



2024 World Championship のルール

v1.0

内容

1. 序文および目的	5
1.1 背景と目的	5
1.2 目的	5
1.3 承認と同意	5
1.4 競技ルールセットの適用	6
1.5 懲戒処分	6
2. イベント参加資格	8
2.1. チームメンバー資格	8
2.2. チームの参加資格	9
3. ロースター	11
3.1. ロースターの最低人数要件	11
3.2. ロースターの締め切り	11
3.3. 参加	12
4. 機材および周辺機器	12
4.1. ステージ機材および周辺機器	12
4.2. コンピュータープログラムおよびその使用	14
4.3. プレイヤーの服装	16
4.4. コーチの服装	18
5. 会場および競技エリア	20
5.1. 会場への立ち入り	20
5.2. 対戦エリア	21
5.3. ウォームアップエリア	22

5.4.その他のチームメンバー用エリア	23
5.5.追加の制限	23
6.トーナメントの仕組み、スケジュール、賞金	25
6.1.競技形式	25
6.2.トーナメントのシード	29
6.3.トーナメントの抽選	30
6.4.トーナメントの試合スケジュール	32
6.5.トーナメント賞金	33
7.対戦の処理	35
7.1.会場への到着	35
7.2.WCE 委員の役割	35
7.3.競技用パッチ	37
7.4.試合前のセットアップ	37
7.5.ゲームのセットアップ	40
7.6.試合終了後の処理	42
7.7.対戦後の処理	42
8.一時停止とバグ	44
8.1.プレイの中断	44
8.2.バグの定義	46
8.3.クロノブレイクの使用の可否および使用	50
9.チーム関係者の行動	55
9.1.過失も処罰の対象	55
9.2.競技会における振る舞い	56
9.3.チーム関係者の他者に対する行動	58
9.4.その他の禁止行為	59

9.5.リーグルールの遵守	61
9.6.賭博への関与	63
10.ルールの意図	64
10.1.最終決定権	64
10.2.ルールの変更	64
10.3.言語ごとの違い	64
10.4.WCE の最善の利益	64
用語集	65
付録	67
変更履歴	71

1. 序文および目的

1.1 背景と目的

デラウェア州の有限責任会社である League of Legends Championship Series LLC (以下、「WCE 組織」) は、その関連会社 (以下、総称して「ライアット」) と共に、2024 WCE で使用されるルールの一貫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。

1.2 目的

これらのルールは、LoL のプロフェッショナルなプレイと、プロフェッショナルなレベルでのプレイにおけるチーム間の競技バランスのために、WCE 委員によって制定されたシステムの健全性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。

1.3 承認と同意

競技ルールセットの承認と、その諸条件により拘束され、かつそれらを遵守することへの同意は、各チーム参加同意書における必須条件です。本競技ルールセットは、各チーム参加同意書で参照される「公式競技ルールセット」であり、これらの同意書に記載されているより広範なルールとポリシーのセットの一部 (以下、「ルール」) を構成します。

WCE 組織は、ポリシー、競技ルールセット、および他のルールの規定について説明、明確化、補足、または非公式の指針を提供するために、解釈、指針、およびその他のポリシー文書 (それぞれ以下、「指針文書」) を随時発行することができます。かかるすべての指針文書は、各チームにリリースされた時点で、競技ルールセットに組み込まれ、その一部を構成するものとみなされます。最初の指針文書は競技ルールセットの添付資料として添付され、ここに組み込まれます。

1.4 競技ルールセットの適用

各チーム組織は、(a) 中間法人またはその他の団体を通じて直接的または間接的に、チーム組織またはチームマークの有価証券、株、またはその他の持分権を所有する個人または組織(以下、「オーナー」)による競技ルールセットまたは指針文書の違反もしくは遵守の不履行が、チーム組織による競技ルールセットまたは指針文書の違反もしくは遵守の不履行とみなされることを認め、これに同意します。また、各チーム組織は、(b) チーム組織またはオーナーによって保持され、随時、チーム組織の義務を履行したり、チーム参加同意書に基づくチーム組織の権利を行使したりするプレイヤー、コーチ、管理者、アナリスト、請負人、コンサルタント、従業員、スタッフ、またはその他の人員(以下、総称して「**チーム関係者**」)による競技ルールセットまたは指針文書の違反もしくは遵守の不履行が、各事例においてチーム組織自体に過失がない場合でも、チーム組織による競技ルールセットまたは指針文書の違反もしくは遵守の不履行とみなされることを認め、これに同意します。本競技ルールセットは WCE での公式試合にのみ適用され、リーグの従業員、請負人、または代理人(以下、「**WCE 委員**」)によって管理されるその他の競技、トーナメント、または組織的な試合には適用されません。

1.5 懲戒処分

WCE 組織は、チーム組織、オーナー、またはチーム関係者による本競技ルールセットの違反または遵守の不履行に関して決定する懲戒手続きを引き受け、WCE 組織が単独の裁量で決定する罰金、出場停止、失格、およびその他の懲戒処分(またはその組み合わせ)(以下、総称して「**懲戒処分**」)を科す権利を有します。そして、かかる懲戒処分は、(i) WCE 組織がその単独の裁量で決定したとおりに公に開示することができ、(ii) WCE の競技の健全性またはゲーム、WCE、およびライアットに関連する信用を維持するうえで合理的かつ必要性のあるものです。

2. イベント参加資格

2.1. チームメンバー資格

WCE に参加するすべてのプレイヤー、コーチ、およびマネージャー (以下「チームメンバー」) は、以下の条件を満たしている必要があります。

2.1.1. **年齢** : 各チームメンバーは、2007 年 9 月 25 日以前に生まれている (つまり、イベントの初日までに 17 歳以上になっている) 必要があります。

2.1.2. **居住地域の要件および勤労資格** : WCE に参加するうえで、各チームメンバーは自らが代表する地域の勤労資格要件を満たしている必要があります。

2.1.3. **ライアット従業員ではないこと** : チームメンバーは、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。

2.1.4. **チームメンバーのハンドル名** : チームメンバーは、そのチームメンバーが 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トーナメント用ハンドル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。

2.2. チームの参加資格

2.2.1. チームの参加資格：チームは自身が普段競技を行っている地域のレギュラーシーズンおよびポストシーズンプレイを通じて、その地域が定めるルールセットに従って 2023 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出場枠は以下の通りです。

2.2.1.1. 中国 (LPL)、韓国 (LCK) : 4 枠

2.2.1.2. EMEA (LEC)、北アメリカ (LCS) : 3 枠

2.2.1.3. APAC (PCS)、ベトナム (VCS) : 2 枠

2.2.1.4. ブラジル (CBLOL)、ラテンアメリカ (LLA) : 1 枠

本ルールセットを通して、各チームは地域と番号 (例 : LCK2、VCS1 など) を使用して呼ばれます。この数字は地域での試合で達成した順位を表しています。

2.2.2. 参加資格の取り消し：チームは、以下の事態に当てはまった場合、参加資格を取り消される可能性があります。

2.2.2.1. 参加資格を所有するチームの、イベント開催地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 への渡航前にイベント開催国に入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) 。

2.2.2.2. 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。

2.2.2.3. 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。

2.2.3. チーム名、タグ、およびロゴ：各チームは、そのチームが 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、チームロゴ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、変更は許可されていません。その場合でも、使用する前に WCE 委員の承認を受ける必要があります。

3. ロースター

3.1. ロースターの最低人数要件

- 3.1.1. プレイヤー：各チームは、WCE の開催期間中、常に 6 名以上のプレイヤーロースターを維持する必要があります。これらのプレイヤーのうち最低 4 名は、自らが代表している地域の居住者とみなされている必要があります。チームはさらに、自己負担で 7 名目のプレイヤーをロースターに維持することができます。
- 3.1.2. コーチ：各チームは、WCE の開催期間中、常に 1 名のヘッドコーチを維持する必要があります。チームはさらに、最大 3 名のストラテジーコーチをロースターに維持することができます。
- 3.1.3. マネージャー：各チームは、WCE の開催期間中、常に 1 名のチームマネージャーを維持する必要があります。

3.2. ロースターの締め切り

- 3.2.1. アクティブロースターの固定：チームはアクティブロースターを太平洋標準時 2024 年 8 月 16 日 23 時 59 分（日本時間 2024 年 8 月 17 日 15 時 59 分）までに確定し、WCE 委員に提出する必要があります。この時点で提出され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。このロースターに指定できるのは、各地域の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。
- 3.2.2. スターターロースター：WCE の各試合において、チームはアクティブロースターから 5 名のプレイヤーをその試合のスターターロースターとして指名する必要があります。チームは各日程における最初の対戦のロースターを、その対戦の前日、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しなければなりません。連続する対戦のロースターは、直前の対戦終了後 5 分以内に

提出しなければなりません。

3.3. 参加

すべてのチームメンバーは、必須とされているすべての活動に参加する必要があります。活動内容には以下が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- 3.3.1. 予定されている対戦
- 3.3.2. リハーサル/技術チェック期間
- 3.3.3. プレスおよび/またはメディアイベント
- 3.3.4. プレミアム体験プログラム
- 3.3.5. WCE 委員が必要とみなすその他の活動

4. 機材および周辺機器

4.1. ステージ機材および周辺機器

- 4.1.1. **WCE が提供する機材**：WCE は次のカテゴリーに含まれる機材を提供し、プレイヤーはこれを独占的に使用します：（１）PC とモニター、（２）携帯カイロ、（３）ヘッドセットとマイク、（４）テーブルと椅子。

さらに、WCE 組織はプレイヤーの要望に応じて、次のカテゴリーに含まれる機材を提供します：（１）PC 用キーボード、（２）PC 用マウス、（３）マウスパッド。

WCE が提供するすべての機材は、WCE の単独の裁量により選出、選択、決定されます。上記を条件として、WCE が提供する機材の無許可の改造、または WCE が提供もしくは承認していないハードウェア、ソフトウェア、その他の機材の使用は、不正行為と見なされます。プレイヤーはイベントが終了した際、または WCE 委員から要請があった際、WCE が提供したすべての機材を WCE 委員に返却しなければなりません。WCE

機材には、イベントスポンサーのロゴやマークが施されている場合があります。プレイヤーは、これらのロゴやマークを覆い隠したり、不明瞭にしたり、その他の方法で難読化したりしてはなりません。

4.1.2. プレイヤーとチームが提供する機材：プレイヤーは、自身またはチームが所有する次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 사용할 ことができます：（１）PC 用キーボード、（２）PC 用マウスおよびマウスコードホルダー、（３）マウスパッド。これらの機材として、ライアットゲームズや LoL と競合する企業またはブランドの名称、肖像、ロゴ、その他の知的財産を使用または表示することはできません。また、著作権者の同意なしに機材を使用したり、著作権侵害、不正流用、その他の不正競争の申し立てを引き起こしたり、MSI またはその関連会社にそのような申し立てをさせたりする可能性のある機材を使用したりすることはできません。また、プレイヤーはヘッドセット、マイク、イヤホン、携帯電話、フラッシュドライブ、MP3 プレイヤーをはじめとする、その他の機材を対戦エリアに持ち込んではいけません。

4.1.3. 機材の交換：機材または技術的問題が疑われる場合、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。その場合、WCE 委員によって指定された技術者が、疑わしい問題の診断とトラブルシューティングを行います。該当する技術者は自己の裁量により、機材の交換を許可するよう WCE 委員に要請することができます。代替品としてプレイヤーまたはチームが提供する機材を使用したい場合、プレイヤーはその機材を会場ですぐに使用できるようにしておく必要があります。この機材が利用できない場合は、前述のように WCE が提供する機材を使用する必要があります。あらゆる機材の交換に関する決定はすべて、WCE の単独の裁量により決定されます。

4.1.4. 周辺機器に関するポリシー：プレイヤーがイベント期間中に使用する機材として、プレイヤーまたはチームが提供する機材を希望している場合、それらはすべてイベント前に WCE 委員に提出する必要があります。WCE

はイベント期間中、これらの周辺機器を継続して管理し、チームの敗退後または会場間の移動時に返却します。チームは会場から会場へ機材を運ぶ責任があり、どのステージでも試合開始前にすべての周辺機器を再提出しなければなりません。WCE 委員はチームの周辺機器の保管（また、必要な場合はその充電）に責任があります。WCE 委員の指示がない限り、これらの機材を対戦エリア外に持ち出したチームやプレイヤーにはペナルティが科されます。明確化のために附言すると、プレイヤーが練習エリアとステージで同じ機材の使用を希望している場合、その機材を 2 セット持参する必要があります。

- 4.1.5. 未承認の機材：**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。競技における未承認機材の使用は不正行為とみなされます。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 が提供する機材を使わなければなりません。また、WCE 委員は単独の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効率や効果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。

4.2. コンピュータープログラムおよびその使用

チームメンバーは、WCE が提供するコンピューター（ウォームアップエリアおよび練習エリアにあるコンピューターを含む）に独自のプログラムをインストールすることを厳しく禁止されています。チームメンバーが任意のコンピューターにプログラムをインストールしたい場合は、まず WCE 委員から承認を得る必要があります。未承認のコンピュータープログラムの使用は不正行為とみなされます。

- 4.2.1. 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。サードパーティーのボイスチャットソフトウェア（Discord など）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。

- 4.2.2. **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、そこに投稿したりすることは禁止されています。これには Facebook、X、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。
- 4.2.3. **必須ではない機材**：許可されているプレイヤーまたはチーム所有の機材、もしくは WCE 提供の機材を除き、なんらかの機材を WCE が提供するコンピューターに接続することは、いかなる理由があろうと禁止されています。例として、これには携帯電話やフラッシュドライブなどの機器が含まれます。
- 4.2.4. **マクロ**：ハードウェアのオンボードメモリに格納されているソフトウェアマクロおよびハードウェア実装マクロを含め、リーグ・オブ・レジェンドのゲームクライアントと無関係なマクロプログラムはすべて禁止されています。
- 4.2.5. **ネイティブプログラム**：プレイヤーは対戦の前後で、ネイティブプログラムであるマイクロソフトのペイントおよびメモ帳を使用することができます。プレイヤーは対戦中に、ネイティブプログラムであるマイクロソフトのペイントおよびメモ帳を使用することはできず、対戦開始前にこれらのプログラムを終了する必要があります。何らかの悪用があった場合、WCE はプレイヤーがネイティブプログラムにアクセスすることを禁止することが可能です。
- 4.2.6. **ピンクノイズ**：WCE では「ピンクノイズ」スタイルのノイズキャンセレーションシステムをヘッドセットに採用し、競技の健全性を保っています。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、その単独の裁量により、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」レベルをより低く調整することを禁止できます。また、WCE 委員はその単独の裁量により、「ピンクノイズ」システムの使用を停止することができます。

4.2.7. 追加の音声制限：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。ただし、特定の宗教的物品および/または医療機器（ヒジャブ、ターバン、キッパー、補聴器など）は例外です。ある物品が宗教上および/または医療上の例外の対象にあたるかどうかは、WCE 委員の単独の裁量により判断されます。

4.2.8. 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、また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。

4.3. プレイヤーの服装

4.3.1. 定義：チームのユニフォームには以下が含まれます。

4.3.1.1. チームのジャージ：半袖のジャージと長袖のジャージが含まれます。

4.3.1.2. レッグウェア：ズボンのみが許可されています。

4.3.1.3. チームユニフォーム：ジャージやズボンのほか、トレーナー、パーカー、ジャケットなどの上着が含まれます。

4.3.1.4. ソックスと靴：つま先が見えない靴のみが許可されています。

4.3.1.5. その他の衣料品：プレイヤーは対戦エリアで帽子やその他のヘッドウェアを着用してはいけません。

4.3.2. チームとプレイヤーの身元表示：チームはジャージの胸の部分にロゴを表示し、ジャージの背中上部にプレイヤーのサモナー名を表示する必要があります。チームロゴとサモナー名は、放送で容易に視認でき、ジャージのスポンサーロゴやその他の要素と区別できる大きさである必要があります。チームのユニフォームは、全プレイヤーの間で統一されていなければなりません。

4.3.3. スポンサーロゴの配置：ユニフォームにはスポンサーロゴを入れることができます。国際イベントにおいて、スポンサーロゴの数やロゴの配置場所に制限はありません。ユニフォームのどの部分にチームおよびスポンサーのロゴを配置するかについては、チームが選択できます。ただし、そのスポンサーがチームの命名スポンサーでない場合、そうであるかのような印象を与えないよう注意する必要があります。

4.3.4. 不適切な表示：一部の表示は不適切とみなされ、チームユニフォームに表示することはできません。これには以下が含まれます。

4.3.4.1. 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。

4.3.4.2. 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、攻撃的な表示、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表示、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表示。

4.3.4.3. 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あらゆる表示。

- 4.3.5. 著作権の対象物：**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チームユニフォームに含めることはできません。
- 4.3.6. 服装の承認：**すべてのチームユニフォームは、WCE の開始前に書面で承認される必要があります。
- 4.3.7. 服装のポリシー：**プレイヤーは、試合、試合前後のインタビュー、特集インタビュー、ステージ紹介、セレモニーをはじめ、WCE におけるあらゆる公式の場面で、チームの公式ユニフォームを着用する必要があります。
- 4.3.8. 統一されたユニフォーム：**試合中、プレイヤーはチームで統一されたチームジャージとレッグウェアを着用する必要があります。プレイヤーは個別にチームジャケットを着用してもかまいません。ジャケットを着用するプレイヤーは、互いに同じジャケットを着用しなければなりません（つまり、試合中にチーム全体で着用できるジャケットは 1 種類のみ）。
- 4.3.9. 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、および上記セクション 4.2.7 に示された理由から、帽子的着用は禁止されています。
- 4.3.10. 地域制限：**チームが代表している地域での、プレイヤーのユニフォームに対する追加の制限は、WCE によって施行されます。

4.4. コーチの服装

- 4.4.1. 服装のポリシー：**イベントにおいて、コーチは適切な服装を着用している必要があります。適切な服装とはビジネスカジュアルを指し、アスレチック

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は適切な服装とはみなされません。本ルールセットに記載されているすべての制限に準拠している場合、コーチはピンを着用してもかまいません。

4.4.2. 地域制限：チームが代表している地域での、コーチの服装に対する追加の制限は、WCE によって施行されます。

5. 会場および競技エリア

5.1. 会場への立ち入り

5.1.1. **会場への立ち入り全般**：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、チーム関係者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。チーム関係者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。

5.1.2. **会場への立ち入り前の健康状態の検査**：各チーム関係者は、いかなる理由でも会場に入る前に、WCE 委員による身元の確認が必要になります。さらに、WCE 委員は（チーム関係者およびその他の人物の会場入りを許可する前に）、それらの人物の健康状態を確認するために、体温を測るなどの手順を取って、その人物の健康状態を検査する権利を有します。対戦前または対戦中のいずれかの時点で、WCE 委員が特定の個人の健康状態に問題があり、会場に入るべきではないと判断した場合は、その個人は入場を拒否され、直ちに会場を去る必要があります。WCE 委員が、特定のプレイヤーの健康状態に問題があり、対戦に参加すべきではないと判断した場合、WCE 委員は該当するチームに控えプレイヤーを出場させるように要求できます。適用される法律によって、追加の、または別の健康状態の検査、衛生手順、公共の安全を確保するための手順が要求される場合は、WCE 委員はそれらの手順を実施する完全な権限を持ち、これらの手順を実施するにあたって、すべてのプレイヤーが WCE 委員に協力する必要があります。

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、対戦エリアへのチーム関係者の立ち入りは、以下のセクション 5.2.2 に従って、対戦に参加しているチームのプレイヤーとコーチのみに限られます。

- 5.2.1. **チーム関係者**：イベントに登録され、身分証を与えられたチームマネージャー、翻訳者、その他のチームサポートスタッフを含む、身分証を持つチーム関係者は、対戦準備プロセス中に対戦エリアに立ち入ることができますが、ピック/バンプロセスの開始前に出る必要があり、対戦終了後まで再び立ち入ることはできません。対戦準備プロセス中に対戦エリアへの立ち入りを許可されるプレイヤー、コーチ、その他のチーム関係者を含むチーム関係者の総数は、10 名を超えてはなりません。
- 5.2.2. **コーチの対戦エリアへの立ち入り**：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、試合が終了するまで再び立ち入ることはできません。さらに、ストラテジーコーチ 1 名が、試合準備プロセスとピック/バンフェーズ中に任意で立ち会うことができますが、ストラテジーコーチもピック/バンフェーズの終了時に対戦エリアを出る必要があります。
- 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、対戦中に対戦エリアおよびチームのハドルルームで携帯電話、タブレット、およびスマートウォッチをはじめとする電子機器を使用することは認められていません。WCE 委員は、対戦エリアとチームのハドルルーム内にいるチーム関係者全員から該当する機器を回収し、対戦終了後に返却します。

5.2.4. メモおよびメモ帳：対戦中、プレイヤーは文書や印刷物を対戦エリアに持ち込んではいけません。対戦中、ヘッドコーチとストラテジーコーチは文書や印刷物を対戦エリアに持ち込んでもかまいません。文書または印刷物はコーチが使用するために設けられた、エリア内の指定場所に保管しなければなりません。コーチは対戦中、ピック/バンフェーズ、試合と試合との間、その他コーチとプレイヤー間のコミュニケーションが認められている時間帯以外に、文書または印刷物を使用してプレイヤーに情報を伝達することは禁止されています。

5.2.5. 飲食物の制限：

許可されている飲食物：

5.2.5.1. 飲み物は WCE が承認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。

禁止されている飲食物：

5.2.5.2. 対戦エリア内への食べ物の持ち込みは禁止です。

5.2.5.3. 対戦エリア内へのタバコおよびその他のニコチン製品の持ち込みは禁止です。

対戦終了後、チームは対戦エリア内にゴミを放置してはいけません。

5.3. ウォームアップエリア

5.3.1. 目的：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。

5.3.2. ウォームアップエリアへの立ち入り：チームのウォームアップエリアに入ることができるのは、身分証を持つチーム関係者のみです。追加の立ち入りは、WCE 委員の単独の裁量により判断されます。

5.3.3. ウォームアップエリアでの撮影：WCE では時折、ウォームアップエリアにいるチームの映像を放送で流すことがあります。そのため、チーム関係者はウォームアップエリアにいる間、常に身分証を隠す必要があります。

5.4. その他のチームメンバー用エリア

5.4.1. 目的：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。

5.4.2. その他のチームメンバー用エリアへの立ち入り：これらのエリアに入ることができるのは、身分証を持つチーム関係者のみです。追加の立ち入りは、WCE 委員の単独の裁量で判断されます。

5.5. 追加の制限

5.5.1. 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。

5.5.2. スタジオへの干渉：チーム関係者は照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器に触れたり、干渉したりしてはいけません。チーム関係者は椅子、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。チーム関係者は 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。

5.5.3. 会場スポンサーシップへの干渉：WCE の会場には、いたるところに様々なスポンサーシップ表記があります。これらの表記を覆ったり、移動させたり、難読化したり、その他の方法で干渉したりしてはいけません。

6. トーナメントの仕組み、スケジュール、賞金

6.1. 競技形式

6.1.1. プレイインステージ

6.1.1.1. 解説：8 チームが、抽選で2つのグループに分かれ、BO3 のダブルイリミネーションブラケット（ブラケット A とブラケット B）で対戦します。その後、各ブラケットの首位チームはスイスステージに進出します。2 位チームは別ブラケットの3 位チームと進出をかけて、BO3 のアドバンスメントマッチで対戦します。これらの各対戦の勝者がスイスステージに進出します。プレイインステージは、付録の図 1a と図 1b に視覚的に掲載されています。

6.1.1.1.1. 各ブラケットは、ラウンド 1 の 2 対戦、ラウンド 2 の 2 対戦の計 4 つの BO3 対戦で構成されます。その後、1 組のクロスブラケットでの BO 3 のアドバンスメントマッチが続きます。

6.1.1.1.2. ラウンド 1 の各対戦の勝者がラウンド 2 の対戦 1 に、敗者がラウンド 2 の対戦 2 に進出します。

6.1.1.1.3. ラウンド 2 対戦 1 の勝者がスイスステージに進出します。ラウンド 2 対戦 2 の敗者は 19 位/20 位で WCE から敗退となります。

6.1.1.1.4. ブラケット A のラウンド 2 対戦 1 の敗者は、ブラケット B のラウンド 2 対戦 2 の勝者とアドバンスメントマッチ A で対戦します。同様に、ブラケット B のラウンド 2 対戦 1 の敗者は、ブラケット A のラウンド 2 対戦 2 の勝者と、アドバンスメントマッチ B で対戦します。これらの対戦の敗者

は、17 位/18 位で WCE から敗退となり、勝者はスイスステージに進出します。

6.1.1.2. サイド選択：ラウンド 1 の第 1 試合において、上位シードのチームに、マップのどちら側を選択するかという権利（以下、「**サイド選択権**」）が与えられます。この選択（以下、「**サイド選択**」）は、現地時間で対戦の 2 日前の午後 10 時に締め切りとなります。明確化のために附言すると、対戦が 9 月 25 日に行われるとすると、サイド選択は現地時間で 9 月 23 日の午後 10 時に締め切りとなります。ラウンド 2 およびアドバンスメントマッチの第 1 試合のサイド選択権は、その前の対戦完了後にコイントス（またはその他の同等の方法）で決定します。サイド選択はコイントス時に締め切りとなります。1 対戦内の第 2 試合以降では、前の試合の敗者にサイド選択権が与えられます。このサイド選択は、前の試合終了後の 5 分後が締め切りとなります。

6.1.2. スイスステージ

6.1.2.1. 解説：16 チームが 5 ラウンドの BO1 と BO3 で対戦します。ラウンド 1 は、抽選で 8 つの BO1 対戦が行われます。この対戦後、チームはさらに 8 つの BO1 対戦を、同じ戦績を持つ別のチームと行います。このプロセスは、すべてのチームが 3 つの対戦勝利または 3 つの対戦敗北に到達するまで続きます。最初の対戦は BO1 で、進出またはイリミネーションを決定する対戦はいずれも BO3 です。チームは、3 つの対戦勝利を収めるとノックアウトステージに進出し、3 つの対戦敗北を収めると WCE から敗退となります。スイスステージは、付録の図 2 に視覚的に掲載されています。

- 6.1.2.1.1. ラウンド 1 は 8 つの BO1 で構成されます。
- 6.1.2.1.2. ラウンド 2 は 8 つの BO1 で構成されます。
- 6.1.2.1.3. ラウンド 3 は 4 つの BO3 と 4 つの BO1 で構成されます。
無敗のチーム (2 勝 0 敗の戦績を持つチーム) 同士の対戦
と未勝利のチーム (0 勝 2 敗の戦績を持つチーム) 同士の
対戦が BO3 で、残りの対戦 (1 勝 1 敗の戦績を持つチーム
同士の試合) が BO1 となります。ラウンド 3 で敗退したチ
ームは、15 位/16 位で WCE から敗退となります。
- 6.1.2.1.4. ラウンド 4 は 6 つの BO3 で構成されます。ラウンド 4 で敗
退したチームは、12 位/13 位/14 位で WCE から敗退となり
ます。
- 6.1.2.1.5. ラウンド 5 は 3 つの BO3 で構成されます。ラウンド 5 で敗
退したチームは、9 位/10 位/11 位で WCE から敗退となり
ます。

6.1.2.2. サイド選択 :

- 6.1.2.2.1. ラウンド 1 : ラウンド 1 の試合のサイド選択権は、ドロー
プールで上位のチームに与えられます。ラウンド 1 の全対
戦のサイド選択は、現地時間で 10 月 1 日午後 10 時 (対戦
の 2 日前) に締め切りとなります。
- 6.1.2.2.2. ラウンド 2 からラウンド 5 : ラウンド 2 からラウンド 5 の
各対戦の第 1 試合のサイド選択権は、ドロープールで上位
のチームに与えられます。これらの対戦のサイド選択は、
その対戦の前日の現地時間午後 10 時 00 分までか、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が
締め切りとなります。どちらのチームも同じドロープール
である場合は、サイド選択権は、抽選直後にコイントス

(またはその他の同等の方法) で決定されます。サイド選択権がコイントスで決定された場合、チームのサイド選択はコイントス時に締め切りとなります。1 対戦内の第 2 試合以降では、前の試合の敗者にサイド選択権が与えられます。このサイド選択は、前の試合終了後の 5 分後が締め切りとなります。

6.1.3. ノックアウトステージ

6.1.3.1. 解説：勝ち残った 8 チームが、抽選をして 8 チームで行われる BO5 のシングルイリミネーションブラケットで準々決勝、準決勝、決勝の 3 ラウンドを行います。ノックアウトステージは、付録の図 3 に視覚的に掲載されています。

6.1.3.1.1. 準々決勝の対戦に勝利したチームが準決勝に進出します。対戦の敗者は 5 位/6 位/7 位/8 位で WCE から敗退となります。

6.1.3.1.2. 準決勝の対戦に勝利したチームが決勝に進出します。対戦の敗者は 3 位/4 位で WCE から敗退となります。

6.1.3.1.3. 決勝の対戦に勝利したチームが 2024 WCE チャンピオンとなります。決勝の対戦の敗者は 2 位で WCE から敗退となります。

6.1.3.2. サイド選択：

6.1.3.2.1. 準々決勝：準々決勝の第 1 試合のサイド選択権は、スイスステージの戦績がより良いチームに与えられます。どちらのチームも同じ戦績の場合は、サイド選択権は、準々決勝の抽選で引かれたチーム順で決定します (詳細はセクション 6.3 を参照)。この試合のサイド選択は、コイントス時に締め切りとなります。準々決勝の残りの試合のサイド選

扱は、現地時間で各対戦の 2 日前の午後 10 時に締め切りとなります。

6.1.3.2.2. 準決勝および決勝：準々決勝と決勝のサイド選択権は、WCE 委員が決定する日時と場所に行われるコイントスで決定します。サイド選択はコイントス時に締め切りとなります。

6.1.3.2.3. すべてのラウンドにおいて、1 対戦内の第 2 試合以降では、前の試合の敗者にサイド選択権が与えられます。このサイド選択は、前の試合終了後の 5 分後が締め切りとなります。

6.2. トーナメントのシード

チームはプレイインステージまたはスイスステージの 2 つのステージのいずれかに配置され、トーナメントを開始します。

6.2.1. プレイインステージから開始するチーム：

6.2.1.1. PCS の 1 位と 2 位の予選通過チーム

6.2.1.2. VCS の 1 位と 2 位の予選通過チーム

6.2.1.3. CBLOL の 1 位の予選通過チーム

6.2.1.4. LLA の 1 位の予選通過チーム

6.2.1.5. LEC の 3 位の予選通過チーム

6.2.1.6. LCS の 3 位の予選通過チーム

6.2.2. スイスステージから開始するチーム：

6.2.2.1. LPL の 1 位、2 位、3 位、4 位の予選通過チーム

6.2.2.2. LCK の 1 位、2 位、3 位、4 位の予選通過チーム

6.2.2.3. LEC の 1 位、2 位の予選通過チーム

6.2.2.4. LCS の 1 位、2 位の予選通過チーム

6.3. トーナメントの抽選

6.3.1. プレイインステージの抽選

6.3.1.1. ドロープール：プレイインステージでは、チームは地域の前回の国際パフォーマンスに基づき、2 つのドロープールに分けられます。

6.3.1.1.1. プール 1：LEC3、LCS3、PCS1、VCS1

6.3.1.1.2. プール 2：CBLOL1、LLA1、PCS2、VCS2

6.3.1.2. 抽選の手順：チームは抽選による無作為な選択により、対戦相手プール（プール 1 の各チームはプール 2 のチームと対戦）の中から対戦相手が決まります。対戦は抽選順に 2 つのブラケットに配置されますが、以下の制限があります。抽選の順番は対戦が行われる順番を決定するものではありません。

6.3.1.3. 抽選の制限：1 ブラケット内に同じ地域からの 2 チームが入ることはありません。抽選の結果このような状況になった場合、もしくは将来的な抽選でこのような状況が起きる場合、該当チームは次の枠に移されます。

6.3.2. スイスステージの抽選 - ラウンド 1

6.3.2.1. ドロープール：スイスステージでは、チームは地域の前回の国際パフォーマンスに基づき、4 つのドロープールに分けられます。このプールは、プール 1 とプール 4、プール 2 とプール 3 の 2 対に分かれます。

6.3.2.1.1. プール 1：LCK1、LPL1、LCS1、LEC1

6.3.2.1.2. プール 2 : LCK2、LPL2、LCS2、LEC2

6.3.2.1.3. プール 3 : LCK3、LCK4、LPL3、LPL4

6.3.2.1.4. プール 4 : プレイインからの進出チーム 1、プレイインからの進出チーム 2、プレイインからの進出チーム 3、プレイインからの進出チーム 4

6.3.2.2. **抽選の手順** : チームは抽選による無作為な選択により、もう 1 対のプール (プール 1 対プール 4、プール 2 対プール 3) の中から対戦相手が決まります。抽選の順番は対戦が行われる順番を決定するものではありません。

6.3.2.3. **抽選の制限** : スイスステージのラウンド 1 では、同じ地域のチーム同士が対戦することはありません。抽選の結果このような状況になった場合、もしくは将来的な抽選でこのような状況が起きる場合、該当チームは次の枠に移されます。

6.3.3. スイスステージの抽選 - ラウンド 2 からラウンド 5

6.3.3.1. **抽選の手順** : いずれのチームも、同じ戦績を持つチームとの対戦が無作為に決定します。抽選の順番は対戦が行われる順番を決定するものではありません。

6.3.3.2. **抽選の制限** : スイスステージでは、試合が重複することはありません (つまり、第 1 ラウンドで 2 つのチームが対戦した場合、記録に関係なく、第 3 ラウンド、第 4 ラウンド、または第 5 ラウンドで再度対戦することはできません) 。抽選によってこのシナリオが発生する場合、または将来の引き分けでこのシナリオが強制される場合、該当チームは次の枠に移動します。このルールにより資格のある抽選がない場合、WCE の役員によってこのルールが免除される場合があります。

6.3.4. ノックアウトステージの抽選

6.3.4.1. 抽選の手順：スイスステージを3勝0敗の戦績で終えたチームは、スイスステージを3勝2敗の戦績で終えたチームと無作為に対戦が組まれます。この抽選の後、残りの4チームが無作為に2つの対戦に分けられます。

6.3.4.2. ブラケットの構造：3勝2敗のチーム対3勝0敗のチームの2つの対戦は、ノックアウトブラケットでそれぞれ反対側に配置されます。残りの対戦の配置は、抽選順に決定されます。

6.3.4.3. 抽選の制限：ノックアウトステージの抽選には、追加の制限はありません。

6.3.5. トーナメントの抽選スケジュール

6.3.5.1. プレイインステージの抽選：2024年9月1日のLEC決勝戦後

6.3.5.2. スイスステージラウンド1の抽選：9月29日の対戦完了直後

6.3.5.3. スイスステージラウンド2の抽選：10月3日の対戦完了直後

6.3.5.4. スイスステージラウンド3の抽選：10月4日の対戦完了直後

6.3.5.5. スイスステージラウンド4の抽選：10月7日の対戦完了直後

6.3.5.6. スイスステージラウンド5の抽選：10月12日の対戦完了直後

6.3.5.7. 準々決勝の抽選：10月13日の対戦完了直後

6.4. トーナメントの試合スケジュール

6.4.1. トーナメントステージの日程：

6.4.1.1. プレイインステージ：9月25日～9月29日

6.4.1.2. スイスステージ：10月3日～10月7日、10月10日～10月13日

6.4.1.3. ブラケットステージ - 準々決勝：10 月 17 日～10 月 20 日

6.4.1.4. ブラケットステージ - 準決勝：10 月 26 日～10 月 27 日

6.4.1.5. ブラケットステージ - 決勝：11 月 2 日

6.4.2. スケジュールの変更：対戦の順序、日程、スケジュールは WCE 委員の単独の裁量に委ねられます。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。

6.5. トーナメント賞金

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) 賞金は以下の配分で授与されます。

順位	割合
1 位	20.00%
2 位	16.00%
3 位/4 位	各 8.00%
5 位～8 位	各 4.50%
9 位～11 位	各 3.50%
12 位～14 位	各 3.00%
15 位/16 位	各 2.50%
17 位/18 位	各 1.75%
19 位/20 位	各 1.00%

7. 対戦の処理

7.1. 会場への到着

WCE 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会場に到着していなければなりません。WCE 委員の裁量により、遅延に対するペナルティが科される場合があります。

7.2. WCE 委員の役割

7.2.1. 競技運営リード：「競技運営リード」は、競技の健全性に影響を与えるすべてのイベント関連の問題に関する判断を担当する WCE 委員です。この役割は、以下を含みますがこれに限りません。

7.2.1.1. すべての対戦運営規定の最終決定

7.2.2. 対戦運営リード：「対戦運営リード」は、競技の健全性に影響を与えるすべての対戦関連の問題に関する判断を担当する WCE 委員です。この役割は、以下を含みますがこれに限りません。

7.2.2.1. バグや脆弱性の利用の発生および潜在的な影響の評価

7.2.2.2. すべての対戦運営規定の初期決定

7.2.3. 主審：「主審」は、対戦前後のセットアップやゲーム内口癖を担当する WCE 委員です。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。

7.2.3.1. 対戦開始前のチーム編成の確認。

7.2.3.2. 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。

7.2.3.3. 対戦開始のアナウンス。

7.2.3.4. 記録試合の決定と記録。

7.2.3.5. プレイ中の中断および再開の指示。

7.2.3.6. 対戦中のルール違反に対するペナルティや懲戒処分のチームへの通知。

7.2.3.7. 対戦の一時停止や中断を含み、本競技ルールセットに従った対戦に関連するあらゆる決定。

7.2.3.8. 対戦終了および結果の確認と断定。

7.2.4. **ステージ審判**：「ステージ審判」は、対戦運営リードと主審の指示の下で動きます。責任には以下を含みますがこれに限りません。

7.2.4.1. 対戦エリアへの入場の許可および必要に応じて拒否。

7.2.4.2. 主審と他の WCE 委員の指示および本競技ルールセットに従ってセキュリティプロトコルの実施。

7.2.4.3. プレイヤーチェックリストの処理、プレイヤーへのあらゆる行動の指示および拒否を含む、本競技ルールセットの執行。

7.2.4.4. ゲームの内外で問題が発生した際のプレイヤーとの対話。

7.2.4.5. 要請に応じてバグの悪用の説明。

7.2.5. **コンプライアンスリード**：「コンプライアンスリード」は、本質的に非倫理的である、および/または Riot Esports 規則に違反するチーム関係者の行動の調査を担当する WCE 委員です。この役割は、以下を含みますがこれに限りません。

7.2.5.1. チーム関係者の行動規範（セクション 9）を含む、Riot Esports 規則への違反の調査。

7.2.5.2. チームに対して行われた懲戒処分の最終決定。

7.2.5.3. 要請に応じてチームに対して行われた懲戒処分の説明。

7.2.6. 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、公平な判断を下す必要があります。いかなるプレイヤー、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。

7.2.7. 最終決定：

本競技ルールセット、プレイヤーの資格、本イベント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競技運営リードが単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。本競技ルールセットに関する競技運営リード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。

7.3. 競技用パッチ

WCE の対戦では 14.18 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。WCE 委員は、対戦中を含むいつでも、その裁量によってあらゆるチャンピオン、アイテム、ルーン、スキン、脆弱性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、アイテム、ルーン、脆弱性の利用のリストは、イベント前にすべてのチームに提供されます。

7.4. 試合前のセットアップ

7.4.1. プレイヤーのアカウント：プレイヤーには、WCE のすべての公式対戦で使用するためのアカウント（以下、「トーナメントレルムアカウント」）が提供されます。トーナメントレルムアカウント名には、公式チームタグの後にプレイヤーの公式トーナメント用ハンドル名が付きます。

7.4.2. 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。

7.4.3. 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 委員または審判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。

7.4.3.1. トーナメントレムアカウント名の正確性の確認

7.4.3.2. すべての機材の品質の確認。

7.4.3.3. 周辺機器の接続および調整。

7.4.3.4. 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。

7.4.3.5. ルーンページの設定。

7.4.3.6. ゲーム内設定の調整。

7.4.3.7. 限定されたゲーム内でのウォーミングアップ。

7.4.4. 機材の技術的な問題：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材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。

7.4.5. 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。

- 7.4.6. 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科される場合があります。
- 7.4.7. プレイヤーの開戦待機：**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。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。
- 7.4.8. 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。
- 7.4.9. 対戦前の義務：**チームメンバーには、対戦前の義務が通知されます。この義務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を含みますが、これらに限定されるものではありません。チームメンバーはこれらの対戦前の義務を遂行する必要があります。
- 7.4.10. 対戦前のスケジュール：**すべてのチームは、WCE 委員がチームに提供する対戦前のスケジュールを遵守する義務があります。対戦前のスケジュールには、チームの宿泊施設やイベント会場からの指定された到着や出発時間が含まれることがあります。対戦前スケジュールには、対戦前の義務、ヘアメイクとメイクアップ、セットアップ時間、その他の対戦前の要件のために予定する時間が含まれることがあります。対戦前のスケジュールに定められた義務の遅延および/または不履行に対して、WCE 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。

7.5. ゲームのセットアップ

- 7.5.1. ピック/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、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。ピック/バンプロセス中、ヘッドコーチとストラテジー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。トレードフェーズの残り時間が5秒になった時点で、コーチは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。
- 7.5.2. ピック/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、両チームが、ドラフトをやり直す原因となった間違ったピック/バンまで同じピック/バンを同じ順番で選択する必要があります。
- 7.5.3. 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。各チームのプレイヤーを、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してかまいません。
- 7.5.4. ドラフトモード：**WCEの全試合で、ピック/バンフェーズにスネークドラフト方式を採用します。詳細については、付録の図4を参照してください。
- 7.5.5. 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。

- 7.5.6. **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）。
- 7.5.7. **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。
- 7.5.8. **WCE 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。
- 7.5.9. **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。

7.6. 試合終了後の処理

- 7.6.1. **結果**：WCE 委員は公式のゲーム結果を確認し、記録します。
- 7.6.2. **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。
- 7.6.3. **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 13 分です。正確な時間は、コーチおよび/または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が与えられることがあります。
- 7.6.4. **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。

7.7. 対戦後の処理

- 7.7.1. **結果**：WCE 委員は対戦の結果を確認し、記録します。
- 7.7.2. **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。
 - 7.7.2.1. **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。

7.7.2.2. 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。

7.7.2.3. 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、チームの勝敗に関係なく最低でも 8 回のインタビューを受けさせる必要があります。

7.7.2.3.1. このうち 4 つのインタビューは、北アメリカ、EMEA、中国、韓国の各地域のメディアのものである必要があります。

7.7.2.3.2. 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。

7.7.2.3.3. また、各チームはプレイインおよびスイスステージのプレイ中に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。

7.7.2.4. 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。

8. 一時停止とバグ

8.1. プレイの中断

- 8.1.1. 指示による中断：WCE 委員はその単独の裁量により、いつでも対戦の一時停止を指示したり、あらゆるプレイヤーステーションで一時停止コマンドを実行することが可能です。
- 8.1.2. プレイヤーに許可された一時停止：プレイヤーは次に挙げる状況が発生した場合にのみ、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。
 - 8.1.2.1. 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など）
 - 8.1.2.2. 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）
 - 8.1.2.3. 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）
- 8.1.3. 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。これには、プレイヤーの開戦待機ルール（セクション 7.4.7）に従って設定された誤ったセットアップによる一時停止が含まれます。
- 8.1.4. 故意の切断：故意の切断は認められていません。プレイヤーの行動（ゲームをやめるなど）によってゲームとの接続が失われると、意図的に切断されることがあります。プレイヤーの実際の意図にかかわらず、ゲームから

の切断につな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せん。故意の切断の場合、WCE 委員は中断を強制する必要はありません。

- 8.1.5. 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。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。

- 8.1.6. 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、プレイヤーは審判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およぶ場合、試合状況について話し合うため、審判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。

8.2. バグの定義

- 8.2.1. クロノブレイク：決定論的な障害回復ツール。
- 8.2.2. 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。
- 8.2.3. 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。
- 8.2.4. 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。
- 8.2.5. このカテゴリーには“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。

8.2.6. 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。

8.2.7. 致命的なバグ：試合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、試合のデータ、ゲームプレイのメカニクスを大きく変化させたりするバグ（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 委員の単独の裁量に任せられます。

8.2.8. 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。

8.2.9. 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)。

8.2.10. “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)。

8.2.11. 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)、サモナーズ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、サモナーズ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みなされません。

8.2.12. 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。

8.2.12.1. /pause コマンドでゲームを一時停止する。

8.2.12.2. 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。

8.2.12.3. 審判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、プレイヤーが審判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。

8.2.13. 記録試合：プレイヤー 10 名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なされた時点まで進行した試合。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。

- 8.2.13.1. 敵対しているプレイヤーをお互いに認識した。
- 8.2.13.2. 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。
- 8.2.13.3. 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）。
- 8.2.13.4. ゲームタイマーが 2 分（00:02:00）に達した。

8.3. クロノブレイクの使用の可否および使用

- 8.3.1. **バグの判断：**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上記の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。

8.3.2. マイナーなバグ：

- 8.3.2.1. そのバグがマイナーなバグである場合、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。
- 8.3.2.2. 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。

8.3.2.3. 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。

8.3.2.4. 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。

8.3.3. 致命的なバグ：

8.3.3.1. 致命的なバグである場合、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。

8.3.3.2. 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。

8.3.3.3. 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。WCE 委員がクロノブレイクのコストが試合やり直しのコストよりも高くなると判断した場合は、不利な立場にあるチームに試合やり直しを提供することがあります。

8.3.4. 終了すべき状況：終了すべき状況である場合は、WCE 委員が以下の試合をやり直す手順に従います。

8.3.5. 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。

8.3.5.1. ゲームロビーと対戦の間に、バグが原因でルーン、サモナースペル、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、試合のやり直しが可能となります。

8.3.5.2. 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）。

8.3.5.3. GOR 後でも試合やり直しが許可されうるその他すべての状況。

8.3.6. GOR 後の試合やり直し：

8.3.6.1. 以下は GOR 成立後に試合やり直しができる場合の例です。

8.3.6.1.1. 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。

8.3.6.1.2. 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）。

8.3.7. 試合やり直しの手順：

8.3.7.1. 判定による試合の勝利：WCE 委員が試合やり直しの宣言を決めた終了すべき状況においては、WCE 委員は最初に、チームに試合の勝利が与えられるべきかどうかを判断する必要があります。

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（つまり、逆転して勝利できない）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、WCE 委員は次に掲げるいずれかまたはすべての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わけではない）。

8.3.7.1.1. ゴールドの差異：その試合で獲得した合計ゴールドのうち、一方のチームがそのゴールドの 57.5%以上を獲得。例えば、試合で獲得したゴールドが 10,000 ゴールドで、リードしているチームが、チームとして 5,750 ゴールド以上を獲得。

8.3.7.1.2. 残ったタワーの差異：残っているタワー数のチーム間の差異が 8 以上。

8.3.7.1.3. 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 3。

8.3.7.1.4. 残ったネクサスタワーの差異：残っているネクサスタワー数のチーム間の差異が 2。

8.3.7.1.5. 復活するプレイヤーの差異：生存しているプレイヤーキャラクター数のチーム間の差異が 4 以上で、倒されているプレイヤーすべての残りデスタイマーが 40 秒以上。

8.3.7.1.6. 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（45 分時点で一方のチームがエースを取られており、相手チームのミッドとジャングラーがミニオンウェーブとともに相手ベースに突っ込んでいる）。

8.3.8. 試合やり直しの提供：WCE 委員が試合の勝利を付与しなかった場合は、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やり直しに同意した場合は、本セクションに従って試合は直ちにやり直されます。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。

サーバーがクラッシュし、試合を続行できないまたはクロノブレイクで試合を復元できない場合などの特定の終了すべき状況においては、WCE 委員はチームに試合やり直しの機会を提供することなく、直接やり直しを行うことができます。

8.3.9. 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、ルーン、スキン、サモナースペルを含むがこれらに限

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。

8.3.10. 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。

8.3.11. 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、プレイヤーが壁に歩いていった、奇妙な道を通ったなど）、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（LoL 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。

8.3.12. リーグの裁量：WCE 委員がその単独かつ絶対的な裁量により、リーグ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、試合やり直しを行うことができます。この権限は、このルールの特定の文言の欠如によっていかなるやり方においても制限されることはありません。

9. チーム関係者の行動

9.1. 過失も処罰の対象

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. 競技会における振る舞い

以下の行為は反則とみなされ、リーグ委員の裁量によりペナルティが科されます。

- 9.2.1. **共謀**：共謀とは他者を騙したり、欺こうとする協力や謀略のことです。協力または共謀はプレイヤー、チーム、組織間で発生するものが含まれます。共謀のリストはこれがすべてではありません。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。
 - 9.2.1.1. **手抜きプレイ**：プレイヤーが試合で合理的な対戦基準に従わない場合を意味します。
 - 9.2.1.2. **賞金その他の報酬を山分けする旨の事前協定**。
 - 9.2.1.3. **共謀者とプレイヤー間における電子的あるいはその他の方法による信号の送受信**。
 - 9.2.1.4. **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**。
- 9.2.2. **八百長試合**：チーム関係者は法律や本ルール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、試みることを禁止されています。
- 9.2.3. **競技の健全性**：チームは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。
- 9.2.4. **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競技用 PC (または試合に使用するその他のハードウェア)、サーバー、インターネット接続、LoL のクライアントに対する一切の改造を指します。

9.2.5. スクリプトの使用：スクリプトの使用とは、ライアットのインフラストラクチャに対してサードパーティーのソフトウェアやアプリケーションを活用しようとする試みと定義されています。スクリプトの使用の例としては、トーナメントレルムから他のチームの試合のスクリーン情報を取得することが挙げられます。

9.2.6. 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。これらに限定されるものではありませんが、脆弱性の利用にはリーグ委員が単独の裁量によって意図された通りに機能していないと判断する LoL 内の既知のバグや機能を発現させる行為などが含まれます。

9.2.7. 観戦用モニター：試合のスターターロースターのプレイヤーは、その試合のオブザーバー（つまり、マップのニュートラルビューを表示できる）レベルのビューを表示している画面やデバイスを見たり見ようと試みたりしてはいけません。また、これらの画面またはデバイスが表示された場合は、すぐに報告する必要があります。

メモ：例えば、プレイ中のプレイヤーは、イベント会場の頭上にある画面を見たり見ようと試みたりしてはいけません。これらの画面には、ゲーム中には表示されない動き、位置、ゴールド、その他の対戦相手に関する情報が表示される、または表示される可能性があります。他のルール（ヘッドセットの取り外しなど）が破られていない限り、身を乗り出してチームメイトのモニターを見ることは禁止されていません。

9.2.8. 観戦用マシン：チーム関係者およびチームのスタッフメンバーはバックステージ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、バックステージ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。

- 9.2.9. 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。
- 9.2.10. チートの手段**：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、またはデバイスに合図を送ったり、手で合図を送るなどの類似のチートの手段。
- 9.2.11. リーグの裁量**：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。

9.3. チーム関係者の他者に対する行動

- 9.3.1. 冒涇および差別的な発言**：チーム関係者が猥褻、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。
- 9.3.2. 攻撃的な言動**：WCE 委員、相手チームの関係者、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。チーム関係者およびそのゲスト（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。
- 9.3.3. LoL 内の振る舞い**：すべてのチーム関係者は、コーチ、マネージャー、またはプレイヤーとしてチームとの関係を許可される前を含め、LoL をプレイしている間の振る舞いについて、チェックとレビューの対象となります。チーム関係者はゲーム内で適切に行動し、軽蔑的、差別的、不適切な言葉を避け、消極的な態度や無謀行動を避けることが求められます。

- 9.3.4. 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。
- 9.3.5. 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。
- 9.3.6. 差別および中傷：**チーム関係者は、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、私人または団体の尊厳や品位を害することを禁じます。
- 9.3.7. 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：**
チーム関係者は、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。

9.4. その他の禁止行為

- 9.4.1. スタジオへの干渉：**チーム関係者は照明、カメラ、その他のスタジオ内の機器に触れたり、干渉したりしてはいけません。チーム関係者は椅子、テーブルその他スタジオ内にある機器の上に立つことを禁止されています。チーム関係者はリーグ委員のすべての指示に従わなければなりません。
- 9.4.2. 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（ゲームサーバーのクラッシュを含む）、チーム関係者がバックステージエリアに

入ったり、主審に近づいたりすることは禁止されています。チーム関係者は、チームの意見を主審に伝え、主審からチームに必要な情報を伝えるように指定された審判またはリーグ委員と話をしてもかまいません。

- 9.4.3. 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プレイヤー、コーチ、その他の人物に直接メッセージを送ってはいけません。これにはゲームクライアント、テキスト、メール、ソーシャルメディア、その他のあらゆる通信手段を通したメッセージ送信が含まれます。対戦中、スターターによる通信はスターターのチームのプレイヤーへの通信に制限されます。
- 9.4.4. 服装：**リーグ委員は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。リーグ委員は、リーグ運営マニュアルに規定されたリーグの服装ルールに従わないチーム関係者に対して、試合への参加または継続参加を拒否する権利を有します。帽子は許可された服装の一部ではありません。
- 9.4.5. 身元確認：**プレイヤーが顔を覆うことや、リーグ委員から身元を隠そうを試みることを禁じます。リーグ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リーグ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。
- 9.4.6. 犯罪行為：**チーム関係者は、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を禁止されています。
- 9.4.7. 不道德な行為：**チーム関係者は、不道德、破廉恥、または適切な倫理的言動や公正な振る舞いの慣習的な基準に反するとリーグ委員がみなす行為を行うことが禁止されています。

- 9.4.8. 守秘義務：**チーム関係者は、LCS 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。
- 9.4.9. 贈賄：**チーム関係者は、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、リーグ委員、ライアットゲームズの従業員、あるいは他の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。
- 9.4.10. 寄贈品：**チーム関係者は、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、LoL 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オーナーが戦績に基づいてチーム関係者に対価を支払う場合は、本規定の唯一の例外とします。

9.5. リーグルールへの遵守

- 9.5.1. ペナルティの付与：**WCE 委員が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則にあたる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リーグの単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。
- 9.5.2. 不遵守：**チーム関係者が WCE 委員の合理的な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。
- 9.5.3. 書類提出等、その他の要請：**リーグ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。書類がトーナメント運営者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。要請された事柄が期限内に提出されない、または完了しない場合は、ペナルティが科されることがあります。

9.5.4. ペナルティ：いずれかのチーム関係者が本ルールに違反したことが明らかとなった場合、リーグは、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。

9.5.4.1. 口頭または書面による警告

9.5.4.2. 現在または将来の試合におけるサイド選択権の喪失

9.5.4.3. 現在または将来の試合におけるバンの権利の喪失

9.5.4.4. 罰金および/または賞品の没収

9.5.4.5. 試合の没収

9.5.4.6. 対戦の没収

9.5.4.7. 出場停止

9.5.4.8. 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、最も重いものではリーグ・オブ・レジェンドの競技シーンへの将来的な出場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 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。

一定時間の懲罰を与えるペナルティは競技が行われる月にのみ適用されます。競技が行われる月とはリーグ・オブ・レジェンドのプロフェッショナルな競技が行われる月（つまり、1 月から 10 月まで）と定義されます。

違反は、riotgames.com/LCS のウェブサイトで公開されているグローバルペナルティ索引によって管理されています。

- 9.5.5. ポリシー違反に対するペナルティ：**WCE またはライアットが、チームまたはチーム関係者がサモナーの法典、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ことができます。
- 9.5.6. 調査の実施と守秘義務：**WCE 委員が調査のためにチーム関係者と連絡をとった場合、そのチーム関係者には真実を告げる義務があります。チーム関係者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、かかるチームおよび/またはチーム関係者にはペナルティが科されます。チームおよび/またはチーム関係者は、調査の過程で関係者から提供されたいかなる情報も開示してはいけません。
- 9.5.7. 公表権：**WCE は、チーム関係者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関係者および/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人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。

9.6. 賭博への関与

チーム関係者および WCE 委員は、直接的または間接的かを問わず、世界各国のリーグ・オブ・レジェンドのトーナメントや対戦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。

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ます。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

本ルールはリーグのフェアプレイおよび健全性を確保するために、リーグによって適宜改正、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。

用語集

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)。

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：1 戦中 1 勝する (「BO1」)、3 戦中 2 勝する (「BO3」)、5 戦中 3 勝する (「BO5」))。

プレイヤー：プレイヤーサービスに関する書面による契約を所属するチームと結んでおり、リーグ・オブ・レジェンド e スポーツのリーグ公認の契約のデータベースにそのチームのプレイヤーとして登録されている個人プレイヤー。

ヘッドコーチ：コーチサービスに関する書面による契約を所属するチームと結んでおり、リーグ・オブ・レジェンド e スポーツのリーグ公認の契約のデータベースにそのチームのコーチとして登録されている個人。この個人は、プロ、セミプロ、アカデミーレベルのチームのプレイヤー、オーナー、マネージャーのいずれであってもいけません。

ストラテジーコーチ：代表するチームと書面による契約を結んでいる個人。この個人は、控えプレイヤー、アナリスト、通訳、あるいは資格を有するチームのその他のメンバーであってもかまいません。この個人は、WCE 委員の書面による許可なく、ヘッドコーチとして活動してはいけません。

マネージャー：マネージャーは、チームによって指名された個人であり、コンテンツのリクエスト、イベントスケジュールの通知、現地での調整、情報の伝達などを含みますが、これらに限定されない WCE への参加に関連するチームのコミットメントを管理する責任を負います。この個人は、管理するチームを含め、いかなるチームのプレイヤーまたはヘッドコーチであってはなりません。

チーム関係者：プレイヤー、コーチ、マネージャー、その他のスタッフを含む、身分証を持つチームのスタッフ。

アクティブロースター：プロチームを代表する 6 名または 7 名のプレイヤーとヘッドコーチ。

予選リーグ：World Championship の出場資格を持つリーグは、League of Legends Pro League (LPL)、League of Legends Champions Korea (LCK)、League of Legends EMEA Championship (LEC)、League of Legends Championship Series (LCS)、Pacific Championship Series (PCS)、Vietnam Championship Series (VCS)、Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL)、LigaLatinoamérica (LLA) です。

付録

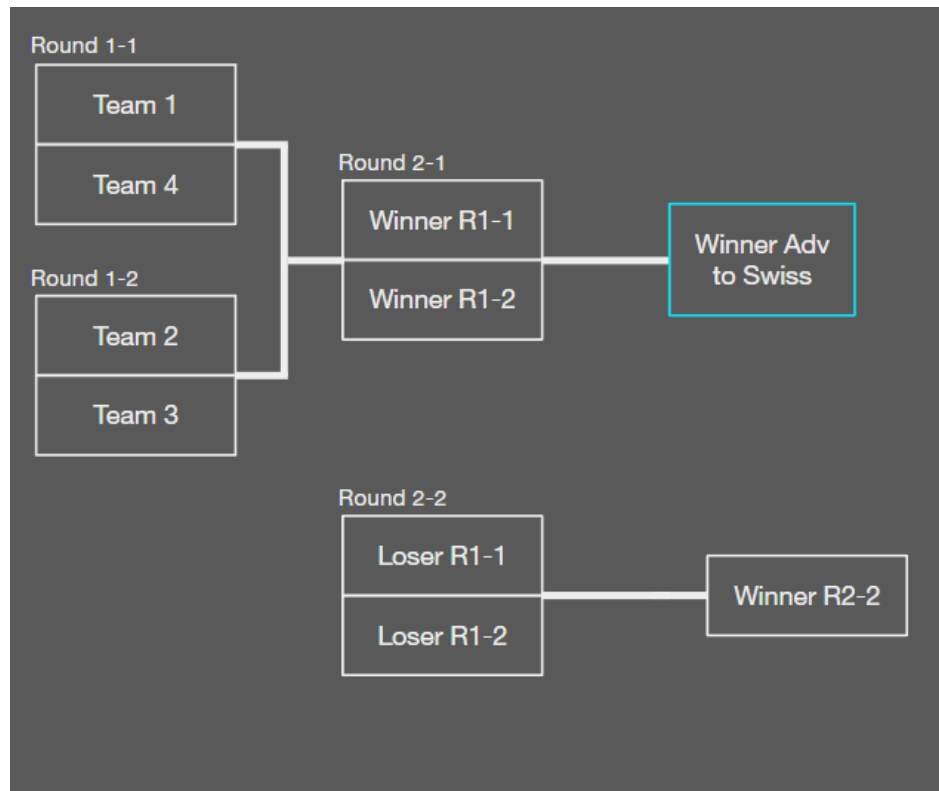


図 1a - プレイインブラケット

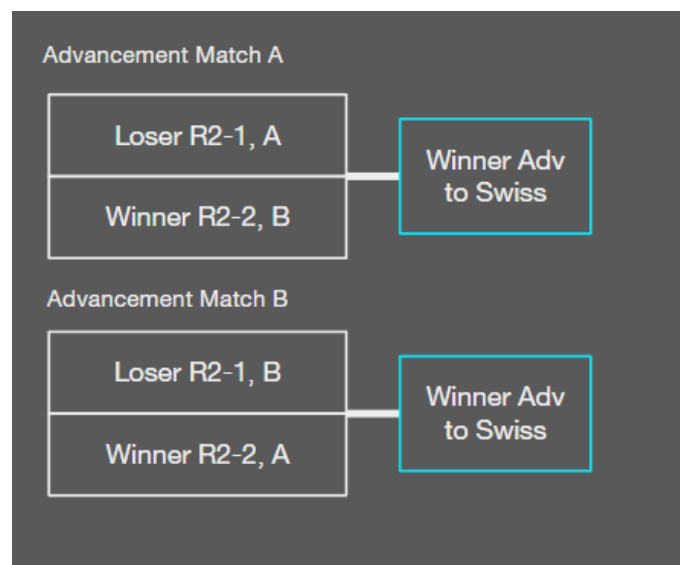


図 1b - プレイインアドバンスメントマッチ

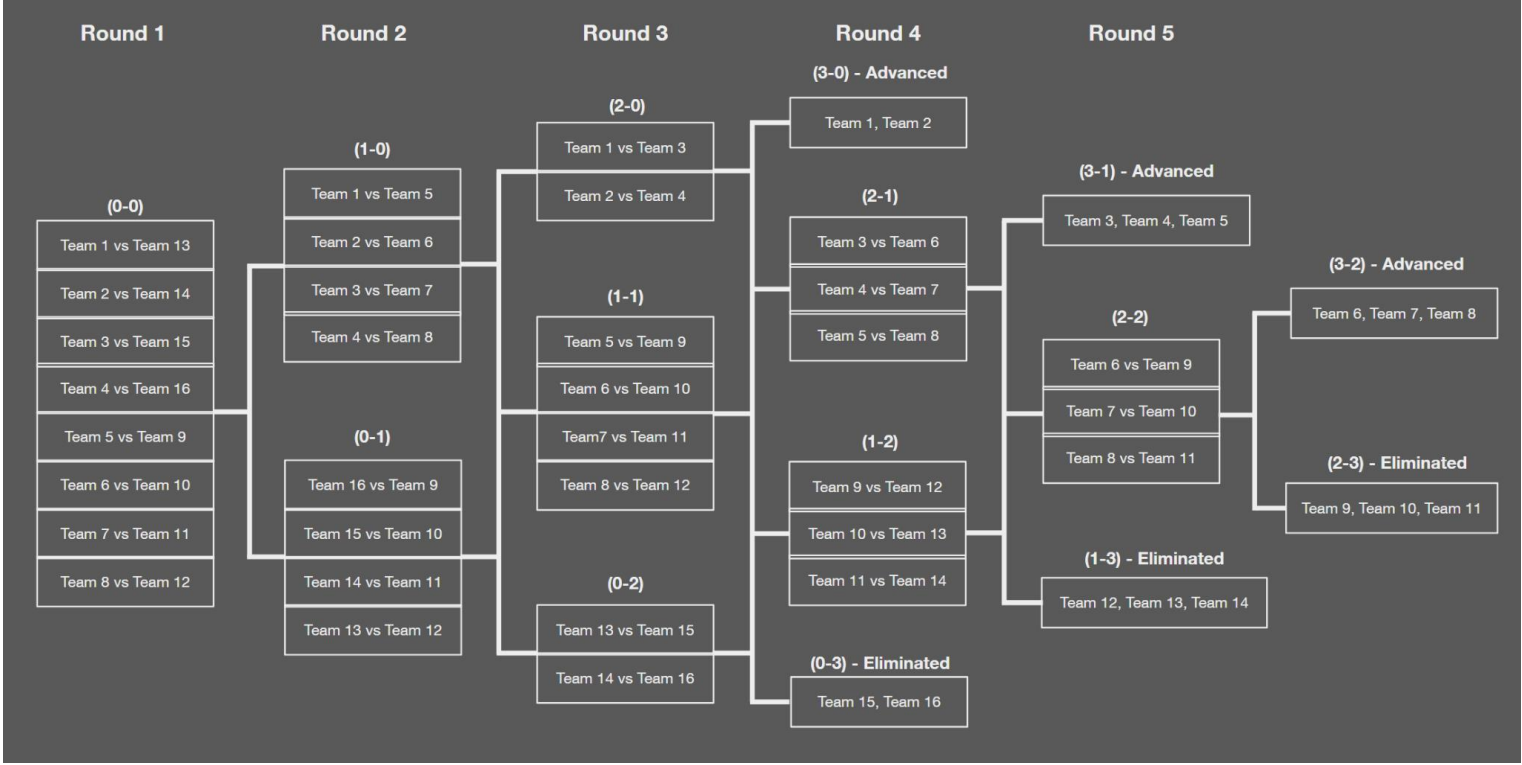


図 2 - スイスステージブラケットの例

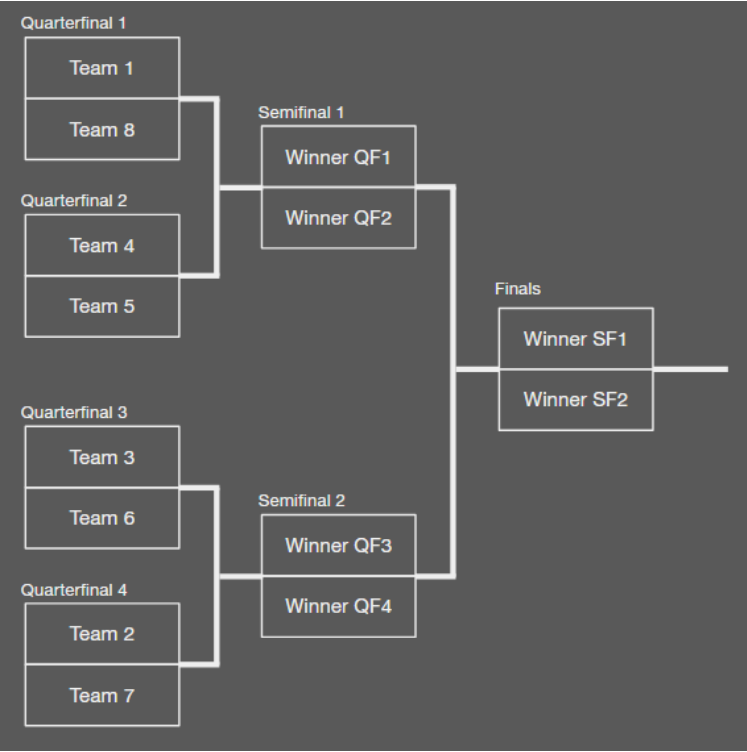


図 3 - ノックアウトステージブラケット

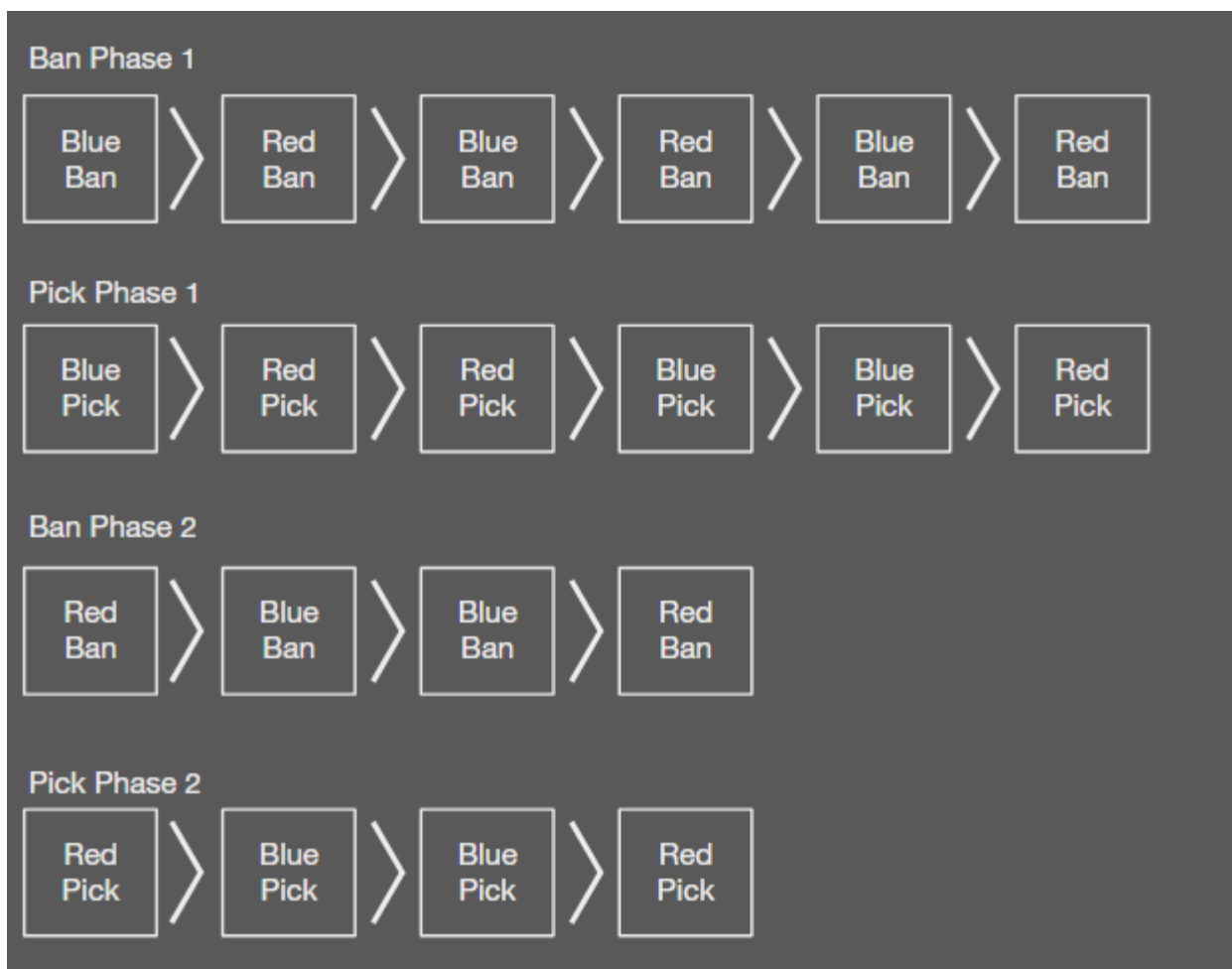


図 4 - ドラフトモード

変更履歴

バージョン #	変更セクション	変更内容