

個人戦力	
CHALLENGER I	100
MASTER I	94
DIAMOND I	88
DIAMOND II	83
DIAMOND III	78
DIAMOND IV	73
DIAMOND V	68
PLATINUM I	63
PLATINUM II	60
PLATINUM III	57
PLATINUM IV	54
PLATINUM V	51
GOLD I	48
GOLD II	45
GOLD III	42
GOLD IV	39
GOLD V	36
SILVER I	33
SILVER II	31
SILVER III	29
SILVER IV	27
SILVER V	25
BRONZE I	23
BRONZE II	22
BRONZE III	21
BRONZE IV	20
BRONZE V	10

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す。

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。

配属ブロック	配属条件	目安
会長	なし	初期配属なし
社長	なし	初期配属なし
専務	68以上	平均DIAMOND5以上
本部長	60以上68未満	平均PLATINUM1～2
部長	51以上60未満	平均PLATINUM3～5
課長	42以上51未満	平均GOLD1～3
係長	36以上42未満	平均GOLD4～5
主任	27以上36未満	平均SILVER1～4
平社員	27未満	平均SILVER5以下