

Japan Dota League 公式ルールブック

2021年12月01日

改訂履歷

| 版数 | 改訂年月日 | 改訂内容 |
|-----|------------------|------|
| 初版 | 2019 年 1 月 29 日 | — |
| 2 版 | 2021 年 12 月 01 日 | 内容一新 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

目次

- 1 基本ルール
 - 1.1 管理者、審判
 - 1.2 参加者
 - 1.3 コミットメント
 - 1.4 参加者の義務
- 2 チーム
 - 2.1 プレイヤー
 - 2.2 不適切プレイヤーの参加登録
 - 2.3 コーチ
 - 2.4 Standin
- 3 スケジュール
- 4 ロビー
 - 4.1 事前準備
 - 4.2 ロビー内観戦
 - 4.3 サーバロケーション
 - 4.4 ロビー設定
- 5 試合
 - 5.1 ドラフト
 - 5.2 ポーズ
 - 5.3 切断
 - 5.4 バグ
 - 5.5 ツール・チート行為
 - 5.6 ゲーム終了
 - 5.7 報告
 - 5.8 VC
- 6 ルール違反、および処罰
 - 6.1 チーム
 - 6.2 プレイヤー

1. 基本ルール

1.1. 管理者、審判について

Japan Dota League(以下、当大会)を管理する者を管理者、または審判と呼ぶ。

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。

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

Dota2 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

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。

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。

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。

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

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。

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）。

故意にバグやシステムを悪用してはならない。

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. チーム

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。

2.1. プレイヤー

プレイヤーは、以下の項目を全て満たさねばならない。

- VAC (Valve Anti-Cheat System) によって禁止された事がない。
- 管理者と日本語で意思疎通できる。

2.2. 不適切なプレイヤーの参加登録

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。

2.3. コーチ

当大会の各試合においてコーチは不可とする。

2.4. Standin

各チーム二人まで standin を認める。

3. スケジュール

試合時間は 当大会の 公式 twitter 、公式 HP、公式 Discord 上で発表される。

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。

チームは試合開始時間から 10 分経過しても開始する準備ができていない場合は処罰の対象となる。

以下に遅刻による処罰を記載する。

10 分：ドラフトの Reserve Time を-70 秒

15 分：ドラフトの Reserve Time を-110 秒

20 分：敗北

4. ロビー

4.1. 事前準備

各チームのキャプテンは管理者と連絡するため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。

各チームのメンバーは Steam 名と大会 Discord のニックネームを大会登録時の名前と同一にしなければならない。

4.2. ロビー内観戦

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. サーバロケーション

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を利用する。

4.4. ロビー設定

ゲームロビーは担当者が作成する。ゲームロビー設定の一例を以下に示す。

| |
|------------------------------------|
| 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: 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

5.1. ドラフト

ヒーロープールは常にキャプテンス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

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

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、サーバによる障害での切断は持ち時間に含まれない。

5.4. バグ

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、ハッキング、スクリプト

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ると感じた場合には、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試合終了後、もしく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

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、および処罰

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

- 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

- 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