



**LJL**

# 2025年シーズン 公式ルール

最終更新日：2025/04/05

## 1. 背景及び目的

### 1.1. 背景

### 1.2. 目的

### 1.3. 本ルールの適用

### 1.4. 承認と同意

### 1.5. 制裁措置

## 2. オーナーシップの制限

### 2.1. 利益相反の禁止

### 2.2. アカデミーチーム

### 2.3. オーナー不在の場合

### 2.4. 出場枠の権利

## 3. 選手への支払い

### 3.1. プレイヤーへの報酬

### 3.2. 賞金の分配

## 4. チームメンバー資格

### 4.1. 本人確認書類の提出

### 4.2. 年齢

### 4.3. ロスター要件の遵守

#### 4.3.4. 「居住者」証明書

### 4.4. 他地域のLoLリーグに参加していないこと

### 4.5. ランク（ソロ/デュオ）のディビジョン制限

### 4.6. ライアットの従業員及びLJL運営ではないこと

### 4.7. プレイヤーの調査

## 5. ロスター

### 5.1. ロスターの要件

### 5.2. 他国居住プレイヤーのロスター登録

5.3. ロスターの確定

5.4. コーチ

5.6. スターター

5.7. 複数チームへの所属

5.8. ロスターシートの提出

5.9. 交代

5.10. チーム名、チームタグ及びプレイヤー名

6. 任意のプレイヤー交代

6.1. ロスターの変更

6.2. ロスターロック期限

6.3. ロスターの変更の例外

6.4. 一般的なプレイヤー交代のルール

6.5. トレード

6.6. 選手契約期間に関する規定

7. スポンサー

7.1. スポンサー権の販売及び関連する問題

8. ユニフォームと服装

8.1. プレイヤーとコーチの服装

8.2. 衣装

8.3. チームユニフォーム

8.4. 追加の着用物

8.5. 禁止されている服装

9. LJL 2025 大会構成

10. 試合形式

10.1. 用語の定義

10.2. レギュラートーナメントにおける試合形式

10.3. チャンピオンシップポイント

10.4. LJL FINALS TOURNAMENTにおける試合形式

10.5. タイブレーク

10.6. シード権の付与

10.7. LCP昇格・降格シリーズへの進出

10.8. ロスターの保持

## 11. 対戦組み合わせ

11.1. 対戦相手の選択

11.2. オープン予選における対戦組み合わせ

11.3. メインステージにおける対戦組み合わせ

11.4. ノックアウトステージにおける対戦組み合わせ

11.5. LJL FINALS TOURNAMENTにおける対戦組み合わせ

11.6. 対戦組み合わせの変更

## 12. 開催日程

## 13. オンライン大会：プレイヤーの機材

13.1. オンライン大会にて使用する機材

13.2. 機材の交換

13.3. ワイヤレス電子機器

13.4. ノートとメモ帳

13.5. ソフトウェアとその使用

13.6. アカウント

13.7. オーディオコントロール

13.8. ボイスチャット

13.9. 機材への細工

13.10. Webカメラの設置

## 14. オフライン大会：プレイヤーの機材

14.1. オフライン大会会場資産の責任

14.2. LJL運営がオフライン大会にて提供する物品



14.3. プレイヤー又はチームが所有する機材及び物品

14.4. 機材の交換

14.5. ワイヤレス電子機器

14.6. ノートとメモ帳

14.7. ソフトウェアとその使用

14.8. アカウント

14.9. オーディオ・コントロール

14.10. ボイスチャット

14.11. 機材への細工

## 15. 試合のプロセス

15.1. 対戦スケジュールの決定

15.2. スケジュールと開催形式の変更

15.3. 更新型スケジュール

15.4. 時間の厳守

15.5. 試合エリア

15.6. 審判の役割

15.7. 競技用パッチ&サーバー

15.8. 試合前の設定

15.9. 対戦開始のタイムライン

15.10. ゲームの設定

15.10.6. ロビー入室及び観戦の制限

15.11. 試合中のコミュニケーション

## 16. サイドの選択と決定

16.1. 最終決定

16.2. Bo3/Bo5におけるゲーム間のサイド選択

16.3. オープン予選におけるサイドの選択と決定

16.4. メインステージにおけるサイドの選択と決定

16.5. ノックアウトステージ

16.6. LJL FINALS TOURNAMENTにおけるサイドの選択と決定

17. ピック・バンフェイズ

17.1. トーナメントドラフト

17.2. トーナメントドラフトモード

17.2.1. 誤選択

17.2.2. ファイレスドラフトの制限

18. ゲームの中断

18.1. 用語の定義

18.2. ゲームの成立

18.3. プレイの中断

19. ゲームのやり直し及び回復

19.1. 用語の定義

19.2. バグの種類

19.3. 試合の判断及び回復の手順

19.4. クロノブレイクの使用の可否及び使用

19.5. クロノブレイクの失敗

19.6. 試合のリメイクの手順

19.8. 判定によるゲームの勝利

19.9. ゲーム終了後の処理

19.10. 対戦後の処理

20. LJL運営の権利

20.1. ルール変更

20.2. 試合記録

20.3. チーム名とロゴ

20.4. 選手及びコーチの肖像権

20.5. 公式スケジュールへの参加

20.6. 脱落者への対応

21. ペナルティ

21.1. ペナルティの種類

21.2. 罰金の徴収

21.3. 公表権

22. チーム関係者行動規定

22.1. スポーツマンシップ

22.2. 行動規範

22.3. 教育

22.4. 反則

22.5. 職業倫理に反する行為

22.6. 賭博への関与

22.7. ペナルティの付与

23. ルールの意図

23.1. LJL運営による調査

23.2. 最終決定権

23.3. 優先度と矛盾

23.4. 同意と承認

23.6. 解釈

23.7. ルールの変更

## 1. 背景及び目的

### 1.1. 背景

このリーグ・オブ・レジェンド ジャパンリーグ（以下、「LJL」とする。）の公式ルール（以下、「本ルール」とする。）は、League of Legends（以下、「LoL」とする。）のLJLにおける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」とする。）及びその業務委託先である株式会社プレイブレーション（以下、「ライアット及び株式会社プレイブレーションを総称して「LJL運営」とする。）によって制定されています。

本ルールは、「2025年シーズン・オーナーシップポリシー」（以下「オーナーシップポリシー」とする。）とともに、Riot Games Esportsグローバル行動規範（以下、「グローバル競技ポリシー」とする。）に加えて適用されるものです。グローバル競技ポリシー又はオーナーシップポリシーと本ルールとの間に齟齬や食い違いがあった場合には、ライアットの判断において、ライアットに有利な方を優先するものとします。本ルールにおいて定義されていない用語については、別の意味を有することが合理的に推測できる場合を除き、グローバル競技ポリシー及びオーナーシップポリシーの定義に従うものとします。

本ルールは、チーム関係者とLJL運営との合意の内容となるものであり、ライアットは同合意の第三者たる受益者とみなされます。

チーム関係者は、LJLへ参加するにあたり、本ルールとグローバル競技ポリシーを読み、理解したうえで、これらに同意しなければなりません。

### 1.2. 目的

LJL運営は、LJLに参加するチーム運営者すべてに適用される一定の方針、規則、手続きを定めるために、本LJL公式ルールを作成しました。本ルールは、グローバル競技ポリシーに補足されるものであり、これに置き換わるもので

はありません。本ルールは、報道関係者や一般市民を含む幅広い層を対象としています。

### 1.3. 本ルールの適用

本ルールは、（1）LJLに参加するためにチームを登録した個人（自然人）、団体及び/又はグループ（以下、「オーナー」とする。）（以下、「チーム」とする。）、及び（2）各チームのプレイヤー（以下、「チームメンバー」とする。）、監督、コーチ、オーナー及びその他の代表者（以上を総称して「チーム関係者」とする。）のそれぞれに適用され、拘束力を有します。本ルールは、チーム関係者すべてに適用され、拘束力を有します。

本ルールは LJLにのみ適用されます。リーグ・オブ・レジェンド チャンピオンシップ パシフィック（以下、「LCP」とする。）への昇格リーグ（以下、「LCP昇格・降格トーナメント」とする。）期間中、進出チームはLCPのルールブックを遵守しなければなりません。

### 1.4. 承認と同意

各チーム及びチーム関係者は、LJLへの参加へあたり、本ルールを読み、理解したうえでその条項に従うことに同意しなければなりません。LJLへの参加登録申し込みをした場合、又は実際に参加した場合には、本ルールに同意したものとみなされます。LJL運営は、本ルール及びその他のルールの条項を説明、明確化、補足又は非公式なガイダンスを提供するために、解釈、指針及びその他のポリシーを記述した文書（以下、それぞれ「ガイダンス文書」とする。）を適宜発行することができます。これらのガイダンス文書はすべて、チームに開示された時点で本ルールに組み込まれ、その一部を構成するものとみなされます。

### 1.5. 制裁措置

LJL運営は、チーム運営者、すべてのオーナー、又はチーム関係者による本ルールの違反や不遵守に対して、LJL運営の独自の裁量により罰金、出場停止、参加資格の剥奪、及びその他の制裁処置（又はそれらの組み合わせ）を

取ることができるものとします（以下、あわせて「制裁処置」とする。）。また制裁処置は（1）LJL運営の独自の裁量で公表することができ、（2）LJLにおける試合の競技の公平さ、並びに試合、LJLに関連する信頼を保つために合理的かつ必要であり、（3）グローバル競技ポリシー及び全ての関連規則に準拠して対処されるものとします。

## 2. オーナーシップの制限

### 2.1. 利益相反の禁止

LJLでは、利益相反（オーナーシップポリシー第2.18.条に定義する）を禁止しています。オーナーシップポリシーは、LJLに参加するすべてのチーム関係者及びチームのオーナーに適用されます。

LJL運営は、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、それらのオーナーや役員・従業員は、これらに関するLJL運営の最終決定に対し、一切の異議申し立て、又は争議の提起をしないことに合意するものとします。

### 2.2. アカデミーチーム

LCPにおいてゲストチーム又はパートナーチームとして参加しているチームは、1つのアカデミーチームを編成することができます。ゲストチームがLCPから降格した場合、ゲストチームが所持するアカデミーチームのLJL出場枠は、当該ゲストチームへと戻るものとします。ゲストチームはLJLに参加することが求められ、アカデミーチームのLJL参加資格は没収されます。かかる出場枠を譲渡又は売却することはできません。

アカデミーチームはLJLに出場し、賞金等の報酬を得たり、該当するティア2国際イベント（例：ASCI）へ参加することができます。ただし、アカデミーチームがLCP昇格・降格リーグに出場することはできません。

### 2.3. オーナー不在の場合

個人がチームを結成し、オーナーが存在しない場合、そのチームの代表者はチームキャプテンとみなされます。LJL運営が特別に許可を出さない限り、シーズン中にチームキャプテンを変更することはできません。オーナーが不在のチームは参加登録時にチームキャプテンをLJL運営に対して明示する必要があり、特に記載がない場合、LJL運営は当該チームが最初に参加したトーナメントの参加登録をした者をチームキャプテンとみなします。チームキャプテンは選手として登録することが可能ですが、オーナーシップポリシーで定義される「オーナーシップを有する個人や団体」として扱われるため、本ルール第2.1.条に記載する内容を遵守しなければなりません。チームキャプテンは18歳以上である必要があります。

### 2.4. 出場枠の権利

ライアット及びLJL運営は、本ルール及びポリシーにおいて、オーナー又はチームキャプテンを、チーム及び当該チームの出場枠の権利者とみなします。出場枠の権利には、各ステージへの進出権、シード権、チャンピオンシップポイント、各トーナメントにおける順位及び順位決定に必要なすべての戦績が含まれます。出場枠の権利は、オーナー又はチームキャプテンが有するものであり、チームに所属する他のプレイヤーやその他の第三者が有するものではありません。

## 3. 選手への支払い

### 3.1. プレイヤーへの報酬

企業、法人、組織、Eスポーツ団体又はこれらを代表する個人がチームのオーナーの場合、各チームは、スターターであるプレイヤーに対し、賞金とは別に、報酬を支払わなければなりません。プレイヤーに対する報酬の支払いは各国又は各地域の法令に従わなければなりません。

本ルール第2.3条に定めるチームの場合、この限りではありません。

### 3.2. 賞金の分配

原則として、チームやプレイヤーの獲得した賞金や賞品は、オーナーに対し

て送付されます。オーナーは、送付された賞金や賞品を、スターターであるプレイヤーに対して分配する責任を負います。もしトーナメント期間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（かかるトーナメント期間中における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ゲームの数を、そのチームがプレイした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。

#### 3.2.1. オーナー不在時の賞金分配

各トーナメントにおいて、賞金を獲得したチームで、オーナーが不在（本ルール第2.3条で定義）、又はチームが法人口座を所持していない場合、本項第3.2.条に定める按分比例に基づき、LJL運営が当該チームのプレイヤーに賞金を支払います。

#### 3.2.2. 賞金分配の例外

チーム及びプレイヤーは、LJLにおいて賞金・賞品を獲得した場合であっても、以下の要件を満たさない限り、賞金・賞品を受け取ることができません。①チーム又はプレイヤーが、適用法令上、賞金・賞品を受け取ることが許されること、②各プレイヤー（未成年の場合親権者等の法定代理人）がライアットから要求された、資格に関する供述書、免責同意書その他の書面に署名していること、③オーナーがライアット又はLJL運営から要求された資格に関する供述書、免責同意書その他の書面に署名していること。賞金・賞品の受領に必要な書類を提出しない場合には、獲得した賞金・賞品は剥奪されることがあります。LJL終了後、合理的な期間内に賞金・賞品を受け取らない場合にも、獲得した賞金・賞品が剥奪されることがあります。

## 4. 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、以下のすべての条件を満たして



いる必要があります

#### 4.1. 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

本人確認書類に顔写真がない場合、当該チームメンバーは顔写真又は顔写真データをLJL運営に提出しなければなりません。

#### 4.2. 年齢

2025年9月1日又はその前日までに17回目の誕生日を迎えない、即ち満17歳になら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。

プレイヤーが、満17歳に達していても、居住している国・地域の法律に照らして未成年者（日本においては18歳未満）である場合には、（1）本ルールに定めるその他の参加資格を満たしており、（2）親権者等の法定代理人が、プレイヤーに代わって本ルールに同意し、かつ同プレイヤーがLJLに参加することに同意していることを条件として、LJLに参加することができます。

#### 4.3. ロスター要件の遵守

##### 4.3.1. 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」（本ルール第4.3.2.条で定義）あることを原則とし、スターターとしてロ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、本ルール第5.2.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られません。

#### 4.3.2. 本ルールにおける「居住者」の定義

本ルールにおいて「居住者」に該当するのは、以下のいずれかに該当する者のみです。

- 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
- ③日本における告示定住者

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。

#### 4.3.3. 日本居住者認定

上記の「居住者」の定義に該当しないが、LJL運営により日本居住者認定を受けてきた選手は2024年12月31日以降は「居住者」として認められません。

#### 4.3.4. 「居住者」証明書

LJLに参加するにあたり、ロスターに日本の「居住者」として登録するプレイヤーについて本ルール第4.3.5.条及び第4.3.6.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を秘匿する権利があります）各チームメンバーからLJL運営に開示された個人情報については、LJL運営は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、LJL運営内外の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。LJL運営内外のLJLの運営にかかわる者とは、合同会社ライアットゲームズ及び株式会社プレイブレーション、又はそれぞれの関連会社の従業員を指します。「関連会社」とは、上記の団体を所有又は管理する、所有又は管理下にある、又は共通の所有又は管理下にある個人又はその他の団体と定義さ

れます。各チームメンバーからLJL運営に開示された個人情報の取扱いについては、ライアットゲームズのプライバシーポリシーを遵守するものとします。

各チーム及びチームメンバー（又はその法定代理人）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4.3.条に違反した場合は、本ルール第22条にも違反したものとされ、本ルール第21条で定められたペナルティを受ける可能性があります。

#### 4.3.5. 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、政府機関が発行した有効な身分証明書（例：パスポート）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。

#### 4.3.6. 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、本ルール第4.3.5.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。ただし、第4.3.2.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年間中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4.3.5.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年間中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。

- 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、若しくはそれに準ずるもの
- 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

#### 4.4. 他地域のLoLリーグに参加していないこと

他の国や地域において2025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、同一期間内にてLJLへの出場は認められません。

#### 4.5. ランク(ソロ/デュオ)のディビジョン制限

2020年以降のいずれかのスプリット終了時のランクがダイヤモンド3以上であること。但し、2025年1月1日までに1試合以上LJLに出場、または公式大会出場等の経歴で個人の実力が十分であると認められるチームメンバーについては、この限りではありません。

#### 4.6. ライアットの従業員及びLJL運営ではないこと

各チームのチームメンバーは、LJLの各レギュラートーナメント及びLJL FINALS TOURNAMENTの開始時を含むLJL期間中のあらゆる時点において、ライアットその他のLJL運営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若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若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、直接又は間接的に、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。

#### 4.7. プレイヤーの調査

- 4.7.1. プレイヤー登録手続きの一環として、チームは各プレイヤーごとに Riot アカウントの Riot ID（旧称：サモナーネーム）を LJL 運営に提出しなければなりません。提出する Riot アカウントは SMS 認証を済ませている必要があります。提出時にアカウントの SMS 認証ができない場合、現在所持している中でサモナーレベルが一番高いアカウントの提出が求められます。これを怠った場合、ペナルティの対象となる場合があります。
- 4.7.2. 調査プロセスは、LJL のプレイヤーに求められている基準に沿っているかどうかを判断するために、アンチチート及び素行調査で構成される場合があります。この調査の内容にはライブサーバーにおけるゲーム内ペナルティも含まれます。
- 4.7.3. LJL 運営は、プレイヤーの素行調査の結果を完了次第、チームに通知します。
- 4.7.4. アンチチート及び素行調査に不合格となった場合でも、プレイヤーは LJL 運営の決定に対し異議を述べることはできません。また、調査に不合格となったプレイヤーには、事案の重大さに応じて罰則が科されることがあります。少なくとも、プレイヤーは監視を強化され、行動を改善することが求められます。
- 4.7.5. プレイヤーの調査は、LJL 期間中、事前の告知なく定期的に実施されます。ライアットゲームズのサービス規約、グローバル競技ポリシー、オーナーシップポリシー、及び本ルールを遵守していることが確認されます。  
一度調査に合格したプレイヤーであっても、具体的な結果に基づき、ペナルティの対象となる場合があります。

#### 4.8. パスポートの所持若しくは申請予定であること

#### 4.8.1. LJL FINALS TOURNAMENT出場チーム

LCP昇格・降格リーグへの参加が可能であることを示すため、LJL FINALS TOURNAMENT出場チームメンバーは、下記の期限までに、有効期限が2026年4月末以降のパスポート（LCP昇格・降格リーグ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、LJL運営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、LJL運営にパスポートの写しを提出するものとします。

提出期限：2025年8月1日

#### 4.9. 日本の「居住者」ではないチームメンバーの在留資格

日本の「居住者」ではないチームメンバーは、適用法令において必要とされる場合、日本における在留資格を取得し、かかる在留資格があることをLJL運営に対し書面で証明する義務を負います。また、チームは日本の「居住者」ではないチームメンバーに対し、当該チームメンバーが適切な在留資格を取得し維持するために必要な支援を行う責任を負います。

## 5. ロスター

すべてのチームメンバーは、LJL運営の指定する参加同意書に署名を行い、指定された日時までに提出する必要があります。チームメンバーは各トーナメントのロスターロック期限までに署名済みの参加同意書を提出しなければなりません。

### 5.1. ロスターの要件

5.1.1. 各チームはLJLの各トーナメント期間中は常に、スターター5名を登録しておく必要があります。

また、マネージャー1名、コーチ1~2名、スターター以外のリザーバー1~5名を、それぞれ登録することができます。（以下、かかる登録枠を「ロスター」とする。）

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、オーナーをロスターに登録することは認められません。

- 5.1.2. すべてのスターター及びスターターに代わるすべてのリザーバーは、本ルール第4条に示されたチームメンバー資格を満たしている必要があります。各レギュラートーナメント並びにLJL FINALS TOURNAMENT期間中においてチームの登録メンバーが5名を下回った場合、LJL運営が独自の判断で最低登録数を下回る許可を与えない限り、そのチームは失格又は不戦敗となります。
- 5.1.3. 本ルール第10.6.条に示すシード権を利用して、各レギュラートーナメントへ進出するチームは、前回レギュラートーナメントのトーナメントにおいてロスターに登録されていたプレイヤーを3名以上保持する必要があります。本項に定める人数以上のロスター変更を希望する場合、当該のチームはシード権を放棄したものとみなし、獲得していたシード権は無効となります。
- 5.1.4. チームがレギュラートーナメントからLJL FINALS TOURNAMENTへ進出する権利を獲得した場合、当該チームが最後に出場したレギュラートーナメントにおいてロスターに登録されていたプレイヤーを3名以上保持する必要があります。（例:IGNITEに参加したチームがLJL FINALS TOURNAMENTへ進出する場合、IGNITEにおいてロスターに登録されていたプレイヤーを3名以上保持する必要があります。）
- 5.1.5. 各トーナメント間において、チームがチャンピオンシップポイントを保持するためには、当該チームが最後に出場したレギュラートーナメントにおいてロスターに登録されていたプレイヤーを3名以上保持する必要があります。本項で定める人数以上のロスター変更があった場合、当該時点で獲得しているチャンピオンシップポイントは全て無効となります。

## 5.2. 他国居住プレイヤーのロスター登録

各チームは、常に、スターターの最低60%（5名中3名以上）は、本ルール第4.3.2.条に定める、日本の「居住者」のプレイヤーでなければなりません。

## 5.3. ロスターの確定

LJLに参加するチームは各ロスターロック期間中に、ロスターのプレイヤーを変更することはできません。

## 5.4. コーチ

各チームは最大で2名までコーチを登録することができます。チームにコーチがいる場合、コーチはチームの試合に同行することができます。なお、緊急の理由によりプレイヤーがゲームに参加できない場合、チームはロスターを修正してコーチを試合に出場させることができます。

## 5.5. チームキャプテン

チームのキャプテンは、所属するチームにオーナー又はマネージャーがいない場合、チームの登録やロスターの管理などチームの運営に関するあらゆる庶務を行う義務があります。

## 5.6. スターター

各チームは、LJL運営へ提出された（場合によっては本ルール第5.8.条に従って変更された）ロスターから、試合の前日の22時又は前日の試合終了後（ネクサス破壊から）1時間後までのいずれか遅い期限までに、各試合日の最初の試合のスターターを決定し、提出しなければなりません。LJL運営はこの締め切りの後、直ちにスターターを発表します。

## 5.7. 複数チームへの所属

- 5.7.1. プレイヤー及びコーチは、同時に複数のチームで出場すること並びに複数のチームのチームメンバーとして登録することはできません。また、同一のトーナメントにおいて、複数のチームのチームメンバーとして出場することはできません。（FORGEオープン予選で敗退した



チームに所属していた選手は、FORGE開催期間中は他のLJLチームのチームメンバーとしてロスター登録はできません。)

5.7.2. プレイヤー及びコーチは、LJL運営が書面で明確に許可した場合を除き、他のチームと契約又は金銭的な取り決めをすることはできません。

#### 5.8. ロスターシートの提出

各レギュラートーナメント及びLJL FINALS TOURNAMENTのロスターロック期限までに、各チームはLJL運営に、チームメンバーの一覧を記載した書面（以下、「ロスターシート」とする。）を提出する必要があります。チームがスターターの変更を希望する場合、ロスターシート修正要望書をLJL運営に提出しなければなりません。LJL運営は、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、LJL運営が要求する一切の個人情報やRiot ID（旧称：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。

#### 5.9. 交代

各レギュラートーナメントにおいては、各チームがスターターの変更を希望する場合、新しいスターターについてのロスターシートを、以下のいずれか遅い期限までに提出する必要があります。

- 試合前日の22時まで
- 前日の全試合終了後1時間以内

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、又は不戦敗となります。緊急かどうかの判断は、LJL運営の裁量によって行われます。各レギュラートーナメントのBo3若しくはBo5マッチ、及びLJL FINALS TOURNAMENT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、本ルール第17.1.2.条に示

す通り、各ゲームネクサス破壊後5分以内に申請をする必要があります。

#### 5.10. チーム名、チームタグ及びプレイヤー名

LJL運営がLJLに参加するチームに提供する競技用サーバーのアカウントにおいて、各チームはプレイヤーのRiot ID（旧称：サモナーネーム）の前に2～4文字のタグを追加することが許可されます。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。Riot ID（旧称：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。Riot ID（旧称：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、Riot ID（旧称：サモナーネーム）、タグに使用できません。Riot ID（旧称：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、スキル名、ルーン名、紛らわしい製品名やサービス名、その他LJL運営が不適切と判断した文字列を含む名前は使用できません。

すべてのチームタグ、チーム名、Riot ID（旧称：サモナーネーム）は、競技で使用される前にLJL運営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、LJL運営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。LJL運営は、チーム名がLJL運営の要求するプレイヤー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。

## 6. 任意のプレイヤー交代

### 6.1. ロスターの変更

各チームは、本ルール第6.2.1.条に示されたロスター変更が禁止されている期間（以下、「ロスターロック期間」とする。）以外であれば以下の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。ただし、あらか

る交代は、本ルール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）。

ロック期間は年によって変更され、LJL運営によってチームに通知されます。LJL運営が別途許可しない限り、ロック期間中にチームのロスターからプレイヤーを追加又は削除することは、本ルールの違反となります。

## 6.2. ロスターロック期限

LJLに出場する全チームは、LJL運営に登録手続きを完了し、公式なチームロスターを提出しなければならない期間があります。

### 6.2.1. ロスターロック期間

この期間は、LoL競技ポリシーに規定されているロスターロックの期間であり、新規選手登録やLJLチームロスターの変更（フリーエージェント登録、チーム間移籍、アカデミーチームとLCPチームロスター間の移籍）などは認められません。

### 6.2.2. ロスターロック期間の変更

LJL運営は、独自の裁量により、ロスターロック期間の変更、新しいロスターロック期間の追加又はチームロスターの提出期限を変更することができます。LJL運営はロスター変更に関する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ます。

#### 6.2.2.1. LJL FORGE ロスターロック期間

LJL FORGE	開始日		終了日	
ロスターロック期間	オープン予選出場チーム	2025年1月23日	全チーム	トーナメント敗退の翌日 又は トーナメント終了の翌日
	メインステージ出場チーム	2025年1月23日		

#### 6.2.2.2. LJL STORM ロスターロック期間

LJL STORM	開始日		終了日	
ロスターロック期間	オープン予選出場チーム	2025年3月20日	全チーム	トーナメント敗退の翌日 又は トーナメント終了の翌日
	メインステージ出場チーム	2025年4月2日		

#### 6.2.2.3. LJL IGNITE ロスターロック期間

LJL IGNITE	開始日		終了日	
ロスターロック期間	オープン予選出場チーム	2025年5月8日	全チーム	トーナメント敗退の翌日 又は トーナメント終了の翌日
	メインステージ出場チーム	2025年5月15日		

### 6.3. ロスターの変更の例外

ロック期間中に、スターターを5人揃えることができない緊急事態が発生した場合、チームはロック期間中にロスターにプレイヤーを追加する例外を認められることがあります。緊急事態に該当するかどうかは、LJL運営が判断します。

試合出場停止、医療上の緊急事態など、情状酌量の余地のある場合には、LJL運営の判断のもと、登録要件を一時的に緩和することがあります。チームのロスター登録から外されたプレイヤーは、ロスター登録解除日から起算して最低3週間が経過するまでは、そのチームの登録プレイヤーとして復帰することはできません。

#### 6.4. 一般的なプレイヤー交代のルール

##### 6.4.1. 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マネージャー、又はロ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。

##### 6.4.2. 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、LJL運営により要請されたプレイヤー交代には適用されません。

#### 6.5. トレード

##### 6.5.1. プレイヤーのトレード

チームは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。  
他のチームとトレードできるプレイヤーの人数に制限はありません。

##### 6.5.2. 人数差トレード

6.5.2.1. プレイヤーのトレードは、必ずしも同数（例：1対1、2対2）である必要はありません。

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）。

6.5.2.2. トレードは、1人以上のスターター又は、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。

6.5.2.3. 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

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。

#### 6.5.3. その他の対価によるトレード

他のルールに違反しない限り、金銭の支払い並びにその他の対価との交換、又は相互の協議により、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。

#### 6.5.4. トレードの適格性

各チームは、自らのロ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ます。契約見込みや未契約のプレイヤーのトレードはできないものとします。

### 6.6. 選手契約期間に関する規定

#### 6.6.1. 定義

フリーエージェント（以下、「FA」とする。）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、若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

#### 6.6.2. 契約終了日の設定

プレイヤーの契約終了日は、グローバル競技ポリシーに従い、その年の契約終了指定日までの範囲で自由に設定することができます。但し、その年のFA期日を跨ぐ契約の場合は次年のFA期日が終了日でなけ

ればなりません。（例：2025年から2026年に跨ぐ契約を行いたい場合は契約終了日は 2026年11月16日でなければならない。）

#### 6.6.3. 契約終了指定日の遵守

各年の契約終了指定日は以下の通りとします。契約終了日は、各年の指定日を厳守しなければなりません。

- 2025年：2025年11月17日（月） 23:59 JST
- 2026年：2026年11月16日（月） 23:59 JST
- 2027年：2027年11月15日（月） 23:59 JST
- 2028年：2028年11月20日（月） 23:59 JST

#### 6.6.4. FA期日を跨ぐ契約の取り扱い

契約が複数年に跨る又はその年のFA期日を跨ぐ契約の場合は、翌年のFA期日が契約終了日となるよう設定しなければなりません。（例：2025年から2026年に跨ぐ契約を締結する場合、契約終了日は2026年11月16日とする必要があります。）

#### 6.6.5. 例外事項の禁止

上記規定に反する契約終了日を設定することはできません。各チーム及びプレイヤーは、本規定に基づいた契約終了日の設定を厳守する義務があります。

## 7. スポンサー

### 7.1. 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、当該チームのオーナー又は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。

7.2. 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、並びに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。LJL運営は、いつでも以下のカテゴリ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、すべてを列挙したものではありません。

7.2.1. 禁止されるスポンサーカテゴリ：

- ライアットを除く、一切のビデオゲーム、又はビデオゲームの一切の開発業者若しくは販売業者
- 一切のビデオゲームコンソール
- ライアットを除く、eスポーツ若しくはビデオゲームのトーナメント、リーグ又はイベント
- 賭博又はギャンブルの提供者、及び関連企業（ブックメーカー、ベッティングサイト）
- 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、及びその他「市販薬」ではない薬
- 火器類、拳銃、弾薬、その他の武器及び周辺機器
- ポルノ又はポルノ製品を表示する又はこれに関するウェブサイト、プラットフォーム
- タバコ製品又はタバコ関連用品
- 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）又は適用法で販売・使用が規制されているその他の酒類
- 偽造又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又はマーケットプレイス
- ライアットの利用規約に違反する商品やサービスの販売者又はマーケットプレイス



- 暗号通貨、又はその他の規制されていない金融商品や市場
- 政治運動又は政治活動委員会
- 特定の宗教的又は政治的立場を支持する、又は評判の良くない慈善団体
- 他チーム、オーナー又はその関係者

#### 7.2.2. 条件付きスポンサーカテゴリー：

- ビールとワイン製品
- 暗号通貨取引所
- NFT
- ブロックチェーン技術企業
- カンナビジオール（CBD）を含む非精神作用の大麻由来化合物を含む製品
- 政府機関（政府機関又は政府出資の企業）

## 8. ユニフォームと服装

### 8.1. プレイヤーとコーチの服装

プレイヤーは、すべてのLJLの対戦中及びLJL運営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、すべてのスターターは、ゲーム中に衣装（第8.2.条で定義）を着用する必要があります。

### 8.2. 衣装

衣装には、シャツ、ジャージ、ジャケット及びズボンが含まれます。ゲーム中に着用されるユニフォームやその他の衣装は、本ルール第22.4.16.条に示された制限の対象となり、またLJL運営による確認と判断の対象となります。LJL運営は、あらゆる衣装に関する最終的な承認権を持ちます。

プレイヤーはオフライン大会、並びにLJLに関するイベントに出演する際には常に、つま先及びかかとが覆われた靴と、衣装を着用する必要があります。

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。

### 8.3. チームユニフォーム

#### 8.3.1. チームユニフォームの制限

8.3.1.1. チームユニフォームには、(i)胸部にチームのロゴ、(ii)背中上部に選手のRiot ID（旧称：サモナーネーム）を入れなければならない。

- チームロゴと選手のRiot ID（旧称：サモナーネーム）は、放送で容易に確認でき、チームユニフォームのスポンサーロゴや他の要素と区別できる大きさでなければならない。

#### 8.3.1.2. スポンサーロゴの制限

- スポンサーロゴの数やロゴの配置範囲に制限はありません。
- チームは、チームロゴとスポンサーロゴをどのようにチームユニフォームに配置するかを決めることができます。
- チームは、スポンサーがあたかもチームのネーミングスポンサーであるかのような印象を与えることを避ける必要があります。
- チームは、禁止されているスポンサーシップのカテゴリーに含まれるスポンサーの広告を、競技中にチームユニフォームに掲載してはならない。
- チームは、いかなる国際大会においても、条件付きスポンサーカテゴリー内のスポンサーをチームユニフォームに掲載してはならない。

### 8.4. 追加の着用物

#### 8.4.1. インナー

プレイヤーは、必要に応じて衣装の下に長袖シャツ又はスウェットを着用することができます。インナーは衣装の見栄えに影響が出るもの

であってはならず、チームカラー又は中間色（例：黒、白、グレー）のものに限定されます。

#### 8.4.2. 上着、アウター

衣装の上に着用するアウター、ジャケットは、承認された衣装を再現しているものか、LJL運営の事前承認を受けた場合のみ着用することができます。

#### 8.4.3. アクセサリー

アクセサリー類（例：指輪、ブレスレット、ネックレス）は、LJL運営の事前承認を受けた場合のみ着用することができます。

#### 8.4.4. 腕時計

スマートウォッチなど、手首に装着して無線信号を受信するタイプのものは禁止とします。

### 8.5. 禁止されている服装

- ブランド、アパレル

LJL運営が明確に許可した場合を除き、ブランドロゴ、その他の目に見える文字、キャラクター、その他のイメージやメッセージを表示した他の衣類やアクセサリーを着用することを禁止する。

- 電子機器

スマートデバイス、フィットネスデバイス、その他無線信号を受信することができる電子機器の着用を禁止します。また、コンピューター機能を有する電子機器の着用については、事前にLJL運営の承認を得るものとします。

- 色付きのメガネ及びサングラス

LJLの試合中、不透明な眼鏡の着用を禁止する。

- 国旗

国や地域を象徴するような国旗を、チームが着用する衣服に含めることは禁止する。

## 9. LJJ 2025 大会構成

LJJ 2025は以下によって構成されます。

レギュラートーナメント

- LJJ FORGE
  - オープン予選（本ルール第10.2.1.条参照）
  - メインステージ（本ルール第10.2.2.1.条参照）
  - ノックアウトステージ（本ルール第10.2.3.1.条参照）
- LJJ STORM
  - オープン予選（本ルール第10.2.1.条参照）
  - メインステージ（本ルール第10.2.2.2.条参照）
  - ノックアウトステージ（本ルール第10.2.3.2.条参照）
- LJJ IGNITE
  - オープン予選（本ルール第10.2.1.条参照）
  - メインステージ（本ルール第10.2.2.3.条参照）
  - ノックアウトステージ（本ルール第10.2.3.2.条参照）
- LJJ FINALS TOURNAMENT（本ルール第10.4.1.条参照）

## 10. 試合形式

### 10.1. 用語の定義

#### 10.1.1. トーナメント

レギュラートーナメント又はファイナルトーナメントを指します。

#### 10.1.2. レギュラートーナメント

各チームがLJL FORGE、LJL STORM、LJL IGNITEで一連の試合を行う競技期間を指します。

#### 10.1.3. ファイナルトーナメント

各チームがLJL FINALS TOURNAMENTで一連の試合を行う競技期間を指します。

#### 10.1.4. LCP昇格・降格トーナメント

LCP昇格・降格トーナメントとは、イベント固有のルールセットで定められたトーナメント形式及び構造に従い、選ばれたチームが一連の試合に参加する形式化された競技を指します。

LCP昇格・降格トーナメントの形式は調整される場合があります。

#### 10.1.5. 国際大会

国際大会とは、Riot Gamesが主催する公式大会であり、LCPのチームと他地域のチームが特定のタイトルを目指して競い合い、それぞれのイベントに応じた賞が授与されるイベントです。

#### 10.1.6. シーズン

シーズンとは、1暦年にわたる競技期間を指します。

#### 10.1.7. 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) LJL運営の判定によるゲームの勝利（本ルール第19.8.条参照）

#### 10.1.8. 対戦

チームが総ゲームの勝利数を競い合う、一連のゲームのことをいいます。

す。（例：3戦中2勝を競う（以下、「Bo3」とする。）、5戦中3勝を競う（以下、「Bo5」とする。）等。1戦行い勝敗を競う（以下、「Bo1」とする。）では「対戦」と「ゲーム」は同じ意味で使用されることがあります。）

#### 10.1.9. チャンピオンシップポイント

各レギュラートーナメント終了時点の順位に基づいて、チームへと与えられるポイント。

#### 10.1.10. ラウンド

##### 10.1.10.1. レギュラートーナメントにおけるラウンドの定義

各ステージにおいて、そのステージに出場し、敗退していないすべてのチームが対戦を1回を行い、完了すること。

##### 10.1.10.2. LJL FINALS TOURNAMENTにおけるラウンドの定義

トーナメント表に沿って次の対戦チームが確定するための一連の対戦のこと。

#### 10.1.11. ストームスイス形式

LJL STORMメインステージにて行われる独自の試合形式のこと。

3ラウンド制のスイス式トーナメント（以下、「ミニスイス」とする。）を3回繰り返します。

勝ち抜けラインは設けられておらず、すべてのチームがミニスイスを3回、合計9ラウンドの試合を行います。

順位は各セット（第10.1.11.1.条で定義）ごとに与えられるSTORMポイント（第10.1.11.2.条で定義）獲得数に基づいて決定されます。

##### 10.1.11.1. セット

ストームスイス形式における1回のミニスイスの一連の流れ。

#### 10.1.11.2. STORMポイント

ストームスイス形式における順位決定のためのポイント。STORMポイントは各セット終了時点での勝敗数に基づいて各チームに付与されます。

このポイントによりLJL STORM メインステージでの順位が決定されます。

#### 10.1.12. バウンティマッチ形式

LJL IGNITEメインステージにて行われる独自の試合形式のこと。

全6ラウンド行われ、各チームは1ラウンドあたり1試合を行います。

各チームには各試合終了後、数値固定の「勝敗ポイント」（第10.1.12.1.条で定義）と変動する「バウンティポイント」（第10.1.12.2.条で定義）が付与されます。

順位はIGNITEポイント（第10.1.12.3.条で定義）獲得数に基づいて決定されます。

##### 10.1.12.1. 勝敗ポイント

バウンティ形式において試合ごとに各チームに付与されるポイント。

##### 10.1.12.2. バウンティポイント

LJL IGNITE メインステージにおけるゲームの勝利チームへ、基本ポイントに加算して与えられるポイント。バウンティポイントは対戦相手の勝利数により変動し、対戦相手のLJL IGNITEメインステージにおける勝利数 $\times$ 3ポイントで算出されます。

（例：1勝0敗のチームに勝利した場合は基本ポイント10ポイント+バウンティポイント3ポイントの合計13ポイント、2勝0敗のチームに勝利した場合は合計16ポイント獲得することができます。）

#### 10.1.12.3. IGNITEポイント

バウンティ形式における順位決定のために各チームに付与されるポイント。IGNITEポイントは、各チームが獲得した勝敗ポイントとバウンティポイントを合算し算出されます。

このポイントによりLJL IGNITE メインステージでの順位が決定されます。

また、メインステージ終了後、IGNITEポイントは各チームのチャンピオンシップポイントに直接加算されます。

#### 10.1.13. 得失点差

試合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)

#### 10.1.14. ファイレスドラフト

対戦において、一度使用されたチャンピオンを以降のゲームで再び使用することができないというピック/バンのフォーマットのこと。

なお、一連の対戦で一度使用されたチャンピオンは、前のゲームでどちらのチームが選択したかに関わらず、両チームとも選択することができなくなるものとします。(例：ゲーム1でカ・サンテとレネクトンがそれぞれピックされた場合、ゲーム2以降では両チームともこの2体を選択することができなくなる。)

### 10.2. レギュラートーナメントにおける試合形式

レギュラートーナメントでは「LJL FORGE」「LJL STORM」「LJL IGNITE」の3つのトーナメントが実施されます。

各レギュラートーナメントはすべて「オープン予選」「メインステージ」「ノックアウトステージ」の3つのステージで構成されます。

#### 10.2.1. オープン予選

最大64チームによる全試合Bo1のグループ内シングルラウンドロビン形式により試合を実施します。オープン予選におけるグループ数及び



各グループの割り当てチーム数は、最大8グループ、1グループ8チームを上限とし、オープン予選参加チーム数及びメインステージの出場枠数に応じて変動します。（例：進出枠8チーム・オープン予選参加チーム数が24チームの場合：1グループ6チームの4グループ、進出枠8チーム・オープン予選参加チーム数13チームの場合：1グループ最大7チームの2グループ）

#### 10.2.1.1. ラウンド1

全試合Bo1のグループ内シングルラウンドロビン形式により試合を実施します。

#### 10.2.1.2. ラウンド2

ラウンド1の成績をもとに再度グループ分けを行い、全試合Bo1のシングルラウンドロビン形式で試合を実施します。各メインステージへの進出枠数はシード権保有チームの参加数によって決定され、これに応じたフォーマットで実施されます。

- メインステージ進出枠数が偶数の場合：  
各グループの上位チームがメインステージへ進出します。（例：進出枠8チーム・4グループの場合：各グループ上位2チームが進出。  
進出枠8チーム・2グループの場合：各グループ上位4チームが進出。）
- メインステージ進出枠数が奇数だった場合：各グループの上位チームがメインステージへ進出します。その後、残りの進出枠を決定するために、各グループの勝ち抜けライン上のチームでの総当たり戦を実施し、上位チームがメインステージへと進出します。（例：進出枠7チーム・4グループの場合：各グループ上位1チームがメインステージ進出確定。各グループ2位による総当たり戦

を行い、上位3チームが進出。

進出枠7チーム・2グループの場合：各グループ上位3チームがメインステージ進出確定。各グループ4位による総当たり戦を行い、上位1チームが進出。)

#### 10.2.1.3. すべてのオープン予選参加チームがメインステージへ進出する場合

全試合Bo1のグループ内シングルラウンドロビン形式により試合を実施します。各グループの上位チームが、メインステージラウンド 1における対戦組み合わせのプール1に振り分けられます。

### 10.2.2. メインステージ

#### 10.2.2.1. LJL FORGE メインステージ

LJL FORGE オープン予選を勝ち上がったチームと、LCPアカデミーチーム、LJL 2024出場チームの合計16チームによる全試合Bo1のスイス形式で実施します。LJL FORGE メインステージを勝ち上がった上位8チームがノックアウトステージへ進出することができます。

#### 10.2.2.2. LJL STORM メインステージ

LJL STORMオープン予選を勝ち上がったチームとLCPアカデミーチーム、LJL FORGE シードチームの合計12チームによる、全試合Bo1のストームスイス形式で実施されます。

順位はSTORMポイント獲得数により決定され、上位6チームがノックアウトステージへ進出することができます。

各セットごとに与えられるSTORMポイントは以下の通りです。

- 3勝0敗：5ポイント
- 2勝1敗：3ポイント

- 1勝2敗：1ポイント
- 0勝3敗：0ポイント

また、メインステージにおける上位2チームはLJL STORM ノックアウトステージにおいてラウンド2 からのシード権を獲得します。

#### 10.2.2.3. LJL IGNITE メインステージ

LJL IGNITEオープン予選を勝ち上がったチームと、LCPアカデミーチーム、LJL STORM シードチームの合計12チームによる、全試合Bo1のバウンティ形式で実施します。

順位は獲得IGNITEポイント数により決定され、上位6チームがノックアウトステージへ進出することができます。

試合ごとに与えられる勝敗ポイントは以下の通りです。

- 勝利チーム：10ポイント
- 敗北チーム：4ポイント

また、メインステージにおける上位2チームはLJL IGNITE ノックアウトステージにおいてラウンド2 からのシード権を獲得します。

#### 10.2.3. ノックアウトステージ

##### 10.2.3.1. ノックアウトステージ（LJL FORGE）

LJL FORGE メインステージを勝ち上がった上位8チームによるBo3とBo5のシングルエリミネーショントーナメント形式により試合を実施します。ノックアウトステージはラウンド1、ラウンド2ではBo3、FinalではBo5で実施します。また、ノックアウトステージにおける上位4チームは本ルール第10.6.2.1.条に示す通り、次のレギュラートーナメントのシード権を獲得します。

#### 10.2.3.2. ノックアウトステージ（LJL STORM、LJL IGNITE）

各メインステージを勝ち上がった上位6チームによるフィアレスドラフトを適用するBo3とBo5のシングルエリミネーショントーナメント形式により試合を実施します。ラウンド1、ラウンド2ではBo3、FinalではBo5で実施します。LJL STORMでは、ノックアウトステージにおける上位4チームは本ルール第10.6.2.2.条に示す通り、次のレギュラートーナメントのシード権を獲得します。

### 10.3. チャンピオンシップポイント

#### 10.3.1. チャンピオンシップポイントの付与

各レギュラートーナメント終了時点の順位に基づいて各チームへ、チャンピオンシップポイントが付与されます。

#### 10.3.2. LJL FINALS TOURNAMENTへの出場

すべてのレギュラートーナメント終了後、獲得したチャンピオンシップポイントが多い上位6チームがLJL FINALS TOURNAMENTへ進出することができます。

#### 10.3.3. 各メインステージにおける獲得チャンピオンシップポイント

##### 10.3.3.1. LJL FORGE

LJL FORGEでは総合成績に基づき各チームへチャンピオンシップポイントが与えられます。

LJL FORGEで与えられるチャンピオンシップポイントは以下の通りです。

順位	獲得ポイント数
1位	100ポイント
2位	80ポイント

3-4位	60ポイント
5-8位	50ポイント
9-11位	30ポイント
12-14位	20ポイント
15-16位	10ポイント

#### 10.3.3.2. LJI STORM

LJI STORMでは総合成績に基づき各チームへチャンピオンシップポイントが与えられます。

LJI STORMで与えられるチャンピオンシップポイントは以下の通りです。

順位	獲得ポイント数
1位	130ポイント
2位	100ポイント
3-4位	80ポイント
5-6位	65ポイント
7位	50ポイント
8位	45ポイント
9位	40ポイント
10位	35ポイント
11位	30ポイント

12位	25ポイント
-----	--------

#### 10.3.3.3. LJJL IGNITE

LJJL IGNITEではメインステージで獲得したチャンピオンシップポイントに加え、総合成績上位6チームにチャンピオンシップポイントが与えられます。

LJJL IGNITEで与えられるチャンピオンシップポイントは以下の通りです。

順位	獲得ポイント数
1位	60ポイント
2位	45ポイント
3-4位	30ポイント
5-6位	20ポイント

### 10.4. LJJL FINALS TOURNAMENTにおける試合形式

#### 10.4.1. LJJL FINALS TOURNAMENT

LJJL FINALS TOURNAMENTには、各レギュラートーナメント終了後のLJJL 2025 チャンピオンシップポイントランキング上位6チームが出場します。試合は全試合フィアレスドラフトを適用するBo5のハイブリッドエリミネーショントーナメント形式で実施されます。

LJJL FINALS TOURNAMENT優勝チームは、本ルール第10.7.条に示す通りLCP昇格・降格シリーズへ進出することができます。

### 10.5. タイブ레이크

該当のトーナメント又はステージにおいて、同率の状況が起こりうる場合は、本ルール第10.5.1.条又は本ルール第10.5.2.条に記載のプロセスを用いて順位を決定します。チャンピオンシップポイントランキングにおいて同率の

状況が発生した場合は本ルール第10.5.3.条に記載のプロセスを用いて順位を決定します。

#### 10.5.1. レギュラートーナメントにおけるタイブレークの処理プロセス

##### (1) 獲得ポイント数

(a) 順位が獲得ポイント数により決定される場合、その時点でのポイント数が多いチームを上位とします。

(b) 成績が同一の場合 (2) へ進みます。

(c) ポイントによらない順位決定形式が採用されている場合、(2) へ進みます。

##### (2) 各トーナメント又はステージにおける勝敗数

(a) 成績が同一の場合 (3) へ進みます。

##### (3) 直接対決の結果

(a) 勝敗

(b) 直接対決における勝利試合の時間の合計

(c) 成績が同一の場合 (4) へ進みます。

(d) かかる対決が存在しない場合は (4) へ進みます。

##### (4) 各トーナメント又はステージにおける勝利試合の時間の合計

(a) 勝利試合の試合時間を参照し、合計時間が短いチームを上位チームとします。

(b) 成績が同一の場合 (5) へ進みます。

##### (5) 各トーナメント又はステージにおける敗北試合の時間の合計時間

(a) 敗北試合の試合時間を参照し、合計時間が長いチームを上位チームとします。

#### 10.5.2. 3チーム以上同率の状況における処理プロセス

3つ以上のチームでタイブレークが発生した場合は、

- (1) 各トーナメント又はステージにおける得失点差
  - (a) 成績が同一の場合 (2) へ進みます
- (2) 各トーナメント又はステージにおける直接対決の結果
  - (a) タイブレーク内の直接対決の結果を参照し、最も勝率の高いチームを上位チームとして順位を決定します。
  - (b) 勝率により上位チームが決定できなかった場合、勝利試合の試合時間を参照し、合計時間が短いチームを上位チームとします。
  - (c) 成績が同一の場合 (3) へ進みます。
  - (d) タイブレーク内でのいずれかのチーム同士の対戦記録が存在しない場合は、(3) へ進みます。
- (3) 各トーナメント又はステージにおける勝利試合の時間の合計
  - (a) 勝利試合の試合時間を参照し、合計時間が短いチームを上位チームとします。

#### 10.5.3. チャンピオンシップポイントのタイブレーク

- (1) 各レギュラートーナメントにおいて1位を獲得した回数
  - (a) 各レギュラートーナメントにおいて1位を獲得した回数の多いチームを上位チームとします。
  - (b) 成績が同一の場合 (2) へ進みます。
- (2) 各レギュラートーナメントにおける平均順位
  - (a) 各レギュラートーナメントにおける平均順位を算出し、順位の高いチームを上位チームとします。
  - (b) 成績が同一の場合 (3) へ進みます。
- (3) 直近のレギュラートーナメントにおける最終順位



(a) 直近のレギュラートーナメントにおける順位を参照し、  
順位の高いチームを上位チームとします。

## 10.6. シード権の付与

### 10.6.1. LJL 2024出場チーム

LJL 2024出場チームはLJL FORGEメインステージの出場権を獲得することができます。

### 10.6.2. レギュラートーナメントシードチーム

LCPアカデミーチームが以下の権利を獲得した場合、当該権利は無効となり、他のチームへの繰り上げ措置は実施されません。

#### 10.6.2.1. LJL FORGE

LJL FORGEの上位4チームはLJL STORMのメインステージ出場権を獲得することができます。

#### 10.6.2.2. LJL STORM

LJL STORMの上位4チームはLJL IGNITEのメインステージ出場権を獲得することができます。

### 10.6.3. LCPアカデミーチーム

LCPリーグへ出場権を所有しているチームのアカデミーチームは、各レギュラートーナメントのメインステージ出場権を獲得することができます。

## 10.7. LCP昇格・降格シリーズへの進出

LJL FINALS TOURNAMENT優勝チームはLCP昇格・降格シリーズへ進出することができます。ただし、LCPアカデミーチームはLCP昇格・降格シリーズへ進出することはできません。

LCPアカデミーチームがLJLで優勝した場合、LCPアカデミーチームを除いた最も順位の高いチームがLCP昇格・降格シリーズへ進出することができます。

## 10.8. ロスターの保持

シード権を用いて各レギュラートーナメントに進出するチーム、各レギュラートーナメントからLJL FINALS TOURNAMENTへ進出するチームは本ルール第5.1.3.条に示すロスターのルールを遵守する必要があります。

# 11. 対戦組み合わせ

## 11.1. 対戦相手の選択

チームが対戦相手の選択権を有している場合、当該チームは対戦相手の最終決定を、かかる試合の前日の22時又は前日の試合終了後（ネクサス破壊から）1時間後までのいずれか遅い期限までに提出しなければなりません。チームが定められた期日までに対戦相手の選択を提出しなかった場合、当該チームは、その時点で、最も順位が低いチームとの対戦を希望したものとみなします。

LJL運営は定められた期限の遅い方から1時間以内に、各チームへと対戦組み合わせを通知するものとします。

## 11.2. オープン予選における対戦組み合わせ

### 11.2.1. ラウンド1及びすべてのオープン予選参加チームがメインステージへ進出する場合

各チームのランクを考慮し、LJL運営によりグループ分けされます。なお、グループ内での対戦スケジュールはすべて抽選により決定されます。

### 11.2.2. ラウンド2

ラウンド1における成績を基に、LJL運営によりグループ分けされます。なお、グループ内での対戦スケジュールはすべて抽選により決定されます。

## 11.3. メインステージにおける対戦組み合わせ

### 11.3.1. 特に記載がない限り、各メインステージにおける1ラウンド目では、以

下が適用されます。

- ラウンド1

各チームは2つのドロースタックに分けられ、プールごとに抽選を行い対戦組み合わせを決定します。

プールの振り分けは以下の通りです。

- プール1：

- (1) シード権を有しているチーム

- (a) LJL 2024 出場チーム (FORGEのみ)

- (b) 前回のレギュラートーナメント上位4チーム

- (2) LCPアカデミーチーム

- (3) 各オープン予選上位通過チーム

- (a) (3) はプール1とプール2のチーム数に差異がある場合のみ適用されます。

- (b) (3) はプール2に含まれるチームから、各オープン予選における順位を参照し、上位のチームから、プール1とプール2のチーム数の差異がなくなるまで適用されます。

- プール2：

- (1) 各オープン予選通過チーム

### 11.3.2. LJL FORGE

LJL FORGE メインステージにおける対戦組み合わせは、以下のプロセスを用いて決定します。

なお、LJL FORGEメインステージでは、原則として同一の相手との対戦はしないものとします。

- ラウンド1

本ルール第11.2.1.条に示す通り対戦組み合わせを決定します。

- ラウンド2以降

2ラウンド目以降は同一成績のチーム同士が対戦するよう、抽選を行い、対戦組み合わせを決定します。

### 11.3.3. LJJL STORM

LJJL STORM メインステージにおける対戦組み合わせは、以下のプロセスを用いて決定します。

なお、LJJL STORMメインステージの各セットにおいて、原則として同一の相手との対戦はしないものとします。

- ラウンド1

各セットの1ラウンド目では、他セットの1ラウンド目で対戦した相手との対戦はしないものとします。

- セット1

本ルール第11.2.1.条に示す通り対戦組み合わせを決定します。

- セット2以降

セット2以降における1ラウンド目の対戦組み合わせは抽選により決定されます。

- ラウンド2

すべてのセットにおける2ラウンド目では、当該セットの成績を参照し、同一成績のチーム同士が対戦するよう、抽選を行い、対戦組み合わせを決定します。

- ラウンド3

すべてのセットにおける3ラウンド目の対戦相手は、当該セットにおける成績を参照し、以下のプロセスを用いて抽選を行い対戦組み合わせを決定します。

- 1勝1敗グループからランダムに1チームを抽選し、2勝0敗

グループに振り分ける。

- 1勝1敗グループからランダムに1チームを抽選し、0勝2敗グループに振り分ける。
- 2勝0敗グループ、1勝1敗グループ、0勝2敗グループごとに抽選を行い、各対戦組み合わせを決定する。

ただし、上記抽選による上位グループ・下位グループへの振り分けは、各チーム1回ずつまでを上限とし、上限を超えた場合には再抽選を行います。（例：セット1で上位グループに振り分けられた場合、セット2以降で上位チームに振り分けられることはない。セット1で上位グループ、セット2で下位グループに振り分けられた場合、セット3では抽選によって別のグループに振り分けられることはない。）

#### 11.3.4. LJJL IGNITE

LJJL IGNITE メインステージにおける対戦組み合わせは、以下のプロセスを用いて決定します。

- ラウンド1

本ルール第11.2.1.条に示す通り対戦組み合わせを決定します。

- ラウンド2以降

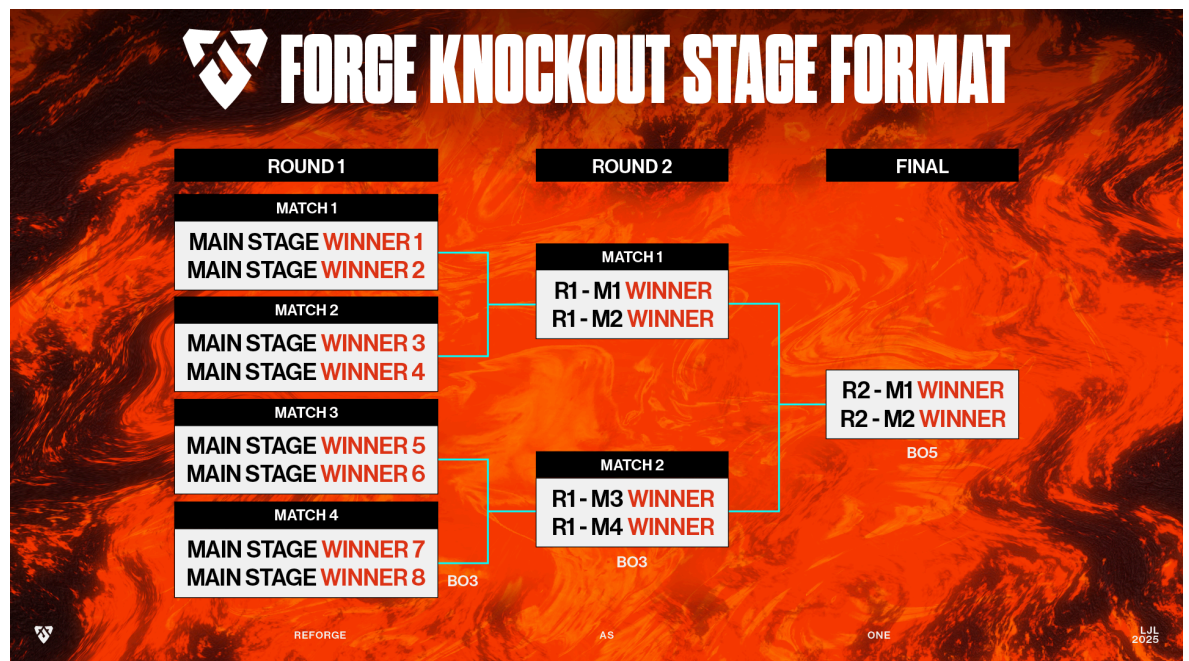
各ラウンド終了時点で獲得IGNITEポイント数がもっとも少ないチームから順に次の対戦相手を指名します。

なお、メインステージにおいて既に一度指名したチームを再度指名することはできません。

LJJL IGNITEメインステージにおける同一の対戦組み合わせは3回までを上限とし、上限を超えて同一の対戦組み合わせが起こりうる場合、LJJL運営は、指名先の指定又は指名順を変更することができるものとします。

#### 11.4. ノックアウトステージにおける対戦組み合わせ

- LJL FORGE



##### ○ ラウンド1

ノックアウトステージにおける1ラウンド目の対戦組み合わせは、メインステージにおける勝敗数を参照し、抽選で決めます。

まず、3勝0敗のチームと3勝2敗のチームの対戦組み合わせが抽選されます。先に抽選されたチームからマッチ1、続いてマッチ4へそれぞれ振り分けられます。

その後、残るチームの対戦組み合わせが抽選されます。先に抽選されたチームからマッチ2、続いてマッチ3へそれぞれ振り分けられます。

##### ○ ラウンド2

###### ■ ラウンド2 マッチ1

ラウンド1 マッチ1勝利チームとラウンド1 マッチ2

勝利チームが対戦。

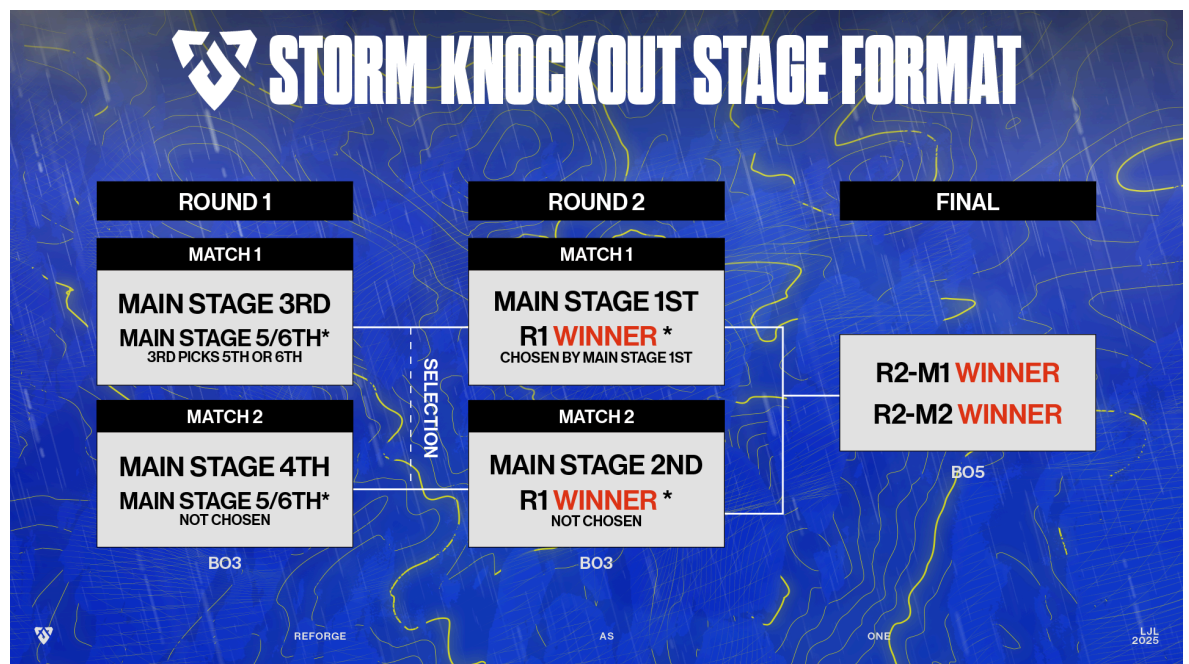
- ラウンド2 マッチ2

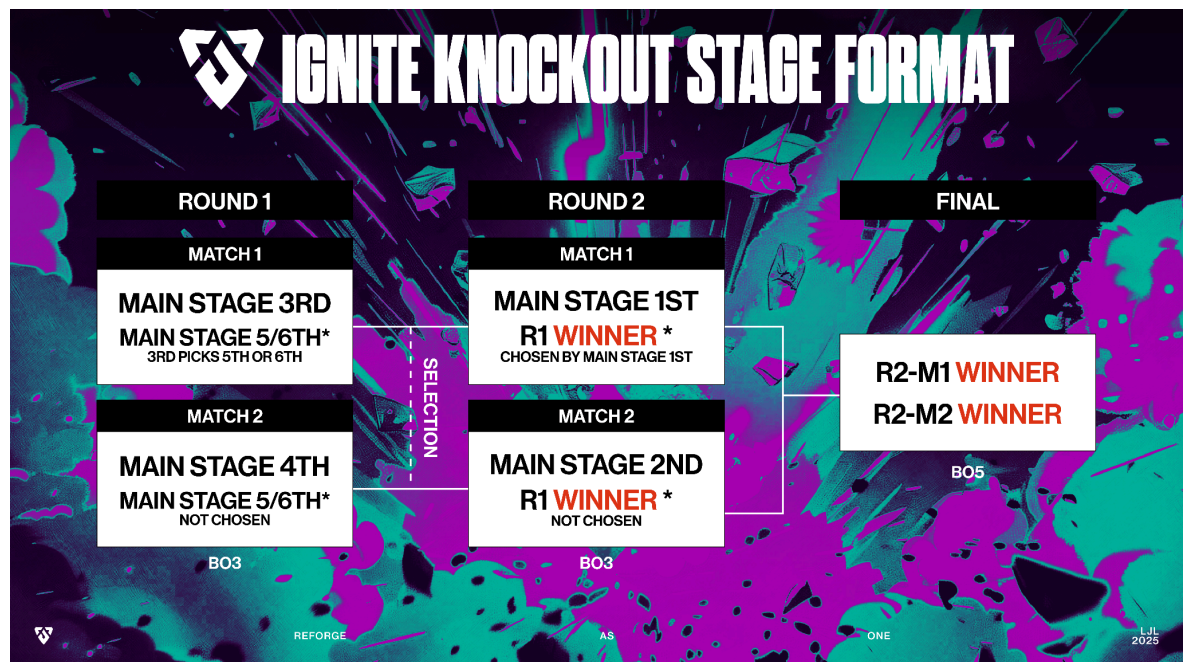
ラウンド1 マッチ3 勝利チームとラウンド1 マッチ4 勝利チームが対戦。

- ファイナル

- ラウンド2 マッチ1勝利チームとラウンド2 マッチ2 勝利チームが対戦。

- LJL STORM、LJL IGNITE





ノックアウトステージにおける対戦組み合わせは、メインステージにおける順位に基づいて決定します。

各ラウンドにおける対戦組み合わせは以下の通りです。

#### ○ ラウンド1

##### ■ ラウンド1 マッチ1

メインステージ3位通過チームがメインステージ5位  
又は6位のチームから対戦相手を指名し対戦。

##### ■ ラウンド1 マッチ2

メインステージ4位通過チームがマッチ1で指名され  
なかったチームと対戦

#### ○ ラウンド2

##### ■ ラウンド2 マッチ1

メインステージ1位通過チームがラウンド1を勝ち上  
がったチームから対戦相手を指名し対戦。

##### ■ ラウンド2 マッチ2

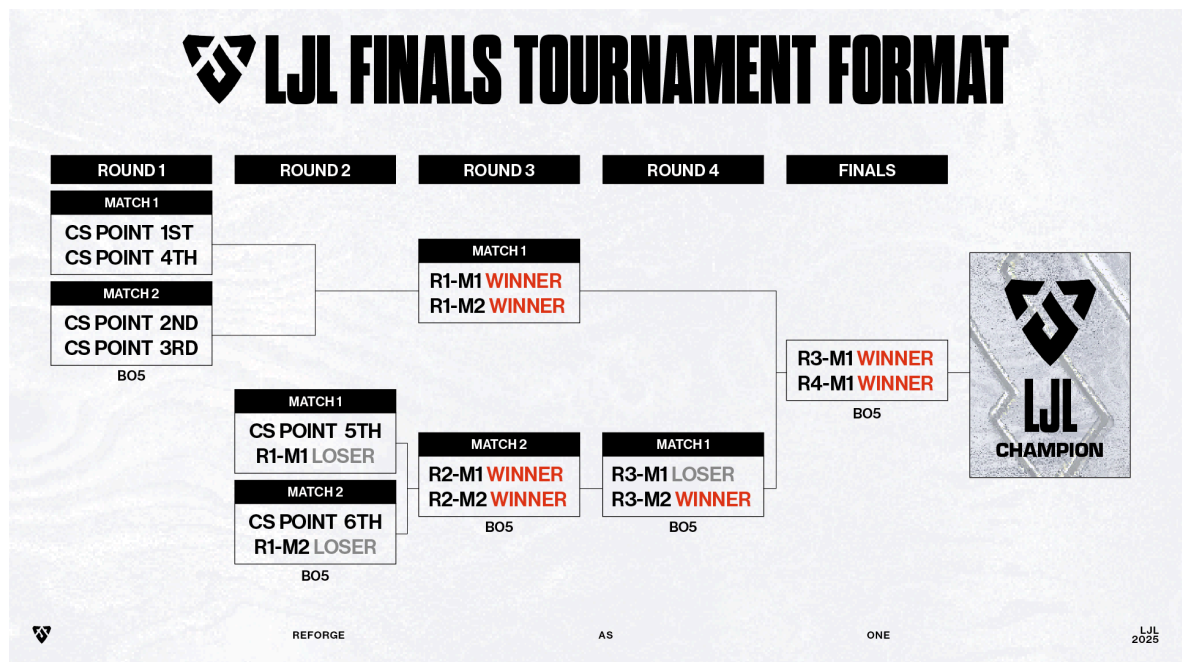
メインステージ2位通過チームがマッチ1で指名され



なかったチームと対戦。

- ファイナル
  - ラウンド2 マッチ1勝利チームとラウンド2 マッチ2勝利チームが対戦。

#### 11.5. LJL FINALS TOURNAMENTにおける対戦組み合わせ



- ラウンド1
  - ラウンド1 マッチ1  
チャンピオンシップポイントランキング 1位チームと4位チームが対戦。
  - ラウンド1 マッチ2  
チャンピオンシップポイントランキング 2位チームと3位チームが対戦。

勝利チームはラウンド3 マッチ1へ進出、敗北チームはラウンド2 マッチ1、マッチ2 へ進出します。

- ラウンド2
  - ラウンド2 マッチ1  
チャンピオンシップポイントランキング 5位通過チームとラウンド1 マッチ1敗北チームが対戦。
  - ラウンド2 マッチ2  
チャンピオンシップポイントランキング 6位通過チームとラウンド1 マッチ2 敗北チームが対戦。

勝利チームはラウンド3 マッチ2 へ進出、敗北チームはLJL FINALS TOURNAMENT敗退となります。

- ラウンド3
  - ラウンド3 マッチ1  
ラウンド1 マッチ1勝利チームとラウンド1 マッチ2 勝利チームが対戦。

勝利チームはファイナルへ進出、敗北チームはラウンド4 マッチ1へ進出します。

- ラウンド3 マッチ2  
ラウンド2 マッチ1勝利チームとラウンド2 マッチ2 勝利チームが対戦。

勝利チームはラウンド4 マッチ1へ進出、敗北チームはLJL FINALS TOURNAMENT敗退となります。

- ラウンド4
  - ラウンド4 マッチ1  
ラウンド3 マッチ1敗北チームとラウンド3 マッチ2 勝利チームが対戦。

勝利チームはファイナルへ進出、敗北チームはLJL FINALS TOURNAMENT 3位敗退となります。

- ファイナル  
ラウンド3 マッチ1勝利チームとラウンド4 マッチ1勝利チームが対戦。

勝利チームはLJL FINALS TOURNAMENT優勝チームとなります。敗北チームはLJL FINALS TOURNAMENT 2位敗退となります。

#### 11.6. 対戦組み合わせの変更

対戦組み合わせを決定する上で、チーム数が規定数に満たなかった場合、LJL運営単独の裁量によって対戦形式を変更します。

## 12. 開催日程

### LJL FORGE

#### オープン予選

2025年1月25日（土）、1月26日（日）

#### メインステージ

2025年1月30日（木）、1月31日（金）、2月1日（土）、2月2日（日）、2月26日（水）、2月27日（木）、2月28日（金）、3月1日（土）

#### ノックアウトステージ

2025年3月6日（木）、3月7日（金）、3月8日（土）、3月9日（日）

### LJL STORM

#### オープン予選

2025年3月22日（土）、3月23日（日）、3月29日（土）、3月30日（日）

メインステージ

2025年4月4日（金）、4月5日（土）、4月6日（日）、4月11日（金）、4月12日（土）、4月13日（日）、4月16日（水）、4月17日（木）、4月18日（金）

ノックアウトステージ

2025年4月25日（金）、4月29日（火）、5月6日（火）

LJL IGNITE

オープン予選

2025年5月10日（土）、5月11日（日）、2025年5月17日（土）、5月18日（日）

メインステージ

2025年5月22日（木）、5月23日（金）、5月29日（木）、5月30日（金）、6月5日（木）、6月6日（金）

ノックアウトステージ

2025年6月14日（土）、6月15日（日）、6月22日（日）

LJL FINALS TOURNAMENT

2025年7月19日（土）、7月20日（日）、7月25日（金）、8月1日（金）、8月8日（金）、8月14日（木）、8月30日（土）、9月15日（月）

## 13. オンライン大会：プレイヤーの機材

### 13.1. 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すべて各チーム又は個人にて準備をするものとする。

### 13.2. 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。

### 13.3. ワイヤレス電子機器

携帯電話、タブレット端末、健康器具、スマートウォッチなどのワイヤレス電子機器は、LJL運営が事前に許可した場合を除き、試合中（誤解を避けるために附言すると、ピック・バン時、一時停止、再試合、休憩中）、試合エリア内に持ち込むことはできない。

健康関連のサポート器具を必要とするプレイヤーは、少なくとも試合開始時刻の48時間前までに、器具のモデルと関連する健康情報をLJL運営に提出し、承認を得なければならない。

### 13.4. ノートとメモ帳

プレイヤーは、試合中、文書や印刷物をマッチエリアに持ち込むことは禁止されています。コーチ及びアナリストは試合中、試合エリアに文書や印刷物を持ち込むことは許可されていますが、LJL運営が指定された場所に保管しなければなりません。また、ピック・バン時以外や試合中に、選手と連絡を取るために使用してはなりません。

### 13.5. ソフトウェアとその使用

LJLにおける試合に参加している間はLJL運営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。

#### 13.5.1. SNSとコミュニケーション

LJLにおける対戦中、SNSやコミュニケーションサイトを閲覧すること、投稿をすることを禁止します。これにはFacebook、X（旧：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。

## 13.6. アカウント

### 13.6.1. オープン予選

プレイヤーは、自らアカウントを用意しなければなりません。

オープン予選は日本のライブサーバーを使用して行われるため、プレイヤーが用意するアカウントは以下の条件を満たしている必要があります。

- チャンピオン所持数20体以上
- カスタムマッチに参加でき、トーナメントドラフトモードをプレイ可能

### 13.6.2. オープン予選以外

プレイヤーは、アカウントをLJL運営から提供されます。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Riot ID（旧称：サモナーネーム）は、LJL運営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。

## 13.7. オーディオコントロール

プレイヤーは、LJLにおける試合に参加している間、LJL運営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。LJL運営は、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。

## 13.8. ボイスチャット

ボイスチャットは、LJL運営の指定するシステムを通じてのみ使用することができます。

## 13.9. 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、災害時など、緊急の際は適用されません。

#### 13.10. Webカメラの設置

本ルール第15.8.1.条に示される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。

### 14. オフライン大会：プレイヤーの機材

#### 14.1. オフライン大会会場資産の責任

すべてのチーム関係者は、機材、PC、椅子、提供された周辺機器、資格証明書、及びその他の設備を含むが、これらに限定されない、大会会場内で提供された資産の適切な使用と管理を保証する責任があります。チーム関係者は、これらの資産が損傷、破損、又はその他の形で損なわれないよう、注意を払わなければなりません。選手又はその他のチーム関係者による資産の破損、誤用、又は漏洩があった場合、LJL運営は罰則を課す権利を留保します。このような罰則には、LJL運営の裁量により、修理又は交換費用に充てるための罰金、追加制裁、又はその両方が含まれる場合があります。

#### 14.2. LJL運営がオフライン大会にて提供する物品

LJL運営は、オフライン大会において、以下のカテゴリーに含まれる機材を、プレイヤーが専用に使Ⓔできるものとして、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

プレイヤーの要望に応じて、LJL運営は、オフライン大会において、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

なお、LJL運営が提供するすべての機材はLJL運営の単独かつ絶対の裁量により選択されます。

#### 14.3. プレイヤー又はチームが所有する機材及び物品

プレイヤーは、オフライン大会において、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、LJL運営が許可をしたもの以外は持ち込みを禁止とします。LJL運営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、著作権物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。

#### 14.4. 機材の交換

LJL運営が機材又は技術的問題に懸念を持った場合はいつでも、LJL運営は審判による状況確認を要請することができます。審判は問題を解析し、必要に応じて解決します。技術者は自己の裁量により、LJL運営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すべて、LJL運営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LJL運営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LJL運営から交換機材が提供されます。



#### 14.5. ワイヤレス電子機器

携帯電話、タブレット端末、健康器具、スマートウォッチなどのワイヤレス電子機器は、LJL運営が事前に許可した場合を除き、試合中（誤解を避けるために附言すると、ピック・バン時、一時停止、再試合、休憩中）、試合エリア内に持ち込むことはできない。

健康関連のサポート器具を必要とするプレイヤーは、少なくとも試合開始時刻の48時間前までに、器具のモデルと関連する健康情報をLJL運営に提出し、承認を得なければならない。

#### 14.6. ノートとメモ帳

プレイヤーは、試合中、文書や印刷物をマッチエリアに持ち込むことは禁止されています。コーチ及びアナリストは試合中、試合エリアに文書や印刷物を持ち込むことは許可されていますが、LJL運営が指定された場所に保管しなければなりません。また、ピック・バンの以外や試合中に、選手と連絡を取るために使用してはなりません。

#### 14.7. ソフトウェアとその使用

オフライン大会において使用されるPCに、プレイヤーが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、LJL運営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LJL運営の許可を得る必要があります。

##### 14.7.1. SNSとコミュニケーション

オフライン大会において使用されるPC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、X（旧：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。

##### 14.7.2. 必須ではない機材

いかなる理由であれ、オフライン大会において使用されるPC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。

#### 14.8. アカウント

プレイヤーは、アカウントをLJL運営から提供されます。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Riot ID（旧称：サモナーネーム）は、LJL運営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。

#### 14.9. オーディオ・コントロール

プレイヤーは、オフライン大会における試合中、LJL運営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。LJL運営は、音量が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。

また、オフライン大会における試合中、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。

#### 14.10. ボイスチャット

ボイスチャットは、LJL運営の指定するシステムを通じてのみ使用することができます。

#### 14.11. 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、審判又はLJL運営に支援を求める必要があります。これらの行動は、災害時など、緊急の際は適用されません。

### 15. 試合のプロセス

#### 15.1. 対戦スケジュールの決定

LJL運営は、各トーナメント開始7日前までに、対戦スケジュールと適用されるパッチとこれらの情報の公開可能日を各チームへと通達します。

この情報は機密情報とみなされ、チームはLJL運営によって設定された期日まで、対戦スケジュールと対戦パッチを公に公開することはできません。

#### 15.2. スケジュールと開催形式の変更

LJL運営は、独自の裁量により、試合の順番を入れ替えたり、別の日に変更したり、サイド選択の期限を変更したり、開催形式を変更したりすることができ、かつこれらに限定されるものではありません。LJL運営はスケジュール及び開催形式を変更する場合、可能な限り早期に全チームに通知を行うものとします。

#### 15.3. 更新型スケジュール

LJLの全試合には、開始予定時刻が設定されています。ただし、チームは予定時刻の最大3時間前まで、又はLJL運営の指示に従い、それ以外の時間にも試合を行えるよう準備しておく必要があります。

#### 15.4. 時間の厳守

15.4.1. LJLに参加するチームのスターターは、LJL運営が指定する時間までに現場に到着あるいは着席していなければなりません。

15.4.2. チームが指定された時間に十分な準備ができていない場合、遅延に対するペナルティは、LJL運営が独自の裁量で決定します。

15.4.3. 不測の事態により、チーム又はプレイヤーが指定された時間に現場に到着あるいは着席することができない場合、チームは直ちにLJL運営に連絡しなければなりません。LJL運営は、独自の判断で試合を延期、中断、又は中止することができます。

15.4.4. 試合が延期された場合、チームとLJL運営の間で別の合意が得られない限り、その試合は2週間以内に再調整されます。正確な試合日程は、LJL運営は速やかにチームに通知します。

15.4.5. 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。ただし、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。

## 15.5. 試合エリア

### 15.5.1. 試合エリアの定義

「試合エリア」は、オフライン又はオンラインの対戦イベントにおいて、試合用PCの周辺の直近のエリアを指すものとします。  
オンライン競技の場合、プレイヤーが競技を行う部屋はすべて試合エリアの一部とみなされます。

### 15.5.2. 試合エリアへの立ち入り

15.5.2.1. マネージャーを含むチーム関係者は、試合準備の間、試合エリアに立ち入ることができます。

15.5.2.2. チームのコーチは、ピック・バンを実施中及びゲームとゲームの間にのみ、ステージ又は試合エリアへのアクセス及びプレイヤーと直接又はボイスチャットの利用を通じて連絡を取り合うことが認められます。この間、LJL運営の明確な許可なく、対戦相手チームの試合エリアへの立ち入りは認められません。

15.5.2.3. すべてのコーチは、トレードフェイズの終了5秒前までに、ステージ又は試合エリアからの退出、及びボイスチャットの切断を完了します。

15.5.2.4. ピック・バン終了後からゲームが終了するまで、試合に参加しているプレイヤー以外のチーム関係者による試合エリアへの立

ち入りは原則として認められません。

### 15.5.3. 飲食物の制限

#### 15.5.3.1. 飲み物

無地又は透明な、蓋をすることができる容器に入ったものについてのみ、試合エリアに持ち込むことができます。

#### 15.5.3.2. ガム、飴

LJL運営の判断により、試合エリアにおいて、ガムや飴を持ち込むことが許可される場合があります。

#### 15.5.3.3. その他飲食物

試合エリアにおいて、ブランドの名称やロゴ、肖像等が表示されている飲食物を持ち込むことは禁止とします。LJL運営は、各チームメンバーに対し、かかるロゴやブランドを隠すように要求する権利を有するものとします。

## 15.6. 審判の役割

### 15.6.1. 責務

審判はLJL運営が務め、試合の開始前、開催中並びに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

#### 15.6.2. 審判態度

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、任意の選手、チーム、マネージャー、コーチ、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。

#### 15.6.3. 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。LJL運営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、LJL運営は審判内容を無効とする権利を有します。LJL運営は、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、

#### 15.6.4. ギャンブル及び賭博の禁止

本ルール第22.6.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、審判に対しても限定されることなく適用されるものとし、

#### 15.7. 競技用パッチ & サーバー

2025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、LJL運営の裁量により変更されます。新しくリリースされたチャンピオンは、ライブサーバーにリリースされたパッチ期間中は制限され、特に問題がなければ、次のパッチから使用できるようになります。なお、LJL運営の裁量によりこの期間は延長されることがあります。大規模なリワークが適用されるチャンピオンについても、制限される期間は運営の裁量により決定されます。

例:パッチ15.3にリリースされたチャンピオンAは、パッチ15.3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。

## 15.8. 試合前の設定

### 15.8.1. 対戦前の設定時間

LJL運営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、予定されている設定時間を通知します。LJL運営はいつでもこれらの日程と時間を変更することができるものとします。設定内容には以下のものが含まれます。

- すべ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
- FPS/Pingトラッカーを有効にする (Ctrl+F)
- 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

### 15.8.2. 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LJL運営にその旨を報告しなければなりません。

### 15.8.3. テクニカルサポート

LJL運営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。

## 15.9. 対戦開始のタイムライン

15.9.1. プレイヤーは定められた設定時間内に問題を解決し、予定通りの時刻から試合を開始することが期待されます。

15.9.2. プレイヤーが定められた設定時間内に問題を解決できなかった場合、

LJL運営の判断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。遅延に対するペナルティはLJL運営の裁量により決定します。

#### 15.9.3. 試合開始前の設定完了確認とプレイヤーの開戦待機

LJL運営は、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。

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。

#### 15.9.4. 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、LJL運営が定めた時間までに着席する必要があります。着席が確認できなかった場合、LJL運営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。

#### 15.9.5. ゲームロビーの作成と座席指定

LJL運営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、LJL運営の指示に従い、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なりません。

### 15.10. ゲームの設定

#### 15.10.1. 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し次第、LJL運営は両チームに対し、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し次第、LJL運営はルームオーナーにゲーム開始を指示します。各チーム2名までの登録されたのコーチは、本ルール第15.5.2.条に示す通り、試合エリアへのアクセス及びピック・バンの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5秒前までに、試合エリアからの退出を完了します。

#### 15.10.2. ゲームプレイ要素の制限

チャンピオン、スキン、サモナースペル、その他任意のアイテムは、既知のバグ又はその他の理由により、LJL運営の裁量で制限される場合があります。この制限は、試合前及び試合中に逐次追加できるものとします。

#### 15.10.3. 日本国外からの参加

15.10.3.1. すべてのチーム及びプレイヤーは、日本の「居住者」である場合、又は本ルール第5条に示すロスターの要件を遵守した上で、日本国外から試合に参加することができるものとします。ただし、国外からの参加については事前にLJL運営の承認を得る必要があります。

15.10.3.2. 国外からの参加により生じる回線状況や通信遅延、その他の影響に関しては、すべて自己責任とし、LJL運営は一切の責任を負わないものとします。

15.10.3.3. チーム及びプレイヤーは、国外からの参加に起因する不利や不利益が発生した場合であっても、LJL運営に対して一切の異議申し立て、又は争議の提起を行わないことに予め合意するものとします。

#### 15.10.4. サーバー選択

LJL運営は、独自の裁量により、事前に指定したサーバー以外での試合を行うことができます。

なお、サーバー変更に伴い、公正さに影響を与える可能性のある試合に関する問題は、すべてLJL運営が単独の裁量で判断し、決定いたします。

#### 15.10.5. 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又はTOKYO

#### 15.10.6. ロビー入室及び観戦の制限

ゲームのロビーに入室できるチーム関係者は、各チームのスターター5名ずつのみとします。

上記以外のチーム関係者は、いかなる理由があろうとLJL運営の許可なくロビーに入室することはできません。

また、試合の観戦はLJL運営のみ行うことができます。チーム関係者及びその他の第三者による試合の観戦は、いかなる理由があろうと認められません。

#### 15.11. 試合中のコミュニケーション

ゲーム中において、かかる試合に参加しているチームメンバーを除くチーム関係者及びLJLに関係しない人物とのコミュニケーションは、本ルール第15.5.2.条を除くすべての場合において禁止されます。

LJL運営は、独自の裁量により各チームの音声会話をチェックすることが出来るものとします。これらの制限は、災害時など、緊急の際は適用されません。

また、LJLにおける試合中のすべての音声会話は配信又は関連するコンテンツ上で公開される場合があります。プレイヤーはLJL運営とLJL運営が許可した第三者が音声会話を使用することに同意するものとします。

## 16. サイドの選択と決定

### 16.1. 最終決定

#### 16.1.1. サイド選択権がチームに与えられる場合

以下に定められた期限までに報告がなかった場合、ブルーサイドを選択したものとみなします。

- 各対戦においてサイド選択権を有しているチームが予め決まっている場合、サイド選択権を有しているチームはサイドの最終決定を、かかる試合の前日の22時又は前日の試合終了後（ネクサス破壊から）1時間後までのいずれか遅い期限までに提出しなければなりません。
- サイド選択権がコインフリップにより決定される場合、かかる試合の前日の22時又は前日の試合終了後（ネクサス破壊から）1時間後までのいずれか遅い期限までにLJL運営により決定され、各チームへと通達されます。コインフリップにより、サイド選択権を獲得したチームはLJL運営の通達から1時間以内にサイドを選択し、LJL運営に報告する必要があります。

#### 16.1.2. LJL運営によってサイドを決定する場合

LJL運営により行われた最終決定が、かかる試合の前日の22時又は前日の試合終了後（ネクサス破壊から）1時間後までのいずれか遅い期限までに、各チームに通達されます。

### 16.2. Bo3/Bo5におけるゲーム間のサイド選択

各対戦のゲーム2以降はその直前のゲームにおいて敗北したチームがサイド選択権を有します。

各対戦においてゲーム2以降の試合のサイド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。これは本ルール第17.1.2.条に示す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リーダー、チームの代表者、コー

チ、又はマネージャーが運営に伝えます。規定の時刻までにサイド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サイドとして設定されます。

### 16.3. オープン予選におけるサイドの選択と決定

16.3.1. オープン予選におけるサイドはすべて本ルール第16.1.2.条に示す通りに決定されます。

### 16.4. メインステージにおけるサイドの選択と決定

16.4.1. 特に記載がない限り、各メインステージにおける1ラウンド目では、以下の順にサイド選択権が与えられます。

#### (1) シード権を有しているチーム

##### (a) LJL 2024 出場チーム (FORGEのみ)

(a-1) (a) 同士の対戦となった場合、LJL 2024 Summer Splitの順位を参照し、上位のチームがサイド選択権を獲得します。

##### (b) 各レギュラートーナメント上位4チーム

(b-1) (b) 同士の対戦となった場合、各ノックアウトステージの順位を参照し、上位のチームがサイド選択権を獲得します。

(b-2) 同一順位の場合は、各ノックアウトステージにおける勝利試合の試合時間を参照し、合計時間が短いチームがサイド選択権を獲得します。

#### (2) LCPアカデミーチーム

(a) (2) 同士の対戦となった場合、サイド選択権はコインフリップで決定します。

#### (3) 各オープン予選通過チーム

(a) (3) 同士の対戦となった場合、サイド選択権は各オープン予選の成績上位チームが獲得します。

(b) 同一順位の場合は、各オープン予選における直接対決の結果を参照し、上位のチームがサイド選択権を獲得します。

(b-1) 勝敗

(b-2) 直接対決における勝利試合の時間の合計

(c) 同一順位の場合は、各オープン予選ラウンド2における勝利試合の試合時間を参照し、合計時間が短いチームがサイド選択権を獲得します。

(d) (a)、(b) のプロセスを用いても上位チームが決定しない場合は、コインフリップで決定します。

#### 16.4.2. LJL FORGE

LJL FORGE メインステージにおけるサイド選択権及びサイドは、以下のプロセスを用いて決定します。

- ラウンド1

本ルール第16.4.1.条に示す通りにサイド選択権を獲得します。

- ラウンド2以降

(1) LJL FORGE メインステージにおける勝敗数

(a) LJL FORGE メインステージにおける得失点差が高いチームがサイド選択権を獲得します。

(b) LJL FORGE メインステージにおける勝敗数が同一の場合、(2)へ進みます。

(2) 運営による決定

(a) 本ルール第16.1.2.条に示す通りサイドが決定されます。

#### 16.4.3. LJJ STORM

LJJ STORM メインステージにおけるサイド選択権及びサイドは、以下のプロセスを用いて決定します。

- セット1、ラウンド1  
本ルール第16.4.1.条に示す通りにサイド選択権を獲得します。
- セット2以降、ラウンド1  
本ルール第16.1.2.条に示す通りサイドが決定されます。
- 各セット、ラウンド2以降
  - (1) 当該セットにおける勝利数
    - (a) 得失点差が高いチームがサイド選択権を獲得します。
    - (b) 当該セットにおける勝敗数が同一の場合、(2)へ進みます。
  - (2) 運営による決定
    - (a) 本ルール第16.1.2.条に示す通りサイドが決定されます。

#### 16.4.4. LJJ IGNITE

LJJ IGNITE メインステージにおけるサイド選択権及びサイドは、以下のプロセスを用いて決定します。

- ラウンド1  
本ルール第16.4.1.条に示す通りにサイド選択権を獲得します。
- ラウンド2以降
  - (1) IGNITE ポイント
    - (a) IGNITEポイント獲得数が多いチームがサイド選択権

を獲得します。

(b) IGNITEポイント獲得数が同一の場合、(2)へ進みます。

(2) LJL IGNITEメインステージにおける勝敗数

(a) LJL IGNITEメインステージにおける得失点差が高いチームがサイド選択権を獲得します。

(b) LJL IGNITEメインステージにおける勝敗数が同一の場合、(3)へ進みます。

(3) 運営による決定

(a) 本ルール第16.1.2.条に示す通りサイドが決定されます。

## 16.5. ノックアウトステージ

### 16.5.1. ノックアウトステージにおけるサイドの選択と決定

各ノックアウトステージにおけるサイド選択権は、以下のプロセスを用いて決定します。

- LJL FORGE

- ラウンド1

(1) LJL FORGE メインステージにおける勝敗数

(a) メインステージにおける得失点差が高いチームがサイド選択権を獲得します。

(b) メインステージにおける勝敗数が同一の場合、(2)へ進みます。

(2) コインフリップ

- ラウンド2以降

サイド選択権はコインフリップを用いて決定します。

- LJL STORM、LJL IGNITE

- ラウンド1、ラウンド2

各メインステージにおけるポイントランキング上位チームがサイド選択権を獲得します。

- FINAL

サイド選択権はコインフリップを用いて決定します。

## 16.6. LJI FINALS TOURNAMENTにおけるサイドの選択と決定

### 16.6.1. LJI FINALS TOURNAMENTにおけるサイド選択のプロセス

LJI FINALS TOURNAMENTにおけるサイド選択権は、以下のプロセスを用いて決定します。

- ラウンド1

チャンピオンシップポイントランキング上位チームがサイド選択権を獲得します。

- ラウンド2 以降

- (1) 上位ブラケットチーム

- (a) 上位ブラケットから進出したチームがサイド選択権を獲得します。

- (b) 同一ブラケットから進出したチーム同士の場合は (2) へ進みます。

- (2) チャンピオンシップポイント上位チーム

- (a) 獲得チャンピオンシップポイント上位チームがサイド選択権を獲得します。

## 17. ピック・バンフェイズ

### 17.1. トーナメントドラフト

LJI運営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。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、LJL運営の確認が必要となります。

17.1.1. プレイヤーの交代はドラフト開始前に宣言する必要があります。ドラフト開始後にプレイヤーの変更をすることは認められません。

17.1.2. Bo3及びBo5の対戦では、各チームは、各対戦のゲーム間において、直前の試合でのネクサスの破壊から5分以内の間のみプレイヤー交代を申請することができます。

17.1.3. プレイヤーは本ルール第15.10.2.条に示されたゲームプレイ要素の制限を受ける場合があります。

## 17.2. トーナメントドラフトモード

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

### 17.2.1. 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に遡って手順が再開されます。選択誤りを修正した時点に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LJL運営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。

#### 17.2.2. ファイレスドラフトの制限

かかる対戦において第10.1.14条に記載のある「ファイレスドラフト」が適用される場合、かかる対戦で一度使用されたチャンピオンは両チームとも選択することができません（以下、「ファイレスバン」とする。）。

対象のチャンピオンを誤って選択した場合、即時カスタムルームを退出し、選択誤りを審判に即時報告する必要があります。

なお、ファイレスドラフトが適用される場合でも、ピック・バンフェイズでのバン（以下、「通常バン」とする。）は、すべてのゲームで10体のままとなります。この制限は以下の通り追加バン枠のように機能します。

ゲーム1：10バン（標準バン）

ゲーム2：20バン合計（10標準バン + 10ファイレスバン）

ゲーム3：30バン合計（10標準バン + 20ファイレスバン）

ゲーム4：40バン合計（10標準バン + 30ファイレスバン）

ゲーム5：50バン合計（10標準バン + 40ファイレスバン）

#### 17.2.3. チャンピオンのトレード

チームはトレードフェイズの終了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。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。

#### 17.2.4. チャンピオンのトレードフェイズ終了後

バン・ピックフェイズの終了後、プレイヤーはゲーム内のすべての設定を完了する必要があります：

- チャンピオンのトレード
- サモナースペルの変更
- ルーンの変更
- チャンピオンのスキンとクロマの変更

プレイヤーは、ゲーム内の設定をすべて完了し、トレードフェイズ終了の20秒前までに準備を整えなければなりません。

#### 17.2.5. ピック・バン終了後のゲーム開始

LJL運営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、LJL運営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及び試合エリアを立ち去ることは禁止されます。

#### 17.2.6. 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とき、又はLJL運営がピック・バンとゲーム開始を分割して実施することを決定した際、LJL運営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。

すべ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。

#### 17.2.7. 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。

## 18. ゲームの中断

### 18.1. 用語の定義

#### 18.1.1. 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、又は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。

#### 18.1.2. 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。

#### 18.1.3. 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。

### 18.2. 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、再スタート又はリメイク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19条参照）。

ゲームの成立の例は次の通りです：

#### 18.2.1. 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。

#### 18.2.2. 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。

#### 18.2.3. ゲームタイマーが2分（00:02:00）に達した。

### 18.3. プレイの中断

LJL運営に通知若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、LJL運営はプレイの中断を強制する必要はありません。ただし、一時停止又は中断中にプレイヤーが運営の許可なく試合エリアから離れることは禁止されています。

#### 18.3.1. 指示による中断

LJL運営は以下のような理由により、その単独の裁量で、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。

以下は事由の一例であり、すべてを網羅したものではありません。

- 選手の故意ではない切断。
- 災害時など、LJL運営が選手・チーム関係者・LJL運営の安全を確保できないと判断した場合。
- 試合の観戦、及びその他の機材トラブル・不具合。
- 第18.8.3.条に示す場合。
- その他、LJL運営が試合の進行に支障があると判断した場合。

#### 18.3.2. 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試合において、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：ゲーム1で15分のポーズを使用した場合、ゲーム2以降は15分までポーズを使用できます。）ポーズ後直ちにLJL運営に報告し、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）

- ゲーム内のFPS又はPingの変化に基づいて特定される問題  
(例：FPSが60を下回る、又はPingが35を超える状態がしばらく続く)。
- 相手チームの選手による、チャットを介したスポーツマンシップに欠ける行為や不正行為。
- バグの発生

#### 18.3.3. 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、潜在的な病状又は事前に宣告された病状であり、かつプレイヤー又はチームにより対戦前にLJL運営に通知されていた場合は、LJL運営は、その単独の裁量により、対戦中の一時停止を許可する場合があります。

この一時停止は、LJL運営が問題の程度を評価し、かかるプレイヤーの試合継続の意思、継続の可否、試合準備の完了を、LJL運営が定める合理的な時間内（数分のみ）に判断するためのものです。

LJL運営が、プレイヤー又はチームが、一時停止からLJL運営が定める合理的な時間内にプレーを続行できないと判断した場合、そのチームは4対5でプレーを続行し、試合を完了させるか、LJL運営の判断により、そのプレイヤーのチームに棄権を命じることができます。チームが4対5の試合を続行することを決定した場合、欠場したプレイヤーは、たとえその試合中に出場が可能となったとしても、再び試合に参加することはできません。

#### 18.3.4. 無許可の一時停止

プレイヤーがLJL運営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、LJL運営の裁量によりペナルティが科されます。

#### 18.3.5. 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

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。

#### 18.3.6. 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。LJL運営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（チームリーダー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、LJL運営がゲームのポーズを解除します。ただし、各レギュラートーナメントのオープン予選においては、双方の合意によりプレイヤー自身でゲームのポーズを解除するものとします。

## 19. ゲームのやり直し及び回復

### 19.1. 用語の定義

#### 19.1.1. クロノブレイク

試合の巻き戻しによる障害回復。

#### 19.1.2. 再スタート

記録試合（第19.3.3.条に定義）が成立する前に、LJL運営の判断により試合をやり直すこと。

#### 19.1.3. リメイク

記録試合（第19.3.3.条に定義）が成立した後に、LJL運営の判断により試合をやり直すこと。

### 19.2. バグの種類

#### 19.2.1. バグ

バグとは、不正確な結果や予期せぬ結果を生じさせたり、ゲームやハードウェアデバイスに意図しない動作をさせたりするエラー、欠陥、故障、不具合を指します。プレイヤーは、競技上の優位性を得る



ためにバグを利用してはなりません。バグが競技上の優位性をもたらすかどうかの判断は、LJL運営の単独の裁量に委ねられ、LJL運営は大会の競技上の完全性を維持するために必要な措置を講じる権限を有します。

#### 19.2.2. バグリスト

LJL運営は各パッチにおいて、ゲーム中に発生する可能性のある既知のバグを示す、バグのリストを提供します。更新されたリストが提供されない場合、以前のパッチのリストが有効となります。

#### 19.2.3. 未知のバグ

「未知のバグ」とは、現在のパッチで共有されているバグリストに記載されていないバグを指します。未知のバグがゲームプレイに重大な影響を与え、合理的な解決策がない場合、LJL運営はそのバグが試合続行、試合の再スタート、リメイク、クロノブレイクの対象となるかどうかを決定します。

#### 19.2.4. 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、ゲームのデータ又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。

#### 19.2.5. 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。

#### 19.2.6. 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又は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又は破壊、モニターへの損傷、又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LJL運営の単独の裁量に任せられます。

#### 19.2.7. 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）、又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LJL運営の独自の裁量に任せられます。

#### 19.2.8. 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又は致命的なバグ。

#### 19.2.9. 終了すべき状況

試合のリメイクが必要なバグ又は状況。これらの状況には以下が含まれます。（1） クロノブレイクが利用不可能、又は試合の復元が不可能な致命的なバグが発生した場合。（2） 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。（3） LJL運営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）。

#### 19.2.10. “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。

#### 19.2.11. コスト

次に示すものはすべてコストとみなされます。

(1) プレイヤーのデス。(2) 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、リフトヘルルド、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)。(3) 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)、サモナースペル又はアイテムの場合は基本の状態(ルーン又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、サモナースペル又はアイテムの使用。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し、LJL運営が考えるアルティメットスキル又はサモナースペルはコストにはなりません。視界(ワードを設置又は破壊)、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。

### 19.3. 試合の判断及び回復の手順

#### 19.3.1. リメイクの判断

- マイナーなバグ

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リメイクされることはありません。

- プレイを継続すべきバグ

プレイを継続すべきバグでは、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又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。

このカテゴリーにはLJL運営により事前通達されていたバグリスト（以下、「通知による指定」といいます。）も含まれます。

- 例えば、試合のリメイクやクロノブレイク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、又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又は操作は、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リメイクやクロノブレイクは使用できず、プレイを継続する必要があります。

もし、LJL運営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、LJL運営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、LJL運営がその単独の裁量により、不利な状況にあるプレイヤー又はチームが意図的に又は故意にバグを引き起こしたと判断した場合は、LJL運営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、LJL運営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」又は「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又はいずれかのプレイヤーがバグを再発生させ

た場合は、LJL運営は試合のリメイク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。

- 検証可能なバグ

観戦者がかかる状況を再演し、そのバグ又は致命的なバグを確認する必要があります。確認の結果LJL運営の単独の裁量により、そのバグによる試合への影響、対応が判断されます。

### 19.3.2. 速やかな報告

プレイヤーがバグに気付いた場合（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LJL運営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
- 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LJL運営が判断できるものとします。

ただし、バグ発生から発見までに大幅な遅延がある場合、又はゲーム終了後にバグが報告された場合は、上記の条件・方法を満たしていても即報とはみなされません。速やかな報告が無い限り、リスタート、

クロノブレイク、リメイクは提供されない場合があります。

#### 19.3.3. “記録試合”の処理

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のことを記録試合といいます。試合が記録試合（以下、「GOR」という。）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、又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、又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、又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

#### 19.4. クロノブレイクの使用の可否及び使用

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、LJL運営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LJL運営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LJL運営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。LJL運営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、LJL運営はいつでもクロノブレイクを使用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。

#### 19.4.1. オープン予選の場合

オープン予選において、クロノブレイクは使用できません。

ただし、試合中にバグ等により著しく不利な状況に置かれたチームは、スクリーンキャプチャーや画面収録等を用いてかかる状況に関する証拠をLJL運営に提出することができます。

試合の終了後5分以内に限り、証拠の提出が可能です。この期間を過ぎた後の証拠の提出は原則として認められません。

提出された証拠を基に、LJL運営が特別に必要と判断した場合には、適切な対応が講じられます。（例：試合のリメイクの適用）

なお、本項に関するすべての判断及びスケジュールは、LJL運営の単独の裁量により決定されるものとします。

#### 19.4.2. マイナーなバグの処理

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、LJL運営は適切なボール・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、LJL運営が（1）クロノブレイクで試合を復元できるかどうか、（2）ゲームを以前の状態に戻すとそのバグを修正できるか、又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、又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。

LJL運営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、LJL運営はいずれか又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。その場合、チームのプレイヤーはLJL運営が指定する時間内にクロノブレイクを使用するかどうかを決定する必要があります。時間内に決定されなかった場合、クロノブレイクを使用しないものとみなされます。ただし、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。なお、両方のチームが著しく不利な状況に置かれた場合は、いずれかのチームの要求によりクロノブレイクが行われます。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、LJL運営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、LJL運営の裁量により、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。

#### 19.4.3. 致命的なバグの処理

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）、LJL運営は（1）クロノブレイクでゲームを復元できるかどうか、（2）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、又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、LJL運営はいずれか又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。その場合、チームのプレイヤーはLJL運営が指定する時間内にクロノブレイクを使用するかどうかを決定する必要があります。時間内に決定されなかった場合、クロノブレイクを使



用しないものとみなされます。ただし、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。なお、両方のチームが著しく不利な状況に置かれた場合は、いずれかのチームの要求によりクロノブレイクが行われます。

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、LJL運営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、LJL運営の裁量により、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。

#### 19.4.4. 終了すべき状況の判断

終了すべき状況である場合は、LJL運営が試合のリメイク（下記参照）を行います。

#### 19.4.5. GOR前の試合の再スタート

以下はGORが未成立であれば、試合の再スタートが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。
- LJL運営が、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うるその他すべての状況。

#### 19.4.6. GOR後のリメイク

以下はGOR成立後にゲームのリメイクが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。

- L JL運営が不公平な環境的状况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）。

#### 19.5. クロノブレイクの失敗

クロノブレイクが失敗した場合（例：ゲームのロールバックが失敗した、ゲームがクラッシュしたなど）、L JL運営は以下のいずれかの選択肢を検討しますが、これに限定されるものではありません：

- 全体的なゲームプレイに影響を与えない、あるいは一度限りのユニークなバグであると考えられる場合は、既存のバグを残したままゲームを続行する。
- バグが全体的なゲームプレイに影響を与えないか、又は一度限りのユニークなバグであると考えられる場合は、ゲームをそのまま続行する。
- バグが再発したり、ゲームプレイに大きな影響を与える可能性がある場合は、ゲームをリメイクする。
- 没収試合を宣言する。

チームは、クロノブレイクの成功が保証されているわけではないこと、そしてL JL運営はその実行の失敗に対して責任を負わないことを理解する必要があります。

#### 19.6. 試合のリメイクの手順

L JL運営がその単独かつ絶対的な裁量により、L JL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、L JL運営はいつでも試合のリメイク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。

##### 19.6.1. 終了すべき状況

LJL運営がバグによっていずれか又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リメイクする機会を与られます。その場合、チームのプレイヤーはLJL運営が指定する時間内に試合のリメイクを行うかどうかを決定する必要があります。時間内に決定されなかった場合、試合のリメイクを行わないと決定したものとみなされます。著しく不利な状況に置かれたチームが試合のリメイクに同意した場合は、本条項に従って試合はただちにリメイクされます。なお、両方のチームが著しく不利な状況に置かれた場合は、いずれかのチームの要求により試合のリメイクが行われます。著しく不利な状況がなければ、試合をリメイクする機会は提供されません。

#### 19.6.2. コントロールされた環境

GORに達していない状況で試合を再スタートする場合、ピック/バンやサモナースペルを含む（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、LJL運営は一切状態を保つことはありません。

#### 19.6.3. チャンピオン及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。

#### 19.6.4. 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、LJL運営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。

#### 19.6.5. L JL運営の判断

以下のような場合、ゲームのリメイクが必要になることがあります。

- クロノブレイクが使用できない、又は効果がない重大なバグ。
- クロノブレイクで改善できないバグ（例：チャンピオンやスキンを無効にしなければならないバグなど）
- ゲームを再起動しても、問題解決に必要な効果がない場合。
- その他L JL運営が判断した理由（環境問題やハードウェアの故障など）

言い換えれば、バグや障害が再現可能であるとL JL運営が判断し、ゲームリメイクを行わない限り両チームの公平なゲーム状態を回復させることができないとL JL運営が判断した場合、ゲームのリメイクが正当化されるかどうかはL JL運営の裁量に委ねられるということです。

#### 19.7. 予期せぬ事態

チーム及びプレイヤーは、試合に関するL JL運営の決定に対して異議を申し立てることはできず、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。これには以下の場合などが含まれますが、この限りではありません。

- チームが第19.3.2.条に示す通り報告を行わなかった場合。
- 試合の再スタート、クロノブレイク、リメイクによってゲームの状態を回復できなかった場合。

- その他試合の進行に影響を与える予期せぬ事態が発生した場合。

#### 19.8. 判定によるゲームの勝利

LJL運営が試合のリメイクを宣言するような技術的問題が発生した場合、LJL運営は試合のリメイク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。LJL運営は、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8を超える場合。
- 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、LJL運営の意見において、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。

#### 19.9. ゲーム終了後の処理

##### 19.9.1. オープン予選の場合

チームは、オープン予選におけるすべてのゲームにおいて、試合の結果が確認できる画面をスクリーンキャプチャーし、当該ゲームにおけるネクサスの破壊から5分以内にLJL運営に提出する必要があります。

#### 19.9.2. 結果

LJL運営はゲームの結果を確認し、記録します。

#### 19.9.3. 技術注記

ゲーム中に技術的問題が発生した場合には、プレイヤーは発生した問題をLJL運営に申告する必要があります。

#### 19.9.4. 休憩時間

Bo5又はBo3の場合、LJL運営により各チーム及びプレイヤーへ、対戦における次のゲームのピック・バンフェイズ開始までの残り時間が通知されます。対戦における2ゲーム目以降は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。LJL運営は、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、LJL運営の裁量によりペナルティの対象となる場合があります。

### 19.10. 対戦後の処理

#### 19.10.1. 結果

LJL運営は対戦の結果を確認し、記録します。

#### 19.10.2. 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。

#### 19.10.3. 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。

#### 19.10.4. 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（例：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。

## 20. LJL運営の権利

### 20.1. ルール変更

本ルールは、リーグのフェアプレーと競技の完全性を確保するために、LJL運営によって随時修正又は補足されることがあります。LJL運営は、修正又は補足があった場合、選手及びその他の関係者に通知するものとします。

### 20.2. 試合記録

LJL運営は、試合に関するあらゆる記録及びデータを収集し、使用する権利を有し、選手、コーチ、チームマネージャー、アナリスト、その他のチーム関係者、チーム、チーム組織、及びチーム組織の所有者は、この点に関するLJL運営からのいかなる要請にも誠実に協力するものとする。

### 20.3. チーム名とロゴ

LJL運営は、リーグの運営、プロモーション、放送及び情報公開の目的で、チーム名、ロゴ、ブランド、商標又はシンボルを使用することができる。

### 20.4. 選手及びコーチの肖像権

LJL運営は、選手及びコーチの氏名、ビデオ、別名、ニックネーム、略称、説

明、画像、写真、アニメーション、出演、署名、声、記録、個人的な背景情報など、個人を特定できるすべての特徴及び情報を、リーグの運営、プロモーション、放送、及び開示の目的で、法律で認められている範囲内で使用する権利を有する。

#### 20.5. 公式スケジュールへの参加

LJL運営は、選手及びコーチに対し、試合を含むリーグの公式スケジュールへの参加、LoL及びリーグのプロモーション活動（メディア取材への対応、オープニング映像等のプロモーション映像への出演、プロフィール写真の撮影を含む）、リーグ関連コンテンツへの参加を求める権利を有し、選手及びコーチは、合理的な範囲で、かかる要請に誠実に協力する義務を負うものとします。

#### 20.6. 脱落者への対応

シーズン中に解散、退会、失格、又はその他の理由で1つ又は複数のチームがリーグから脱退した場合、LJL運営はその裁量で大会規則、フォーマット、スケジュール、ランキングの仕組みなどを変更することができます。

## 21. ペナルティ

#### 21.1. ペナルティの種類

いずれかのチームメンバーが本ルールに示す規約に違反したことが明らかとなった場合、LJL運営は、以下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サイドの選択の喪失
- 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。プレイヤーの行為が出場停止に値する悪質なものとLJL運営がみなした場合、LJL運営は、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。

#### 21.2. 罰金の徴収

LJL運営により、チームに対し、ペナルティとして課した罰金は、当該チームが賞金を獲得した場合、かかる金額が賞金プールから差し引かれるものとします。

#### 21.3. 公表権

LJL運営は、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、LJL運営、ライアット及び、その親会社、子会社、関係会社、従業員、代理人若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。

## 22. チーム関係者行動規定

#### 22.1. スポーツマンシップ

すべてのチームとチームメンバーは、常に自らの最も高い水準の誠実さとスポーツマンシップをもって振る舞わなければなりません。すべてのチームメンバーは、対戦相手、大会オフィシャル、LJL運営、メディア、スポンサー及びファンとのやりとりにおいて、プロフェッショナルかつスポーツマンらしく振る舞わなければなりません。

## 22.2. 行動規範

チームは、当該チームに所属する全てのプレイヤー、コーチ、トレーナー、チームマネージャー、オーナー、その他のチーム代表者、及びライアットに登録されたその他のesportsプロフェッショナル(以下、これらを総称して「esportsプロフェッショナル」とする。)が、グローバル競技ポリシーを遵守し、これを徹底するものとします。各チームは、esportsプロフェッショナルによるグローバル競技ポリシーの違反又は不遵守は、チーム主体に過失がない場合であっても、その都度、チーム主体によるグローバル競技ポリシーの違反又は不遵守とみなされることを認め、同意するものとします。

## 22.3. 教育

チームは、本ルール及びグローバル競技ポリシーを含む規則に記載のある重要な要素について、チームメンバー及びチーム関係者に対して継続的かつ定期的に教育を行う必要があります。この教育では、少なくとも、試合のプロセス及び不正操作の禁止、賭博並びにギャンブルの禁止、低俗で憎悪に満ちた行為について、ハラスメントについて、行動規範違反の報告義務に関して、詳しく説明をする必要があります。

## 22.4. 反則

以下の行為及び言動は反則とみなされ、LJL運営の裁量によりペナルティが科されます。

### 22.4.1. 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。

#### 22.4.2. 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、本条項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。

#### 22.4.3. ハッキング

ハッキングとは、プレイヤー若しくはチーム、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。

#### 22.4.4. 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、これに限りません： 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LJL運営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。

#### 22.4.5. 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、配信を意図的に見る行為。かかる試合のスターティングロスターに入っているプレイヤーがこれらの画面を見てしまった場合には、直ちにLJL運営へと報告する必要があります。報告がなかった場合、グローバル競技ポリシーの違反とみなされる場合があります。

#### 22.4.6. 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。

#### 22.4.7. チートの手法

いかなる種類のチート機器及び、若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。

#### 22.4.8. 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。

#### 22.4.9. 離脱・不参加

チームメンバーやチームは、いったん公式競技に参加登録し、又は参加することに同意した場合は、LJL運営から事前に書面による同意を得ることなく、そのシーズン中はゲームやその他の関連イベントから離脱したり、参加を拒絶したりしてはならないものとします。参加登録完了後、正当な理由なくゲームに参加しなかった場合には、LJL運営の裁量によりペナルティの対象となる場合があります。

#### 22.4.10. LJL運営の判断

LJL運営の単独の裁量によって、LJL運営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。

#### 22.4.11. 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、並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LJL運営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。

#### 22.4.12. 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、LJL運営へ向けて、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。

#### 22.4.13. 攻撃的な行動（オフライン大会時）

LJL運営、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。

#### 22.4.14. 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。

#### 22.4.15. 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試合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。

#### 22.4.16. 服装

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、オフライン大会において、ユニフォーム前面にチームロゴは必須とします。なお、LJL運営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。

- LJL運営が、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、若しくは不当な主張、又は供述を含むもの。
- 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。
- 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。
- 名誉毀損する、猥褻な、冒涇的、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若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。
- 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。
- 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。
- 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。

- LJL運営は本項及び本ルール第8条に示す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。
- 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。  
(本ルール第8.3.条参照)

#### 22.4.17. 身元確認

プレイヤーが顔を覆うことや、LJL運営から身元を隠すよう試みることを禁じます。LJL運営は各プレイヤーの身元を常に識別できる必要があり、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LJL運営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後ろ向きに被らなければなりません。

### 22.5. 職業倫理に反する行為

#### 22.5.1. 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。

#### 22.5.2. 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。

#### 22.5.3. 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。

#### 22.5.4. 差別及び中傷

チームメンバーは、人種、皮膚の色、民族、国民的若しくは社会的出身、性別、言語、宗教、政治的意見若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、私人又は集団の尊厳や品位を害することを禁じます。

#### 22.5.5. ライアット、LoL、又はLJLに関する声明

チームメンバーは、LJL、ライアット若しくはその関係会社、LoLの最善の利益に偏見若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。

#### 22.5.6. 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、LJL運営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。

#### 22.5.7. 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。



#### 22.5.8. プレイヤーによる言動の調査

LJL運営又はライアットが、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、LJL運営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。LJL運営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LJL運営を誤解させ、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。

#### 22.5.9. 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。

#### 22.5.10. 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LJL運営がみなす行為を行うことが禁止されています。

#### 22.5.11. 守秘義務

チームメンバーは、LJL運営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。

#### 22.5.12. 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、マネージャー、LJL運営、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。

22.5.13. 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、LJL運営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、マネージャー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LJL運営にその旨を通知してください。

22.5.14. 寄贈品

チームメンバーは、相手チームを負かす若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。

22.5.15. 不遵守

チームメンバーがLJL運営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。

22.5.16. 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ものが禁止されています。

22.5.17. 書類提出等、その他の要請

LJLの期間中、LJL運営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LJL運営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。

#### 22.6. 賭博への関与

チームメンバー及びLJL運営は、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。

#### 22.7. ペナルティの付与

LJL運営が、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LJL運営の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

### 23. ルールの意図

#### 23.1. LJL運営による調査

LJL運営は、本ルール、オーナーシップポリシー及びグローバル競技ポリシーの遵守状況を監視し、違反の可能性を調査する権利を有します。チーム関係者は、本ルールに同意することにより、違反の疑いに関して行われる内部又は外部の調査において、LJL運営に協力することに同意するものとします。

#### 23.2. 最終決定権

(1)本ルール等の違反、(2)適切な制裁措置(又は制裁措置の組み合わせ)に関して、LJL運営が下したすべての決定は、最終的かつ拘束力を有します。本ルール、プレイヤーの資格、LJLのスケジュール及び演出、並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LJL運営が単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。これらの権限は、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。本ルールに関するLJL運営の決定に対して異議を申し立てることはできず、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。

### 23.3. 優先度と矛盾

(1)本ルールの条項とチーム参加契約及び参加同意書の条項、又は(2)本ルールセットの条項とガイダンス文書の条項が矛盾する場合、LJL運営が単独で決定した条項が適用され、優先されるものとします。本ルール又はガイダンス文書に規定された救済措置は、チーム参加契約に規定された救済措置に追加されるものであり、これに優先するものではありません。

### 23.4. 同意と承認

本ルールがLJL運営の作為・不作為や同意や承認の付与・保留・拒絶の権限を与えている場合、本ルールの該当条項に例外が明記されていない限り、LJL運営はその独自の経営判断に基づき、その裁量により、かかる権限を行使することができます。その際には、LJL運営、リーグ（LJL）、ゲーム（LoL）、その他関係のあるメンバーや関係者の最善の利益を考慮するものとし、かかる権限の行使がLJL運営の経営判断事項に属する限り、裁判所や仲裁人がこれを審査することがあっても、LJL運営に代わって判断を下すことはできないものとします。

### 23.5. 準拠法

本ルールの解釈は、抵触法に関する定めによる場合を除き、日本法を準拠法として行われるものとします。

### 23.6. 解釈

LJLに関する事項で、本ルールに定めのない事項については、LJL運営の解釈に委ねられます。LJLに関するLJL運営によるあらゆる決定は、最終のものであり、LJLの参加者を拘束します。

本ルールにおいて、(1)「含む」という単語には「制限なく」という意味が含まれるものとします。また、(2)「本書」という単語は、本ルール全体を指す

ものとしします。(i)本ルールにおいて、別段の定めがある場合を除き、以下に記載する通りとしします。(A)「項」、「別表」、「附属文書」とは、本ルールの項、別表及び附属文書をいい、(B)「契約」、「文書」又は「その他の文書」とは、その条項により認められる範囲内で随時修正、補足、変更される当該契約、文書又はその他の文書をいいます。(C)「規則」とは、適宜改正される当該規則を意味し、それに代わる規則及びそれに基づいて公布された規則を含みます。(ii) 単数形は複数形を含み、複数形は単数形を含みます。任意の性別の使用はすべての性別に適用されます。また、「又は」という語は、「及び/又は(and/or)」という語によって表される包括的な意味を有します。

23.7. 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、LJL運営によって、適宜、改正され、変更され、補足が加えられます。ただし、チーム参加契約の条項に従い行われた、改正、修正、更新又は補足は、チーム参加契約の重要な条項を修正、取消、優先又は変更する効果を有さないものとします。LJL運営は、本ルールの重要な修正案、変更案、更新案又は補足案について、チームと協議することができます。なお、LJL運営はこのような議論に一切関与することなく、本ルールを修正、変更、更新、又は補足する権利を保持するものとしします。

\*\*\*

バージョン	改訂日	変更内容
ver 1.0	2024年12月17日	初版
ver 2.1	2025年1月20日	第12条「開催日程」改訂。
ver 2.2	2025年2月13日	第6.2.2.1.条「LJL FORGE ロスターロック期間」改訂。 第6.2.2.2.条「LJL STORM ロスターロック期間」改訂。 第9条「LJL 2025 大会構成」改訂。

		<p>第10.2.1.条「オープン予選」改訂。</p> <p>第10.6.2.条「レギュラートーナメントシードチーム」改訂。</p> <p>第11.2.条「オープン予選における対戦組み合わせ」改訂。</p> <p>第11.3.条「メインステージにおける対戦組み合わせ」改訂。</p> <p>第12条「開催日程」改訂。</p> <p>第16.3.条「オープン予選におけるサイドの選択と決定」改訂。</p> <p>第16.4.条「メインステージにおけるサイドの選択と決定」改訂。</p>
ver 3.0	2025年3月5日	<p>第10.1.14.条「フィアレスドラフト」追記。</p> <p>第10.2.3.2.条「ノックアウトステージ（LJL STORM、LJL IGNITE）」改訂。</p> <p>第10.4.1.条「LJL FINALS TOURNAMENT」改訂。</p> <p>第17.2.2.条「フィアレスドラフトの制限」追記。</p>
ver 4.0	2025年4月5日	<p>第16.4.2.条「LJL FORGE」改訂。</p> <p>第16.4.3.条「LJL STORM」改訂。</p> <p>第16.4.4.条「LJL IGNITE」改訂。</p>