

# Teamfight Tactics Monsters Attack! Japan Qualifier

## 公式ルール

序文	2
本イベントの概要	3
参加資格	3
参加について	4
競技形式	5
禁止事項	8
免責事項	8

## 序文

本ルールはTeamfight Tactics Monsters Attack! 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 タクティクス(以下「TFT」といいます)のアジア国際大会であるAsian Cup(以下「アジア大会」といいます)の日本代表を決定する日本地域予選としても位置付けられるため、参加する全プレイヤーには「[TFT グローバル・プレイヤー・ポリシー](#)」があわせて適用されます。

本ルールは、本イベントでの競技バランスとシステムの整合性を保つために、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營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。)によって制定されています。

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。

(本文へ続く)

## 1. 本イベントの概要

### 1.1. スケジュール

- 注釈がある場合を除き、すべて日本時間での表記となります。
- エントリー期間: 2023年2月1日15時00分 ~ 2023年2月7日14時59分
  - 選考基準上位プレイヤーへの参加意思確認メール連絡(Discord参加案内): 2023年2月14日
  - 参加意思確認期限(Discord参加期限): 2023年2月16日13時00分
- 予選大会: 2023年2月18日11時00分 ~ 21時00分
- 決勝大会: 2023年2月26日12時00分 ~ 21時45分※試合開始は14時10分を予定
  - 決勝進出8名と決勝補欠選手8名は、2023年2月20日(月)10時までに、身分証明書の提出が必要です。詳細は「2. 参加資格」の「身分証明」をご確認下さい。
- アジア大会: 開催日後日発表予定。必要な手続きや時間などの詳細は後日運営チームより伝えられます。

### 1.2. 大会形式

※状況により変更となる場合があります。

- 予選大会: 2つのブロックに分かれ、各ブロック64名、合計128名がオンラインで参加します。
- 決勝大会: 2ブロック第2ラウンド各上位1名、合計8名がオンラインで参加します。試合の様子はライブ配信されます。
- アジア大会: 各国の代表選手が対戦します。開催方式、進行方法の詳細は後日運営チームより日本代表選手に伝えられます。

### 1.3. 賞金・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. 本イベントに応募するプレイヤーは、以下の全ての条件を満たす必要があります。

- アカウント、年齢、言語、居住地
  - 日本サーバーに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。)
  - 応募アカウントが過去12か月に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。
  - 運営チームと日本語でのコミュニケーションが可能であること。
  - 日本在住であること。
- 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)が含まれた有効期限内の身分証明書の提出が可能である必要があります。
    - 認められる身分証明書の種類は以下となります。
      - 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)
  - 身体障害者手帳(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
  - アカウントの調査の結果、身分証明書との矛盾が疑われる場合、補助的な追加の情報の提出を求めることがあります。
  - 本大会エントリー締切時までに未成年者(18歳未満)の場合は、親権者等法定代理人の同意書(保護者同意書)も提出可能である必要があります。
- プレイ環境
    - 決勝大会において、PC(Windows)でチャットツール「Discord」を使用し、運営チーム指定のチャンネルにて、ゲーム画面共有を行いながらプレイすることが、可能なPCスペックおよびインターネット速度のある環境を用意できること。
      - 決勝大会においては、大会専用のゲームクライアントで試合を行う場合があります。その場合、プレイヤーは運営の指示に従い、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。
      - 予選大会においては、スペック、インターネット通信による切断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。
- 大会への参加
    - 応募後、本イベントが終了するまでの間、Eメールや大会Discordサーバーによる連絡への回答、インタビューへの応諾など、本イベントの開催と運営に関する事柄について運営チームからの指示に従うこと。
    - 本イベントでアジア大会へ出場する際、別途大会参加・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への出場権利を得た場合、運営チームからの連絡や必要な手続きの要請に従い、可能な限り出場できるよう努力すること。
- 同意事項
    - 本公式ルールを読み、理解し同意すること。
    - [IFT 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。
    - 本イベント開始後に、事前の通告なく、ゲームにパッチの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。プレイヤーは本大会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(次年度以降の同種イベントを含む)の運営、宣伝などの目的で、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、本イベント参加中もしくは本イベントに関連して運営チームへ提供し、又は公表した自らの本名、属性(学生、会社員など)などの個人情報、自らの肖像、が、本イベント(次年度以降の同種イベントを含む)の運営、宣伝などの目的で使用されることに同意するものとします。
    - 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の応募フォームからご応募ください。
  - 応募後、運営チームの指示があった場合を除き、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く変更されていた場合、アカウントの確認が取れないため出場不可となります。
- エントリー締切後、選考基準上位128名のプレイヤーは、本戦参加プレイヤーとして選出されます。運営チーム指定のDiscordサーバーへの期日までの入室が無かったプレイヤーは参加意思無しと判断し棄権と見なします。
- 選考基準の129位～200位の72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サーバーへの期日までの入室が無かったプレイヤーは参加意思無しと判断し棄権と見なします。
  - 補欠選手は次の場合に大会に出場できます。
    1. 本戦参加プレイヤー128名のうち棄権者が出た場合、上位補欠選手より本戦参加プレイヤーに繰り上げ参加となります。
    2. 大会当日、本戦参加プレイヤー数が128名に満たなかった場合、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、抽選により参加となります。
- Discordサーバー参加後は、運営チームよりDiscordサーバーにて、当日のスケジュールなど大会に関する連絡を行います。
  - Discord入室を完了したプレイヤーの数が、補欠選手を加えても想定の128名を大きく下回り、本ルール記載の形式での進行が困難であると運営チームが判断した場合、本戦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、構造を変えて大会を行うことがあります。その場合、運営チームはプレイヤーに変更を通告の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、決勝大会に向け、別途日程を決めて、大会専用のゲームクライアント、ゲーム画面共有、カメラの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、運営チームより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過した場合、「2023年2月7日～8日の期間中の運営の任意の日時」に取得したデータをもとに以下の基準で選出。
  1. ゲーム内ランクが高い方(「モンスターアタック!」のランクシーズン開始～プレイデータ取得時までにプレースメント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. 競技形式

### 4.1. 用語

- ゲーム:1名が勝利するまでプレイされる、TFTの対戦をいいます。

### 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、ソフトウェアとその使用

- 決勝大会において、参加プレイヤーはすべてPC(Windows)でTFTをプレイするものとします。
  - 予選大会において、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、運営チームからの指示がある場合を除き、全て各参加プレイヤーで準備するものとします。
- 本イベントにおいて参加するプレイヤーは全て、自身が所有するアカウントを使用します。
- プレイを助けるソフトウェアに関しては、本大会の全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
  - 1ブロック64名、計2ブロック128名がオンラインで参加
  - 各ブロック第1ラウンド、第2ラウンドの2ラウンドを実施
    - 第1ラウンドは、順位ポイント制の3ゲームを実施し、累計順位ポイントの上位4名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5ゲームを実施し、累計順位ポイントの上位1名が決勝大会に進出。
      - ゲーム終了時、残りのゲームがどのような結果になったとしても1位の選手が変動しない場合、残りのゲームを行わず、その時点のポイントにて全選手の順位を決定します。
      - 各ブロック第2ラウンド2位の選手計8名は、決勝補欠選手となります。

決勝補欠選手の順位は次の順で決められます。

1. 第2ラウンド終了時点の順位
2. 第2ラウンド全ゲームでの平均順位
3. 第2ラウンド全ゲームでの生存ラウンド数の平均が多い順
4. 「3.2.選考基準」記載の取得データでのゲーム内ランクが高い順
5. 運営判断により決定

決勝大会で棄権者が出た場合、上位の選手から出場となります。

- 決勝大会
  - 予選大会2ブロック第2ラウンドの各上位1名、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、各ゲーム後に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位を取ると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ポイントを獲得したプレイヤーが1位を取って27ポイントになっても、優勝するにはもう一度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めた累計ポイントにより、2～8位の順位が決定します。
    - 第8ゲーム終了後も優勝者が決定しない場合、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でゲーム画面共有しながらのプレイが必要となる場合があります。その場合、共有画面はライブ配信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。参加プレイヤーは速やかに画面共有を再開できるよう努力するものとします。
- 予選大会、決勝大会のトーナメント表は抽選で決められます。

#### 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ごと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、決勝大会において、順位ポイントが同数だった場合、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

#### 4.6. 配信について

- 予選大会において、本イベントの参加プレイヤーは、予選大会の試合のうち、自身が参加する試合をライブ配信し、又は記録した動画のアップロードを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、各種配信及び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。
- 決勝大会において、本イベントの参加プレイヤーによる試合のライブ配信は認められません。

#### 4.7. 問題が発生した場合

- 機材の不具合、回線に問題が発生した場合は、原則、参加プレイヤー側の責任として救済措置を行いません。
- ゲームロビーに接続できなかった場合、速やかにゲームを再起動し、ロビーへの接続を行ってください。継続して接続できない場合、運営判断にてそのプレイヤーを当該ゲームの8位として記録した上で、代わりに観戦アカウントを入室させゲームを進行いたします。
- ゲーム中の回線落ち、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行してください。トラブル中に進行したゲームの巻き戻しなどの救済措置は行わず、敗退していた場合はそのままゲーム内の順位にて敗退として扱います。
- 対戦相手がルールに違反した場合、運営チームにその証拠(スクリーンショット、鮮明な写真又は動画)と共に申告してください。証拠無しでの申告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分以内までとなります。期限を過ぎてからの申告は認められず、既に行われた結果が覆ることはありません。
- バグの発生によりプレイヤーの勝者が変わるようなケースが発生した場合、バグを示す明確な証拠(スクリーンショット、鮮明な写真又は動画)を提出した上で、判断となります。証拠無しでの申告は原則として認められません。
- 試合が進行不可能になるバグが発生した場合、参加プレイヤーは即座にそのバグを示す証拠(スクリーンショット、鮮明な写真又は動画)と共に運営チームに申告してください。その後、運営チーム協議により再試合、またはゲーム状況を判断し勝者を決定します。

試合が進行不可能にならない軽度なバグが発生した場合、参加プレイヤーは通常通りゲームを進行します。

- 参加意思確認が取れない、当日の欠席など何らかの要因で参加プレイヤー数が定員に満たなくなった場合、下記事象が発生することがあります。その際、運営チームは各参加プレイヤーに変更を連絡の上で大会を進行するものとします。

・本戦参加プレイヤーと補欠選手の人数変更  
・一部ラウンドの省略、進行形式の変更、次のラウンドへの進出者数の変更、ブロック・グループのプレイヤーの振り分けの変更

・不戦勝（原則として運営判断によりランク上位・過去大会実績にて優先的に選抜）  
・参加プレイヤーが8名に満たない試合 ※運営チームが用意したアカウントが試合に代理として参加し、ゲーム成立後可能な限り早く降参するものとします。（ゲームプレイには参加しません。）

- 決勝大会においては、以下の場合ゲームをリメイクし、最初から再スタートとします。
  - 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、チャンピオン・アイテムを選択できないプレイヤーが2名以上いた場合
  - B. 2名以上のプレイヤーがゲームをプレイできない、ゲームサーバー側での問題があった場合
  - C. その他、運営チームにより再スタートが妥当であると判断される場合

## 5. 禁止事項

- 本ルールおよびTFT グローバル・プレイヤー・ポリシー記載の事柄に反すること。
- SNSや配信等、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、配布資料の内容およびそれを撮影したもの
  - 本イベントに関する虚偽の情報
  - 本イベント、ライアット、運営チームの信用を失わせるような言動、侮辱、誹謗中傷
- 試合中（ゲーム内ロビーに入ってから、ゲームが終了し勝敗が決するまでの間）の音声または書面による他者からの助言の取得
- 自身が参加する試合が、大会公式配信において終了していないときに、SNSや配信等、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。
- 上記の他、運営チームにより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、本ルールの定め、プレイヤーの参加資格、非行に対するペナルティに関する決定は運営チームが行うものとし、その決定は最終的なものとします。本ルールに関する運営チームの決定については、異議を申し立てることができず、損害賠償請求その他の請求を行うこともできないものとします。
- 6.2. ルール変更  
本ルールは、競技におけるフェアプレイ及び競争性を確保するために、適宜、運営チームが変更・補足することができるものとします。
- 6.3. ラリアットの最善の利益  
運営チームの担当者は、常に、ライアットにとっての最善の利益を保つための権限に基づき行為することができるものとします。この権限は、この書面に具体的な文言がないことをもって制約されることはありません。運営チームの担当者は、ライアットの最善の利益にそぐわない行為を行うものに対して、その裁量によりあらゆる処罰を加えることもできるものとします。
- 6.4. サーバーのトラブルや台風、地震、ウィルスの蔓延その他天災などやむを得ない事情が発生した場合、本イベントの開催を中止、延期、中断し、又は大会ルールを変更して実施する場合があります。
- 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は、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、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の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、中断され、又は大会ルールを変更して実施する場合には、賞金・賞品が付与されない場合があります。この場合、運営チームは、参加プレイヤーに対して、何ら責任を負わないものとします。
- 6.7. 参加プレイヤー同士のトラブルや、参加プレイヤーが本規約に違反したことにより生じ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、一切の責任を負いません。

\* \* \*

#### 更新履歴

2023/2/1: 初版作成。

2023/2/14: 予選大会の形式について、誤記の修正と表記の明確化のため更新。

#### 修正内容の概要

- ・4ブロック各32名、合計128名がオンラインで対戦 → 2ブロック各64名、合計128名がオンラインで対戦
- ・第2ラウンドの各グループの1位計8名が決勝進出、2位計8名が決勝補欠選手になる点を明確化
- ・「4.7 問題が発生した場合」において、ブロック・グループのプレイヤーの振り分けの変更の可能性を明確化