

初期配属ブロックについて

Season2では、Season1から継続参加以外の新規参加チームは、チーム力に関わらず一律「平社員ブロック」への配属となっておりました。

これにより、平社員ブロック内において適正なバランスが保てていない状態が生じておりました。

この状態では、同ブロック同士での試合でも大きなチーム力の差があり、一方的な展開となることも多く、

一部において参加者の皆様がチーム戦を楽しめない状態が生じておりました。

Season3ではこれを少しでも改善しチーム戦を楽しめるようにすべく、初期配属のブロックについて以下の通りのルールを定め、運用することとしました。

参加チームはLNSリーグ独自の基準でチーム力を数値化し、その数値により参加時の初期配属ブロックを決定いたします。

チーム力の数値は、チームに登録している各プレイヤーのチーム登録時のランク戦におけるTier・Divisionに基づいて個人戦力をポイント化し、

その平均値を用います。

なおunrankedのプレイヤーは、同チームのその他プレイヤーと同等の戦力であると仮定し、チーム力の算出対象から外しております。

各Tier・Divisionの個人戦力数値については左記の表のとおりですが、具体的には以下のルールに基づいて数値化しております。

※Tier＝ランク戦におけるBronze・Silver等のカテゴリ、Division＝各Tierにおける1～5のカテゴリと定義しています。

最低Tier・DivisionのBronze5を10点、さらにそこからひとつ上のDivisionであるBronze4を20ポイントとして基準を設けています。

Bronze4の20ポイントをスタート地点と考えて、以下の通りポイントを上昇させていきます。

Bronze4～Bronze1までは、1Division上がるごとに1ポイントプラス。

Bronze1～Silver1までは、1Division上がるごとに2ポイントプラス。

Silver1～Plat1までは、1Division上がるごとに3ポイントプラス。

Plat1～Diamond1までは、1Division上がるごとに5ポイントプラス。

Diamond1からMaster、MasterからChallengerは、それぞれ6ポイントプラス。

※この数値はあくまでLNSリーグの初期配属ブロックを決定するために作成されたものであり、その他の用途に適するものではありません。

初期配属ブロックは、チーム力と各ブロックのバランスを考慮し、以下のように定めております。

【Tierごとの個人戦力と初期配属ブロック】

Tier	個人戦力	Tier	個人戦力	Tier	個人戦力	配属ブロック	配属条件	目安
CHALLENGER I	100	PLATINUM I	63	SILVER I	33	会長	なし	初期配属なし
MASTER I	94	PLATINUM II	60	SILVER II	31	社長	なし	初期配属なし
DIAMOND I	88	PLATINUM III	57	SILVER III	29	専務	68以上	平均DIAMOND5以上
DIAMOND II	83	PLATINUM IV	54	SILVER IV	27	本部長	60以上68未満	平均PLATINUM1～2
DIAMOND III	78	PLATINUM V	51	SILVER V	25	部長	51以上60未満	平均PLATINUM3～5
DIAMOND IV	73	GOLD I	48	BRONZE I	23	課長	42以上51未満	平均GOLD1～3
DIAMOND V	68	GOLD II	45	BRONZE II	22	係長	36以上42未満	平均GOLD4～5
		GOLD III	42	BRONZE III	21	主任	27以上36未満	平均SILVER1～4
		GOLD IV	39	BRONZE IV	20	平社員	27未満	平均SILVER5以下
		GOLD V	36	BRONZE V	10			