

LOLイーカレ SummerCup 2025

powered by ヤマトエスロン

ルールルールブック ver.1

1. 参加条件... 2
2. ゲーム種目およびバージョンについて.. 3
3. 大会の進行について.. 3
4. 大会方式とマッチガイドライン.. 4
 - 4.1 オンラインでの試合のためのセットアップ及びプレイヤーの責任... 4
 - 4.2 遅刻のペナルティ... 4
 - 4.3 ゲーム内での中断(ポーズ)手続... 4
 - 4.4 4人対5人のプレイ... 4
 - 4.5 ゲームロビー... 5
 - 4.6 ゲームのセットアップ... 5
 - 4.7 管理下でのゲーム開始... 7
 - 4.8 ボイスチャット... 7
 - 4.9 コーチ及び観戦... 7
 - 4.10 タイムアウト... 7
 - 4.11 チーム構成... 8
 - 4.12 カップについて... 8
 - 4.13 エントリー方法について... 8
 - 4.14 大会形式... 8
5. 選手接続.. 9
6. 再試合規定.. 9
7. 大会禁止事項.. 10
8. 選手注意事項.. 11
9. 大会参加に関する注意事項.. 11
10. 個人配信、クリップの公開について.. 11
11. 大会の開催の延期または中止の判断について.. 11
12. 賞金について.. 12

1. 参加条件

学生esports連盟の主催する大学対抗戦(LOLイーカレ SummerCup 2025、以下、イーカレ)に参加するチーム及びチームメンバーは以下のすべての条件を満たしている必要があります。

1. イーカレに出場申請をする時点で2025年5月時点で、大学・大学院に在学している。
2. イーカレ運営チームと日本語でのコミュニケーション対応が可能であること。
3. イーカレ運営が指定する大会チャット([Discord](#))を利用できる環境にあり、大会開催中に大会チャット上でイーカレ運営からの連絡が受け取れること。
4. イーカレの当日に、チェックインを済ませ、所定の時間までに対戦サーバーに接続ができること。
5. 対象プラットフォームで本ゲームへのアクセスが可能であり、自身の有効なRiot Games, Inc.(以下 Riot)アカウントで接続できること。尚、
<https://www.riotgames.com/ja/privacy-notice-JP> に示されている Riot のプライバシーノーティス(以下「プライバシーノーティス」)
<https://www.riotgames.com/ja/terms-of-service-JP> に示されているユーザー規約(以下「ユーザー規約」)に同意することとみなします。

未成年のプレイヤー全員については、親権者または保護者が公式ルールおよび各イベントの規則を確認し、これに同意していることとみなす。

7. 当該 Riot アカウントがグローバル BAN されていないこと。
8. 過去にチートなどの不正行為をした事実がないこと。
9. マッチに支障のないゲームプレイ環境(PCスペック、各種ソフトウェアの動作状態通信回線の性能・品質などあらゆる要素を含む)を用意できること。
10. 大会出場選手として節度をもった行動が取れ、日本の League of Legendsプレイヤーの模範となれるよう努力出来ること。
11. 「クラン」「ゲーミングチーム」への所属・非所属は問わない。
12. 当ルールブックの記載事項に従うこと。

2. ゲーム種目およびバージョンについて

Riot Gamesが提供している全てのプラットフォームの「League of Legends」の最新バージョンを使用し大会を実施します。

1. 大会期間中にバージョンのアップデートが行われた場合、大会当日までにアップデートを適用し、最新バージョンを使用して実施します。
2. 大会開催 1 週間以内に行われたアップデートにより追加された、チャンピオンに関しては使用禁止とします。ただし、既存のチャンピオンの仕様や性能が変更された場合は使用可能です。
3. バグなどが確認され大会進行に支障をきたすと判断されたチャンピオン、アイテム、ルーンの使用を禁止する場合があります。

3. 大会の進行

運営チームが必要に応じて別途提供するゲームクライアント、または ツールを使用して大会を実施する場合、選手は必ず従わなければなりません。

4. 大会方式とマッチガイドライン

4.1 オンラインでの試合のためのセットアップ及びプレイヤーの責任

プレイヤーは、試合開始時間の5分前に、大会Discordサーバーに用意された、所属チーム名のボイスチャットに集合しなければなりません。なお、この際チームメンバー全員がそろっている必要があります。

4.2 遅刻のペナルティ

集合していないチームは、遅刻のペナルティを課されます。遅刻したチームは、試合開始予定時刻から10分の経過により、試合に敗北したものとして扱います。相手チームが遅刻した場合、遅刻しなかったチームに属するプレイヤーは当該ゲームロビーのスクリーンショットを撮影し、状況の説明と併せて運営の提供するDiscordサーバーの「運営へのお

問合せ」チャンネルまで送付する必要があります。また、意図的にゲームロビーでの手続きやゲームの開始を遅らせた場合にも、本条に定めるルールが適用されます。

4.3 タイムアウトの有無

タイムアウトは原則ありません。

4.4 4人対5人のプレイ

チームは、プレイヤー5人が揃わなければ、試合を開始する準備ができているとは見なされません。プレイヤーが1名でも試合開始前のロビーに加われなければ、チームとしてプレイの準備ができていないものとして、遅刻時間のカウントが開始します。

また、チャンピオンピック時にプレイヤーが1人でもゲームからディスコネクト(ゲーム内切断)された場合、ディスコネクトプレイヤーと同じチームの選手が即座にカスタムゲームから退出し、その時点で決定されていたチャンピオンピックは変更せずに、ピックを再開してください。この際、チャンピオンピック画面からロード画面に進んだ場合は、ピックのやり直しは行わず、ゲーム開始後とみなし、以下のルールにしたがうこととする。

ゲーム開始後にプレイヤーが1人でもゲームからディスコネクト(ゲーム内切断)された場合、ゲーム内コマンドでポーズを行い、プレイヤーがゲーム内切断されたことが分かるよう、ゲーム内チャットのログのスクリーンショットをイーカレ運営にdiscordにて提出し、お互いに準備完了を確認出来次第再開する。

4.5 ゲームロビー

試合のロビーはブルーサイド側のチームが作成し、ブルーサイド側の代表者(当日プレイするメンバーの代表者)がカスタム名をイーカレ運営が指定したフォーマットにのっとり作成し、該当チャンネルで共有する。該当試合の選手はカスタム名を検索することで参加する。各チーム代表者は自チームのメンバーを時間内に試合ロビーに集めることとします。また、各チームは6名以上のプレイヤーをゲームロビー内に参加させてはいけません。理由の如何を問わず、プレイヤーが6名以上いた場合は、速やかに5名の状態(選手5人)にすることとします。6名以上のプレイヤーをロビーに配置し、相手チームの参加を妨害するとみなされる行動を取った場合、失格となります。

4.6 ゲームのセットアップ

4.6.1 ゲームの開始

対戦する両チームの10人のプレイヤー全員がゲームロビーに揃い、試合開始時間になったら両チームのプレイヤーはゲームロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かどうかの確認をお互いに取り合います。双方の確認を取れていない状態で、ゲームロビーのオーナーとなったプレイヤーはゲームを始めてはならないものとします。双方の確認がとれた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始予定時刻から10分以内にロビーオーナーはゲームを開始するものとし、10分以内に相手チームが準備完了を出来なかった場合、当該チームは失格となります。

4.6.2 ゲームロビーのセッティング

ゲームロビーは以下の条件で作成されるものとします。

1. マップ:サモナーズリフト
2. カスタム名:「イーカレ_リーグ名」
3. チームサイズ:5
4. パスワード:ecl
5. ゲームモード:トーナメントドラフト
6. 観戦:ロビー内のみ

4.7 管理下でのゲーム開始

ゲーム開始においてエラーが発生、または運営によりピックの完了後、ゲームを開始させない旨の決定がなされた場合、運営はカスタム部屋の立て直しを要請することができます。立て直し後のピックは立て直し前と同じでなければなりません。すべての参加プレイヤーは、あらゆる状況下において運営の指示に従わなくてはなりません。

4.8 ボイスチャット

各チームは試合中、大会Discordサーバーにて運営の指定するボイスチャットチャンネルを利用しなければならず、ゲームのプレイ中そのボイスチャットに6名以上入室してはいけません。

4.9 コーチ及び観戦

その試合に出場していないメンバー(コーチを含む)が試合中に出場者とコミュニケーションをとることは禁止とします。そのため、試合中、各チームのボイスチャンネルに6人以上

の選手が入室することはできません。必ずその試合に出場する5人のみがボイスチャンネルに入室するようにしてください。

4.10.チーム構成

1. 1チームは原則プレイヤー5名、コーチ兼補欠選手1名の最大6名です。プレイヤー5名は必須となります。コーチ兼補欠選手は任意となります。

やむを得ない場合は、大会運営チームの判断によって変更が認められています。

2. 補欠(リザーブ)選手は1名まで認められます。

4.11.カップ

1. 参加チームは、SNS 等で募集されます。
2. 参加チーム数の制限は先着32チームです。なお、参加条件を満たしていない チーム、大会運営によって不適切と判断されたチームについては参加できない場合があります。
3. 1つの大学から出場するチーム数の制限はございません。
4. 本大会は2日に分けて行われ、予選と本戦で1日ずつとなっています。
5. 本大会はオンラインで行われます。
6. 大会運営チームの判断により、試合数、試合形式等が変更される場合があります。

4.12エントリー方法について

先着順で行います。

先着32チーム

4.13大会形式

予選:リーグ戦

※なお、各予選リーグ2位までのチームが決勝トーナメントに進みます。

決勝:トーナメント選

※決勝トーナメントにおける決勝戦はBO3で行い、それ以外の試合はBO1で行うこととする。

※参加チーム数によって大会形式は変更となる場合がございます。最終的な決定につきましてはDiscordにてアナウンスさせていただきます。

5. 選手接続

チームリーダー又は、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻までに、指定された Discord のサーバーに接続してください。大会に関する質疑応答は原則として、「問い合わせチャンネル」にて行います。それ以外からお問い合わせ頂いてもお答えできない場合がございます。

1. チームリーダー又は、チームマネージャーは大会運営チームより指定された時刻内に該当のチャンネルにて参加表明を行ってください。
大会運営スタッフに連絡せず、参加表明を行わない場合は、当日の大会に参加する権利を失います。
2. チームリーダーは該当のチャンネルにて、ルームが作成されたことを確認次第、試合が開始するまでに指定された大会ルームに接続してください。また、指定されたチームサイドに素早く移動し試合が開始するまで待機してください。
3. 大会運営チームに許可なく異議申し立ての内容を第三者に公開した場合(SNS に投稿するなど)、ペナルティを科す場合がございます。

6. 再試合規定

1. 再試合については選手からの自己申告をもとにイーカレ運営が判断します。
2. [4.4 4人对5人のプレイ](#)にのっとりポーズが行われ、10分間再接続ができなかった際は、イーカレ運営と相手チームの合意が得た場合のみ、再試合を行います。
3. 試合開始後、同一マッチ内でディスコネクトされたプレイヤーの数が、各チームに2名以上いた際は、当該マッチを再試合とします。
4. 虚偽の申告が発覚した場合にはペナルティーを科す場合がございます。
5. 本ルールに記載した条件以外での、ゲームスタート後のゲームの再試合は原則行いません。
6. オブザーバーが1名でも接続に失敗した場合、再度試合を行います。
7. カスタムルームがクラッシュした場合、いかなる場合でも再度試合を行います。

8. ゲームが正常にスタートした後、クライアントで接続切断された場合、再接続機能を使って復帰できればそのまま試合に参加してもかまいません。また復帰できなかった場合でも、チームの勝敗は正常に計上されます。
9. どの条件下においても、イーカレ運営チームが再試合が必要と判断した場合、再度試合を行います。

7. 大会禁止事項

1. ゲームを故障させる行為。Riot Games公認ではない故障で発生したアクション、キル、ムーブまたはその他のゲーム内のアクションが発生したと判断した場合、主催者は独自の裁量で当該マッチの再スタート、または当該チームの処罰を行うことなどの対応ができるものとします。
2. マッチ終了前に離脱しゲームロビーに戻る行為。
3. 故意に試合開始を遅らせる行為。
4. グリッチに該当する行為。
5. 公式大会配信を視聴しながら試合へ参加するいわゆるゴースティング行為。
6. 大会運営用 Discord への招待 URL や大会チャットの内容を関係者以外に公開する行為。
7. チーミングや談合などの他のプレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為。
8. 大会運営チームへの業務渉外または運営妨害、並びに運営スタッフの指示に従わない行為。
9. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為。
10. チートツールを含む不正ツールを使用する行為。
11. ゲームに影響を与えるデバイスを使用する行為。
12. 上記に他、弊連盟並びに大会運営チームにより不適切と判断された行為。
13. 正規のロースターとは異なるロースターに参加する行為。
14. 出場権を譲渡する行為。
15. ハードウェアチートに該当するデバイスの使用。
16. 虚偽の回線落ち申告をする行為。

8. 選手注意事項

1. ゲーム内で物理的に移動・滞在出来ない地形、立ち入り出来ない場所に侵入してキャラクターが行動不能になった場合、証拠の映像とともに運営に対して申告は可能(運営の判断により再試合や無効試合をお伝えします)。

2. ロースター違いに関しては、本ルールブック[4.10.チーム構成](#)を参照してください。
3. 試合開始前に選手は自身のプレイ機器を確認しなければならず、修理、交換などによって試合を中断したり再試合したりすることはありません。個人の機器におけるトラブルは全て選手の責任となります。

9. 大会参加に関する注意事項

1. 使用する機器は選手個人の機器を使用します。
2. 上記の他、大会運営の中でトラブル等があった場合は、大会運営チームの判断に従っていただきます。

10. 個人配信、クリップの公開について

1. 個人配信は可能です。
2. 個人配信の際は必ず3分間の遅延を設けてください。
3. クリップの公開は可能です。

11. 大会の開催の延期または中止の判断について

1. 以下の場合、運営の判断で開催を延期または中止の判断をします。
 - a. 大会当日のチェックイン開始時刻時点でサーバーが不安定な場合。
 - b. 災害または感染症などのやむを得ない事由により運営が困難な場合。
 - c. その他、円滑な運営が困難と判断された場合。

12. 賞金等

1位チーム:25000円
2位チーム:10000円

奨学金:優勝チームの所属大学に30000円の奨学金を贈呈

情報は随時発信していきますので、当連盟のTwitter・Discord・HPなどのご確認をお願いいたします。

※また当ルールブックのすべての記載事項は イーカレ運営の判断により、追記・改訂・削除を行う場合があります。

【改訂履歴】

版	項目	ページ	主な改訂内容(概要)
1.0 (2025/7/4)	-	-	新規作成