

WILD RIFT OPEN TOURNAMENT

公式ルール

最終更新日：2021/4/14

序文

この「WILD RIFT OPEN TOURNAMENT 公式ルール」（以下「本ルール」といいます。）は、株式会社 NTT ドコモ（以下「当社」といいます。）と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。）が共催・運営するリーグ・オブ・レジェンド：ワイルドリフト（以下「本ゲーム」といいます。）の公式大会である「WILD RIFT OPEN TOURNAMENT」（以下「本大会」といいます。）の運営ルールを定めることを目的とします。

本大会への出場を希望する選手は、本ルールに同意のうえ、当社が別途指定する応募フォームに必要事項を入力し、当社に送信しなければなりません。当該送信後、当社からの連絡をもってチームの確定とし、その時点（以下「チーム確定時」といいます。）で、本大会に出場する選手（以下「選手」といいます。）と当社との間に、本ルールを契約条件とする契約（以下「本契約」といいます。）が成立し、その効力を生じるものとします。

1 選手の資格等

1.1 選手の資格

選手は、別段の定めがある場合を除き、チーム確定時から本大会の終了までの間（当該選手が棄権（第 8.6 条に定めるとおりとします。以下同じです。）した場合又は当該選手が所属するチームが棄権若しくは敗退した場合はそのいずれか早い時点までの間とします。）、以下のすべての条件を満たしている必要があります。選手が、以下のいずれかの要件を欠くこととなった場合、第 10 条の定めに関わらず、当該選手はそれ以降本大会に出場できないものとします。但し、以下のいずれかの要件を満たしていない場合でも、当社の判断により、本大会への出場を認める場合があります。なお、チーム確定時よりも後に、選手が以下のいずれかの要件を欠くこととなった場合、当該選手はその旨を直ちに当社に報告しなければならないものとします。

1.1.1 日本国籍

日本国籍を有すること。但し、第 1.1.2 条の条件を満たしている場合はこの限りではありません。

1.1.2 就労資格等

日本国外籍の選手については、出入国管理及び難民認定法により本大会への出場が禁止されていないこと（在留資格及び就労資格等を有していること）。なお、当社は、本大会に出場する日本国外籍の選手の在留資格及び就労資格等の取得及び維持に関して、何ら責任を負わないものとします。

1.1.3 年齢

満 16 歳以上であること。

1.1.4 法定代理人の同意

チーム確定時において未成年である場合、本ルールへの同意並びに本大会への出場について、事前に法定代理人（親権者又は未成年後見人をいいます。以下同じです。）の同意を得ていること。

1.1.5 コミュニケーション

日本語でのコミュニケーション対応が可能であること。

1.1.6 連絡手段

メールや Discord 等の当社が別途指定する手段を利用できる環境にあること。

1.1.7 Riot アカウントのフレンド登録

チームリーダー（第 3.1.1.2 条に定めるとおりとします。）となる選手については、当社が別途指定する期日までに、当社の Riot アカウントとフレンド登録を行っていること。

1.1.8 Riot アカウントの維持

当該選手が所有しているすべての本ゲームにおける Riot アカウントが過去にライアットから BAN（利用停止措置をいいます。以下同じです。）さ

れたことがなく、かつ、現在も BAN されていないこと。

1.1.9 複数の Riot アカウントの使用禁止

本大会への出場に際して、複数の Riot アカウントを使用していないこと。

1.1.10 複数チームへの所属の禁止

本大会への出場に際して、複数のチームに所属していないこと。

1.1.11 ゲーム利用規約の遵守

ライアットが別途定める「ライアットゲームズのサービス規約」(<https://www.riotgames.com/ja/terms-of-service-JP>) (以下「ライアット規約」といいます。)に違反していないこと。

1.1.12 広告等

1.1.12.1 スポンサー契約及びチーム所属

以下に列挙する製品又はサービス (以下「禁止広告物」といいます。)を開発、販売又は提供している者 (以下「禁止広告物提供者」といいます。)とスポンサー契約を結んでおらず、かつ、禁止広告物提供者がチームオーナーを務めるチームに所属していないこと。但し、本大会開催期間中、禁止広告物提供者に関する訴求を一切行わず、かつ、禁止広告物提供者のサイト等において契約選手・所属選手として掲載されていない場合は、この限りではありません。

- 一切のビデオゲーム
- 市販薬ではない医薬品
- 火器類、拳銃又は弾薬
- ポルノ画像やポルノ製品を表示し、又はそれらに関するウェブサイト
- たばこ、喫煙、又は吸引製品
- アルコール製品又はその他の酩酊性物質のうち、その販売又は使用が法令によって規制されているもの
- メーカーが意図していない方法により販売又は提供されている製品又はサービス
- ライアット規約に違反する製品又はサービス

1.1.12.2 広告・宣伝

禁止広告物を開発、販売又は提供していないこと。また、禁止広告物及び禁止広告物提供者を広告・宣伝 (広告・宣伝の方法は問わないものとする。以下同じ。) していないこと。

1.1.13 反社会的勢力との関係

選手自身及びその親族が、現在及び将来にわたって、反社会的勢力 (暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等又はこれらに準ずるものをいいます。以下同じです。) に該当せず、かつ、反社会的勢力と関係を有しないこと。

1.1.14 当社及びライアット等に所属していないこと

当社及びライアット並びにそれらの関係会社及び委託先の役員若しくは従業員（派遣社員及びアルバイト等を含みます。以下同じです。）でないこと。なお、「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。また、「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。

2 選手に関する提出資料

選手が以下のいずれかの定めに違反した場合、第 10 条の定めに関わらず、当該選手はそれ以降本大会に出場できないものとし、第 4 条に定める賞金を受け取る権利を失うものとします。但し、当社が別途認めた場合は、この限りではありません。

2.1 日本国籍の選手は、当社の求めに応じて、当社に対して、以下のいずれかの本人確認書類（有効期間内のものに限ります。）の原本又は写しを提出又は提示しなければなりません。

2.1.1 以下のうちいずれか 1 点

- 自動車運転免許証
- 旅券(パスポート)
- 国又は地方公共団体の機関が発行した身分証明書(顔写真付き)
- 学生証(顔写真付き)

2.1.2 以下のうちいずれか 2 点

- 健康保険被保険者証
- 国民健康保険被保険者証
- 国民年金手帳
- 印鑑登録証明書
- 住民票の写し又は住民票記載事項証明書
- 戸籍の附票の写し（謄本又は抄本）
- 学生証(顔写真なし)

2.2 日本国外籍の選手は、当社が第 1.1.2 条の要件の充足有無を判断するために、当社の指示に従って、当社に対して、各種証明書の原本又は写しを提出又は提示しなければなりません。

2.3 チーム確定時において未成年である選手は、当社の求めに応じて、当社に対して、当社が別途指定する保護者同意書を提出しなければなりません。

3 チーム構成等

3.1 チーム構成

3.1.1 チームの要件

本大会への出場に際して選手が所属するチーム（以下「チーム」といいます）

す。)は、本大会の開催期間中、以下のすべての条件を満たしている必要があります。各選手は、自己が所属するチームが以下のすべての条件を満たしていることについて、責任を負うものとします。

3.1.1.1 選手

チームには、5～7名の選手が所属していなければならない、チームは、当該所属選手の中から、スターター（各試合における当該チームのスターティングメンバーとなる選手をいいます。以下同じです。）5名、リザーバー（スターター以外の補欠の選手をいいます。以下同じです。）0～2名を、当社が別途定める選手確定期間中に、当社が別途指定する書面にスターター及びリザーバーを記載して当社に提出する方法により、登録しておく必要があります。リザーバーの登録は任意ですが、試合に出場可能な選手が4名以下となった場合、第10条の定めに関わらず、当該チームはそれ以降本大会に参加できないものとします。但し、当社の判断により、本大会への参加を認める場合があります。また、チームは、常に、スターターの最低60%（5名中3名以上）を、日本国籍又は日本の永住権若しくは特別永住権をもつ選手とする必要があります。

3.1.1.2 チームリーダー

チームは、所属選手のうち1名をチームリーダー（当社との連絡を行う役割を担う者をいいます。以下同じです。）とする必要があります。なお、チームリーダーは、メールやDiscord等の当社が別途指定する手段によって当社と連絡を取り合える選手でなければなりません。

3.1.1.3 チームマネージャー

チームには、選手の他に、チームマネージャー（チームリーダーの代わりに当社との連絡を担うことができる者をいいます。以下同じです。）を置くことができます。チームがチームマネージャーを置く場合、事前に当社に申請し、承諾を得なければなりません。なお、チームマネージャーは、選手（いずれのチームに所属するかを問いません。）を兼任することができないものとします。

3.2 チーム名、チームタグ及びサモナーネーム

3.2.1 チーム名

チーム名は全角10文字又は半角20文字を超えてはなりません。また、チーム名には、特殊な記号は使用できません。

3.2.2 チームタグ

チームは、所属選手のサモナーネームの前に2～3文字のチームタグを追加することができます。チームタグには、アルファベットの大文字と小文字及び数字の0～9（いずれも半角に限ります。）のみを使用することができます。

3.2.3 サモナーネーム

サモナーネームには、アルファベットの大文字と小文字、数字の 0～9、アンダーバー及びスペース（いずれも半角に限ります。）のみを使用することができます。また、スペース込みで 12 文字を超えてはなりません。

3.2.4 共通事項

チーム名及びサモナーネームには、下品な言葉や猥褻な言葉、差別的な言葉、本ゲーム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、製品名やサービス名などの名称は使用できません。その他、当社が不適切と判断した場合もその名称は使用できません。

3.2.4.1 名称変更

すべてのチームタグ、チーム名、サモナーネームは、本大会で使用される前に当社による承認を受ける必要があります。それらの名称の変更は、酌量すべき事情があるものとして当社が事前に承認しない限り、認められません。当社は、チーム名及びサモナーネームが不適切であると判断した場合、当該チーム又は当該選手に対して変更を指示できるものとします。当社が当該指示を行った場合、当該チーム又は当該選手はそれに従わなければなりません。

3.3 チームの管理

選手は、自己の所属するチームをして、本ルールに定めるチームの義務・禁止事項を遵守させなければなりません。

4 表彰規定

4.1 本大会における賞金の支払いについては、以下のとおりとします。

4.1.1 予選（チーム）

当社は、本大会におけるチームの成績に応じて、当該チームに所属する選手全員に対して、以下のとおり賞金を支払います。なお、以下に定める金額は当該チームに所属する選手全員に対して支払われる賞金の合計額とし、当社は、当該金額を、当該チームのチームリーダーが指定する銀行口座に振り込む方法により支払うものとします。賞金の支払時期等については、当社より別途チームリーダーに対して通知又は公表します。

優勝	250,000 円（税別）
準優勝	150,000 円（税別）
3 位	100,000 円（税別）
4 位	50,000 円（税別）
5～8 位	30,000 円（税別）

4.1.2 予選（個人）

当社は、本大会における選手の成績に応じて、当該選手に対して、以下のとおり賞金を支払います。なお、当社は、当該金額を、当該選手が所属するチームのチームリーダーが指定する銀行口座に振り込む方法により支払うものとします。賞金の支払時期等については、当社より別途チームリー

ダーに対して通知又は公表します。

MVP	50,000 円
KDA 賞	30,000 円

4.1.3 決勝

当社は、本大会におけるチームの成績に応じて、当該チームに所属する選手全員に対して、以下のとおり賞金を支払います。なお、以下に定める金額は当該チームに所属する選手全員に対して支払われる賞金の合計額とし、当社は、当該金額を、当該チームのチームリーダーが指定する銀行口座に振り込む方法により支払うものとします。賞金の支払時期等については、当社より別途チームリーダーに対して通知又は公表します。

自チーム1勝ごと	100,000 円
ブロック勝利 1チームあたり	200,000 円

5 選手の機材等

5.1 選手の機材

選手は、試合において使用する機材を、自身で準備しなければならず、当社による貸与等を行われません。

5.2 ソフトウェアとその使用

選手は、当社が許可したソフトウェア以外を使用してはならないものとします。

5.3 機材への細工

対戦が始まった後は、選手は、他の選手の機材に触れたり、操作したりすることは許されません。但し、当社が緊急かつやむを得ないと判断した場合は、この限りではありません。

6 リーグの構造

6.1 用語の定義

6.1.1 試合

大会当日の、チームの集合時間から解散までの一連の流れのことをいいます。

6.1.2 対戦

いずれかのチームが、ピックフェイズからゲームに勝利するまでの一連の流れのことをいいます。

6.1.3 ピックフェイズ

ドラフトピックにおいてピックまたはバン&ピックを行っている一連の過程をいいます。両チームのピック終了後のカウントダウン終了をもってピックフェイズの終了とします。

6.1.4 ゲーム

ピックフェイズ終了後、ワイルドリフトのマップで、以下の条件のうちい

ずれかが発生することで勝敗が決定されるまでプレイされる過程をいいます。またワイルドリフトに入るまでのロード画面に移行した段階でゲーム開始とします。

(a) 最終目標の完了（ネクサスの破壊）

(b) チームの棄権

(c) 当社の判定によるゲームの勝利（詳細は第 8.2 条に定めるとおりとします。）

6.2 スケジュール

予選 Day1 : 2021 年 5 月 22 日（土）10:00～21:00

予選 Day2 : 2021 年 5 月 29 日（土）16:30～21:00

予選 Day3 : 2021 年 5 月 30 日（日）16:30～21:00

決勝 Day1 : 2021 年 6 月 5 日（土）16:00～21:00

決勝 Day2 : 2021 年 6 月 6 日（日）16:00～21:00

上記に関わらず、終了時間は試合状況によって変動する場合があります。

6.3 トーナメントの組み合わせの決定

本大会におけるトーナメントの組み合わせは、当社により決定されます。参加可能なチーム数を上回る応募があった場合、参加チームは抽選により決定されます。また、当社は、当社の裁量により、トーナメントの組み合わせを変更する場合があります。

6.4 予選の大会形式

予選は、Bo1 シングルエリミネーショントーナメント方式で 3 日間行われ、予選 Day2 と Day3 における上位 3 チームが、後日行われる決勝大会へ進出することができます。予選においては、準決勝以降のみバンが採用されます。

6.5 決勝の大会形式

決勝大会は、予選 Day2 における上位 3 チームをデマーシアブロック、予選 Day3 における上位 3 チームをノクサスブロックとして、相手ブロックのチームと総当たり戦を行います。実施される全 9 試合のうち、5 勝したブロックの勝利となります。決勝においては、全試合でバンが採用されます。

7 試合の処理

7.1 スケジュールの変更

当社は、独自の裁量により、本大会のスケジュールを変更する場合があります。当社は、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。

7.2 試合時の連絡

7.2.1 連絡手段

本大会における当社とチームとの連絡には外部ツール「Discord」を用います。選手には、本大会開催期間中、Discord を利用可能な状態であることが求められます。

7.2.2 連絡窓口の設定

試合中の当社との連絡は、チームマネージャーではなく、チームリーダーが行う必要があります。

7.2.3 Discord サーバーへの参加

本大会に参加するチームは、当社が指定した期日までに、本大会用の Discord サーバーに参加する必要があります。

7.2.4 対戦中の制限

本大会において、対戦中に外部情報を閲覧すること及び自チームの選手以外とコミュニケーションを取ることは禁止されます。

7.3 審判の役割

7.3.1 責務

審判は当社が務め、試合の開始前、試合中及び試合終了直後に発生する、試合に関する問題、質問その他の状況に対応します。審判の対応事項には以下を含みますが、これらに限られません。

- 試合開始のアナウンス
- 試合中の違反の取り締まり及びペナルティの適用
- 試合の終了及び結果の確認及び承認

7.3.2 最終決定

審判による誤審がある場合、判定結果が覆ることがあります。当社は独自の裁量により、試合中又は試合終了後に、試合結果について公正な判定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した場合、当社は判定を無効とする権利を有します。当社は、いかなる場合においても、判定結果に最終決定を下すことができるものとします。

7.4 競技用パッチ&サーバー

本大会は、各試合の当日にライブサーバーにリリースされているパッチを用いて行われます。変更又は追加されたチャンピオンの利用については、当社の裁量に委ねられます。

7.5 対戦前の設定

7.5.1 対戦前の設定時間

選手は、当社が別途指定する設定時間内に、対戦に必要なすべての設定を完了しなければなりません。但し、当社の裁量により、遅延が許される場合があります。

7.5.2 ゲームロビーの作成

当社は公式のゲームロビーの作成手段を決定します。選手は、当社の指示に従い、ソロ、ジャングル、ミッド、キャリー、サポートの順にロビーに入らなければなりません。

7.6 ゲームの設定

7.6.1 ピックフェイズの開始手順

当該対戦に出場する選手全員が公式のゲームロビーに入場した時点で、当社は両チームがピックの段階に移る準備ができたものとみなします。その後、当社はルームオーナーにゲーム開始を指示します。

7.6.2 ゲーム設定

- マップ: ワイルドリフト
- チーム人数: 5名
- 観戦許可: ロビーのみ
- ゲームタイプ: ドラフトピック

7.7 ピックフェイズ及びサイドの選択

7.7.1 ドラフトピック

チャンピオン選択はドラフトピックを使用して行います。各チームのスターターは、チェックイン後に交代することはできません。

7.7.2 ゲームプレイ要素の制限

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

7.7.3 サイドの選択

サイド選択権を持つチームの決定はDiscordの機能「Dice」を用いて行われます。Diceによって算出された数字の高いチームがサイド選択権を持ちます。この際、両チームは当社が別途指定する時刻までに当社が別途指定するDiscord内のチャンネルでDice機能を使用する必要があります。これがなされなかった場合、自動的に相手チームにサイド選択権が与えられます。

7.7.4 バンの決定

バンの決定はDiscordを用いて行われます。両チームは、それぞれ2チャンピオンをバンすることができます。但し、両チームは、当社が別途指定する時間までに当社が別途指定するDiscord内のチャンネルでバンを行う必要があります。これに違反した場合、当該チームは当該フェーズでのバンの権利を失います。

バンを行う順番は、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: ABAB

7.7.5 ドラフトモード

ゲーム内の設定に準じます。

ブルーサイド A / レッドサイド B
ピックフェイズ: ABBAABBAAB

7.7.6 誤選択

いかなる理由にも関わらず、選択後のチャンピオンの変更はできないものとします。

7.7.7 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 10 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。

7.7.8 ピック終了後のゲーム開始

当社による別段の定めがない限り、ピックの完了直後にゲーム開始となります。ゲーム開始とはドラフト終了後、ロード画面に入った時点でまた、ピック完了後、ゲーム開始までの間に選手がゲームから抜けることは禁止されます。但し、ピックとゲーム開始を分割して実施する場合はこの限りではありません。

7.7.9 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場合又は当社がピックとゲーム開始を分割して実施することを決定した場合、当社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。

すべての選手は、前回有効とみなされた完了済みのピックの内容に従いチャンピオンを選択しなければなりません。

7.7.10 ゲームのロードの遅延

ゲームの開始時に選手の環境による切断、その他の障害によりロードが妨げられゲームへの出場が阻害された場合においても、対戦の再スタートは認められません。

但し、当社がゲームクライアントの不具合等を認めた場合はこの限りではありません。

8 ゲームのルール

8.1 ゲームの成立

ゲームの成立とは、選手全員がロードを完了し、対戦チーム間で一定の状況までゲームが進行した状態をいいます。ゲームの成立後、対戦の再スタートは限られた状況においてしか認められません（詳細は第 8.3 条に定めるとおりとします。）。

ゲームの成立の例は以下のとおりです。

8.1.1 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。

8.1.2 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（敵のジャングルにつながる川を出た場合や茂みに進入

した場合も含みますが、これらに限られません。)

8.1.3 ゲームタイマーが 15 秒 (00:00:15) に達した。

8.2 判定による勝敗の決定

技術的問題（致命的なバグ、サーバーのクラッシュ又は大規模なネットワークの切断などをいいます。以下同じです。）が発生し、当社が対戦を継続すべきではないと判断した場合、当社は、ゲームの進行状況（以下に定める事項を含みますが、これらに限られません。）を総合考慮のうえ、対戦の勝敗を判定することができます。

- プレイ時間：プレイ時間がゲーム内時計で 5 分 (00:05:00) を超えているか。
- ゴールドの差異：チーム間のゴールドの差異が 33%を超えているか。
- 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 7 を超えているか。
- 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 30 秒以上であるか。

8.3 対戦の再スタート

対戦の再スタートは原則として行われません。また、選手及びチームからの再スタートの要望も一切受け付けません。但し、当社が必要だと判断した場合には、いつでも対戦の再スタートを行うことができます。

8.4 ゲーム終了後の処理

8.4.1 結果

当社は対戦の結果を確認し、記録します。

8.4.2 技術注記

選手は、技術的問題が発生した場合、当社にその内容を申告します。

8.4.3 休憩時間

当社は、次の対戦のピックフェイズ開始までの残り時間をチームに通知します。ピックフェイズ開始時刻においてチームの選手全員の準備が整っていない場合、当社からチームリーダー又はチームマネージャーへの呼びかけが行われます。それに対して返答がないとみなされた場合、当該チームは対戦を不戦敗とみなされる可能性があります。

8.5 対戦後の処理

8.5.1 結果

当社は対戦の結果を確認し、記録します。

8.5.2 次回の対戦

選手には、次回の対戦予定及びその時点における順位が通知されます。

ますが、これらに限られません。

- アイテムの購入の誤作動を使用する行為。
- 中立ミニオンとの相互作用の誤作動を使用する行為。
- チャンピオンのスキル性能の誤作動を使用する行為。
- その他当社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。

9.1.1.4 観戦モニターの閲覧

観戦モニターを見る又は見ようとする行為及び試合が放送又は配信されている場合に当該放送又は配信を見る行為。

9.1.1.5 成り済まし行為

他の選手の Riot アカウントを使用してのプレイ、又は他の選手の Riot アカウントを使用してプレイするように第三者を勧誘、誘導、奨励、若しくは指示する行為。

9.1.1.6 チートの手法

チート機器や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を使用する行為。

9.1.1.7 故意の切断

選手の行動（ゲームを抜ける等の行動を含みますが、これに限られません。）により、選手がゲームへの接続を失っている状態。選手の実際の意図に関わらず、ゲームからの切断に繋がるいかなる選手の行為。

9.1.2 冒涇及び差別的な発言

当社が別途指定した対戦エリア内若しくはその付近において、又は SNS 上やストリーミングなどの公開イベントにおいて、猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的な言葉、名誉毀損となる言葉、その他不快又は好ましくない言葉を使用する行為、及び憎悪を煽る行為や差別的な行為を奨励又は助長する行為、並びに当該禁止行為を行うために、当社及び当社の委託先が提供又は利用可能にしている施設、サービス、設備を使用する行為。

9.1.3 破壊的な言動、侮辱

当社、相手チームの選手、ファンその他の第三者へ向けて、侮辱的、嘲笑的、破壊的又は敵対的ないかなる行為。また、第三者に対して、当該行為を行うよう唆す行為。

9.1.4 不正な通信

対戦中、スターターによる E メールや SNS などを含む、当該スターターが所属するチームの選手へ向けて行うもの以外の通信を行う行為。

9.1.5 服装

以下の事項をユニフォームに掲載する行為。

- 9.1.5.1 当社が、その単独の裁量で、非倫理的であるとみなす、製品やサービスに関する虚偽の、根拠のない又は不当な主張又は供述を含むもの。
- 9.1.5.2 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。
- 9.1.5.3 宝くじ又は賭博を教唆、幫助、又は促進する企業、サービス又は製品など、日本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。
- 9.1.5.4 名誉を毀損する、猥褻な、冒瀆的、下品な、不快な、攻撃的な、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。
- 9.1.5.5 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。
- 9.1.5.6 第三者の知的財産権（特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、技術上若しくは営業上のノウハウその他の権利、又はこれらの権利に基づく実施権等の権利を含むがこれらに限られません。）を侵害し又は侵害するおそれのある表現等。
- 9.1.5.7 相手チームや選手、あるいはその他の人物、団体、製品の評判を落とし、又はこれらの中傷するもの。
- 9.1.5.8 ユニフォーム前面への当社が別途定める規定数以上のスポンサーロゴ。

9.1.6 身元確認

選手の顔を隠すような物又は他の選手や当社の気を散らすような物を装着する、選手が顔を覆うなど、当社から顔を隠すよう試みる行為（つばのあ帽子を目深にかぶる行為などを含みますが、これに限られません。）。

9.2 職業倫理に反する行為

9.2.1 嫌がらせ

個人を孤立させ若しく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。

9.2.2 性的嫌がらせ

当社によって、通常の人であれば当該行為を望ましくない又は不快であるとみなすか否かという基準によって該当性が判断される性的発言又は行動及び性的な脅迫、強制又は性的な行為と引き換えに利益を約束すること。

9.2.3 差別及び中傷

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、地位又は性的嗜好などに関連する軽蔑的、差別的、中傷的な言葉又は行為によって国、個人又

は集団の尊厳や品位を害すること。

9.2.4 ライアット、本ゲーム又は本大会に関する声明

本大会、ライアット若しくはその関係会社、又は本ゲームに対して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、認可又は支持すること。

9.2.5 未許可の情報公開

当社から、競技性を阻害する恐れがあるとして、特定の情報を公開又は開示しないよう求められたにも関わらず、当該情報を公開又は開示する行為。また、チームがチームマネージャーを置く場合、チームリーダーは、チームマネージャーが当該情報を公開又は開示しないように必要な措置を構ずるものとし、チームマネージャーによって当該公開又は開示が行われた場合、チームリーダーの故意・過失の有無に関わらず、当該公開又は開示によって当社に生じた一切の損害を賠償しなければなりません。

9.2.6 選手の言動の調査

ライアット規約、その他の本ゲームのルールに違反すること。なお、当社が調査のために選手と連絡をとった場合、当該選手には真実を話す義務があります。

9.2.7 犯罪行為

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。

9.2.8 不道徳行為

不道徳、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当社が判断する行為。

9.2.9 贈賄

当社及びライアット並びにそれらの関係会社及び委託先の役員若しくは従業員や、選手を含む本大会に参加するチームに関係する又は雇用されている人物に贈答品、現金、その他財産的価値のあるものを供与し又は供与を申し出ること。但し、チームの公式スポンサーや所有者が選手の成績に基づいて当該選手に対価を支払う場合は、この限りではありません。

9.2.10 収賄

試合結果に影響する行為又は対戦やゲームでの八百長を意図した行為の見返りとして、贈答品、現金、その他財産的価値のあるものの供与を受け又は供与を要求すること。但し、チームの公式スポンサーや所有者が選手の成績に基づいて当該選手に対価を支払う場合は、この限りではありません。

9.2.11 不遵守

当社の合理的な指示又は判断を拒否すること又は適用しないこと。

9.2.12 八百長試合
法令や本ルールによって禁止される手段でゲームや対戦の結果について
談合・共謀し、又は影響を与えようと試みることを。

9.2.13 書類提出等、その他の要請
当社の要請に応じて当社が別途定める期限までに適宜書類の提出その他の
合理的な対応をしないこと。

9.3 賭博への関与
直接的か間接的かを問わず、世界各国の本ゲームのトーナメントや対戦の結果
に賭けること又はこれを対象とした賭博行為に参加すること。

9.4 その他
当社の単独の裁量によって、本ルール及び／又は誠実性の基準（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
ることをいいます。）に違反すると判断されたその他の行為。

10 ペナルティの付与

第 1.1 条、第 2 条及び第 3.1.1.1 条に定める他、当社は、チーム又は選手が本ルール
に違反する行為を行った又はこれを行おうと試みたと当社が判断した場合、当該行為
の内容に鑑み、当社の単独の裁量によって、以下のいずれか又は複数のペナルティを、
当該チーム又は／及び選手に与えるものとします。なお、本ルールに違反する行為に
ついては、本ルールに別段の明示の定めがある場合を除き、意図的になされたもので
あるか否かを問わないものとします。

- 口頭での警告
- ゲーム内サイドの選択権の喪失
- ゲーム内のバンの権利の喪失
- 対戦の敗北判定
- 本大会への出場停止
- 本大会への出場禁止

また、上記の定めに関わらず、繰り返される違反に対してはペナルティが加重され、
最も重いものでは当社又はライアットが主催又は共催するすべての公式大会への将来
的な出場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。例えば、選手の行為が出場停止に値する
悪質なものと当社が判断した場合、当社は、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当該選手を出場停止にすることができます。

10.1 ペナルティの公表権

当社は、選手又はチームにペナルティが科された旨を公表する権利を有します。
当該公表によって当該選手又はチームに損害が生じたとしても、当社は賠償の
責任を負わないものとします。また、当該選手又はチームは、当該公表によっ
て損害が生じたとしても、当社及びライアット並びにそれらの関係会社及び委
託先（それらの役員及び従業員を含みます。）に対して、一切の異議申立て又は
訴訟手続等を行わないものとします。

11 その他

11.1 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会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当社が単独で行い、かかる決定は最終的なものとし、本ルールに関する当社の決定に対して一切の異議申立て又は訴訟手続等を行わないものとし、

11.2 個人情報

11.2.1 利用目的

当社は、本大会に関連して、当社と本契約を締結した選手から取得する情報（以下「選手情報」といいます。）の取扱いについて、別途当社で定める「NTT ドコモ プライバシーポリシー」(<https://www.nttdocomo.co.jp/utility/privacy/>) において公表します。

11.2.2 掲載等

当社は、選手情報（氏名、年齢、住所等のプライバシー性の高い情報を除く、サモナーネームや所属チーム名等に限り、）を、本大会の放送若しくは配信又は当社が運営する web サイト若しくは SNS アカウントにおいて掲載できるものとし、

11.2.3 第三者提供

当社は、ライアットに対して、ライアットが以下の各号の行為を行うために必要な範囲内で、契約者情報を提供します。

- 本大会の広告及び宣伝。
- ライアットによる出場禁止処分及び接続禁止処分（利用停止措置）の対象者リストとの照合、その他ライアットが本大会の運営に必要なと判断した業務。

11.2.4 ライアットからの情報取得

当社は、当社が提供した情報を元にライアットにおいて行われた、出場禁止処分及び接続禁止処分（利用停止措置）の対象者リストとの照合の結果を、ライアットから取得し、利用するものとし、

11.3 知的財産権等

11.3.1 選手による利用許諾

選手は、当社に対して、自己の氏名、年齢、性別、出身地、経歴、サモナーネーム、ゲーム内ネームを含む芸名、チーム名、チームロゴ、チームのエンブレム、ランク、プレイ動画、インタビューコメント、自己紹介などの情報、似顔絵、キャラクター、映像、音声、署名等（以下「肖像等」といいます。）に係る一切の知的財産権（特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、技術上若しくは営業上のノウハウその他の権利、又はこれらの権利に基づく実施権等の権利を含みますが、これらに限られません。以下同じです。）について、本大会の準備、開催、放送、配信、宣伝及び広告並びに本大会に関連するイベントの実施等の目的に限り利用（改変、公表及び報道を含む一切の利用をいいます。以下

同じです。) することができる、非独占的かつ再許諾可能な権利を許諾するものとします。なお、当該許諾は、期間の限定がないものとし、無償とします。また、選手は、当社及び当社が当該許諾の再許諾を実施した第三者に対して、本条に基づく利用に関して、著作権者人格権を行使しないものとします。

11.3.2 保証

選手は、当社に対して許諾する一切の知的財産権の利用が、第三者の知的財産権を侵害しないことを保証します。

11.3.3 その他

当社は、当社が明示的に許諾した場合を除き、選手に対して、当社が保有する知的財産権を一切許諾するものではありません。
本大会の試合及び本大会に関連するイベントの映像に関する知的財産権は、当社が明示的に許諾した場合を除き、すべて当社に帰属するものとします。

11.4 法令遵守

選手は、本大会への出場に際して、関連する法令を遵守するものとします。

11.5 免責事項

11.5.1 選手間の紛争等

当社は、選手間又は選手と第三者との間の紛争等に関与しないものとします。紛争等が生じた場合、選手が自己の責任によって解決するものとし、当社はその責任を負いません。

11.5.2 不可抗力

当社は、ゲームサーバー、インターネット接続若しくは機材に関するトラブルが生じた場合、又は新型コロナウイルス感染拡大、天災地変が生じた場合等、やむを得ない事態が発生したときは、本大会又はその放送若しくは配信を中断又は中止できるものとします。当社は、本条に基づいて本大会又はその放送若しくは配信を中断又は中止した場合であっても、選手の本大会への出場に伴う費用や損害の補填はしないものとします。

11.5.3 損害賠償の制限

当社が選手に対して損害賠償責任を負う場合であっても、当社が選手に対して負う責任の範囲は、通常生ずべき直接の損害（逸失利益を除きます。）に限られるものとします。但し、当社の故意又は重大な過失により選手に損害を与えた場合は、この限りではありません。

11.6 規約の変更

当社は、以下のいずれかに該当する場合は、選手に対して、当社が適切と判断した方法にて公表又は通知することにより、本ルールを変更することができるものとし、変更日以降はこれらが適用されるものとします。

- 本ルールの変更が、選手の一般の利益に適合するとき。

- 本ルールの変更が、本契約の目的に反せず、かつ、変更の必要性、変更後の内容の相当性、変更の内容その他の変更に係る事情に照らして合理的なものであるとき。

11.7 権利の譲渡等

選手は、本契約に基づいて当社に対して有する権利又は当社に対して負う義務の全部又は一部を第三者に譲渡し、承継させ、又は担保に供してはならないものとします。

11.8 合意管轄

選手と当社との間で本契約に関連して訴訟の必要が生じた場合は、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。

11.9 準拠法

本契約の成立、効力、解釈及び履行については、日本国法に準拠するものとします。

附則（2021年4月14日）

本規約は、2021年4月14日から実施する。