

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

第1条 大会フォーマット/実施日

1. 本大会は、最大8チームによる「総当り形式」を1回行い、28試合全てオンラインで実施します。
2. 大会日程は以下に記載します。
大会期間：2020年10月24日（土）～2021年3月6日（土）を予定しています。
 - ・試合は2週間周期、土曜日14時から4時間半前後を予定しています。
 - ・単日2～3試合を行い、全大会日程で28試合を想定リーグ試合数とします。
 - ・2021年1月2日（土）正月期間には大会実施せず、1週間後の1月9日（土）より大会再開します。
 - ・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 チャンネルにて配信します。動画の公開日は試合日の1週間後とします。

◆第一回：2020年10月24日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2020年10月31日（土）

◆第二回：2020年11月7日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2020年11月14日（土）

◆第三回：2020年11月21日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2020年11月28日（土）

◆第四回：2020年12月5日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2020年12月12日（土）

◆第五回：2020年12月19日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2020年12月26日（土）

◆第六回：2021 年 1 月 9 日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2021 年 1 月 16 日（土）

◆第七回：2021 年 1 月 23 日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2021 年 1 月 30 日（土）

◆第八回：2021 年 2 月 6 日（土）14:00~18:30

3 試合開催

※配信：2021 年 2 月 13 日（土）

◆第九回：2021 年 2 月 20 日（土）14:00~18:30

2 試合開催

※配信：2021 年 2 月 27 日（土）

◆第十回：2021 年 3 月 6 日（土）14:00~18:30

2 試合開催

※配信：2021 年 3 月 13 日（土）

※ 大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合や、参加チームのやむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、試合実施を延期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 cogme 上のリーグ・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。

3. 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 直接対決の勝敗数

2 1 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する）

4. エントリー締め切り：2020 年 9 月 30 日（水）23:59 まで

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 チーム・メンバーの登録

2.1 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「リザーブ」）の最大10名まで選手登録することができます。

(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。

2.2 チーム代表者の設定

各チームはロースターから1名“チーム代表者”を設ける必要があります。

チーム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。

2.3 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、正確な記入が必要となります。

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。

2.4 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掲示の承諾を得て頂く必要があります。

2.5 スターターの提出

各大会開催日の土日祝日除く3日前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。

第3条 ルールについて

◆試合ルール

3.1.1 ゲームの設定

試合のゲーム設定は下記の通りである。

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

3.1.2 対戦フォーマット

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 Bo 1 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は、リーグ対戦表に示します。

3.1.3 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。

(2) PICK/BAN 中に該当チャンピオンを選択した場合は BAN/PICK フェーズのやり直しとします。尚、やり直しとなった際には、それ以前に決定していた BAN/PICK と同じチャンピオンを必ず選択する事とします。

(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。

3.1.4 順位/獲得ポイント

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

2 1 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する）

3.1.5 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をします。

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できます。ただし、ポーズ機能制限時間内 20 分以内に復帰がで

きなかった場合は、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。

3.1.6 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できます。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できます。

合理的な確かさは下記の通りで判断します。

- (1) ゴールドの差異：チーム間のゴールドの差異が 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

3.1.7 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（3.2.3 参照）以外での露出は原則禁止とします。

◆共通ルール

3.2.1 参加プラットフォームについて

本大会で参加できるプラットフォームは下記のとおりです。

- ・ PC 版

3.2.2 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。

3.2.3 デバイスについて

本大会で使用でき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及ぼしたり、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。

3.2.4 本人確認

運営および事務局により、cogmeやZoom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、選手はその支持に従い、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。

3.2.5 順位決定について

各チームは下記順序にて順位決定を行います。

- 1 リーグ戦における総獲得ポイント
- 2 直接対決のマッチ勝敗数
- 3 2 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する）

3.2.6 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。

3.2.7 その他禁止事項

- ①成りすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④リーグ運営が運営の為に出場企業及び選手へ限定公開している情報を関係者以外に公開する行為
- ⑤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
- ⑥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
- ⑦試合中のスタンプ使用、プレイに不要と思われる過度な回転、その他「煽り行為」と見做される行為
- ⑧事務局や審判への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わ

ない行為

- ⑨事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ⑩複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- ⑪同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- ⑫ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑬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
- ⑭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及び、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、又は振る舞い

第4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できるものとします。

第5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。

・事務局

after6league@toppan.co.jp

・運営

cogme 内、AFTER 6 LEAGUE™ イベント窓口

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をご了解ください。

以上。