

Japan Dota League 公式ルールブック

2019年1月29日

1 基本ルール

1.1 管理者、審判について

- 1.1.1 当大会を管理する者を管理者、または審判と呼ぶ。
- 1.1.2 審判はできるだけ公正な試合を行うために、以下のルールを無視、覆すことが許可される。
- 1.1.3 管理者はこのルールを無断で改変できる権限を持つ。

1.2 参加者について

Dota 2 を所持しており、大会参加資格を有しており当大会に参加する者を参加者と呼ぶ。

1.3 コミットメント

- 1.3.1 参加者は全てのルール、審判の決定に対して制限なく認める。
- 1.3.2 参加者は他の参加者、審判に敬意を払う。他者に対して侮辱や失礼な振る舞いをした場合は処罰される。
- 1.3.3 参加者は常に Steam と Dota2 の最新バージョンを所持し、試合前には必ずアップデートのチェックを行うこと。
- 1.3.4 管理者が指定したスケジュールを全てのチームは受け入れなければならない。

1.4 参加者の義務

- 1.4.1 スポーツマンシップに則って、対戦相手に敬意を持って試合に臨むこと。
- 1.4.2 試合中は Dota TV や配信を見てはならない（その他ゴースティング行為の禁止）。
- 1.4.3 故意にバグやシステムを悪用してはならない。
- 1.4.4 何らかの不具合が発生した場合には、運営にその旨を報告しなければならない。

2 キャプテン

2.1 チームについて

チームは少なくとも5人の参加者で構成されていなければならない。それらの人を以下では”チームメンバー”、”プレイヤー”、もしくは”メンバー”と呼ぶ。

2.2 プレイヤーについて

プレイヤーは、以下の項目を全て満たさねばならない。

2.1.1 VAC (Valve Anti-Cheat System) によって禁止された事がない。

2.1.2 管理者と日本語で意思疎通できる。

2.3 不適切なプレイヤーの参加登録について

過去に禁止行為もしくは不適切な行いをしたプレイヤーに関して運営者は登録を取り消すことができる。

2.4 コーチについて

JDL Season2 の各試合においてコーチは不可とする。

2.5 Standin について

各チーム二人まで standin を認める。

3 スケジュールについて

3.1 試合時間

試合時間は JDL 公式 twitter 及び公式 HP 上で発表される。

3.2 試合時間の変更

試合時間の変更は例外的な状況下でのみ可能であり、管理者によって決定される。

3.3 時間厳守

- 3.3.1 チームは試合開始時刻から 10 分経過しても開始する準備が出来ていない場合は処罰の対象となる。

4 ロビーホスト、設定について

4.1 事前準備

- 4.1.1 各チームのキャプテンは管理者と連絡する為に試合開始時刻から 10 分前に連絡が取れる状態にしておかなければならない。
- 4.1.2 各チームメンバーは Steam 名と大会登録時の名前を同一にしなければならない。

4.2 ロビー内観戦について

ロビー内観戦は審判、公式から認められた配信者、当大会スタッフのみ認められる。

4.3 サーバの場所について

- 4.3.1 サーバの場所は公平な試合の為にゲーム毎に個別に審判によって選択される。サーバの場所は例外な理由がない限り日本サーバーを利用する。

4.4 ロビー設定

ゲームロビーは担当の管理者が作成する。ゲームロビーの設定を以下に示す。

ロビー名：JDL 対戦チーム名 (ex. JDL A vs B)
モード：Captains Mode
パスワード：ロビー作成者から各チームのキャプテンへ連絡
サーバー：Japan
開始チーム：－
ペナルティ Dire, Radiant：なし
Series Type：No Series
リーグ：JapanDotaLeague
観戦：有効
Dota TV 遅延：5分

陣営とピック順についてはロビーの AUTOMATIC(COIN TOSS) 機能を利用する。

5 試合中について

5.1 ドラフト

ヒーロープールは常にキャプテンズモードで利用されるヒーローで構成されているが、大会期間中のアップデートによりヒーローが変更される可能性がある。ドラフターが切断しない限り、ドラフト中にポーズをかけてはならない。

ドラフターが切断した場合は即座にポーズを掛ける。

5.2 ポーズについて

ゲーム中にポーズをした後、理由を述べたら各チーム 1 試合、合計 10 分間ゲームをポーズすることが出来る。再開は両チームが同意するまで出来ない。許容可能な時間を超えた場合はゲームの強制再開が行われることがある。

5.3 切断および再接続

プレイヤーが切断した場合、ゲームを瞬時に誰もがポーズすることが出来る。5.2にもあるように一般常識の範囲内で許容可能な時間のを超えた場合は切断者が戻らない場合でもゲームを強制再開する。なお、サーバーによる障害での切断は持ち時間に含まれない。

5.4 バグについて

重大なバグが試合中に発生した場合、ゲームをポーズし管理者に連絡する必要がある、バグを悪用するのは禁止とする。

5.5 ツールの使用、ハッキング行為について

試合中に Steam と Dota 2 関連のツールの使用は禁止とする。

5.6 ゲームの終了

ゲームは”gg” コールをする、もしくは Ancient が破壊された時に終了になる。

5.7 報告

相手チームによる何らかの不正行為や悪意のあるポーズ等があった場合には、キャプテンが管理者に報告をする事ができる。ただし、管理者による判断は大会終了後であり、その大会の結果には何ら影響を及ぼさない。しかし、管理者の判断によっては、相手チームに対して次大会以降に何らかの処罰が下される場合がある。

5.8 VC について

チームメンバーは試合中、大会 Discord 内に用意される各チームのボイスチャンネルを利用すること。

6 ルール違反、処罰について

ルールまたは管理者の指示を無視した場合は処罰の対象となる可能性がある。種類と量は管理者によって選択される。

6.1 チームに対しての処罰

無効試合、不戦敗

賞品没収

当大会からの一時的、または永久的に出場禁止

当運営が管理する他大会の出場禁止

6.2 プレイヤーに対しての処罰

当大会からの一時的、または永久的に出場禁止

当運営が管理する他大会の出場禁止