュアルを指し、以下は適切な服装とはみなされません: アスレチックウェア、、（ジャージなどの）チームのブランド名が入った衣服、つま先の開いている靴等。

地域リーグで指定された条件がある場合、プレイヤーとコーチの服装はその条件も満たすものである必要があります。

## 4.6. コンピュータープログラムとその使用

プレイヤーは自前のプログラムをインストールすることは一切禁止されており、WCE が提供したプログラムだけを使用する必要があります。

- 4.6.1. **ボイスチャット** : WCE 提供のヘッドセットで使用する、ネイティブシステムを通じて行うボイスチャットのみ提供されます。第三者のボイスチャットソフトウェア (Skype 等) の使用は許可されません。WCE の裁量により、チームの音声は WCE 委員によりモニタリングされる場合があります。
- 4.6.2. **ソーシャルメディアとコミュニケーション** : WCE のコンピューターでソーシャルメディア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。
- 4.6.3. **必須ではない機材** : いかなる理由があろうとも、携帯電話、フラッシュドライブ、MP3 プレイヤーなどの必須ではない機材を WCE のコンピューターに接続することを禁止します。

## 4.7. クライアント・アカウント

プレイヤーには、WCE によりトーナメントレムへのログイン情報が提供されます。アカウントを自らの嗜好に合わせて設定することは、プレイヤー自身の責任です。アカウントのサモナー名には、WCE 委員により承認されたプレイヤーの公式トーナメント用ハンドル名を設定しなければなりません。

## 4.8. オーディオ・コントロール

プレイヤーはヘッドセットの最小「ピンクノイズ」レベルを維持する必要があります。

WCE 委員が、その独自の裁量により、それでは外部のノイズ源をあまりにも簡単に認識できると判断した場合は、WCE 委員はプレイヤーが「ピンクノイズ」レベルを低く調整することを禁止できます。

ヘッドフォンはプレイヤーの耳に直接に装着され、試合が行われている間その状態が保たれる必要があります。ヘッドフォンに付属するマイクはプレイヤーの口に近づける必要があります。位置がずれていると判断された場合は WCE 委員が調整を行います。プレイヤーは、いかなる方法、あるいは帽子や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により、ヘッドフォンの装着を妨げることは許可されません。

#### 4.9. 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、または提供された機材に触れたり、操作することは許されません。使用する機材に関して援助が必要となったプレイヤーは、WCE 委員に援助を求めてください。

## 5. 会場、競技エリアのレイアウト

### 5.1. 会場内での立ち入り

WCE 公式試合のための会場の立ち入り制限エリアへの WCE チームの入場は、事前に WCE 委員による承認を別途受けていない限り、チームメンバーのみに限定されます。WCE 公式試合への立会いの許可は、WCE の独自の裁量により決定されます。

会場内への立ち入りは常に制限されています。チームメンバーの会場への立ち入りが許されるのは、WCE 委員によって指示されたときのみとなります。

会場に入る際には、「イベント安全プロトコル」に従う必要があります。

### 5.2. 対戦エリア

「対戦エリア」は、対戦に使用される競技用コンピューターを囲む、至近のエリアを指します。対戦中に対戦エリアに入ることができるチームメンバーは、プレイするチームのスターターのみに限られます。

- 5.2.1. **チームコーチ**：指定されたヘッドコーチは対戦の準備中およびピック/バンフェーズ中は対戦エリアにいない必要がありますが、ピック/バンフェーズが終了した時点で対戦エリアを出る必要があります、対戦が終了するまで再び立ち入ることはできません。ストラテジーコーチはピック/バンフェーズ中は対戦エリアにいても構いませんが、WCE 委員による書面での権限が与えられていない限り、ヘッドコーチとして指示を出すことはできません。
- 5.2.2. **チームマネージャー**：マネージャーは対戦の準備中は対戦エリアに入ることが可能ですが、ピック/バンフェーズが始まる前には出る必要があります、対戦が終了するまで再び立ち入ることはできません。
- 5.2.3. **ワイヤレス機器**：ピック/バンフェーズ中、一時停止中、やり直された試合、複数の試合が行われる対戦の試合と試合の間を含み、プレイヤーがアクティブなプレイに関わっている間は、スマートフォンやタブレットを含むワイヤレス機器は対戦エリアに持ち込んではいけません。もし発見された場合は、WCE 委員が対戦エリア内のプレイヤーからその機器を回収し、対戦終了後に返却します。また、そのプレイヤーには委員の裁量によりペナルティが科される場合があります。
- 5.2.4. **食べ物と飲み物の制限**：対戦エリア内への食べ物の持ち込みは禁止です。飲み

物はライアットが提供する再封可能な容器に入れる場合のみ、対戦エリア内に持ち込み可能です。この容器はプレイヤーからの要望に応じて WCE 委員が用意します。

### 5.3. ウォームアップエリア

ウォームアップエリア（「グリーンルーム」とも呼ばれます）には、公式試合開始前にプレイヤーが練習するための、WCE 指定のコンピューターが配置されています。ウォームアップエリアを利用できるのはチームメンバーのみであり、WCE 委員の裁量によりその使用が許可されます。

### 5.4. その他のチームメンバー用エリア

その他のチームメンバー用エリアは、随時 WCE 委員により明示される通り、対戦エリアとは区別された場所にある会場内のエリアであり、プレイヤーがリラックスしたり交流したりすることができるエリアのことです。これらのエリアへの立ち入りが許可されるのは、WCE 委員により個別の許可が与えられていない限り、チームメンバーに限られます。

### 5.5. 会場、競技エリアのレイアウト

- 5.5.1. いずれかのチームメンバーがイベントのホテルを出られない事態が発生した場合は、そのメンバーはイベントのホテル内の隔離された部屋でプレイすることが可能です。この部屋には WCE が提供する機材が用意され、他の機材は持ち込み禁止となります。プレイに適用されるこれらのルールには全チームメンバーが従う必要がありますが、WCE 委員の単独の裁量により、リモートプレイを円滑に進めるために、これらのルールに例外が認められる場合があります。
- 5.5.2. 各ステージの全対戦は、そのステージの開催地として指定されている都市内で行われます。リモートの状態にかかわらず、全対戦の全プレイヤーが同じ都市からプレイする必要があります。WCE では都市間をまたぐリモートプレイは行われません。

### 5.6. 制限事項

- 5.6.1. 食事

食事はチームラウンジに直接届けられます。チームメンバーがそれ以外の飲食のためにラウンジを出ることは許されていません。

**5.6.2. 訪 問 者**

時間帯を問わず、会場の立ち入り制限エリアへの部外者の訪問は一切禁じられています。

**5.6.3. マスク**

ステージに立つときおよびライアットのスタッフに別途指示された場合を除き、チームメンバーはチームラウンジから出る際には常にマスクを着用しなければなりません。

## 6. トーナメントの構造

### 6.1. スケジュール

- プレイイングループステージ（9月29日～10月4日）
- プレイインノックアウトステージ（10月5日～6日）
- グループステージ（10月7日～16日）
- 準々決勝（10月20日～23日）
- 準決勝（10月29日～30日）
- 決勝：（11月5日）

### 6.2. プレイイングループステージ

- 6.2.1. 解説：**WCE の最初のラウンドはプレイインプール内のチーム間で、BO1 のシングルラウンドロビンで行われます。WCE の前に、プレイインステージに参加する 12 チームは、6 チームずつ、2 つのグループに分けられます。各チームはグループ内の他の 5 チームと 1 回ずつ対戦します。
- 6.2.2. サイド選択：**各対戦のサイド選択は事前にランダムに決められます。全てのチームは、マップのいずれかのサイド（ブルーまたはレッド）で始まるゲームを 3 回ずつ戦い、もうひとつのサイドで始まるゲームを 2 回戦います。この割り当ては事前にランダムに決められます。
- 6.2.3. タイブレイクの実施タイミング：**タイブレイクゲームは、プレイイングループステージの最後の試合が終了した直後に行われます。
- 6.2.4. 勝利した試合の試合時間の合計：**ここで言う、勝利した試合の試合時間の合計（以下、「勝利した試合の試合時間の合計」）とは、そのチームがタイブレイクに参加する他のすべてのチームと対戦して勝利した試合にかかった試合時間の合計のことを言います。タイブレイクに参加するチーム間で勝利した試合の試合時間の合計がまったく同じだった場合は、そのチームがそのステージで勝利した全試合の試合時間の合計を代わりに利用します。勝利した試合の試合時間の合計が必要となったものの、チームが相手に対して勝利していなかった場合は、勝利しているチームの勝利した試合の試合時間の合計が短かったものとみなします。
- 6.2.5. 2 チームによるタイブレイク：**プレイイングループステージ後にグループ内で 2 つのチームがタイとなった場合、タイブレイクゲームを 1 試合プレイして最終順位を決定します。
- 6.2.5.1. サイド選択：**準決勝の試合でサイド選択権を獲得するチームは、これま

での勝敗数で決定します。

**6.2.5.2. 意義の無い対戦の例外：**3位と4位が引き分けとなった場合、および5位と6位のチームが引き分けとなった場合、タイブレークゲームは実地されません。

**6.2.6. 3チームによるタイブレーク：**プレイインステージ終了時点で3チームがタイとなった場合は、タイブレークに参加する他のすべてのチームとの直接対決の成績が考慮されます。3チームによるタイブレークでは2通りの成績の組み合わせが考えられますが、それぞれ以下のように考慮されます。

- タイブレークに参加する他のすべてのチームとの直接対決の成績を合計すると、各チームの成績がすべて1勝1敗になる場合。この場合は、勝利した試合の試合時間の合計が長い2チーム（勝利するのが遅かった2チーム）がタイブレークゲームを1試合プレイします。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。この試合の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、この試合の勝者は勝利した試合の試合時間の合計がもっとも短かったチームとタイブレークゲームを1試合プレイします。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。この2つ目のタイブレークゲームの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。2つ目のタイブレークゲームが3位と4位を順位づけるものとなった場合は、そのタイブレークゲームは実地されません。
- 1つのチームの合計成績が2勝0敗で、次のチームの合計成績が1勝1敗で、3つ目のチームの合計成績が0勝2敗になる場合。2勝0敗のチームは自動的にタイブレークに参加したチーム内で最上シードを獲得し（タイブレークに勝利）、1勝1敗のチームはその次に高いシードとなり、0勝2敗のチームはタイブレークに参加したチーム内で一番低いシードを獲得します。

**6.2.7. 4チームによるタイブレーク：**プレイインステージ終了時点で4チームがタイだった場合、これらのチームでBO1のシングルイリミネーション（敗者復活なし）のトーナメントを行い、シードは勝利した試合の試合時間の合計で決定します（勝利するのが一番早かったチームと勝利するのが一番遅かったチームがプレイします）。ルール6.2.5.2に則り、3位決定戦は実地されません。

**6.2.8. 5チームによるタイブレーク：**プレイインステージ終了時に5チームすべてが引き分けとなった場合、シードは勝利した試合の試合時間の合計によって決定します。勝利した試合の試合時間の合計が最も短かったチームはタイブレーク

に参加するチーム内で最高のシードを獲得します。残りの4チームはBO1のシングルイリミネーション（敗者復活なし）のトーナメントを行い、シードは勝利した試合の試合時間の合計で決定します（勝利するのが一番早かったチームと勝利するのが一番遅かったチームがプレイします）。ルール6.2.5.2に則り、3位決定戦は実地されません。

### 6.3. プレイインノックアウトステージ

**6.3.1. 解説：**プレイイングループで1位となったチームは自動的にグループステージに進出します。それぞれのプレイイングループで3位と4位になったチームはBO5試合を用いて順位を決定します。このゲームで勝利したチームは、もう一つのプレイイングループで2位となったチームとさらにBO5試合を実地します。これらそれぞれの2つずつの対戦に勝利した2チームはグループステージに進出となり、グループステージのいずれかのグループにランダムに割り当てられます。これらの対戦の敗者はWCEから敗退となります。

**6.3.2. サイド選択：**第1ゲームでは、シードの高いチームにサイド選択の権限が与えられます。第2ゲーム以降では、前のゲームの敗者にサイド選択の権限が与えられます。誤解を避けるために附言すると、第2ゲームでシードの高かったチームが負けた場合でも、第3ゲームでサイド選択権が与えられるはこのチームになります。2つのチームが全く同じシードだった場合（ルール6.2.4.2.、6.2.5および6.2.6に記されている通り）、第1ゲームのサイド選択の権限は合計試合時間が最も短かったチームに渡されます。

### 6.4. グループステージ

**6.4.1. 解説：**グループステージはグループステージプール内のチーム間で、BO1のダブルラウンドロビンで行われます。グループステージ開始前に、参加資格を得た16のチームが4チームずつ、4つのグループに分けられます。各チームは同一グループ内の他のチームと2回ずつ、連戦にならないように対戦します。

**6.4.2. サイド選択：**各対戦のサイド選択は事前にランダムに決められます。全チームがグループ内の他のすべてのチームと、マップの各サイド（ブルーとレッド）で戦います。

**6.4.3. タイブレイクの実施タイミング：**タイブレイクゲームは、グループステージの各グループの最後の試合が終了した直後に行われます。

**6.4.4. 2チームによるタイブレイク：**グループステージ後に2つのチームがタイとなった場合、まずは直接対決の成績を使ってタイブレイクを行います。両チーム



の直接対決の成績が同じで、その 2 チームがグループ内で 1 位と 2 位だった場合は、タイブレークゲームを 1 試合プレイして最終順位を決定します。タイブレークが 1 位と 2 位の最終順位を決めるものでない限り、タイブレークゲームは行われません（グループ内で 3 位と 4 位のチームがタイになったとしても、タイブレークゲームは行われません）。

**6.4.4.1. サイド選択：**2 チーム間のタイブレークの対戦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（早く勝った方のチーム）に与えられます。サイド選択はタイブレークが実施されることを決めた試合が終了してから 5 分後に提出する必要があります。スケジュールは WCE 委員の単独の裁量によって変更される場合があります、その場合は WCE 委員が影響を受けるチームに速やかに新たなスケジュールを伝えます。

**6.4.5. 3 チームによるタイブレーク：**3 チームがタイとなった場合は、タイブレークに参加する他のすべてのチームとの直接対決の成績が考慮されます。3 チームによるタイブレークでは 5 通りの成績の組み合わせが考えられますが、それぞれ以下のように考慮されます。

- タイブレークに参加する他のすべてのチームとの直接対決の成績を合計すると、各チームの成績がすべて 2 勝 2 敗になる場合。この場合は、勝利した試合の試合時間の合計が長い 2 チーム（勝利するのが遅かった 2 チーム）がタイブレークゲームを 1 試合プレイします。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。この試合の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、この試合の勝者は勝利した試合の試合時間の合計がもっとも短かったチームとタイブレークゲームを 1 試合プレイします。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。この 2 つ目のタイブレークゲームの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。
- 1 つのチームの合計成績が 3 勝 1 敗で、次のチームの合計成績が 2 勝 2 敗で、3 つ目のチームの合計成績が 1 勝 3 敗になる場合。この場合、2 勝 2 敗のチームと 1 勝 3 敗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、この試合の勝者は 3 勝 1 敗のチームとタイブレークゲームを 1 試合プレイします。この 2 つ目のタイブレークゲームの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。いずれの場合でも、サイド選択権は合計成績が上位のチームに与えられます（例：3 勝 1 敗>2 勝 2 敗>1 勝 3 敗）。

- 合計成績が3勝1敗のチームが2つあり、3つ目のチームの合計成績が0勝4敗になる場合。0勝4敗のチームはタイブレークに参加したチーム内で最下位となり、合計成績が3勝1敗の2チームはルール6.4.4に示される「2チームによるタイブレーク」の手順で新たにタイブレークを行います。
- 1つのチームの合計成績が4勝0敗で、他の2チームの合計成績が1勝3敗になる場合。4勝0敗のチームは自動的にタイブレークに参加したチーム内で最上位となり（タイブレークに勝利）、合計成績が1勝3敗の2チームはルール6.4.4に示される「2チームによるタイブレーク」の手順で新たにタイブレークを行います。
- 1つのチームの合計成績が4勝0敗で、次のチームの合計成績が2勝2敗で、3つ目のチームの合計成績が0勝4敗になる場合。4勝0敗のチームは自動的にタイブレークに参加したチーム内で最上位となり（タイブレークに勝利）、2勝2敗のチームはその次の順位となり（0勝4敗のチームとの直接対決のタイブレークに勝利となるため）、0勝4敗のチームはタイブレークに参加したチーム内で最下位となります。

**6.4.6. 4 チームによるタイブレーク：**各チームの勝利した試合の試合時間の合計に応じてシード順を決定して、シングルイリミネーション（敗者復活なし）のトーナメントを行います。このトーナメントの対戦はすべてBO1で行われます。試合に短い時間で勝利したチームから順に上位のシードを獲得します。第1ラウンドでは4チームが2つに分かれて1回ずつ、合計2試合が行われます。第1シードのチーム（勝利した試合の試合時間の合計が最も短いチーム）は第4シードのチーム（勝利した試合の試合時間の合計が最も長いチーム）と対戦し、第2シードのチームは第3シードのチームと対戦します。敗北したチームはトーナメントから敗退となります。第1ラウンドの勝者同士が、第3ゲームで対戦します。3試合目の勝者が第1シードとなり、敗者が第2シードとなります。

**6.4.6.1. サイド選択：**このタイブレークゲームでは、全試合で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。

## **6.5. ブラケットステージ（準々決勝、準決勝、決勝）**

**6.5.1. セットアップグループステージ終了後、各グループの上位2チームが8チームのブラケットに配置されます。**シード配置はグループステージ中の各グループの順位に応じて決まります。グループステージで1位を獲得したチームの対戦相手は他のグループで2位を獲得したチームから、抽選でランダムに選ばれます。

- 6.5.1.1.** 準々決勝での抽選は、準々決勝 1 の優勝チームと準々決勝 2 の優勝チームが準決勝で対戦するように配置され、同じく準々決勝 3 の優勝チームと準々決勝 4 の優勝チーム同士が対戦するように配置されます。
- 6.5.1.2.** 同じグループ内でスタートしたチーム同士は、決勝戦まで対戦することはありません。（例えばグループ A の第 1 シードが準々決勝 1 に配置された場合、グループ A の第 2 シードは準々決勝 1 および準々決勝 2 に配置されることはありません。）
- 6.5.2. 準々決勝：**準々決勝の 4 つの対戦は BO5 で行われます。各ブラケットの準々決勝の勝者同士が準決勝で対戦します。
- 6.5.2.1. サイド選択：**第 1 ゲームでは、シードの高いチームにサイド選択の権限が与えられます。第 2 ゲーム以降では、前のゲームの敗者にサイド選択の権限が与えられます。誤解を避けるために附言すると、第 2 ゲームでシードの高かったチームが負けた場合でも、第 3 ゲームでサイド選択権が与えられるはこのチームになります。ルール 3.5.3 に従い、スターターのロースターは現地時間でチームの対戦の 2 日前の午後 10 時 00 分までに決定する必要があります。
- 6.5.3. 準決勝：**準決勝では準々決勝の勝者同士の BO5 の対戦が 2 つ行われます。準決勝の各対戦の勝者が決勝で対戦します。
- 6.5.3.1. サイド選択：**準決勝の全ての第 1 試合において、サイド選択権を獲得するチームはコイントスで決定します。このコイントスは準々決勝の最終試合の終了直後に実施されます。コイントスに勝利したチームはコイントスに勝利した直後に WCE 委員に希望するサイドを告げる必要があります。第 2 ゲーム以降では、前のゲームの敗者にサイド選択の権限が与えられます。誤解を避けるために附言すると、第 2 ゲームでシードの高かったチームが負けた場合でも、第 3 ゲームでサイド選択権が与えられるはこのチームになります。ルール 3.5.3 に従い、スターターのロースターは現地時間でチームの対戦の 2 日前の午後 10 時 00 分までに決定する必要があります。
- 6.5.4. 最終ラウンド：**本トーナメントの最終ラウンドでは準決勝の勝者同士が BO5 で 1 回対戦します。最終ラウンドの勝者が 2021 年のワールドチャンピオンとなります。
- 6.5.4.1. サイド選択：**決勝戦の第 1 試合において、サイド選択権を獲得するチームはコイントスで決定します。このコイントスは準決勝の最終試合の終

了直後に実施されます。コイントスに勝利したチームはコイントスに勝利した直後に **WCE** 委員に希望するサイドを告げる必要があります。第 2 ゲーム以降では、前のゲームの敗者にサイド選択の権限が与えられません。誤解を避けるために附言すると、第 2 ゲームでシードの高かったチームが負けた場合でも、第 3 ゲームでサイド選択権が与えられるはこのチームになります。ルール 3.5.3 に従い、スターターのロースターは現地時間でチームの対戦の 2 日前の午後 10 時 00 分までに決定する必要があります。

## 7. 対戦の処理

### 7.1. スケジュールの変更

**WCE** 委員は、その単独の裁量により、所定の日付における対戦の順序を変更したり、または **WCE** の対戦の日時を変更したり、あるいは対戦のスケジュールを変更したりする場合があります。対戦のスケジュールが変更される場合、**WCE** は可能な限り速やかに全チームに通知を行うものとします。

### 7.2. スタジオへの到着

**WCE** のイベントに参加するチームのアクティブロースターに記載されているメンバーは、**WCE** 委員が指定する時間までにスタジオに到着していなければなりません。

チームは、**WCE** 委員に定められた全ての活動指針および条件を満たしている必要があり、これには健康と安全プロトコルも含まれます。

### 7.3. レフェリーの役割

**7.3.1. 責務**：レフェリーは **WCE** 委員が務め、試合開始前、試合中および試合終了直後に発生する、試合に関するすべての問題、質問およびあらゆる状況に対する判定を下す責任を負います。監督内容には以下も含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- 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と対戦エリアの確認および監視。
- 試合開始のアナウンス。
- プレイ中の中断および再開の指示。
- 対戦中の違反の取り締まりおよび個々の違反に応じたペナルティーの適用

- 対戦終了および結果の確認と断定。

**7.3.2. 審判態度：**試合の一部始終に渡り、レフェリーはプロ意識を以って自らを律し、公平な判断を下す必要があります。いかなる選手、チーム、マネージャー、コーチ、オーナーまたはその他の個人に対しても、感情または偏見に基づく判断を下すことは一切認められません。

**7.3.3. 最終決定：**レフェリーが誤審を行ったとしても、レフェリーの決定は絶対的なものなので、その判定が対戦中に覆されることはありません。ただし、WCE 委員は公平な決定を下すことを目的に、独自の裁量により、適切な手順が取られていたかどうかを判断するために、対戦終了後にその決定の再評価を行うことができます。適切な手順が取られていなかった場合、WCE 委員はレフェリーの決定を取り消す権利を持ちます。WCE におけるあらゆる決定において、常に WCE 委員が最終決定権を持ちます。

## 7.4. 競技用パッチ

WCE の対戦では 12.18 パッチが使われます。競技用パッチに対する変更は、WCE の裁量で行われます。

1 週間以上ライブサービスで利用できなかったチャンピオンは、自動的に制限されます。リワークされたチャンピオンの利用は、WCE 委員の裁量に委ねられます。WCE 委員はその裁量によってあらゆるチャンピオンの利用を禁止することができます。制限されるチャンピオンのリストは、イベント前に全てのチームに提供されます。

## 7.5. 試合前のセットアップ

**7.5.1. セットアップ時間：**試合前に、プレイヤーには試合に参加する準備が整っていることを確認するため所定の時間が与えられます。WCE 委員は、予定のセットアップ開始時刻およびセットアップに与えられた時間を試合スケジュールの一部としてプレイヤーとチームに通知します。WCE 委員はいつでもスケジュールを変更することができます。セットアップ時間はプレイヤーが対戦エリアに入場した時点から開始されます。この時点で、プレイヤーは立ち会っている WCE 委員またはレフェリーの許可を得たうえで、他の WCE 委員の付き添いがない限りエリア外に出ることはできません。セットアップには以下が含まれます。

- WCE が提供するすべての機器の品質の確認。
- 周辺機器の接続および調整。

- ボイスチャットシステムの機能が適切に動作することの確認。
- ルーンページの設定。
- ゲーム内設定の調整。
- 限定されたゲーム内でのウォーミングアップ。

- 7.5.2. 座席順：**プレイヤーは、会場内の審判に定められた順番に座らなければなりません。
- 7.5.3. 機器の技術的な問題：**セットアップ時間中のいかなる時点であっても、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 WCE 委員にその旨を報告しなければなりません。
- 7.5.4. テクニカルサポート：**WCE 委員はプレイヤーがセットアップ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。
- 7.5.5. 照明のレベル**プレイヤーはセットアップ時間中に、ステージに向けられる照明の明るさを変えてもらうように頼むことができます。しかし WCE 委員に定められた最低限のステージの明るさがあり、これより暗くすることはできません。
- 7.5.6. 対戦開始の適時性：**プレイヤーが定められたセットアップ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。WCE 委員の単独の裁量により、セットアップ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。WCE 委員の裁量により、遅延に対するペナルティが課される場合があります。
- 7.5.7. 試合開始前のセットアップ完了確認：**対戦開始時刻の 2 分以上前に WCE 委員は各プレイヤーのセットアップが完了していることを確認します。
- 7.5.8. プレイヤーの開戦待機：**10 人のプレイヤー全員のセットアップが完了したことが確認されると、それ以降プレイヤーは WCE 委員の許可がない限り、対戦エリアの外に出ることはできず、ウォームアップゲームを行うことはできません。
- 7.5.9. ゲームロビーの作成：**公式ゲームロビーの作成手段は WCE 委員が決定します。プレイヤーは、WCE 委員の指示に従い、テストが完了次第、次の順序でゲームロビーに入らなくてはなりません：トップ、ジャングル、ミッド、ADC、サポート。

## 7.6. ゲームのセットアップとプレイに関する制限

- 7.6.1. PICK/バンプロセスの開始**：10名のプレイヤー全員が公式ゲームロビーに入場し次第、WCE 委員は両チームに対し、後述のピック/バンフェーズ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が確認でき次第、WCE 委員はルームオーナーにゲーム開始を指示します。

PICK/バンプロセス中、ヘッドコーチにはステージへの立ち入りおよびプレイヤーとの話し合いが認められます。トレードの残り時間が 5 秒になった時点で、ステージから所定の場所に退出し、0 秒になった時点でミュートされます。

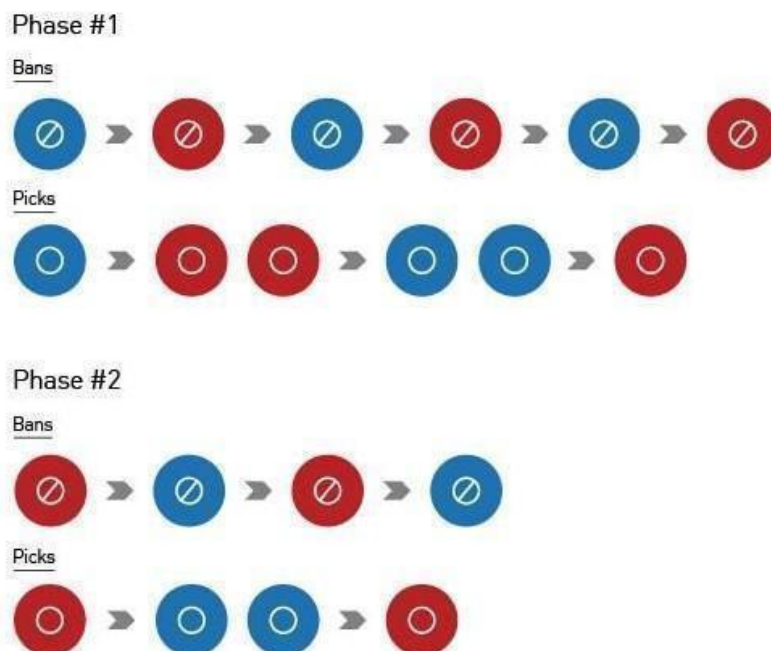
- 7.6.2. PICK/バンプロセスの記録**：ピック/バンはクライアントのトーナメントドラフト機能を通じて進められます。WCE 委員はドラフトが進むと同時にピック/バンを記録します。ドラフトがやり直しとなった場合は、WCE 委員がドラフトをやり直す原因となった間違っただピック/バンまで両チームに同じピック/バンを同じ順番で選択するように指示します。

- 7.6.3. トーナメントドラフト**：WCE 委員はトーナメントドラフトまたはマニュアルドラフト（例：ゲーム内機能を使用せず会話を通して実施されるドラフト）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を、ドラフト開始後に交代させることはできません。プレイヤーは自分のチームがドラフトしたチャンピオンならどのチャンピオンでもプレイ可能ですが、その選択を WCE 委員に確認する必要があります。

- 7.6.4. ゲームプレイ要素の制限**：既知のバグがあった場合、または WCE が裁量により定めるその他のあらゆる理由により、対戦前または対戦中のいかなる時にも、あらゆるアイテム、チャンピオン、スキン、ルーン、サモナースペルに制限が設けられる可能性があります。

7.6.5. ドラフトモード：以下に示す通り、スネークドラフト方式を採用します。

## DRAFT MODE



7.6.6. **誤選択**：ピックまたはバン対象のチャンピオンを誤って選択したチームは、相手チームが次の選択内容をロックする前に **WCE** 委員に選択するはずであった対象を報告しなければなりません。報告が行われた場合には、適切な選択ができるよう、誤りが発生した時点に遡って手順が再開されます。当該チームが誤りを **WCE** 委員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ません。

7.6.7. **チャンピオンのトレード**：チームはトレードフェーズ終了の 20 秒前までにすべ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。**WCE** 委員の裁量により、遅れて行ったトレードは却下されて、プレイヤーは却下されたトレードが行われる前に選択していたチャンピオンの使用を強制される可能性があります（例えば、BO の対戦の最後の試合などの、ペナルティを適用できない状況において）。

7.6.8. **ピックおよびバン終了後のゲーム開始**：**WCE** 委員による別段の定めがない限り、ピックおよびバンの完了直後にゲーム開始となります。この時点で **WCE** 委員は、チームメンバーによって書かれたメモを含む、あらゆる印刷物を対戦エリアから取り除きます。プレイヤーがピック/バン完了後からゲーム開始までの「自由時間」と呼ばれる時間の間にゲームを抜けることは許可されていませ



ん。

- 7.6.9. MSI 委員管理下でのゲーム開始**：ゲーム開始時にエラーが発生した場合、または WCE 委員がピック/バンのプロセスをゲーム開始とは別に行うと決めた場合、WCE 委員の管理のもとでゲームを開始し、全プレイヤーはそれまでに完了済みのピック/バンのプロセスに従ってチャンピオンを選択します。
- 7.6.10. クライアントの読み込み遅延**：Bugsplat、ネットワークの切断、あるいはその他の障害が発生し、読み込みプロセスに悪影響を及ぼしたためにゲーム開始時にプレイヤーがゲームに参加できない状況が発生した場合は、ゲームは即座に一時停止される必要があります。一時停止状態は、プレイヤー10人全員がゲームに接続されるまで維持されます。

## 8. ゲームのルール

### 8.1. 用語の定義

- 8.1.1. 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。
- 8.1.2. 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。
- 8.1.3. サーバークラッシュ：**ゲームサーバー、トーナメントレルムプラットフォーム、あるいは会場のインターネットの不安定性の問題により、全プレイヤーがゲームへの接続を失っている状態。

### 8.2. プレイの中断

WCE 委員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、WCE 委員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 WCE 委員の許可なく対戦エリアから離れることはできません。

- 8.2.1. 指示による中断：**WCE 委員はその単独の裁量により、いつでも対戦の中断を指示したり、あらゆるプレイヤーステーションで中断コマンドを実行することが可能です。
- 8.2.2. プレイヤーによる一時停止：**プレイヤーは次に挙げる状況が発生した場合のみ、即座に試合を一時停止することができますが、一時停止後速やかに WCE 委員に申し出て、その理由を伝える必要があります。容認される理由には次のものが含まれます。
- 故意ではない切断
  - ハードウェアまた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、ゲームの不具合）
  - プレイヤーへの物理的な干渉（例：ファンによる妨害、椅子の破損など）
- 8.2.3. 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許可される理由とはみなされません。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 WCE 委員に通知することが可能であり、その後、WCE 委員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、WCE 委員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。

プレイヤーがコロナウイルスの症状またはそのような症状の兆候がある場合、イベント開始前に提示された健康と安全プロトコルに則り、速やかに指示に従わなければなりません。

プレイヤーが医療担当者からの許可が得られず、プレイすること、またはプレイを継続することができなかった場合、またはチームがこれらのルールに従ったロースターを用意できなかった場合は、WCE 委員が単独の裁量で判定による試合の勝利を認めない限り、そのチームは試合を棄権することになります。

- 8.2.4. 試合の再開：**一時停止後はプレイヤーによる試合の再開は認められません。WCE 委員による許可が出された後、全プレイヤーが通知を受け、持ち場に到着した時点（チームのプレイヤー1人がゲーム内チャットで両チーム共にプレイ再開準備が整った旨を確認したことを条件とする）で、主審またはライブプロダクションからなるクライアント内観戦者が一時停止を解除します。
- 8.2.5. 無許可の一時停止：**プレイヤーが WCE 委員からの許可なく、あるいは不当な理由でゲームを一時停止、または一時停止を解除した場合、反則とみなされ、WCE 委員の裁量でペナルティが与えられます。
- 8.2.6. プレイ中断中のプレイヤーによるコミュニケーション：**競技に参加している全チームの公平性を保つため、ゲームの一時停止中にプレイヤー同士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、解消するために指示された場合に限り、プレイヤーはレフェリーとのコミュニケーションが認められます。一時停止時間が長時間に及ぶ場合、試合状況について話し合うため、レフェリーは単独の裁量により、ゲームの一時停止が解除される前に両チームに会話することを認める場合があります。

## 8.3. 再スタートおよび回復の手順

- 8.3.1. クロノブレイク：**決定論的な障害回復ツール。

- 8.3.2.** 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。
- 8.3.3.** 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。
- 8.3.4.** 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、クロノブレイクや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、WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員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。

- 8.3.5.** 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 WCE 委員の単独の裁量に任せられます。

**8.3.6. 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 WCE 委員の独自の裁量に任せられます。

**8.3.7. 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。

**8.3.8. 終了すべき状況**：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、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) WCE 委員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）。

**8.3.9. “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、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）。

**8.3.10. 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、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)、サモナー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、サモナー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とWCE委員が考えるアルティメットスキルまたはサモナー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。

**8.3.11. 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WCE委員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WCE委員が判断できるものとします。

**8.3.12. 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。
- 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。

## 8.4. 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、WCE 委員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 WCE 委員はそのバグが**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 WCE 委員はそのバグが**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。

### 8.4.1. 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、WCE 委員は適切なボール・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、WCE 委員が (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。

WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員の裁量により、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。

#### 8.4.2. 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）、WCE 委員は(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、WCE 委員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、WCE 委員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、WCE 委員の裁量により、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。

8.4.3. **終了すべき状況**：終了すべき状況である場合は、WCE 委員が試合をやり直す手順（下記参照）を行います。

#### 8.4.4. 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。
- WCE 委員が、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。

#### 8.4.5. 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。
- WCE 委員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）。

## 8.5. 試合やり直しの手順

- 8.5.1. 終了すべき状況。** WCE 委員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。
- 8.5.2. 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、WCE 委員は一切状態を保つことはありません。
- 8.5.3. 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。

## 8.6. 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、WCE 委員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。

## 8.7. MSI の裁量：

WCE 委員がその単独かつ絶対的な裁量により、WCE 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、WCE 委員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。

## 8.8. 判定による試合の勝利

WCE 委員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、WCE 委員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。WCE 委員は、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）。

- 8.8.1. **試合時間**：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。
- 8.8.2. **ゴールドの差異**：チーム間のゴールドの差異が 33%を超える場合。
- 8.8.3. **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。
- 8.8.4. **残ったインヒビターの差異**：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。
- 8.8.5. **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。
- 8.8.6. **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。
- 8.8.7. **議論の余地なく GG**：技術的問題が発生した時点で、WCE 委員の意見において、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。

## 8.9. 試合終了後の処理

- 8.9.1. **結果**：WCE 委員はゲームの結果を確認し、記録します。

- 8.9.2. 技術注記：**プレイヤーは WCE 委員と共同であらゆる技術的問題を特定、確認します。
- 8.9.3. 休憩時間：**WCE 委員が次の試合のピック/バンフェーズが開始されるまでの残り時間をプレイヤーに伝えます。ネクサスが破壊されてからプレイヤーが着席を求められるまでの、ゲーム間の標準的な時間は 12 分です。正確な時間は、コーチまたは/およびプレイヤーに対し審判から伝えられます。ピック/バンフェーズは全プレイヤーが着席後、直ちに開始されます。審判から伝えられた時間に全プレイヤーが着席しておらず、チャンピオン選択の準備が整っていない場合は、試合の遅延を理由にそのチームにペナルティーが与えられます。
- 8.9.4. 棄権の結果：**棄権によって勝敗が決した場合、対戦の結果は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 (BO1 の対戦なら 1 勝 0 敗、BO3 の対戦なら 2 勝 0 敗、BO5 の対戦なら 3 勝 0 敗)。棄権のあった対戦について、その他のデータが記録されることはありません。

## 8.10. 対戦後の処理

- 8.10.1. 結果：**WCE 委員は対戦の結果を確認し、記録します。
- 8.10.2. 次の対戦：**次の対戦の予定を含み、競技会における現在の順位がプレイヤーに通知されます。
- 8.10.3. 試合後の義務：**プレイヤーには、試合後の義務が通知されます。この義務はメディアへの露出、試合後およびバックステージでのインタビュー、試合終了直後の対戦に関する議論などを含みますが、これらに限定されるものではありません。
- 8.10.3.1. バックステージでのインタビュー：**プレイヤーはイベントの公式配信向けに、ライブで実施されるバックステージでのインタビューへの参加を求められる場合があります。これらのインタビューは、そのチームのその日の最後の試合のあとにのみ行われます。
- 8.10.3.2. 試合終了後のインタビュー：**プレイヤーはイベントの将来の公式配信向けに、事前録画で実施される試合終了後のインタビューへの参加を求められる場合があります。これらのインタビューは、そのチームのその日の最後の試合のあとにのみ行われます。
- 8.10.3.3. メディア取材のインタビュー：**チームは、その日の試合でスターターだったプレイヤー少なくとも 3 人またはコーチに、チームの勝敗に係る

く最低でも4回のインタビューを受けさせる必要があります。

**8.10.3.3.1.** これらのインタビューのうちのひとつはチームのホーム地域以外のメディアによるものとなります。

**8.10.3.3.2.** これらのインタビューのうちのひとつはイベント開催地域（北アメリカ）のメディアによるものとなります。

**8.10.3.3.3.** これらのインタビューのうちのひとつはリモートではなく、実際に会って対面で行われます。

**8.10.3.3.4.** また、各チームはプレイインおよびグループステージのプレイ中に“メディア・スクラム”スタイルのインタビューに1回参加する必要があります。チームには少なくとも1日以上前に、これらのインタビューについて通知されます。これらはその日の通常の1対1のインタビューの代わりに行われます。

**8.10.3.4. 記者会見：**ノックアウトステージの試合後、チームはコーチを含むロースター全員を各種メディア向けの記者会見に参加させる必要があります。記者会見は30分～45分間に渡って実施されます。

## 9. プレイヤーの行為

### 9.1. 競技会における振る舞い

**9.1.1. 反則：**以下の行為は反則とみなされ、WCE 委員の裁量によりペナルティが科されます。

**9.1.1.1. 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、コーチ、2 つ以上のチームおよび/または共謀者の間の同意を指します。共謀には次の行為が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

**9.1.1.1.1. 手抜きプレイ：**これは 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。

**9.1.1.1.2. 賞金その他の報酬を山分けする旨の事前協定。**

**9.1.1.1.3. 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。**

**9.1.1.1.4. 報酬や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。**

**9.1.1.2. 競技の健全性：**チームは WCE のいかなる試合においても常に全力を尽くし、スポーツマンシップ、誠実さ、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、チーム構成およびピック/バンフェイズは考慮されません。

**9.1.1.3. ハッキング：**ハッキングとは、プレイヤーもしくはチーム、またはプレイヤーやチームを代理する者によるリーグ・オブ・レジェンドのゲームクライアントに対する一切の改造を指します。

**9.1.1.4. 脆弱性の利用：**脆弱性の利用とは、優位性を得るためにゲーム内のバグを意図的に使用することを指します。脆弱性の利用には次のような行為が含まれますが、これらに限定されるものではありません：アイテムの購入の誤作動、中立ミニオンとのやり取りにおける誤作動、チャンピオンのスキルの誤作動、その他意図された通りに機能していないと WCE 委員の単独の裁量によって判断されるゲーム機能の動作を起こす行為。

- 9.1.1.5. **観戦モニター**：観戦モニターを見る、または見ようとする行為。
- 9.1.1.6. **リンギング**：別のプレイヤーのアカウントを使用してのプレイ、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誰かを勧誘、誘導、奨励、または指示する行為。
- 9.1.1.7. **チート機器**：あらゆる種類のチート機器および/もしくはチートプログラムの使用。
- 9.1.1.8. **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。
- 9.1.1.9. **WCE の裁量**：WCE 委員の単独の判断により、WCE が対戦ゲームプレイ用に定めた本ルールおよび/また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、または振る舞い。
- 9.1.2. **冒瀆および差別的な発言**：試合内または対戦エリア付近において、チームメンバーが猥褻、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または助長することは、いかなる場合も禁止されています。チームメンバーは、かかる禁止内容を投稿、送信、発信または利用可能とするために WCE やその請負業者が提供また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、ソーシャルメディア上や、ストリーミングなどの一時的な公共の場においても、この類の言葉を使用することが禁止されています。
- 9.1.3. **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、委員、また、それ以外の個人に向けて、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的ないかなる行為またはジェスチャーも行ってはなりません。
- 9.1.4. **攻撃的な言動**：WCE 委員、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。チームメンバーおよびそのゲスト（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。
- 9.1.5. **スタジオへの干渉**：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または干渉してはいけません。チームメンバーは椅子、テーブルその他スタジオ内にある機器の上に立つことも禁止されています。チームメンバーは WCE のスタジオ係員のすべての指示に従わなければなりません。
- 9.1.6. **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および/

または通知音の鳴る電子機器は、試合前にプレイエリア外に出しておく必要があります。プレイヤーは対戦エリア内で E メールやテキストメッセージ、ソーシャルメディアを使用してはいけません。対戦中、スターターによる通信はスターターのチームの 5 人のプレイヤーへの通信に制限されます。

**9.1.7. 服装：**チームメンバーは複数のロゴ、パッチ、プロモーション関連の文言の付いた服を着ることができます。WCE は以下に示すような不適切または不快な服装をいつでも禁止する権利を有します。

**9.1.7.1.** WCE 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、または供述を含むもの。

**9.1.7.2.** 市販されていない薬、タバコ製品、銃器、拳銃または弾薬の広告。

**9.1.7.3.** WCE 地域において違法な行為を構成するまたはこれに関連する資料を含むもの。これには宝くじ、または賭博を教唆、幫助、促進する企業、サービス、製品などを含みますが、これらに限定されません。

**9.1.7.4.** 名誉毀損にあたるような、あるいは猥褻な、冒瀆的な、下品な、不快な、攻撃的な資料、または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資料、また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資料を含むもの。

**9.1.7.5.** 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。

**9.1.7.6.** 所有者の同意を得ることなく使用された、または WCE やその関連会社に対して侵害、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。

**9.1.7.7.** 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またはこれを中傷するもの。

**9.1.7.8.** WCE 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。

**9.1.8. 身元確認：**プレイヤーが顔を覆うことや、WCE 委員から身元を隠すよう試みることを禁じます。WCE 委員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 WCE 委員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。この理由、およびセクション 4.8 に示された理由から、帽子的着用は禁止されています。

- 9.1.9. 観戦用マシン：**チームメンバーまたはチームのスタッフメンバーは舞台裏にあるコーチの観戦用マシンを使って試合に干渉したり、試合に参加している誰かとコミュニケーションを取ってはいけません。試合を一時停止したり、試合の参加者にメッセージを送ることを含み、舞台裏にあるコーチの観戦用マシンから試合への干渉があった場合は、故意であるかどうかにかかわらず、その違反を犯したチームは棄権となります。
- 9.1.10. 審判への干渉：**試合の一時停止中またはその他のプレイの中断中は（ゲームサーバーのクラッシュを含む）、チームメンバーは舞台裏のエリアに入ったり、主審またはいずれかの審判に近づいたりすることは禁止されており、チームのいずれのメンバーも主審、審判、WCE 委員にプレイの中断に関して影響を与えようとすることは禁止されています。

## 9.2. 職業倫理に反する行為

- 9.2.1. 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、本ルールの違反および侵害は、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。
- 9.2.2. 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または個人の尊厳に影響を与える意図で、相当な期間に渡り、または一回だけであっても甚だしい程度で、体系的、敵対的かつ反復して行われる行為を指します。
- 9.2.3. 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、不快な性的誘いかけを指します。性的嫌がらせであるかどうかの判断は、通常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/強制また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されません。
- 9.2.4. 差別および中傷：**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、出自もしくはその他の身分、性的指向などの理由により、軽蔑的、差別的、中傷的な言葉または行為によって国、私人または集団の尊厳や品位を害することを禁じます。
- 9.2.5. WCE、ライアットゲームズ、リーグ・オブ・レジェンドに関する声明：**チームメンバーは、WCE、ライアットゲームズもしくはその関連会社、リーグ・オブ・レジェンドの最善の利益に損害もしくは有害な影響を与える、またはその



ような意図を持つと WCE が単独かつ絶対の裁量で判断する声明や行為を供述、実行、発行、認可、支持することを禁じます。

- 9.2.6. プレイヤーによる言動の調査：**WCE またはライアットがチームメンバーはサモナーの法典、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、WCE 委員はその単独の裁量でペナルティを科することができます。WCE 委員が調査のためにチームメンバーと連絡をとった場合、そのチームメンバーには真実を告げる義務があります。チームメンバーが情報を秘匿または WCE 委員を誤解させ、調査を妨害した場合、かかるチームメンバーおよび/またはチームにはペナルティが科されます。
- 9.2.7. 犯罪行為：**チームメンバーは、慣習法、制定法、また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。
- 9.2.8. 不道德行為：**チームメンバーは、不道德、破廉恥、または適切な倫理的言動の慣習的な基準に反すると WCE がみなす行為を行うことが禁止されています。
- 9.2.9. 守秘義務：**チームメンバーは、WCE やライアットゲームズの関連会社が提供する機密情報を、すべてのソーシャルメディアチャンネルを含む、いかなる通信手段によっても開示してはなりません。
- 9.2.10. 贈賄：**チームメンバーは、相手チームを負かすまたは負かそうと試みるべく約束された、提供された、または提供される予定の助力に対して、プレイヤー、コーチ、マネージャー、WCE 委員、ライアットゲームズの従業員、あるいは他の WCE チームに関係するまた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。
- 9.2.11. 引き抜きおよび買収の禁止：**チームメンバーおよびチームの関係者は、WCE 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 WCE チームとの契約を違反または破棄するよう働きかけることも禁止されています。オフィシャルなコーチまたはプレイヤーがこのルールに違反するようにチームに働きかけることは禁止されています。オフィシャルなコーチまたはプレイヤーは、公の場でチームを去りたいという望みを表明し、すべての関係者に対して自分の代理人に連絡を取るよう広く勧めることは許可されています。誤解のないように附言しますが、オフィシャルなコーチまたはプレイヤーは、自分の代理人に連絡を取るようチームを直接促したり、自分の契約上の義務に違反しようとする試みは禁止されています。本規定の違反は、WCE 委員の裁量によりペナルティが科されます。

- 9.2.12. 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または対戦や試合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、提供される予定の助力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。
- 9.2.13. 不遵守**：チームメンバーが WCE 委員の指示または判断を拒否するまたは適用しないことは認められません。
- 9.2.14. 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試合や対戦の結果に影響を与えるよう申し出る、同意する、共謀する、試みることが禁止されています。
- 9.2.15. 書類提出等、その他の要請**：WCE の最中、WCE 委員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。書類が WCE が設定した基準に従って完成されていない場合は、チームにペナルティが科されることがあります。要請された事柄または書類が期限内に提出されない、完了しない、または WCE が設定した基準に満たない場合は、ペナルティが科されることがあります。

### 9.3. 賭博への関与

チームメンバーおよびWCE委員は、直接的であると間接的であるとを問わず、WCEの試合、対戦、トーナメントの結果に賭けるまた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。

### 9.4. 特定の条件

チームメンバーはいかなる時も、ライアットゲームズが提供するイベント安全プロトコル、プレイヤーハンドブック、およびその他の指定された書類に従う義務があります。

### 9.5. ペナルティの付与

WCE が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則にあたりと判断され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ます。かかる行為が原因で科されるペナルティの性質および程度は WCE の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

## 9.6. ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述のルールに違反したことが明らかとなった場合、WCE は、セクション 9.4 に規定されるその権限に制約を受けることなく、以下に挙げるペナルティを科することができます。

- 口頭での警告
- 現在または将来の試合におけるのサイド選択権の喪失
- 現在または将来の試合におけるのバンの権利の喪失
- 罰金および/または賞品の没収
- 試合の没収
- 対戦の没収
- 出場停止
- 失格

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 WCE 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訳ではないことに留意してください。プレイヤーの行為が失格に値する悪質なものと WCE 委員がみなした場合、WCE 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失格にすることができます。

## 9.7. 公表権

WCE 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および/またはチームは、本ルールによって、League of Legends Championship Series, LLC、Riot Games, Inc.および/またはその親会社、子会社、関連会社、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。

## 10. ルールの意図

### 10.1. 最終決定権

本ルール、プレイヤーの資格、WCE のスケジュールおよび演出、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 WCE が単独で行い、かかる決定は最終的なものとし、本ルールに関する WCE の決定に対して抗議することはできず、損害賠償金またはその他の法的もしくは衡平法上の救済を求める申し立ては行えないものとし、ます。

### 10.2. ルールの変更

本ルールは WCE のフェアプレイおよび完全性を確保するために、WCE によって適宜改正、変更が行われ、補足が加えられます。

### 10.3. 言語ごとの違い

これらのルールは本イベントの参加者向けに様々な言語で提供されます。これらのルールの翻訳によって矛盾が発生した場合は、本ルールセットの英語版が優先されるものとし、ます。

### 10.4. WCE の最善の利益

WCE 委員は、いかなる時でも、WCE の最善の利益を維持するために必要な権威をもって行動することができます。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。WCE 委員は、WCE の最善の利益に当てはまらない行為を行ういかなる団体に対しても、あらゆる形式の懲罰的行為を自由に行うことができます。

\* \* \*