



# STAGE:0

eSPORTS High-School Championship



STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026

ルールブック(リーグ・オブ・レジェンド)

# LEAGUE<sup>of</sup> LEGENDS

Ver.1.0

## 【更新履歷】

## 用語の定義

用語	説明
マッチ	チーム同士の最終的な勝敗が決定する単位
ゲーム	「マッチ」の中で行われる勝敗が決定する最小単位
ロースター	チームに登録する選手の名簿
スターター	試合に出場する5名の選手
リザーバー	試合に出場できる控え選手（1名まで）

## 第1条 大会概要

### 1.1 大会構成

本大会は「ブロック代表決定戦」と「全国大会」の2部構成で行われます。

「ブロック代表決定戦」は「ラウンド1」と「ラウンド2」から、

「全国大会」は「セミファイナル」と「グランドファイナル」から構成されます。

- ブロック代表決定戦
  - ラウンド1
  - ラウンド2
- 全国大会
  - セミファイナル
  - グランドファイナル

### 1.2 対象ブロック

ブロック	対象都道府県
北海道ブロック	北海道
東北ブロック	青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県
関東ブロック	茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、東京都、神奈川県、新潟県、山梨県
中部ブロック	富山県、石川県、福井県、長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県
関西ブロック	滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県
中国・四国ブロック	鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県、徳島県、香川県、

	愛媛県、高知県
九州・沖縄ブロック	福岡県、佐賀県、長崎県、熊本県、大分県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県
オンライン高校ブロック	<u>大会規約参照</u>

### 1.3 大会日程・開催形式

イベント		日程	形式
エントリー締め切り		5月21日（木）	-
ブロック代表決定戦	ラウンド1	6月20日（土）、21日（日）	オンライン
	ラウンド2	6月27日（土）、28日（日）	オンライン
	予備日	7月4日（土）、5日（日）	オンライン
全国大会	セミファイナル	7月12日（日）	オンライン
	グランドファイナル	8月14日（金）	大阪「COOL JAPAN PARK OSAKA WWホール」

ブロック代表決定戦の各ラウンドは二日間にわたり開催されます。試合日は出場ブロックによって異なります。

日程	対象ブロック
6月20日（土）、27日（土）	北海道、東北、関東、オンライン高校ブロック
6月21日（日）、28日（日）	中部、関西、中国・四国、九州・沖縄ブロック

### 1.4 出場枠

日程		出場可能なチーム数
ブロック代表決定戦	ラウンド1	上限なし
	ラウンド2	ブロックごとに8チーム、合計64チーム
全国大会	セミファイナル	ブロックごとに1チームと、エントリー数が最も多かったブロックから1チームを追加した合計9チーム
	グランドファイナル	セミファイナルを勝ち上がった4チーム

※エントリー数がラウンド2の定員に満たなかったブロックはラウンド1は実施されません。エントリーしたチームは自動的にラウンド2に進出します。

## 第2条 チーム・メンバーの登録

### 2.1 ロースター（選手枠）

各チームは以下の通り選手を登録できます。

エントリー締切後の登録内容の変更はできません。

- スタートメンバー（スターター）：5名
- 控え選手（リザーバー）：1名 ※任意

### 2.2 チーム代表者

各チームは、ロースターから1名を「チーム代表者」として設ける必要があります。

チーム代表者は運営事務局との連絡窓口を担います。

### 2.3 スタートメンバーの提出

試合日の2日前の17:00までにスターターの申請が必要です。

提出方法はエントリー締切後に運営からご連絡します。

### 2.4 コーチの提出

コーチを登録する場合、試合日の2日前の17:00までにスターター申請と合わせて申請してください。

提出方法はエントリー締切後に運営事務局からご連絡します。

## 第3条 共通ルール

### 3.1 対戦フォーマット

イベント		大会形式	勝利条件
ブロック代表決定戦	ラウンド1	シングルエリミネーション	Bo1（1ゲーム先取）
	ラウンド2		
全国大会	セミファイナル		
	グランドファイナル		

### 3.2 ゲームの設定

項目	設定
ゲームモード	サモナーズリフト
チームサイズ	5
ゲームタイプ	トーナメントドラフト
観戦を許可	ロビー内のみ
観戦者のディレイ	ディレイなし

### 3.3 トーナメントの決定

運営事務局が厳正に抽選を行い、対戦組み合わせを決定・公表します。複数チームの棄権があった場合はトーナメントを再編することがあります。

### 3.4 サイドの決定

1. ブロック代表決定戦  
トーナメント表で上側または左側に配置するチームが「ブルーサイド」、下側または右側に配置するチームが「レッドサイド」となります。
2. 全国大会  
ダイスロールを行い、出目が大きいチームがサイド選択権を得ます。

### 3.5 対戦中のトラブルについて

1. マッチが正常に開始できなかった場合  
ローディング中のフリーズや接続エラー等により試合が開始できなかった場合、両チームは速やかに試合を中断し、Discord上で運営事務局へ報告してください。  
運営の指示に従い、カスタムゲームの再作成を行います。
2. 進行中の試合から切断した場合  
切断した選手は速やかに復帰を試みてください。当該チームは運営事務局へ報告のうえ、ポーズを申請することができます。ポーズの合計時間は1マッチにつき最大5分までとします。  
制限時間内に復帰できない場合、当該チームはラウンド敗北、または状況に応じて失格となる場合があります。
3. 再試合について  
原則として再試合は行いません。また、運営事務局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。詳細は [6.6 判定によるゲームの勝利](#) をご確認ください。

ただし、サーバー障害や複数プレイヤー（目安として全体の過半数以上）が同時に切断され、試合の継続が不可能と運営が判断した場合に限り、再試合を行う場合があります。

## 第4条 オンライン対戦のルール

ブロック代表決定戦と全国大会のセミファイナルでは本項のルールが適用されます。

### 4.1 対戦方法

1. 事務局指定の Discord チャットチャンネルにてカスタムルームの案内をします。各チーム代表者は必ず、Discordを確認し、クライアント内で事務局より送られるカスタムルームの招待に応じてください。
2. 事務局より招待されたカスタムルームに入室後、**3.4 サイドの決定**にて決定したサイドに移動してください。**※ルール順に並ぶ必要はありません。**
3. 両チームの準備完了が確認でき次第、対戦を開始します。
4. 試合終了後は勝利チームが試合結果画面のスクリーンショットを事務局指定のチャットチャンネルに試合終了後 30 分以内に提出してください。スクリーンショットの未提出はペナルティ対象となる可能性があります。

### 4.2 試合の進行

1. 選手は事務局より指定された時刻までに指定されたDiscordサーバーに接続して下さい。大会当日の進行に関する質疑応答は原則としてDiscordサーバーにて行います。公式サイトから問い合わせしたとしても無効とします。
2. ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意したDiscordチャンネルを使用してください。使用しない場合でも、チーム代表者は必ず指定のボイスチャットチャンネルに入室してください。
3. 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。
4. 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定されたDiscordサーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。
5. 他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、当該試合終了後72時間以内にDiscordチャンネルにて連絡してください。その際、事務局より求められた情報を提供する必要があります。
6. 事務局は判定に誤りがあると判断した場合、取り消し新たに判定を行うことが出来ます。

### 4.3 全国大会の出場辞退

ブロック代表決定戦を通過したチームが辞退をした場合は、辞退したチームと対戦を行ったチームの中で順位の高かった順に出場権を得ます。なお、全国大会の日時が近い場合は事務局の判断により繰上げの対応をしない場合があります。

## 第5条 オフライン対戦のルール

全国大会のグランドファイナルでは本項のルールが適用されます。

### 5.1 ゲームクライアントについて

全国大会のグランドファイナルでは、競技用のトーナメントクライアントを使用します。使用するパッチは後日発表します。

アカウント情報はブロック代表決定戦終了後に運営事務局より、各チーム代表者へ連絡します。

### 5.2 ハードウェアとデバイス

選手はゲームプレイに使用するデバイスを持参し、使用することができます。

持ち込み可能なデバイス一覧は下記のとおりです。

- マウス
- マウスパッド
- マウスバンジー
- キーボード
- イヤホン（3.5mmステレオプラグでつながるもののみ使用可）

### 5.3 対戦方法

1. 事務局指定のDiscordチャンネルにてカスタムルームの案内をします。各チーム代表者は必ずDiscordを確認し、クライアント内で事務局より送られるカスタムルームの招待に応じてください。
2. 事務局より招待されたカスタムルームに入室後、**3.4 サイドの決定**にて決定したサイドに移動し、**トップ、ジャングル、ミッド、ボット、サポートの順に並び替えを行ってください。**
3. 両チームの準備完了が確認でき次第、対戦を開始します。

### 5.4 試合の進行

1. 選手は事務局より指定された時刻までに指定されたDiscordサーバー（大会チャンネル）に接続、または指定の場所に集合して下さい。大会当日の大会進行に関する

質疑応答は原則として大会チャンネルにて行います。公式サイトから問い合わせ頂いたとしても無効とします。

2. ボイスチャットツールを使用する場合は、事務局が用意した Discord チャンネルを使用してください。使用しない場合でも、チーム代表者は必ず指定のボイスチャットチャンネルに入室してください。
3. 準備完了後、試合開始まで事務局の許可なくカスタムルームから離脱することは出来ません。何らかの理由でカスタムルームから離脱する場合は必ず、大会チャットチャンネルにて事務局に了承を取ってから離脱してください。
4. 試合開始時刻になっても事務局に連絡をせず指定された Discord サーバーに接続していない場合は、当日の全試合に出場する権利を失います。

## 第6条 詳細ルール（禁止事項等）

### 6.1 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、事務局は独自の裁量によりそれらを使用禁止とすることができます。

該当チャンピオンを選択した場合は一度中断しペナルティを付与します。再開後は切断時に確定していた順番で該当チャンピオンが選択される前までピック&バンを行ってください。ゲーム中に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。

### 6.2 ゲームの観戦について

事務局が指定する観戦者以外の観戦は禁止です。

事務局が指定する観戦者とは、「出場する選手」「大会運営」「運営指定のオブザーバー」のみとなります。

### 6.3 コーチについて

コーチはバンピックの終了カウントダウン10秒前までコミュニケーション可能とし、試合中のコミュニケーションは禁止とします。

### 6.4 VC（ボイスチャット）について

ボイスチャットは運営が用意する Discord サーバーに用意されるVCチャンネルを使用する必要があります。

また、試合中のVCチャンネルには各チームの選手が5名、コーチが1名の最大6名まで参加可能です。

DiscordのVC内機能「画面共有」は利用可能です。

## 6.5 判定によるゲームの勝利

運営事務局が再試合を宣言するような技術的問題が発生した場合、事務局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（ゲーム内タイマー）の20分を超えた場合、事務局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。

- 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。
- 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
- 残りインヒビターの差異：チーム間の現存インヒビター数の差異が3つ以上

## 6.6 不戦敗について

事務局の定める集合時間に出場選手が揃っていない場合はペナルティを科します。ただし、特別な事情がある場合はその限りではありません。

## 6.7 デバイスについて

マクロ機能は使用できません。

運営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を禁止することがあります。

## 6.8 サモナーネーム・Riot IDについて

エントリー締切以降登録したサモナーネーム・Riot IDは運営事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止とします。

チーム内で同じサモナーネーム・Riot IDまたは、事務局が同じと判断したサモナーネーム・Riot IDは使用できません。

## 6.9 本人確認

運営事務局より本人確認の要請があった場合、選手はその指示に従う必要があります。確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

## 6.10 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサー企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード・マウス・マウスパッド等）以外でのスポンサー露出は禁止です。服装等でのロゴ露出も禁止事項に該当します。

## 6.11 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、運営事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

1. なりすまし行為（他選手のアカウトを使用してのプレイ、またはそれを誘導・奨励・指示する行為）
2. チート行為（不正にゲームを有利に進める機器・プログラムの使用、または審判がチートと判断した行為）
3. 故意の切断（明示された理由によらない故意による切断）
4. 大会運営用DiscordのURLを関係者以外に公開する行為
5. ロビーID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したりする行為
7. 運営事務局への業務妨害または運営妨害、およびスタッフの指示に従わない行為
8. 運営事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
9. 複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
10. 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
11. ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
12. 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
13. その他運営事務局の単独の裁量によって、運営事務局が定めた本ルール及び、又は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7条 ペナルティについて

### 7.1 ペナルティ方針

- チームや選手が大会規約やルールブックに違反していると実行委員会・運営事務局が判断した場合、ペナルティを科す場合があります。
- ペナルティは、個人を対象としたものと、チームを対象としたものがあります。
- 実行委員会が与えるペナルティは、違反内容や程度、大会に与える影響の度合いによって、実行委員会が判断し、選手はそれを覆すことはできません。

### 7.2 個人ペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

### 7.3 チームペナルティについて

- (1) Lv1：注意、警告
- (2) Lv2：以降全ての試合への出場停止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効、出場禁止など

## 第8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、実行委員会並びに運営事務局協議のもと、決定します。