# TEAMFIGHT TACTICS: FATES
# 宿命
# REGIONAL QUALIFIERS JAPAN

# 公式ルール


| | |
|---|---|
| 序文 | 2 |
| 本イベントの概要 | 3 |
| 参加資格 | 3 |
| 参加について | 4 |
| 競技形式 | 5 |
| 禁止事項 | 7 |
| 免責事項 | 8 |


©2021 Riot Games Inc., ALL RIGHTS RESERVED.

## 序文

本ルールはTEAMFIGHT TACTICS: FATES 宿命 REGIONAL QUALIFIERS JAPAN（以下「本イベント」といいます）に参加する全プレイヤーに適用されます。
本イベントは、チームファイト タクティクス（以下「TFT」といいます）の世界大会であるTFT: Fates Championship（以下「世界大会」といいます）の日本代表を決定する日本地域予選としても位置付けられるため、参加する全プレイヤーには「TFT グローバル・プレイヤー・ポリシー」があわせて適用されます。

本ルールは、本イベントでの競技バランスとシステムの整合性を保つために、本イベントの運営主体である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。）及びライアットが運営業務の一部を委託する業務委託先（以下、ライアット及びその業務委託先を総称して「運営チーム」といいます。）によって制定されています。

本イベントの各ゲームタイトルの上位入賞者には、賞品・賞金が授与されることが予定されていますが、その有無・条件・金額については、状況に応じて変更される場合があります。

（本文へ続く）

# 1. 本イベントの概要

## 1.1. スケジュール

- 注釈がある場合を除き、すべて日本時間での表記となります。
- エントリー期間：2021年2月19日15時00分 ～ 2021年2月25日23時59分
    - 選考基準上位プレイヤーへのDiscord参加案内：2021年3月2日
    - Discord参加期限：2021年3月4日13時00分
- 予選大会：2021年3月7日11時00分 ～ 23時00分 ※ブロックごとに開始時間が異なります。
- 決勝大会：2021年3月13日15時00分 ～ 22時00分 ※試合開始は16時00分を予定
- 世界大会：2021年4月7日 ～ 2021年4月9日 ※太平洋標準時
- 時間の詳細は、運営チームにより別途参加プレイヤーに伝えられます。

## 1.2. 大会形式

- 予選大会：4つのブロックに分かれ、各ブロック64名、合計256名がオンラインで参加します。
- 決勝大会：各ブロック上位2名、合計8名がオンラインで参加します。試合の模様はライブ配信されます。
- 世界大会：各国の代表選手が対戦します。開催方式、進行方法の詳細は後日運営チームより日本代表選手に伝えられます。
  ※状況によって、予選大会、決勝大会の参加人数は変更される場合があります。

## 1.3. 賞金・賞品

- 本イベントの上位入賞者には、以下の賞金及び権利が付与されます。
  （賞金総額: $10,000ドル）
  優勝: 賞金 $5,000ドル及び世界大会出場権
  準優勝：賞金 $2,500ドル
  3位：賞金 $1,000ドル
  4位：賞金 $500ドル
  5位：賞金 $300ドル
  6位：賞金 $300ドル
  7位：賞金 $200ドル
  8位：賞金 $200ドル

    - 何らかの要因で、世界大会への出場権を持つプレイヤーが世界大会に出場不可となった場合、次点の選手が繰り上がり、世界大会への出場権を得ます。

- 賞金の支払い方法については運営チームが対象者に個別に連絡いたします。

# 2. 参加資格

## 2.1. 本イベントに応募するプレイヤーは、以下の全ての条件を満たす必要があります。

- アカウント、年齢、言語、居住地
    - 日本サーバーにRiotアカウントを保有していること。（海外のアカウントでの参加はできません。）
    - 満13歳以上であること。
    - 運営チームと日本語でのコミュニケーションが可能であること。

- 身分証明
    - 住所、氏名、年齢（生年月日）が含まれた身分証明書を提出できる方のみが大会に参加できます。
        - 1つの身分証明書に全ての情報が含まれない場合は、複数の身分証明書での提出も可能です。
        - 認められる身分証明書の種類は以下となります。
            - 運転免許証、パスポート、住民基本台帳カード、マイナンバーカード（通知カードは不可）、身体障害者手帳、健康保険被保険者証、国民健康保険被保険者証、在留カード、特別永住者証明

書、学生証
        - 未成年者の場合は、決勝大会進出時に身分証明書を取得する際、個人情報のため、親権者等法定代理人の同意書（保護者同意書）を合わせて提出頂く場合があります。

- プレイ環境
    - 本イベントの参加はPC（WindowsまたはMac）でのプレイのみとし、プレイ中にPCスペック、インターネット通信による切断が発生しない環境であること。モバイル端末（スマートフォンまたはタブレット）での参加は不可。
    - 決勝大会において、チャットツール「Discord」を使用し、運営チーム指定のチャンネルにて、ゲーム画面共有を行いながらプレイすることが、可能なPCスペックおよびインターネット速度がある環境であること。

- 大会への参加
    - 応募後、本イベントが終了するまでの間、Eメールや大会Discordサーバーによる連絡への回答、インタビューへの応諾など、本イベントの開催と運営に関する事柄について運営チームからの指示に従うこと。
    - 本イベントで世界大会への出場権利を得た場合、別途大会参加・出演同意書（英語）に同意すること。
    - 本イベントで世界大会への出場権利を得た場合、出場可能であること。

- 同意事項
    - 本公式ルールを読み、理解し同意すること。
    - TFT グローバル・プレイヤー・ポリシーを読み、理解し同意すること。
      本イベント開始後に、事前の通告なく、ゲームにパッチの適用などによりゲームバランスが著しく変更される場合があります。プレイヤーは本大会に応募した時点でこれを理解・承諾するものとします。
    - 本イベントに応募したプレイヤーは、以下の個人情報が、本イベント（次年度以降の同種イベントを含む）の運営、宣伝などの目的で、本イベント公式サイトや配信映像（LIVE配信、アーカイブ配信を問わない）において、公開・公表されることに同意するものとします。
        - ゲーム内での名前
        - 年齢
        - 居住する都道府県
    - 本イベントへの出場が認められたプレイヤーは、本イベント参加中もしくは本イベントに関連して運営チームへ提供し、又は公表した自らの本名、属性（学生、会社員など）などの個人情報、自らの肖像、が、本イベント（次年度以降の同種イベントを含む）の運営、宣伝などの目的で使用されることに同意するものとします。
    - 本条に基づく運営チームによる個人情報や肖像の使用には、オンラインや印刷物、ビデオ、情報メディアなどによる商業的利用が含まれるものとします。
    - 本イベントに応募したプレイヤーは、本イベントへの参加の可否、棄権、敗退など事情を問わず、運営チームによる本条に基づく権利行使について、プライバシー権、肖像権、パブリシティ権、実演家人格権その他の権利を一切行使しないものとします。

## 3. 参加について

### 3.1. 応募から参加の流れ

- エントリー期間中に本イベントの応募フォームからご応募ください。
    - 応募後、運営チームに無断でサモナーネームを変更することは認められません。無断でサモナーネームが変更されていた場合、アカウントの確認が取れず出場不可となる場合があります。
- エントリー締切後、選考基準上位256名のプレイヤーは、本戦参加プレイヤーとして選出されます。運営チーム指定のDiscordサーバーへの期日までの入室が無かったプレイヤーは参加意思無しと判断し棄権と見なします。
- 選考基準の257位 ~ 400位の144名のプレイヤーは、補欠選手として選出されます。運営チーム指定のDiscordサーバーへの期日までの入室が無かったプレイヤーは参加意思無しと判断し棄権と見なします。

        - 補欠選手は次の場合に大会に出場できます。
            1. 本戦参加プレイヤー256名のうち棄権者が出た場合、上位補欠選手より本戦参加プレイヤーに繰り上げ参加の連絡を行います。
            2. 大会当日、本戦参加プレイヤー数が256名に満たなかった場合、当日Discordで期限までに運営チームに応答した補欠選手の中から、抽選により参加となります。
    - Discordサーバー参加後は、運営チームよりDiscordサーバーにて、当日のスケジュールなど大会に関する連絡を行います。
    - 予選大会を勝ち抜いた場合、決勝大会に向けゲーム画面共有のテストを行いますので、運営チームの指示に従ってください。その後、運営チームよりDiscordサーバーにて決勝大会の参加に関する連絡を行います。

### 3.2. 選考基準

- プレイヤーの応募が定員数を超過した場合、エントリー期間締切時点のゲーム内ランクを優先して選出します。ゲーム内ランクが同じだった場合、以下の方法でプレイヤーを選出します。

  1. ゲーム内ランクが同じ場合、エントリー期間締切時点におけるLPが高い方のプレイヤー。
  2. 上記の数値が同じ場合、運営チームが当該応募者のアカウントに紐づくデータを調査し、その裁量により実力上位者を決定する。

  ※ ゲーム内ランクの参照は、日本時間2021年1月22日から同年2月25日23時59分の応募締切までにTFTのランクゲームを5戦以上行ったプレイヤーが対象です。期間中に既定数のランクゲームを行っていないプレイヤーは、定員数を超過する数のプレイヤーの応募があった場合、本イベントへの参加は認められません。但し、規定数のランクゲームを行っていないプレイヤーを全て除外した結果、本イベントの応募者数が定員数を下回る場合は、運営チームが当該応募者のアカウントに紐づくデータを調査し、その裁量により実力上位者を決定し、上位者から順に参加が認められるものとします。

## 4. 競技形式

### 4.1. 用語

- ゲーム：1名が勝利するまでプレイされる、TFTの対戦をいいます。

### 4.2. ゲーム設定

- ゲーム人数：8人
- ゲームタイプ：ノーマルゲーム

### 4.3. 機材、アカウント、ソフトウェアとその使用

- 本イベントにおいて、参加プレイヤーはすべてPC（Windows又はMac）でTFTをプレイするものとします。
- 予選大会、決勝大会で使用する機材は、運営チームからの指示がある場合を除き、全て各参加プレイヤーで準備するものとします。
- 本イベントにおいて参加するプレイヤーは全て、自身が所有するアカウントを使用します。
- プレイを助けるソフトウェアに関しては、本大会の全てのルールに反さないものである場合、使用の制限はありません。

### 4.4. 大会形式

- 予選大会
    - 1ブロック64名、計4ブロック256名がオンラインで参加
    - 各ブロック第1ラウンド、第2ラウンド、ブロック決勝の3ラウンドを実施
        - 第1ラウンドは、1ゲームを実施し、上位4名が次のラウンドに進出。
        - 第2ラウンドは、順位ポイント制の3ゲームを実施し、累計順位ポイントの上位2名が次のラウンドに進出。
        - ブロック決勝は、順位ポイント制の3ゲームを実施し、累計順位ポイントの上位2名が決勝大会に進出。
- 決勝大会

- 予選大会4ブロックの各上位2名、計8名がオンラインで参加
- 決勝大会は順位ポイント制の5ゲームを実施し、累計順位ポイントにより上位を決定。
- 注意事項
  - 参加プレイヤーは、Discordでゲーム画面共有しながらプレイ。共有画面がライブ配信で放映される場合があります。画面共有が停止した場合、運営チームが試合中に参加プレイヤーに連絡する場合があり、参加プレイヤーは速やかに画面共有を再開できるよう努力するものとします。
  - 決勝大会で棄権者が出た場合、その棄権者が対戦した予選大会のブロック決勝での次点の選手が繰り上がり出場となります。

- 予選大会、決勝大会のトーナメント表は抽選で決められます。

4.5. 順位ポイント

- 第2ラウンド、ブロック決勝、決勝大会でプレイヤーが順位ごとに獲得するポイントは以下の通りです。

  1位:8ポイント
  2位:7ポイント
  3位:6ポイント
  4位:5ポイント
  5位:4ポイント
  6位:3ポイント
  7位:2ポイント
  8位:1ポイント

- 第2回戦、ブロック決勝において全てのゲーム終了後、順位ポイントが同数だった場合、以下のタイブレーカーを順番に適用します。

  1. 1位獲得数が多い方
  2. 4位以内獲得数が多い方
  3. 8位獲得数が少ない方
  4. 第3ゲームでの順位が高い方

  決勝大会において全てのゲーム終了後、順位ポイントが同数だった場合、以下のタイブレーカーを順番に適用します。

  1. 1位獲得数が多い方
  2. 4位以内獲得数が多い方
  3. 8位獲得数が少ない方
  4. 第5ゲームでの順位が高い方

4.6. 配信について

- 予選大会において、本イベントの参加プレイヤーは、予選大会の試合のうち、自身が参加する試合をライブ配信し、又は記録した動画のアップロードをすることができます。配信や、動画で得る収益に関してはライアットのLegal Jibber Jabber ポリシーのほか、各種配信及び動画をアップロードするプラットフォームの利用規約を遵守してください。
- 決勝大会において、本イベントの参加プレイヤーによる試合のライブ配信は認められません。

4.7. 問題が発生した場合

- 機材の不具合、回線に問題が発生した場合は、原則、参加プレイヤー側の責任として救済措置を行いません。

- ゲームロビーに接続できなかった場合、速やかにゲームを再起動し、ロビーへの接続を行ってください。継続して接続できない場合、運営判断にてそのプレイヤーを当該ゲームの8位として記録した

上で、代わりに観戦アカウントを入室させゲームを進行いたします。

- ゲーム中の回線落ち、ゲームクライアントがクラッシュやフリーズした場合などトラブルが発生した場合は速やかにゲームに復帰して試合を続行してください。トラブル中に進行したゲームの巻き戻しなどの救済措置は行わず、敗退していた場合はそのままゲーム内の順位にて敗退として扱います。

- 対戦相手がルールに違反した場合、運営チームにその証拠（スクリーンショット、鮮明な写真又は動画）と共に申告してください。証拠無しでの申告は原則として認められません。異議申し立ての申告期限は各ゲーム終了後5分以内までとなります。期限を過ぎてからの申告は認められず、既に行われた結果が覆ることはありません。

- バグの発生によりプレイヤーの勝者が変わるようなケースが発生した場合、バグを示す明確な証拠（スクリーンショット、鮮明な写真又は動画）を提出した上で、判断となります。証拠無しでの申告は原則として認められません。

- 試合が進行不可能になるバグが発生した場合、参加プレイヤーは即座にそのバグを示す証拠（スクリーンショット、鮮明な写真又は動画）と共に運営チームに申告してください。その後、運営チーム協議により再試合、またはゲーム状況を判断し勝者を決定します。

  試合が進行不可能にならない軽度なバグが発生した場合、参加プレイヤーは通常通りゲームを進行します。

- ルール違反や定めた時間までに参加が確認できない、やむを得ない理由での欠席などにより下記事象が発生する場合があります。その際、運営チームは各参加プレイヤーに変更を通達の上で大会を進行するものとします。

  ・一部ラウンドの省略、進行形式の変更
  ・不戦勝
  ・参加プレイヤーが8名に満たない試合　※運営チームが用意したアカウントが試合に代理として参加し、ゲーム成立後可能な限り早く降参するものとします。(ゲームプレイには参加しません。)
  ・上位2名、上位4名以外の参加プレイヤーが次の試合に進出　※ルール違反や棄権などによる運営判断の結果、発生する場合があります

- 決勝大会においては、以下の場合ゲームをリメイクし、最初から再スタートとします。
  A. 最初のチャンピオン・アイテム選択ラウンド中に切断され、チャンピオン・アイテムを選択できないプレイヤーが2名以上いた場合
  B. 2名以上のプレイヤーがゲームをプレイできない、ゲームサーバー側での問題があった場合

## 5. 禁止事項

- 本ルールおよびTFT グローバル・プレイヤー・ポリシー記載の事柄に反すること。
- SNSや配信等、第三者が閲覧・視聴可能な場所で下記の情報の公開。
  - 運営チームとのメール、Discordでのやり取り、配布資料の内容およびそれを撮影したもの
  - 本イベントに関する虚偽の情報
  - 本イベント、ライアット、運営チームの信用を失わせるような言動、侮辱、誹謗中傷
- 試合中（ゲーム内ロビーに入ってから、ゲームが終了し勝敗が決するまでの間）の音声または書面による他者からの助言の取得
- 自身が参加する試合が、大会公式配信において終了していないときに、SNSや配信等、第三者が閲覧・視聴可能な場所で投稿やコメントを行う。
- 複数のアカウントで大会に応募すること。
- 上記の他、運営チームにより不適切と判断された行為。

## 6. 免責事項

6.1. 最終決定
現地法で明示的に禁止されている場合を除き、本ルールの定めの解釈、プレイヤーの参加資格、非行に対するペナルティに関する決定は運営チームが行うものとし、その決定は最終的なものとします。本ルールに関する運営チームの決定については、異議を申し立てることができず、損害賠償請求その他の請求を行うこともできないものとします。

6.2. ルール変更
本ルールは、競技におけるフェアプレイ及び競争性を確保するために、適宜、運営チームが変更・補足することができるものとします。

6.3. ライアットの最善の利益
運営チームの担当者は、常に、ライアットにとっての最善の利益を保つための権限に基づき行為することができるものとします。この権限は、この書面に具体的な文言がないことをもって制約されることはありません。運営チームの担当者は、ライアットの最善の利益にそぐわない行為を行うものに対して、その裁量によりあらゆる処罰を加えることもできるものとします。

6.4. サーバーのトラブルや台風、地震、ウィルスの蔓延その他天災などやむを得ない事情が発生した場合、本イベントの開催を中止、延期、中断し、又は大会ルールを変更して実施する場合があります。

6.5. 運営チームの責任によらない不可抗力による変更時は、運営チームは参加プレイヤー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。

6.6. 本イベントの開催が中止、延期、中断され、又は大会ルールを変更して実施する場合には、賞金・賞品が付与されない場合があります。この場合、運営チームは、参加プレイヤーに対して、何ら責任を負わないものとします。

6.7. 参加プレイヤー同士のトラブルや、参加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、運営チームは、運営チーム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。

* * *

更新履歴
2021/2/17: 初版作成。