

## <AFTER 6 LEAGUE リーグ・オブ・レジェンド部門 ルールブック ver.2022.6.30>

### 【メインパート】

#### はじめに

この「AFTER 6 LEAGUE リーグ・オブ・レジェンド 部門 ルールブック」(以下“本ルールブック”とする)は、AFTER 6 LEAGUE実行委員会が主催する「AFTER 6 LEAGUE リーグ・オブ・レジェンド 部門」(以下“本大会”と称する。)の参加ルールを定めたものとなります。

1. 本大会に参加するためには、本ルールブックの全てに同意して頂くことが必要です。本ルールブックは、本大会における全てに適用されます。参加企業またはプレイヤーが本ルールブックおよび連絡用Discordサーバー上に示す規約に違反した場合、本大会からの除外等の対象となる場合があります。また、本ルールブックに含まれていない事項については、AFTER 6 LEAGUE事務局(以下、事務局)およびリーグ・オブ・レジェンド 部門運営(以下、運営)の決定に従うことが求められます。
2. 事務局および運営は、独自の判断で本ルールブックを変更することが出来ることとします。本ルールブックが変更される場合には連絡用Discordにて告知され、その時点で発効するものとします。

#### 第1条 大会フォーマット/実施日

##### 1. 2部リーグ制について

本大会は、リーグ・オブ・レジェンドのランクシステムのレートを参照し、参加チームへのレート上限を設けた上で開催する「メインパート」、企業/個人の交流を主目的とし、個人参加が可能な「シナジーパート」の2種を実施します。

##### 2. メインパートについて

「メインパート」は最大8チームの総当たり形式で対戦を行い、順位を決定する全28試合と、パート上位4チームによるトーナメント形式で対戦を行う「プレイオフトーナメント」にて、優勝チームを決定します。

##### 3. プレイオフトーナメントについて

「プレイオフトーナメント」は「メインパート」上位4チームが進出し、ノックアウト方式のトーナメント戦を行います。

- (1) パート3位と4位が対戦するラウンド1はBo1マッチで実施します。
- (2) ラウンド1の勝者とパート2位が対戦するセミファイナルはBo1マッチで実施します。
- (3) セミファイナルの勝者とパート1位が対戦するファイナルは、2勝利先取のBo3マッチで実施します。

#### 4. シナジーパートについて

「シナジーパート」は最大4チームの総当たり形式で対戦を行い、順位を決定します。オンライン開催による「スクリムDAY」と、オフライン開催による「マッチDAY」の実施を予定しています。

#### 5. 大会日程について

大会日程は以下に記載します。

大会期間：

【メインパート】

2022年9月3日（土）～2022年11月5日（土）

◆DAY 1：2022年9月3日（土）12:00～18:00

4 試合開催

※配信：2022年9月10日（土）

◆DAY 2：2022年9月24日（土）12:00～19:30

8 試合開催

※配信：2022年10月1日（土）

◆DAY 3：2022年10月15日（土）12:00～19:30

8 試合開催

※配信：2022年10月22日（土）

◆プレイオフトーナメント：2022年11月5日（土）12:00～19:30

最大5 試合開催

※配信：2022年11月12日（土）

【シナジーパート】

2023年1月21日（土）、2022年2月18日（土）

を予定しています。

- ・メインパートの試合は3週間周期、土曜日12時から6時間前後を予定しています。単日4または8試合を行い、全大会日程で28試合を想定試合数とします。
- ・プレイオフトーナメントは、トーナメント形式の対戦で1日のみ実施します。
- ・試合映像に実況・解説を加えて編集した動画をAFTER 6 LEAGUE公式YouTubeチャンネル、Twitchチャンネル等で配信します。動画の公開日は試合日の1週間

後とします。

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻が重なった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などは、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営よりDiscord専用サーバー内のリーグ・オブ・レジェンド部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。なお、延期された実施日の試合は、予備日にて実施します。

## 6. 順位の決定方法について

メインパート順位決定方法は勝点方式を採用します。

1ゲームの勝利で1点のリーグポイントを獲得します。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順で順位を決定します。

(1) 直接対決の勝敗

(2) (1) が同一で3チーム以上並んだ場合、直接対戦の際の獲得キル数（キル数が多いチームが高順位とする）。

プレイオフはノックアウト方式のトーナメント形式で勝利チームを決定します。

AFTER 6 LEAGUE season 3リーグ・オブ・レジェンド部門の優勝チームを決定するプレイオフは、メインパートの上位4チームが出場することが出来ます。

ノックアウト方式のトーナメント形式を採用し、ラウンド1はメインパート3位と4位、セミファイナルはラウンド1の勝者とパート2位、ファイナルはセミファイナルの勝者とパート1位の対戦が組まれます。

AFTER 6 LEAGUE season 3リーグ・オブ・レジェンド部門の最終順位として、ラウンド1の敗北チームが4位、セミファイナルの敗北チームが3位、ファイナルの敗北チームが準優勝、ファイナルの勝利チームが優勝となります。

## 7. エントリーについて

【メインパート・エントリー期間】

2022年6月30日（木）12:00～2022年7月31日（日）23:59まで

(1) リザーブメンバーを含む最大10名以内のチーム単位でエントリーください。

(2) チームは最大3社までの合同チームでのエントリーが可能です。

(3) エントリー数が8チームを上回った場合は、抽選にて出場企業を決定します。

## 第2条 メインパートへのチーム・メンバーの登録

### 1. ロースター（選手枠）について

リーグ・オブ・レジェンド部門メインパートでは各チーム、スターティングメンバー5名（以下「スターター」）とリザーブメンバー5名（以下「リザーバー」）の最大10名まで選手登録することが出来ます。

(1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。

(2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。

※登録した選手が退職、転職など大会参加が困難になった場合は事務局にお問い合わせください。

## 2. チーム代表者の設定

各チームは1名“チーム代表者”を設ける必要があります。

代表者は事務局およびリーグ・オブ・レジェンド部門運営（以下、運営）との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

代表者は、参加応募時から本リーグ終了までの間、事務局および運営が指定する手段（メールやDiscord等）によって連絡を取り合える状態でなければなりません。

チーム代表者はロースターとは別に登録することが可能ですが、ロースターとして登録を行っていない代表者は、試合には出場することが出来ません。

## 3. ゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出

エントリー時にゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出が必要となります。

本大会は実況・解説による配信も行うため、正確に記入してください。

また、本大会出場時はエントリー時に記載したプレイヤーネームで出場して頂く必要があります。プレイヤーネームの変更（チームタグの追加等）がある場合は速やかに運営に連絡してください。大会開催日にプレイヤーネームの差異を発見した場合は失格となります。

## 4. 企業名の提出

エントリー時に企業名の提出が必要となります。

本大会は参加チームの企業名も公表します。その為、エントリー前に必ず所属企業内で企業名およびロゴ使用・掲示の承諾を得て頂く必要があります。

合同チームの場合は、登録する全ての選手の所属企業の提出が必要となります。

## 5. スターターの提出

各試合実施日の前日にチーム代表者がスターターの提出を必ず行う必要があります。

スターター提出後、各試合当日の10:00までにDiscord専用サーバー内で運営に再提

出を行えば、リザーバーとの交代を3名に限り認めます。10:00の締切りを超過した後の選手交代はあらゆる場合において認めません。

試合開始時間に登録したスターターが揃わない場合は、失格とします。

### 第3条 参加資格とチームのランク制限について

#### 1. メインパートの選手資格

メインパートに登録する選手は下記の条件を満たしている必要があります。

- (1) 申し込み時点でリーグ・オブ・レジェンド ソロランク (season2022、または season2021) の振り分け戦を完了していること。両シーズンの高い方を最高レートとして扱います。
- (2) サーバーリージョンを問わず複数のアカウントを所持している場合、最もランクの高いアカウントを申請してください。
- (3) 公序良俗に反するサモナーネームを使用していないこと。

#### 2. チームポイントの制限について

登録選手は、自身のリーグ・オブ・レジェンドのソロランクによってポイントが付与されます。チームポイントの上限を超えたチームは本大会への登録が出来ません。

- (1) スターター・リザーバーを問わず、登録選手の内、最もポイントが高い5名の合計（以下、チームポイント）が150点以下であること。
- (2) 本大会への登録が応募多数により抽選となった場合、チームポイントが低いチームから優先的に登録を行います。

#### ◆ポイント表

ティア	ディビジョン	ポイント
チャレンジャー		60
グランドマスター		55
マスター		50
ダイヤモンド	1,2	45
	3,4	40
プラチナ	1,2	30
	3,4	25
ゴールド	1,2,3,4	20
シルバー	1,2,3,4	15
ブロンズ	1,2,3,4	10
アイアン	1,2,3,4	5

これらの資格を満たしていないことや、サブアカウント／スマーフ等の行為によっ

て本来よりも低いランク（ポイント）で申し込んでいることが判明した場合は、所属チームおよび該当選手に対してペナルティを付与する場合や出場を取り消す場合があります。

## 第4条 ルールについて

### 1. 試合ルール

#### (1) ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記の通りとします。

試合形式：トーナメントドラフト（カスタムマッチ）

マップ：サモナーズ・リフト

サーバー：日本ライブサーバー

#### (2) 対戦フォーマット

（メインパート）

運営が設置したカスタムルーム内のトーナメントドラフトBo1マッチにて、勝利チームを確定（全28試合）します。対戦時のサイドについて運営が抽選にて決定し、リーグ対戦表に示します。

（プレイオフトーナメント）

AFTER 6 LEAGUE season 3 リーグ・オブ・レジェンド部門の優勝チームを決定するプレイオフトーナメントは、メインパートの上位4チームが出場することが出来ます。ノックアウト方式のトーナメント形式を採用し、ラウンド1はメインパート3位と4位、セミファイナルはラウンド1の勝者とリーグ2位、セミファイナルの勝者とパート1位のファイナルによる対戦が組まれます。

（プレイオフトーナメント ラウンド1）

運営が設置したカスタムルーム内のトーナメントドラフトBo1マッチにて、勝利チームを確定します。対戦時のサイドについてはメインパート通過3位チームが選択することが出来ます。

（プレイオフトーナメント セミファイナル）

運営が設置したカスタムルーム内のトーナメントドラフトBo1マッチにて、勝利チームを確定します。対戦時のサイドについてはパート通過2位チームが選択することが出来ます。

(プレイオフトーナメント ファイナル)

運営が設置したカスタムルーム内のトーナメントドラフトBo3マッチにて、2勝利先取で勝利チームを確定します。対戦時のサイドについては、初戦はパート通過1位のチームが選択することが出来ます。2試合目以降は前試合の敗北チームが選択することが出来ます。

(3) 特定チャンピオン、アイテムの使用禁止

クライアントアップデートによりゲームバランスを大きく崩すチャンピオン、アイテムが存在する場合、運営は独自の裁量により当該チャンピオン、アイテムをリーグ期間中一定期間において使用禁止とする場合があります。

- ①使用禁止情報は運営より事前に告知を行います。
- ②PICK/BAN中に該当チャンピオンを選択した場合はPICK/BANフェーズのやり直しとします。なお、やり直しとなった際には、それ以前に決定していたPICK/BANと同じチャンピオンを必ず選択することとします。
- ③ゲーム中該当アイテムが購入された場合はペナルティを科します。

(4) 順位/獲得ポイント

(メインパート)

1ゲームの勝利で1点のリーグポイントを獲得します。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順で順位を決定します。

- ①直接対決の勝敗数
- ②①が同一の場合、直接対戦の際の獲得キル数（キル数が多いチームが高順位とします）

(プレイオフトーナメント)

プレイオフトーナメントのラウンド1の敗北チームが4位、セミファイナルの敗北チームのチームが3位、ファイナルの敗北チームが準優勝、ファイナルの勝利チームが優勝となります。

(5) 再試合・再接続について

試合中に通信の不具合やクライアントエラーなどにより試合が中断した際は、運営の判断により試合の仕切り直しを行う場合があります。

試合の仕切り直しが発生した際は、PICK/BANフェーズ後またはフェーズ途

中に確定したPICK/BANは仕切り直す試合前と同一の指定とします。  
試合当日にゲームクライアント側にてサーバーメンテナンスなどでゲームがプレイできない状況が発生した際には、運営側で設定した振替日に試合を行います。

対戦開始後、何らかの事情によりいずれかのプレイヤーがゲームから切断された場合、チームはゲーム内のポーズ機能を使用し、プレイヤーは再接続を試みることが出来ます。ただし、ポーズ機能制限時間内20分以内に復帰が出来なかった場合は、当該選手の所属するチームはいかなる理由においても敗北扱いとします。

#### (6) 判定によるゲームの勝利

運営が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、運営は再試合を実施する代わりに判定によって一方のチームの勝利を認定することが出来ます。また、プレイ時間（ゲーム時計）の20分（00:20:00）を超えた場合、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に避けられないと判断することが出来ます。

合理的な確かさは下記のとおりで判断します。

- ①ゴルドの差異：チーム間のゴルドの差異が33%を超える
- ②残りタワーの差異：チーム間の残りタワー数の差異が8つ以上
- ③残りミニオンインヒビターの差異：チーム間の現存ミニオンインヒビター数の差異が3つ以上

#### (7) スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおけるデバイス（第4条2.（3）参照）以外での露出は原則禁止とします。

## 2. 共通ルール

### (1) 参加プラットフォームについて

本大会で参加出来るプラットフォームは下記のとおりです。

- ・PC版

### (2) クライアントのバージョンについて

各開催日当日段階での最新バージョンで大会を実施します。

### (3) デバイスについて



本大会で使用出来るデバイスは下記のとおりです。

- ・PC：メーカー等指定なし
- ・モニター：メーカー等指定なし
- ・マウス：メーカー等指定なし
- ・キーボード：メーカー等指定なし
- ・ヘッドセット：メーカー等指定なし
- ・イヤホン：メーカー等指定なし
- ・ゲームパッド：メーカー等指定なし(連射機能等が付属する物は不可とする)

ハードウェア、ソフトウェアに限らず、マクロを組む行為は禁止とします。事務局の判断によりゲームの公平性に影響をおよぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用禁止とすることがあります。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントに関しては事務局にお問い合わせください。

#### (4) 本人確認

運営および事務局により、Discordもしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

#### (5) 登録選手/登録選手名の変更について

エントリー締め切り後、登録選手および登録選手名の変更は原則認めないものとします。

登録後にやむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせ頂き、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

#### (6) その他禁止事項

- ①なりすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為
- ⑤事務局や審判への業務妨害または運営妨害、ならびにスタッフの指示に従

わない行為

- ⑥事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
  - ⑦複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
  - ⑧ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
  - ⑨大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
  - ⑩大会配信を視聴しながらの試合へ参加するいわゆるゴースティング行為
  - ⑪カスタムルームへの接続パスワードを関係者以外に公開する行為
  - ⑫大会運営チームが承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利を目的とした行為
  - ⑬大会運営チームスタッフ、または第三者になりすます行為、ならびに弊社または第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為
  - ⑭犯罪行為または犯罪を誘発する行為
  - ⑮法令または公序良俗に反すると大会運営チームが判断した行為
  - ⑯大会運営チームから許可を得ていない外部ツールを使用する行為
- ※万が一、必要な場合は事前に大会運営チームから承認を得ていなければならない。
- ⑰他の選手に対して直接またはゲーム内ボイスチャットを使用して誹謗中傷する行為
  - ⑱その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールおよび、誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、または振る舞い

## 第5条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることが出来るものとします。

## 第6条 免責事項

- (1) ゲームサーバーのトラブルや天災等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。AFTER 6 LEAGUE実行委員会の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品の発送を行わない場合があります。また不可抗力時、AFTER 6 LEAGUE実行委員会は選手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。
- (2) プレイヤー同士のトラブルや、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、AFTER 6 LEAGUE実行委員会は、運営ならびに事務局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。

(3) 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等

- ① エントリーに際して、提供された個人情報・企業情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報等の範囲で利用いたします。
- ② プレイヤーは、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報や所属する企業に関する情報が、AFTER 6 LEAGUE実行委員会および大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて、今年度ならびに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随してAFTER 6 LEAGUE実行委員会および大会関係者が制作する印刷物・ビデオならびに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。

#### 第7条 ルールブックの変更

運営ならびに事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。本規約が変更される際は公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

#### 第8条 準拠法および裁判管轄

本大会および本ルールブックは日本法に準拠し、日本法に従って解釈されるものとします。本大会および本ルールブックに関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

#### 第9条 その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、リーグ・オブ・レジェンド部門運営並びに事務局協議のもと、決定します。

#### ◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

・ AFTER 6 LEAGUE事務局

[after6league@toppan.co.jp](mailto:after6league@toppan.co.jp)

・リーグ・オブ・レジェンド部門運営

Discord内、AFTER 6 LEAGUE™ リーグ・オブ・レジェンド サーバー内問い合わせチャンネル

受付時間は、月曜日～金曜日の平日10:00～17:00です。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

大会開催中は大会専用Discord サーバーにてご連絡ください。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご了解ください。

以上。