

「League of Legends SHG CUP 2026 Powered by Sofmap」ルールブック

1.大会フォーマット／実施日

1.1 大会構成

本大会はトーナメント方式（シングルエリミネーション）で進行します。

本大会における試合はいずれもBO1（1本先取）方式を採用し、全試合オンラインで行います。

1.2 トーナメント参加対象者

本大会規約「2.参加資格」に記載の条件を満たし、本ルールブック「2.チーム・メンバー登録」を行った者。

1.3 大会日程・開催方式

大会日程は、以下に記載します。トーナメントを勝ち抜いた場合、決勝戦へ進出。

1.4 決勝戦

2026年1月10日（土）決勝戦を実施

1.5 決勝戦について

決勝戦には、トーナメントを勝ち進んだ2チームが出場します。

1.6 エントリー締め切り

2025年12月14日（日）23:59まで

2.チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター（選手枠）について

本大会では、各チーム、メンバー5名を登録することができます。

なお、エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。

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。

チーム代表者は運営事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

3.トーナメントルール

3.1 共通ルール

試合開始時刻、チェックイン(点呼)方法、ルーム名の指定等の各種申請フローはエントリー締め切り後別途事務局よりご連絡します。

各ルール/フォーマットは以下のとおりです。

3.2 ゲームの設定

- ・地域/言語：日本（日本語）ライブサーバー
- ・マップ：サモナーズ・リフト
- ・チーム人数：5人
- ・観戦許可：ロビーのみ
- ・ゲームタイプ：トーナメントドラフト

※トーナメントドラフトに参加するには、フリーチャンピオン含む所持チャンピオン数が20体を超えている必要があります。

3.3 対戦フォーマット

本大会は全試合 BO1（1本先取）にて行います。

3.4 トーナメントの決定

エントリー終了後、対戦組み合わせを決定・公表いたします。

なお組み合わせの抽選は事務局により厳正に行われることを約束します。

抽選により決定されたトーナメント表は大会終了まで使用します。

複数チームより棄権の申請があった場合、トーナメントの再編をする場合があります。

※エントリーが規定募集数を上回る場合、参加チームを抽選にて決定します。

3.5 対戦方法

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ご案内をします。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。

事務局より招待されたカスタムルームに入室後、自チーム及び対戦チームは 3.6 サイドの決定にて決定したサイドに移動してください。

必ず両チームの準備が確認でき、審判の合図があるまではゲームを開始しないでください。

審判の開始の合図後、ゲームを開始してください。

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10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。

3.6 サイドの決定

トーナメント表上、上側、または左側に配置するチームが「Blueサイド」、下側、または右側に配置するチームが「Redサイド」となります。カスタムルーム入室後は各チーム該当のサイドに移動をしてください。

3.7 ピック&バンフェーズ

ピック&バンフェーズにて誤ったチャンピオンを選択、確定した場合、いかなる理由においても再度ピック&バンを行うことはできません。

クライアントまたは選手のPCになんらかの問題が発生し、ピック&バンが中断した場合、該当選手の所属するチームは速やかにカスタムルームから退出し、Discord上でその状況を事務局へ報告してください。また、再開後は切断時確定していた順番でピック&バンを行ってください。

3.8 試合の進行

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）に接続して下さい。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。

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。

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。

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。

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。

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。

3.9 トーナメント勝者の出場辞退

トーナメントを勝ち進んだチームが辞退をした場合は、辞退したチームと直前に対戦を行ったチームが出場権を得ます。

4. 共通ルール（禁止事項等）

4.1 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当該チャンピオン、アイテムを使用禁止とすることができます。

使用禁止情報は事前に告知します。

ピック&バン中に該当チャンピオンを選択した場合は一度ピック&バンを中断しペナルティを付与します。再開後は切断時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。

4.2 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。

4.3 コーチについて

本大会ではコーチ枠はございません。
参加登録できるのは選手5名のみです。

4.4 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したDiscord サーバー内の 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最大 5 名まで参加可能です。
※但し、運営はその限りではありません。

4.5 Discord 内の画面共有について

Discord の VC 内機能「画面共有」は利用可能です。

4.6 判定によるゲームの勝利

事務局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、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（ゲーム時計）の 20 分（00:20:00）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

4.7 サモナーズペル、ルーンの誤選択

サモナーズペル、ルーンの誤選択はいかなる理由においても再試合は行われません。

4.8 対戦中のゲームからの切断

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 30 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なります。

4.9 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。
※特別な事情がある場合はその限りではありません。

4.10 クライアントのバージョンについて

使用するクライアントの最新バージョンで大会を実施します。

4.11 デバイスについて

マクロ機能は使用出来ません。

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。

4.12 サモナーネームについて

エントリー締め切り以降登録したサモナーネームは事務局の指示がない限り、大会期間中の変更は一切禁止します。

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

4.13 感染症等による出場可否の判断

参加者が以下の事項に該当する場合、参加を見合わせる可能性があります。

体調が良くない場合（例：発熱・咳・咽頭痛などの症状がある場合）

同居家族や身近な知人に感染が疑われる方がいる場合

過去 14 日以内に政府から入国制限、入国後の観察期間を必要とされている国、地域等への渡航または当該在住者との濃厚接触がある場合

医師から感染症の可能性があると診断された場合

4.14 その他禁止事項

以下の行為は反則とみなされ、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。

成りすまし行為：別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう誘導、奨励、又は指示する行為

チート手法：不正にゲームを有利に進めるような機器もしくはプログラム、これに類似する信号装置や手信号などの手法の使用。又は審判がチート行為と判断した場合

故意の切断：適切かつ明示された理由によらない故意による切断

大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為

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

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事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為

事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為

複数のアカウントを利用して大会に参加する行為

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

ゲームの不具合やバグなどを利用した行為

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

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、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

4.15 本人確認

事務局により Discord、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、選手はその指示に従い、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。

4.16 スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサーする企業がいる場合、競技シーンにおける必要デバイス（キーボード、マウス、マウスパッドなど）以外での露出は基本的には禁止します。例えば、服装に該当するものなどでの露出も禁止事項に該当します。

5.ペナルティについて

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／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。

個人ペナルティについて

Lv 1：注意、警告

Lv 2：試合の敗北

Lv 3：一定期間の大会出場禁止

Lv 4：無期限の大会出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効など

チームペナルティについて

Lv 1：注意、警告

Lv 2：試合の敗北

Lv 3：一定期間の大会出場禁止

Lv 4：無期限の大会出場禁止、タイトル・賞品の剥奪、エントリーの無効など

6.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、実行委員会並びに事務局協議のもと、決定します。