

WDG TFT Tournament (WTT)
Asian Cup Japan Qualifier
公式ルール



序文

本ルールはWDG Teamfight Tactics Tournament Asian Cup Japan Qualifier(以下「本イベント」といいます。)に参加する全プレイヤーに適用されます。

本イベントは、チームファイトテクティクス（以下「TFT」という。）のアジア国際大会である

Asian Cup（以下「アジア大会」という。）の日本代表を決定する日本地域予選としても位置づけられるため、参加するすべてのプレイヤーには「TFTグローバルプレイヤーポリシー」が適用されます。

本ルールは、本イベントにおける試合バランスとシステムの整合性を維持するために、本イベントの運営主体である合同会社ライアットゲームズ（以下「ライアット」といいます。）及びライアットが運営業務の一部を委託する業務委託先（以下、ライアット及びその業務委託先を総称して「運営チーム」といいます。）により制定されています。

本イベントの各ゲームタイトルの上位入賞者には、賞品・賞金が授与されることが予定されていますが、その有無・条件・金額については、状況に応じて変更される場合があります。

1. 大会概要

1.1 大会の日程

-注釈がある場合を除き、すべて日本時間で表記されます。

-参加募集日程:2023年8月2日(月)10時00分~2023年8月6日(日)24時00分

-参加者リスト発表:2023年8月8日(火)22時00分

-参加意思確認期限(Discordのお知らせで確認):2023年8月10日(木)14時00分~2023年8月10日(木)22時00分

*詳細な時刻表については、下記の表を参照。

WTT 予選 - 8月11日 (金)	
12:30 ~ 13:30	参加者出席チェック
13:30 ~ 14:00	参加者ロビー待機
14:00 ~ 16:00	第1ラウンド 試合実施
16:00 ~ 16:10	スコア集計及び共有
16:10 ~ 18:10	第2ラウンド試合実施
18:10 ~	スコア集計及び共有

-決勝大会:2023年8月19日(土)10時00分~8月19日(土)18時30分

*詳細な時刻表については、下記の表を参照

WTT 本選 - 8月19日 (土)	
	選手セッティング
10:00 ~ 12:00	リハーサル
12:00 ~ 13:00	1試合
13:00 ~ 14:00	2 試合
14:00 ~ 14:10	休憩時間
14:10 ~ 15:10	3 試合
15:10 ~ 16:10	4 試合
16:10 ~ 16:20	休憩時間
16:20 ~ 17:20	5 試合
17:20 ~ 18:20	6 試合
18:20 ~ 18:30	優勝者発表、放送終了

-アジア大会:開催日後日に発表予定。必要な手続きや開催時間など詳細内容は後日伝達されます。

1.2大会形式

*状況に応じて変更されることがあります。

-予選大会:128人の参加者が8人ずつに分かれシングルエリミネーション方式で試合を行います。各ラウンドは3試合ずつ行われ、第1ラウンドの各組の1~2位は第2ラウンドに進出します。第2ラウンドも8人ずつに分かれて行われ、各組の1~2位は決勝戦に進出します。

-決勝戦:チェックメイト方式で行われる。

*チェックメイト:18ポイント獲得後、1位になった選手が優勝者に選ばれる。

-アジア大会:各国の代表選手が対戦します。開催方式、進行方法についての詳細は後日代表選手に案内されます。

1.3賞金及び賞品

本イベントの上位入賞者には、以下の賞金及び権利が付与されます。

優勝:アジア大会出場権および賞金 100,000 円

準優勝:アジア大会出場権および賞金 40,000 円

3位:アジア大会出場権および賞金 20,000 円

4位:賞金 20,000 円

5位:賞金 10,000 円

6位:賞金 10,000 円

-アジア大会の上位日本選手は、今後開催される他の大会への出場権もしくはシード権が付与される場合があります。その場合、当該選手にあらためてご案内致します。

-賞金を獲得した選手に対しては、運営チームより連絡し、支払いに必要な情報提出をお願いしております。連絡から180日以上経過しても提出がない場合、賞金の取得は無効となります。

2.参加資格

2.1本イベントに参加するプレイヤーは、以下のすべての条件を満たさなければなりません。

- アカウント、年齢、言語、居住地
- 日本のサーバーにRiotアカウントを保有していること(海外のアカウントでの参加はできません。)
- 参加アカウントは過去12ヶ月間アカウントペナルティを受けていないこと。
- 満13歳以上であること。
- 日本語で運営チームと意思疎通ができること。
- 日本在住であること。

2.2身分証明

-決勝大会進出8名と決勝補欠選手8名は住所、氏名、年齢(生年月日)が含まれた身分証を有効期間内に提出が必要です。

-認められる身分証明書の種類は以下になります。

-運転免許証

-パスポート(所持人記入欄があり住所記載があるものに限る。)

-住民基本台帳カード

-マイナンバーカード(通知カードは不可)

-精神障害者保健福祉手帳(住所記載があるものに限る)

-療育手帳(住所記載があるものに限る)

-障害者手帳(住所記載があるものに限る)

-健康保険被保険者証(住所記載があるものに限る。)

-国民健康保険被保険者証(住所記載があるものに限る)

-在留カード

-特別永住者証明書

アカウント調査の結果、身分証明書と矛盾が疑われる場合、補助的な追加情報提出を求めることがあります。

本選エントリー締め切り時までに未成年者(18歳未満)の場合、親権者など法定代理人同意書(保護者同意書)も提出しなければなりません。

2.3プレイ環境

-決勝大会でPC(Windows)でチャットツールの Discord を使用して運営チームが指定したチャンネルでゲーム画面共有を行いながらプレイできるPC スペックおよびインターネット速度の環境を用意できること。

-決勝大会で大会専用のゲームクライアントで試合をする場合、プレイヤーは運営指示に従ってクライアントをインストールし、問題なくプレイ可能であることを確認する必要があります。

-予選大会では電子機器のスペック、インターネット通信による切れが発生しない環境であればスマートフォンやタブレット端末でも参加可能です。

2.4大会参加

-応募後、本イベントが終了するまで、Eメールや大会Discordサーバによる連絡回答、インタビューの受諾など、本イベントの開催及び運営に関する事項について運営チームの指示に従うこと。

-本イベントでアジア大会出場する際、別途大会参加および出演同意書(英語)に同意すること。

-本イベントでアジア大会出場権を得た場合、運営チームの連絡や必要な手続き要請により可能な限り出場できるように努力すること。

2.5同意事項

-本公式規則を読み、理解し同意すること。

-TFTグローバルプレイヤーポリシーを読み、理解し、同意すること。

-本イベント開始後、事前通知なしにゲームへのパッチ適用などによりゲームバランスが著しく変更される場合があります。プレイヤーは本選に応募した時点でこれを理解・承諾するものとします。

-本イベントに応募したプレイヤーは、以下の個人情報が本イベント(次年度以降同種イベント含む)の運営、宣伝等の目的で本イベント公式サイトや配信映像(LIVE配信、アーカイブ配信を問わない)において公開・公表されることに同意するものとします。

-ゲーム内での名前

-年齢

-居住する都道府県

-本イベントへの出場が認められたプレイヤーは、本イベントに参加中であるか、本イベントに関連して運営チームに提供または公表した自分の本名、属性(学生、会社員など)等の個人情報、自分の肖像が、本イベントの(次年度以降同種イベントを含む)運営・宣伝等の目的で使用されることに同意します。

-本条に基づく運営チームによる個人情報や肖像の使用には、オンラインや印刷物、ビデオ、情報メディアなどによる商業的利用が含まれるものとします。

-本イベントに応募したプレイヤーは本イベントへの参加の可否、棄権、敗退など事情を問わず、運営チームによる本条に基づく権利行使についてプライバシー権、肖像権、パブリシティ権、実演家人格権その他の権利を一切行使しないものとします。

3.参加について

3.1.応募から参加の流れ

-エントリー期間中に本イベント応募フォームよりご応募ください。

-応募後に運営チームの指示がある場合を除き、Riot IDとサモナー名を変更することは認められません。Riot IDとサモナー名が運営チームの許可なしに変更された場合、アカウントの確認ができないため出場不可となります。

-エントリー締切後、選考基上位128名のプレイヤーは予選参加プレイヤーに選出されます。運営チーム指定のDiscordサーバーに期日までに入室しなかったプレイヤーは参加意思なしと判断し棄権とみなします。

-選考基準の123位~178位の50名のプレイヤーは補欠選手として選出されます。運営チーム指定のDiscordサーバーに期日までに入室しなかったプレイヤーは参加意思なしと判断し棄権とみなします。

-補欠選手は次の場合に大会に出場できます。

1. 本選参加プレイヤー128人のうち棄権者が出た場合、上位補欠選手より本選参加プレイヤーに繰り上げて参加することになります。
2. 大会当日、本選参加プレイヤー数が128人に満たない場合、当日Discordで期限までに運営チームに回答した補欠選手の中から抽選で参加することになります。

-Discordサーバーに参加後は、運営チームからDiscordサーバーに当日のスケジュールなど大会関連の連絡を行います。

-Discord入室を完了したプレイヤーの数が補欠選手を追加しても想定128名を大きく下回り、本ルールに定められた形式で進行が困難と運営チームが判断した場合、本大会参加プレイヤーの数を64名など8の倍数の範囲内で変更し、下位のプレイヤーを新たに補欠選手として構造を変えて大会を行うことがあります。この場合、運営チームはプレイヤーに変更事項を通知した上で、大会を進行するものとします。

-予選大会を勝ち抜いた場合、決勝大会のために別途日程を決めて大会専用ゲームクライアント、ゲーム画面共有、カメラテストを行うことがありますので、運営チームの指示に従ってください。その後、運営チームからDiscordサーバーにて決勝大会の参加に関する連絡を行います。

3.2.選考基準

-プレイヤーの応募が定員数を超えた場合、「2023年8月7~8日期间中運営任意日の時」に取得したデータをもとに下記基準で選出。

1. ゲーム内ランクが高い方「ルーンテラリフォージ」のランクシーズン開始~プレイデータ取得時までプレイメント5戦していない方は対象外)
2. 同一ランクの場合LPが高い方
3. 同一LPの場合、運営チームがアカウントに紐づくデータを調査し、その裁量により決定

4. 試合形式

4.1.用語

-ゲーム: 1人が勝利するまでプレイされるTFTの対戦を指します。

4.2.ゲーム設定

-ゲーム人数:8人

-ゲームタイプ:ノーマルゲーム

4.3.機材、アカウント、ソフトウェア及びその使用

- 決勝大会で参加プレイヤーは全員パソコン(Windows)でTFTをプレイするものとします。
- 予選大会では、プレイヤーはスマートフォンやタブレット端末でも参加可能です。
- 予選大会、決勝大会で使用する機材は運営チームの指示がある場合を除き、すべて各参加プレイヤーで用意するものとします。
- 本イベントで参加するプレイヤーは全員、自分が所有するアカウントを使用します。
- プレイを助けるするソフトウェアに関しては、本大会のすべてのルールに反さないものである場合、使用の制限はありません。

4.4.大会形式

-予選大会

-グループ8名ずつ16組、計128名が第1ラウンドに参加

-第1ラウンドは順位ポイント制の3ゲームを実施し、累計順位ポイント、各組の1~2位(32人)が次のラウンドに進出。

-第2ラウンドは順位ポイント制の3ゲームを実施し、各グループの1~2位(8人)が決勝大会に進出。

-ゲーム終了時に残りのゲームがどのような結果になったとしても、1~2位の選手が変動しない場合は残りのゲームを行わず、その時点のポイントですべての選手の順位を決定します。

-第2ラウンドの各グループの3~4位(8人)は補欠選手に選ばれます。

決勝補欠選手の順位は次の順番で決まります。

-1位を最も多く獲得した選手

-4位内に最も多く入った選手

最も8位が少なかった選手

-直近のゲーム(最後のゲーム)での順位

決勝大会で棄権者が出た場合、上位の選手から出場になります。

-決勝大会

-予選大会第2ラウンド各グループ1~2位、計8名がオンラインで参加

-決勝大会はチェックメイト形式のゲームを実施

-対戦プレイヤーは、各ゲーム後の順位に応じたポイントを獲得します。

-累計18ポイント以上獲得したプレイヤーは、以降のゲームで1位になれば大会優勝となります。

-優勝するには18ポイント獲得後に1位を取る必要があります。例えば、17ポイント獲得したプレイヤーが1位になり、26ポイントになったととても優勝するには再び1位を取る必要があります。

-優勝者決定後、最後にプレイされたゲームの順位ポイントを含む累計ポイントによって2~8位の順位が決まります。

-第8ゲーム終了後も優勝者が決まらない場合、その時点での累計ポイントにより優勝者と2~8位を決定します。

-注意事項

- 参加プレイヤーは、Discordでゲーム画面を共有しながらプレイが必要になる場合があります。この場合、共有画面はライブ放送で放映されることがあります。画面共有が停止した場合、運営チームが試合中に参加プレイヤーに連絡する場合があります、参加プレイヤーは迅速に画面共有を再開できるよう努力します。

- 予選大会、決勝大会のトーナメント表は抽選で決まります。

4.5.順位ポイント

-予選大会第1ラウンド、第2ラウンド、決勝大会でプレイヤーが順位別に獲得するポイントは以下の通りです。

1位: 8ポイント

2位: 7ポイント

3位: 6ポイント

4位: 5ポイント

5位: 4ポイント

6位: 3ポイント

7位: 2ポイント

8位: 1ポイント

-第1ラウンド、第2ラウンド、決勝大会で順位ポイントが同数の場合、以下のタイブレーカーを順番に適用します。

1. 1位獲得数が多い方

2. 4位以内の獲得数が多い方

3. 8位獲得数が少ない方

4. 最後にプレイされたゲームでの順位が高い方

-決勝大会順位ポイント

1位: 9ポイント

2位: 7ポイント

3位: 6ポイント

4位: 5ポイント

5位: 4ポイント

6位: 3ポイント

7位: 2ポイント

8位: 1ポイント

4.6配信について

-予選大会で本イベント参加プレイヤーは、予選大会の試合中に自分が参加する試合をライブで送信したり記録した動画をアップロードすることができます。配信や動画で得る収益に関しては、ライアットのLegal Jibber Jabberポリシーのほか、各種配布や動画をアップロードするプラットフォームの利用規約を遵守してください。

-決勝大会で本イベント参加プレイヤーによる試合のライブ配布は認められません。

4.7 問題発生時

-機材の不具合、回線に問題が発生した場合は、原則として参加プレイヤー側の責任として救済措置を行いません。

-ゲームロビーにアクセスできない場合は、迅速にゲームを再起動してロビーにアクセスしてください。接続し続けることができない場合は、運営判断によって当該ゲームの8位を記録した後、代わりに観戦アカウントを入室させてゲームを進めます。

-ゲーム中回線が落ち、ゲームクライアントがクラッシュやフリーズした場合などトラブルが発生した場合は速やかにゲームに復帰して試合を続けてください。トラブル中に行われたゲームの巻き戻しなどの救済措置は行わず、敗退した場合はそのままゲーム内順位から脱落として扱います。

対戦相手がルールを違反した場合、運営チームにその証拠(スクリーンショット、鮮明な写真または動画)と一緒に申告してください。証拠なしで申告することは原則として認められません。異議申し立ての申告期限は、各ゲーム終了後5分以内です。期限切れ後の届出は認められず、既に行われた結果が覆されません。

-バグ発生によりプレイヤーの勝者が変わる場合が発生した場合、バグを示す明確な証拠(スクリーンショット、鮮明な写真または動画)を提出してから判断することになります。証拠なしで申告することは原則として認められません。

-試合が不可能になるバグが発生した場合、参加プレイヤーは直ちにそのバグを示す証拠(スクリーンショット、鮮明な写真または動画)と一緒に運営チームに申告してください。その後、運営チームの協議によって再試合またはゲーム状況を判断して勝者を決定します。

-試合が進行不可能でない軽いバグが発生した場合、参加プレイヤーは正常にゲームを行います。

-参加意思の確認ができなかったり、当日欠席など何らかの要因で参加プレイヤー数が定員に達しない場合、以下のような現象が発生することがあります。この時、運営チームは各参加プレイヤーに変更事項を通知した後、大会を進行するようにします。

本大会参加プレイヤーと補欠選手の人数変更

-一部ラウンド省略、進行形式変更、次ラウンド進出者数変更、ブロックグループプレイヤー割り当て変更

-不戦勝(原則として運営判断により等級上位、過去大会実績から優先選抜)

-参加プレイヤーが8人に満たない試合※運営チームが用意したアカウントが試合に代理で参加し、ゲーム成立後できるだけ早く降伏します。(ゲームプレイには参加しません。)

-決勝大会では、次の場合、ゲームをリメイクして最初から再スタートします。

A. 最初のチャンピオンアイテム選択ラウンド中に切断されてチャンピオンアイテムを選択できないプレイヤーが2人以上いる場合

B. 2人以上のプレイヤーがゲームをプレイできないゲームサーバ側で問題がある場合

C. その他の運営チームにより再起動が妥当と判断される場合

5. 禁止事項

-本規則及びTFTグローバルプレイヤーポリシーに記載された事項に違反すること。

-SNSや送信など、第三者が閲覧・視聴可能な場所で下記の情報の公開。

-運営チームとのメール、Discordでのやり取り、配布資料の内容及びこれを撮影したもの

-本イベントに関する虚偽情報

-本イベント、ライアット、運営チームの信用を失わせる言動、侮辱、誹謗中傷

-試合中(ゲーム内ロビーに入った後、ゲームが終了し勝敗が決まるまでの間)音声または書面で他者の助言を取得

-自身の参加する競技が大会公式配信で終了しなかった際にSNSや配信など第三者が閲覧・視聴可能な場所で投稿やコメントを行う。

-複数のアカウントで大会に応募すること。

-上記以外の運営チームによって不適切と判断された行為。

6.免責事項

6.1最終決定

現地法で明示的に禁止されている場合を除き、本規則の規定解釈、プレイヤーの参加資格、飛行に対するペナルティに関する決定は運営チームが行い、その決定は最終的なものとします。本規則に関する運営チームの決定に対しては異議を申し立てることができず、損害賠償請求及びその他の請求をすることができません。

6.2ルール変更

本規則は競技でのフェアプレーおよび競争性を確保するために適切に運営チームが変更・補充できるようにします。

6.3ライアットの最善の利益

運営チームの担当者は、常にライアットに最善の利益を維持するための権限に従って行動できなければなりません。この権限は、この書面に具体的な文言がないことで制約されません。運営チームの担当者は、ライアットの最善の利益に反する行為をすることに対して、その裁量ですべての処罰を加えることもできます。

6.4サーバーの問題や台風、地震、ウイルスの蔓延その他の天災地変などやむを得ない事情が発生した場合、本行事開催を中止、延期、中断したり大会規則を変更して実施することができます。

6.5運営チームの責任によらない不可抗力による変更時、運営チームは参加プレイヤーに対してその責任を負わず、大会参加のために所要された諸経費の支給請求一切を受け付けません。

6.6本イベントの開催が中止、延期、中断、または大会規則を変更して実施する場合には賞金及び賞品が付与されないことがあります。この場合、運営チームは参加プレイヤーに対して何の責任も負いません。

6.7参加者間の紛争や参加者が本約款に違反して発生した損害や不利益について、運営チームは運営チームの指示や対応に重大な責任がある場合を除き、いかなる責任も負いません。