VALORANT Game Changers Japan

グローバル競技ポリシー

(Version 1.0 - 2023)

背景及び目的

VALORANT は、世界のあらゆる国でプレイされているゲームです。VALORANT の権利者である Riot Games, Inc.（以下「Riot」といいます。）により、国境を越えたゲームプレイの標準を定め、このゲームにおいて高いレベルに達したプレイヤーが他の国・地域の同レベルのプレイヤー達と対等かつ公平に競うことができるように、このグローバル競技ポリシー（以下「グローバルポリシー」といいます。）が策定されました。このグローバルポリシーは、VALORANT 競技におけるプレイヤーの行為に対し、その開催場所を問わず、適用されます。
また、Riot は、VALORANT が最高の e スポーツであり続けるために、VALORANT の競技をそれぞれの国・地域において運営する団体（以下「大会運営者」といいます。）が、新しいフォーマットやプロセスを試し、継続的に革新を続けることを奨励したいと考えています。これを達成するために、Riot は大会運営者に対し、それぞれの国・地域のファンやプレイヤーの好みや市場の条件、法的・文化的な規範を考慮に入れた自らのルールを策定することを認めています。これらのローカルルール（以下「個別大会ルール」といいます。）において、それぞれの国・地域の法律や状況に応じて、賞金プール、日程、プレイオフの仕組みについて定めることになります。
このグローバルポリシーは、個別大会ルールとあわせて、①VALORANT の公式競技に参加するチーム（以下「チーム」という。）の参加申請を行った個人や会社、グループ（以下「チームオーナー」という。）及び②各チームのプレイヤー、GM、コーチその他の関係者に適用され、これらを拘束します。参加チームのプレイヤー、GM、コーチ、チームオーナーその他のチーム関係者を総称して以下「チームメンバー」といいます。
このグローバルポリシーは、VALORANT の公式競技の一環として行われるオンライン予選、地域競技、世界大会や、VALORANT 公式競技において行われるあらゆるゲーム、試合、トーナメント、大会等（以下「公式競技」といいます。）に適用されるものとします。個別大会ルールについては、それぞれが規定する個々の国・地域において行われる公式競技のゲーム、試合、トーナメント、大会等に適用されます。このグローバルポリシーは、各チームメンバーと Riot との間の契約条項となります。各個別大会ルールについては、各チームメンバーと各大会運営者との契約条項となります。
このグローバルポリシーは、各個別大会ルールとあわせて、VALORANT の開発理念、つまり①公正性、②透明性、③一貫性、④競技性、及び⑤アクセスのしやすさ、といった一般的な原則を実現するように構成されています。可能な限り、Riot はこのグローバルポリシーを、これらの原則に従って解釈するものです。

各チームメンバーは、本大会へ参加するにあたり、このグローバルポリシーと適用される個別大会ルールを読み、理解したうえで、これらに同意しなければなりません。

別紙1の用語定義において、このグローバルポリシー及び各個別大会ルールに適用される用語の定義と説明がなされていますので、参照してください。

1 ルールへの同意、ルールの変更及び適用

1.1 同意

各チームメンバーは、公式競技に参加するにあたって、このグローバルポリシー及び各個別大会ルールを遵守することに同意しなければなりません。公式競技への参加登録申し込みをした場合、又は実際に参加した場合には、このグローバルポリシーと各個別大会ルールに同意したものとみなされます。

1.2 同意の確認と参加資格

各チームメンバー（未成年の場合は親権者等の法定代理人）は、公式競技開始前に、参加同意書への署名を求められます。この書面は、各チームメンバーがこのグローバルポリシー及び適用される個別大会ルールを承諾し、これを遵守することに同意することを確認するものです。チームメンバー（未成年の場合は親権者等の法定代理人）が参加同意書への署名を拒絶し、又は退会運営者から指定された日時までに署名した参加同意書の退会運営者へ提出しなかった場合には、かかるチームメンバーは公式競技への参加が認められません。参加同意書の最新書式（Riot が適宜改定する場合があります）は、別紙2の通りです。

1.3 ポリシーやルールの変更

このグローバルポリシー及び各個別大会ルールは、業界慣行や e スポーツのビジネスモデルの変化、VALORANT のアップデート等を踏まえて、適宜改定されます。Riot はこのグローバルポリシーを適宜、改定、変更、追加することができ、大会運営者は各個別大会ルールを適宜、改定、変更、追加することができます。Riot 及び大会運営者は、このグローバルポリシー及び各個別大会ルールの解釈や適用について、チームメンバーに対する連絡を含むオンラインの通知、動画、E メール、テキスト等によって告知することができます。このグローバルポリシー及び各個別大会ルールを大幅に変更する場合には、オンライン登録プロセスにより登録されたチームキャプテン（以下で定義する）の E メールアドレス宛に通知されます。各チームキャプテンは、このグローバルポリシー及び各個別大会ルールに関するアップデートや連絡を、他のチームメンバーへ知らせる責任を負います。公式競技へ参加することで、変更されたルールやガイダンスへ同意したものとみなされます。

1.4 ポリシー及びルールの適用

Riot は、公式競技を自ら、又はその関係会社を通じて運営することがあります。Riot は、公式競技の運営を第三者へ委託することもあります。いずれの場合も、公式競技を運営する運営者は、（Riot であろうと、Riot の関係会社であろうと、委託された第三者であろうと）その公式競技の「大会運営者」となります。大会運営者は、各公式競技のオフィシャル、レフェリー、管理者（以下あわせて「大会オフィシャル」と言います。）を手配し、このグローバルポリシー及び各個別大会ルールを遵守させる責任を負います。

1.5 プライバシーポリシー

Riot は、各チームメンバーの居住する国・地域における VALORANT のプライバシーポリシーに従って、チームメンバーの個人情報を収集し、保管し、利用します。

1.6 追加事項

各チームメンバーは、公式競技に参加するためには、自らの国・地域において大会運営者が定める追加条項に同意することを求められる場合があります。VALORANT のプレイは、各チームメンバーの国・地域において適用されているサービス規約及びエンドユーザーライセンス契約を遵守することが条件とされています。Riot は、いつでも、その裁量において、公式競技を変更し、あるいはキャンセルする権限を有するものとします。

2 プレイヤーとその参加資格

2.1 プレイヤーの年齢

公式競技に参加するためには、公式競技の初日の段階で満 16 歳以上でなければなりません。プレイヤーが、16 歳に達していても、居住している国・地域の法律に照らして未成年者である場合には、①このグローバルポリシー及び各個別大会ルールに 定めるその他の参加資格を満たしており、②親権者等の法定代理人が、所定のフォームにおいてプレイヤーに代わってこのグローバルポリシー及び各個別大会ルールに同意 し、かつ同プレイヤーが公式競技に参加することに同意していることを条件として、公式競技に参加することができます。

2.2 ランキング要件

各チームのすべてのプレイヤーは、公式競技の登録時において、現 ACT 又は直近の ACT において、VALORANT の「プラチナ1」以上のランキングを保持していることが 必要です。

2.3 複数チームへの所属

プレイヤーは、同時に2つ以上のチームでプレイしたり、同時に2つ以上のチー ムと契約したりしてはならないものとします。プレイヤーがこれに違反した場合には、違反状態が解消されるまで、大会オフィシャルは当該プレイヤーについて将来の試合へ の参加を禁じることができるものとします。

2.4 プレイヤーの性別

チームのロスターに登録されるプレイヤーはすべて女性でなければなりません。ただし、コーチの性別は問わないものとします。

2.5 地域要件

2.5.1 地域のロスター要件

国際大会に出場するチームの地域アイデンティティを維持し、ファンやスポンサーにとって重要な地域アイデンティティを奨励するために、各チームは、公式大会期間中、常にチームのホーム地域の居住者を少なくとも 3 人、スターターとして保持しなければなりません。また、チームに 1 人以上の交代要員がいる場合、その交代要員のうち少なくとも 1 人はチームのホーム地域の居

住者でなければなりません。

2.5.2 チームの国・地域

各チームの国・地域とは、オンライン登録時点において特定されるものとし、大会運営者から事前に書面による同意を得ることなく、公式競技中は変更することができないものとします。

2.5.3 居住者の定義

公式競技においてプレイヤーが特定の国・地域の「居住者」とみなされるためには、公式競技への登録日時点において、①少なくとも 6 ヶ月以上その国・地域における適法な永住権を有しているか、もしくは②かかる国・地域の市民権又は国籍を有していることを必要とします。

2.5.4 居住者であることの証明

すべてのプレイヤーは、公式競技において対面して行われる対戦（以下「ライブイベント」といいます。）に参加する際は、事前に以下の通り自らの居住要件該当性を証明しなければならないものとします。大会オフィシャルから居住者として認定されるためには、当該国・地域における適法な居住者資格を、当該国・地域の政府機関が発行した有効な身分証明書又は居住ビザ（例：就業ビザ、アスリートビザ）によって証明しなければなりません。必要な書類の種類は国・地域によって異なりますが、パスポートが典型例です。大会運営者は、居住 者であることの証明として使える書類のリストを準備するものとします。念のため、ツーリストビザはその要件を満たしません。ライブイベントへの出場権を得たチームは、すべてのプレイヤーのパスポート情報を、かかるライブイベントへの旅行の手配の目的で、提供しなければなりません。

2.5.5 国・地域・居住地の変更

各プレイヤーは、仮に複数の国・地域で適法な居住資格を保有していたとしても、公式競技の出場資格との関係では一つの国・地域についてのみ居住者として認められるものとします。別の国・地域へ居住地を移したプレイヤーは、移転から1年経過するまでは、以前居住していた国・地域の居住者として扱われます。

2.5.6 居住地要件の遵守

各チームは、所属プレイヤーが居住者要件を満たしていること、及び自らの国・地域の居住者の最低人数を満たしていることをいることについて、自ら責任を負うものとします。プレイヤー（未成年者の場合はその親権者等の法定代理人）が虚偽、不完全又は誤導的な情報を提供し、当該プレイヤーの居住要件について誤った認定がなされた場合には、所属チームと当該プレイヤーの双方がこのグローバルポリシーに違反したものとみなされます。かかる違反については、このグローバルポリシー及び各個別大会ルールに定める処分が下されます。

2.5.7 立証義務

大会オフィシャルは、プレイヤーの年齢、居住者資格、その他のこのグローバルポリシー及び各個別大会ルールに定める参加資格を遵守していることを法的に証明することを求める権利を有するものとします。公式競技に関する①プレイヤーの国・地域又は居住地、又は②チームの国・

地域の決定に関しては、大会オフィシャルがその裁量により決定するものとします。

2.5.8 Riot や大会運営者の従業員ではないこと

Riot や大会運営者（及びそれらの関係会社）の従業員は、公式競技においてチームメンバーとなることはできません。

2.5.9 プレイヤーの名前

プレイヤーのライアット ID やゲーム内のニックネーム（以下「ライアット ID」といいます。）は、登録時点において決定され、その後は大会オフィシャルから事前に書面による承認を得ることなく変更することはできません。ライアット ID は攻撃的、有害、中傷的な単語やフレーズを含んでいてはならないものとします。ライアット ID は、事前に大会運営者の書面による承認がある場合を除き、企業名や、Riot、VALORANT、その他第三者の商標や知的財産を含むものであってはなりません。かかる承諾を得るためには、プレイヤーらがかかる知的財産を利用する有効な許諾を得ていることを、ライセンス契約、スポンサー契約その他の書面を提出することにより、大会運営者に対して証明することが求められます。大会運営者がかかる承諾を与えた場合であっても、第三者の企業名や知的財産権をプレイヤーの名前やライアット ID（の一部）として使用することに伴うリスクについては、各プレイヤーが負うものとします。大会オフィシャルは、理由のいかんを問わず、プレイヤーの選んだライアット ID を却下し、このグローバルポリシーに準拠した別のライアット ID を選択することを求めることができるものとします。

2.5.10 メディア・スポンサーのイベント

各プレイヤーは、Riot や大会運営者が公式競技、The VALORANT Champions Tour、又は VALORANT の宣伝やプロモーションのために開催するメディアインタビュー、プレス説明会、ストリーミングセッション、スポンサー行事、写真・ビデオ撮影、慈善イベント、ハウスツアー、ウェブキャスト、ポッドキャスト、チャットその他のメディアイベント（以下「メディアイベント」といいます。）への参加について、不当に選手の試合準備を阻害しない範囲で、同意するものとします。メディアイベント参加のための移動費については、合理的かつ事前に承認のあった範囲で、大会運営者又は Riot が負担します。大会運営者は、予定されていたメディアイベントへ参加しなかったプレイヤーやチームについて、公式競技への参加資格をはく奪することができるものとします。

3 チーム及びチームオーナー

3.1 チームの GM

各チームは、公式競技の期間中、チームのゼネラルマネージャー（以下「GM」という。）を1名選んでおく必要があります。GMは、チームが参加登録を完了する時点で選任され、Riot とチームオーナーとのあらゆる活動や運営に関するやりとりについて責任を負います。Riot と大会運営者は、GMの意思表示をもって、チームオーナー全員による意思表示とみなすことができるものとします。チームオーナーのほか、チームキャプテン（以下で定義します）等のチームメンバーをGMに選任することも可能です。チームは、事前に書面で Riot 及び大会運営者へ通知することなくGMを変更することはできないものとします。

3.2 チームキャプテン

各チームは、参加登録時にプレイヤー1名をキャプテン（以下「チームキャプテン」といいます。）に指

名しなければなりません。GMが不在の際は、チームキャプテンがチームの大会オフィシャルとのやりとりについて責任を負うものとします。大会運営者は、チームキャプテンの意思表示をもって、チームオーナー全員による意思表示とみなすことができるものとします。チームキャプテンは、常にチームのロスターにおいてプレイヤーとして登録されている必要があります。なお、GMやチームオーナーも、チームのロスターにプレイヤーとして登録されている場合には、チームキャプテンになることができます。チームは、大会オフィシャルから事前に書面による承諾を得ることなく、公式競技の期間中、チームキャプテンを変更することはできません。

3.3 ロスターの要件

3.3.1 先発と交代要員

各チームは、公式競技期間中を通じ、チームのスターティングラインナップに5名のプレイヤーを登録しておく必要があります（以下「先発メンバー」といいます。）。チームは、交代要員として3人のプレイヤーを追加で登録することができます（以下「交代要員」といいます。）。大会オフィシャルは、不完全なロスター登録をしたチームを失格とすることができます。
注）旅費や宿泊費は交代要員1名分のみです。

3.3.2 ロスターの最低人数

先発メンバー及び交代で出場する交代要員は、公式競技の参加資格を満たしている必要があります。各チームは、公式競技中、常にロスターの最低人数の要件を満たしている必要があります。チームのロスター人数が5人未満になった場合には、大会オフィシャルの裁量によって特に承認がある場合を除き、かかるチームは失格となるか、又は処分を受けます。

3.4 ロスターの提出及びチーム登録

公式競技の開始前、各チームは、Riot 又は大会運営者から提供されたエントリーフォームを使用して、（先発メンバー及び交代要員の）ロスター登録を行うものとします。3.5 条に定める場合を除き、チームの参加登録受付後は、大会オフィシャルから事前に承認を得ることなくチームのロスターを変更することはできません（病気、ビザの 問題等による変更の場合を含みます。）。

3.5 ロスターの変更

3.5.1 ロスターロック期間

各チームは、ライアットの定める禁止期間（以下「ロスターロック期間」といいます。）以外であれば、他のチームのプレイヤーや新人プレイヤー、フリーエージェントのプレイヤー等とトレードすることができるものとします。

3.5.2 ロスターロックの例外

ロスター・ロック期間中に、チームのスターター5 名を揃えることができない緊急事態が発生した場合、チームはロスター・ロック期間中であっても例外的に登録プレイヤーを追加することを認められる場合があります。チームはスターターを 5 人揃えるために、他のチームのプレイヤーとのトレード、新人プレイヤーやフリーエージェントとなっているプレイヤーとの契約などを行いプレイヤーを登録することができます。緊急事態に該当するかは、大会公式が判断します。直前の公式大会において、チームのスターターとして出場したプレイヤーは、「ロスター・ロックの例外」に基

づいてチームのプレイヤー登録に加えられる資格はありません。

3.6 チーム名及びロゴ

3.6.1 チーム名及びロゴの選択

チーム名とチームのロゴは、参加登録時に選択され、大会オフィシャルから事前に書面による同意を得ることなく、シーズン中は変更することはできません。チーム名にもロゴにも、言語を問わず、大会運営者や大会オフィシャルがその裁量により攻撃的、有害、中傷的と判断する単語やフレーズを含んでいてはならないものとします。

3.6.2 チーム名の構成要素

チームは、チーム名に1つだけスポンサーのブランド名を含むことができます。例えば、Alienware がスポンサーブランドだとすれば、「Alienware ライオンズ」というチーム名は認められます。都市、地域その他の地名をチーム名に含むことは禁止されます。

3.6.3 チーム名への商標の使用

チーム名やチームのロゴは、事前に大会運営者の書面による承認がある場合を除き、企業名や、Riot、VALORANT、その他第三者の商標や知的財産を含むものであってはなりません。かかる承諾を得るためには、チームがかかる知的財産を利用する有効な許諾を得ていることを、ライセンス契約、スポンサー契約その他の書面を提出することにより、大会運営者に対して証明することが求められます。大会運営者がかかる承諾を与えた場合であっても、第三者の企業名や知的財産権をチーム名（の一部）として使用することに伴うリスクについては、各チームが負うものとします。

3.6.4 チーム名やチームのロゴの却下

大会オフィシャルは、理由に関わらず、チーム名やチームのロゴを却下し、当該チームに対し、このグローバルポリシーを遵守した別のチーム名やロゴを選択するように求めることができるものとします。

3.7 オーナー

3.7.1 出場枠に関する権利

Riot 及び大会運営者は、このグローバルポリシーや個別大会ルールにおいて、チームの参加登録をしたチームオーナーをして、チーム及び当該チームの出場枠の権利者とみなします。したがって、チームが公式競技において次のステージへ進出する権利を獲得した場合、次のステージの出場権はチーム及びチームオーナーが有するものであり、チームのプレイヤーやその他の第三者が有するものではありません。但し、チーム及びチームオーナーの次のステージの出場権は、その予選プロセスにおけるチームのプレイヤーのうち少なくとも3人がチームに残っていることが条件となります。

3.7.2 チームの譲渡

このグローバルポリシーや個別大会ルールにおいてチームオーナーへ与えられる権利や利益は、第三者へ譲渡することができます。但し、①チームオー ナーは、譲渡する相手をしてこのグ

ローバルポリシーや個別大会ルールに拘束されることに書面で同意させ、②かかる譲渡につき事前に Riotから書面による承認を得なければなりません。

3.8 臨時イベントの通知

各チームオーナーは、チームもしくはチームオーナー（又はその代理人）がこのグローバルポリシーや個別大会ルールに違反したり、違反が疑われたりする場合で、これが公式競技、VALORANT、又は Riot に対して悪影響を及ぼし得る場合には、すみやかに Riot 及び大会運営者へ通知しなければなりません。チームオーナーが本条に基づく通知を怠った場合には、チームはこのグローバルポリシーに違反したものとして、失格や出場権剥奪といった処分が下されることがあります。

4 競技のフォーマット及び構成

4.1 競技のフォーマット

VALORANT Game Changers Japan の公式競技に関する内容は、個別大会ルールで定めます。

4.2 賞金・賞品

4.2.1 賞金・賞品の授与

公式競技で優秀な成績を収めたチームやプレイヤーに対しては、競技の中で、又は競技終了後、賞金や賞品が授与されます。通常は、チームやプレイヤーの獲得した賞金や賞品は、チームオーナーに対して送付されます。チームオーナーは、送付された賞金や賞品を、勝利に貢献したプレイヤーその他のメンバーに対して分配する責任を負います（獲得した賞金のネット金額の 50%以上をチームのプレイヤーへ分配しなければなりません。）。

4.2.2 賞金・賞品の受領

チーム及びプレイヤーは、公式競技において賞金・賞品を獲得した場合であっても、以下の要件を満たさない限り、賞金・賞品を受け取ることはできません：①チーム又はプレイヤーが、適用法令上、賞金・賞品を受け取ることが許されること、②各プレイヤー（未成年の場合親権者等の法定代理人）が Riotから要求された、資格に関する供述書、免責同意書その他の書面に署名していること、③チームオーナーが Riot 又は大会運営者から要求された資格に関する供述書、免責同意書その他の書面に署名していること。賞金・賞品の受領に必要な書類を提出しない場合には、獲得した賞金・賞品は剥奪されることがあります。公式競技終了後、合理的な期間内に賞金・賞品を受け取らない場合にも、獲得した賞金・賞品が剥奪されることがあります。

4.2.3 賞金・賞品への課税

賞金・賞品の受領に伴う公租公課の支払は、獲得したチームやプレイヤーの責任です。賞金・賞品を獲得したチームやプレイヤーは、大会運営者に対し、ライブイベントが開催された国・地域において賞金・賞品の受領により提出が必要となる当局への届出や申告書に記入の上、提出しなければなりません。賞金・賞品を受領する権利は、第三者へ譲渡することはできません。

5 ユニフォーム及び服装

5.1 公式ユニフォーム

チームが公式競技で使用する公式ユニフォームを採用した場合、チームメンバーは、ライブイベントや公にストリームされるオンラインイベントその他のあらゆるメディアイベント等の公になる公式競技への参加中は、当該公式ユニフォームを着用しなければなりません。チームが公式ユニフォームを採用しない場合には、チームメンバーは当該イベントにとって適切な服装（例：短パンや帽子を着用しない）をしなければならないものとします。

5.2 ユニフォームのデザイン要件

プレイヤーは、複数のロゴやワッペン、プロモーション用の文字を付けた服を着用することができます。Riot 及び大会運営者は、①特定の商品やサービスに関する虚偽ないし根拠のない文言やクチコミを含む Riot 又は大会運営者がその裁量により非道徳的と判断する服、②レッドリストに該当する事業のブランドを宣伝する服、③7 条の行動規範に違反する情報や素材を含む服等、公式競技の最低限の美的基準を満たさない服装や、不快ないし侮辱的な服装について、いつでも着用を禁じることができるものとします。

5.3 チームの服装のデザインと要件

チームが公式競技用のユニフォームを採用した場合、そのユニフォームはチームが自らの費用負担においてデザイン及び製作するものとし、別紙6の最低要件を満たす必要があります。大会運営者は、各チームのユニフォームをチェックし、その変更を要求する権利を有するものとする。

5.4 大会運営者から提供されるユニフォーム

大会運営者は、公式競技の開始前に、プレイヤーへ公式競技をテーマとした服を提供することがあります。こうした公式競技ユニフォームは、原則として試合のない期間におけるインタビューやメディアイベントにおいて用いられます。さらに、チームが公式ユニフォームを採用していない場合や、チームの公式ユニフォームが大会運営者の要求するデザイン要件を満たさない場合、そのチームはゲーム中、大会運営者から提供された公式競技をテーマとする服を一時的に着用し、その間にユニフォームのデザインを変更することができるものとします。

5.5 GM 及びコーチ

チームのGM及びコーチは、公式競技又は公のイベントにチームのGM又はコーチとして参加する場合には、ビジネススーツか、チームのユニフォームを着用しなければならないものとする。

5.6 禁止される服、参加禁止

大会運営者は、いつでも①6 条の禁止スポンサー条項や 7 条の行為規範等、このグローバルポリシーの定めに違反するとみなされる服を禁止し、②本条の服装規定を遵守しないチームメンバーの公式競技への参加を拒絶することができるものとします。大会運営者が、公式競技又はメディアイベント等の公のイベント中に着用されるユニフォーム及び服に関する決定を下した場合、その決定は最終のものとして当事者を拘束します。

6 スポンサー

6.1 総論

チームとチームメンバーは、スポンサーの利害相反や公式競技の競技性や VALORANT 及び Riot の評価の毀損を避けることを企図したこのグローバルポリシーの 定めに従って、スポンサーや広告主と関係を構築することを奨励されています。なお、チームもチームメンバーも、Riot 又は大会運営者が別紙4の禁止スポンサーカテゴリー リストに該当する分野の商品又はサービスを提供する事業を行っていると判断する事業 者と、VALORANT 関連事業についてスポンサー、広告主、所属先に関する契約を締結 してはならないものとします。

6.2 ブランドガイドラインの遵守

チーム又はチームメンバーが締結するスポンサー契約、所属契約、広告契約その 他の関連するあらゆる契約及びそれらの契約に基づく取引や行為は、①最新の VALORANT ブランディング・スタイルガイドの定めを遵守していなければならず、②Riot、大会運営者又はその他の契約当事者以外の第三者を拘束する独占条項その他の 条項を含んではならないものとします。

6.3 禁止スポンサーリストに関する決定

Riot は、禁止スポンサーリストを変更することができます。チーム及びチームメンバーは、禁止スポンサーリストの変更やアップデートを常に確認する責任を負うものとします。Riot 又は大会運営者は、その判断において、チームやチームメンバーが広告 やスポンサー名を表示する権利を、それが禁止スポンサーリストに該当する場合には、拒絶又は剥奪することができるものとします。

6.4 商標の無断使用

このグローバルポリシー又は個別大会ルールは、チーム又はチームメンバーに対し、Riot 又はその関係会社が保有し、あるいは許諾を受けて利用する VALORANT その他の商標、商号、ロゴを使用する権利を付与するものではない。チームやチームメンバーによる Riot 又はその関係会社が保有し、あるいは許諾を受けて利用する商標、商号又はロゴを無断使用は、すべて禁止されるものとし、それはこのグローバルポリシーの 違反となります。チーム又はチームメンバーは、特定の商品やサービスが Riot、大会運営者あるいはそれらの関係会社が推奨したり承認したりしているという誤解を与えかねない方法で商品やサービスを推奨したり支援したりしてはならないものとします。

7 行為規範

7.1 行為全般

7.1.1 競技性

すべてのチームとチームメンバーは、7.2 条に定める通り、公式競技においては常にその技術と能力において最善を尽くして競わなければなりません。

7.1.2 高い水準

すべてのチームとチームメンバーは、常に自らの最も高い水準の誠実さとスポーツマンシップをもって振る舞わなければなりません。チームメンバーは、7.3 条に定める通り、対戦相手、大会オフィシャル、大会運営者、メディア、ス ポンサー及びファンとのやりとりにおいて、プロフェッショナルかつスポーツマンらしく振る舞わなければなりません。

7.1.3 処分

8 条で定める通り、このグローバルポリシー又は個別大会ルールに違反すると、大会運営者の裁量において、処分を受けることになります。

7.2 競技性を損なう行為

以下は、ゲームの競技性に悪影響を与える禁止された行為のほんの一例です。

7.2.1 八百長

すべてのチームメンバーは、八百長をもちかけ、合意し、共謀する等、ゲームやその中でのプレイの結果を意図的かつ不当に変更する、又は変更を試みる 行為を行ってはなりません。チームメンバーがゲームの結果を操作すること、又 はこのゲームポリシーや個別大会ルールで禁じられた行為に関与することを持ち 掛けられた場合は、直ちに大会運営者へ通報するものとします。

7.2.2 賄賂

チームメンバーは、公式競技のゲームの結果に影響を与えるために、プレイヤー、コーチ、GM、他のチームメンバー、大会オフィシャル、大会運営者その他のチーム関係者に対し、贈答品、金銭その他の対価を提供したり提供を申し出てはならないものとします。

7.2.3 贈答品

チームメンバーは、公式競技に関し、他のチームやプレイヤー（又はそれらの代理人）から贈答品や金銭等を受け取ってはならないものとします。

7.2.4 賭博行為

e スポーツ競技の試合・ゲーム（又はこれを構成するプレイや一部）の結果を対象とする賭博行為は、e スポーツ競技の競技性や公衆の信用に対する深刻な脅威となります。チームメンバーは、①e スポーツ競技（又はこれを構成するプレイや一部）に賭けたり、賭けようとしたり、又は②賭け業者と関わったり、その賭け率に影響を与えうる情報を伝えたりしてはならないものとします。

7.2.5 不正行為

不正行為は禁止されます。チーム又はチームメンバーによる VALORANT のゲームクライアントの改変は禁止されます。あらゆる不正用の機器やプログラムの使用も不正行為を見なされます。

7.2.6 悪用

ゲーム内のバグを意図的に自信に有利となるように使うことは、悪用行為であり禁止されます。悪用行為には、大会運営者が意図したとおりに機能しておらず、VALORANT の設計意図に反したゲーム機能に乗じる行為が含まれます。チームメンバーは、競技の最初にレフェリーを内々に協議し、特定の行為が悪用 行為とみなされるかどうかを確認することができます。Riot は、悪用行為があったかどうかについて、事後的に決定する権限を有するものとします。

7.2.7 なりすまし

他のプレイヤーのアカウントやライアット ID を使って自らプレイしたり、プレイさせたりすることは禁止されています。

7.2.8 ポーチングやタンパリングの禁止

ポーチングやタンパリング行為は禁止されています。チームメンバーまたはチームの関係者は他のチームのコーチまたはプレイヤーに対して、当該チームとの間の契約への違反や早期契約解除などの推奨、勧誘、奨励、または影響を与えてはならない。チームメンバー及びチームの関係者は、コーチ又はプレイヤーと所属チームとの契約に定められた義務に違反するよう説得する目的で、コーチ又はプレイヤーに接近することはできない。また、コーチ・プレイヤーは、他のチームに対して、本規定に違反するよう勧誘してはならない。チームメンバーまたはチームの関係者は、雇用の見返りとして、他のチームのコーチまたはプレイ ヤーに対して、当該チームを陥れ、または当該チームのパフォーマンスを低下させるよう勧誘、誘引、奨励、または影響を与えることはできないものとします。チームのコーチ又はプレイヤーは、所属チームを離れたいという希望を公に表明し、関心を持つあらゆる者にマネジメントに連絡するよう促すことができます（すなわち、市場全体を対象とした一般的な声明文です）。

7.2.9 ランク/レーティングブーストの禁止事項

プレイヤーのアカウントまたは Riot ID のランク/レーティング（MMR）を上げるために、VALORANT コンペティティブモードのマッチメイキングルールを回避する行為。禁止される行為には、以下のものがあります。(a)自己のアカウント又は Riot ID の MMR を増加させるために、他のプレイヤーによる自己のアカウント又は Riot ID へのアクセスを許可する行為。(b)他のプレイヤーのアカウントや Riot ID の MMR を上げるために、他のプレイヤーのアカウントや Riot ID にアクセスする行為。(c)いずれかのプレイヤーのアカウントまたは Riot ID の MMR を増加させるために、他のプレイヤーと金銭的な取り決めをして一 緒にキューに入ること (d)VALORANT コンペティティブモードでアクティブなチーターとして識別されている他のプレイヤーと繰り返しキューに入ること。

7.2.10 スタジオ内での妨害行為

ライブイベントにおいて、チームメンバーはライト、カメラその他の機器に干渉・妨害してはいけません。

7.2.11 認められていないやり取り

ライブイベントでは、大会運営者及び大会オフィシャルから使用を認められていない通信機器をゲーム開始前にプレイエリアから列挙しなければなりません。プレイヤーは、試合エリアにいる間はテキストメッセージや E メール、ソーシャルメディアを使用してはいけません。試合中は、同じチームの他のプレイヤー以外とのコミュニケーションは禁止されます。

7.2.12 離脱・不参加

チームメンバーやチームは、いったん公式競技に参加登録し、又は参加することに同意した場合は、大会運営者から事前に書面による同意を得ることなく、そのシーズン中はゲームやその他の関連イベントから離脱したり、参加を拒絶したりしてはならないものとします。参加登録完了後、正当な理由なくゲームに参加しなかった場合には、8 条に定める処分を受けることがあります。

7.2.13 違反

チームメンバーは、いずれも大会運営者や大会オフィシャルの指示や決定に従わなければなりません。

7.3 プロ意識の欠如した振る舞い・違反行為

以下は、禁止されたプロ意識の欠如した振る舞いや違反行為のほんの一部です。

7.3.1 品位を欠いた、憎悪に満ちた発言

チームメンバーは、ライブイベント、オンラインイベント、メディアイベントにおける発言や、その他公式競技や VALORANT に関連した発言において、攻撃的、侮辱的、名誉棄損的、中傷的、わいせつ、差別的、脅迫的、礼節や品位を欠いた発言をしてはならないものとします。チームメンバーは、かかる発言を投稿したり、送信したり、公の場で行ってはいけません。チームメンバーは、ソーシャルメディア上、公のイベント、又は VALORANT の放送やストリーミング 中に、かかる言葉を使ってはいけません。かかる言葉は、日本語、英語等、言語を問わずに禁止されます。さらに、チームメンバーは、この定めで禁止される行 為を公衆に対して奨励することもしてはいけません。

7.3.2 暴力

チームメンバーは、意見の相違について敬意をもって解決を試みなければならず、暴力や脅迫その他の物理的又は言葉による威嚇行為に訴えてはならないものとします。ライブイベントにおける対戦相手、ファン、競技オフィシャルに対する暴力は一切許容されません。

7.3.3 薬物・アルコール

公式競技やその他の大会運営者が管理するイベントや場所においては、薬物やアルコール等の規制物質の使用、所持、譲渡、販売や、これにより酩酊した状態になること（又はいること）は、厳格に禁止されます。チームメンバーが不当に処方薬を使用・所持することは禁止されます。処方薬は、処方された本人のみ使用することができ、処方の際の指示に従った方法や組み合わせ、分量においてのみ使用することができます。処方薬は、処方の対象となった症状についてのみ使用することができ、ゲームにおけるパフォーマンスを向上させる目的で使用することはできません。各チームメンバーは、この定めに違反しているのを知った場合は、大会運営者へ通報しなければなりません。

7.3.4 ハラスメント

ハラスメントは禁止されます。ハラスメントとは、一定の期間にわたって繰り返し行われる非友好的な行為（又は突発的に行われる度を越した行為）であり、人を孤立させ、仲間はずれにし、あるいは尊厳を損なうような行為を言います。

7.3.5 セクシャルハラスメント

セクシャルハラスメントは禁止されます。セクシャルハラスメントは望まれない性的な接近行為をいいます。これに該当するかどうかは、被害を受けた人がこれを望んでいるかどうか又は嫌だと感じるかどうかにより判断されます。性的な強制や性的な接待と引き換えに特別な扱いを約束することは一切許されません。

7.3.6 差別・中傷

チームメンバーは、人種、肌の色、民族、国籍、社会的出自、性別、言語、宗教、政治的信条その他の信条、財務状況、出生その他の地位、性的指向その他あらゆる理由において、差別的、中傷的な言葉や行為により、特定の国や人物、グループの尊厳を損なってはいけません。

7.3.7 中傷的発言

チームメンバーは、公式競技、大会運営者、大会オフィシャル、Riotとその関係会社、スポンサー又はVALORANTを中傷し、名誉や価値を毀損するような発言を行い、もしくは公表してはならないものとします。

7.3.8 違反行為

チーム及びチームメンバーは、常にすべての適用法令を遵守しなければなりません。チーム及びチームメンバーは、公衆衛生や安全に関する規制に違反する行為を行ってはいけません。

7.3.9 非道徳的行為

チームメンバーは、大会運営者の裁量により、非道徳的、非倫理的、又は不名誉と判断される行為を行ってはいけません。

7.4 秘密保持

チームメンバーは、大会運営者の同意なく、公式競技に関連してRiot又は大会運営者により開示された秘密情報を漏洩してはならないものとします。チームメンバーは、Riot又は大会運営者から開示された秘密情報の秘密を保持する義務を負うものとします。ここにいうところのRiot又は大会運営者の「秘密情報」とは、口頭、書面その他開示の方法を問わず、Riotや大会運営者がVALORANT又は公式競技に関連してチームメンバーに開示した情報や資料であり、開示の事実や状況に鑑みて、チームメンバーがRot又は大会運営者にとっての秘密情報であると知り得た情報をいうものとします。そこには、VALORANTの開発計画、アップデートの発表日、チームメンバーとRiot又は大会運営者との間の申立て、協議その他のやりとりの内容、ライブイベントで用いられるステージの配置や設定等、オンラインイベントやライブイベントで発表するためにファンに知られないようにしている情報が含まれます。

7.5 サービス規約

①VALORANTのサービス規約に違反し、②VALORANTの公式ウェブサイトやソー シャルメディアアカウントに投稿されるガイドラインやポリシーに違反し、又は③VALORANTを他者が利用するのを妨げる行為は、このグローバルポリシーの違反となり、禁止されます。

7.6 虚偽情報

チームメンバーは、大会運営者から納税関係書類、参加登録申請書、両親の同意書その他の書面の提出を求められることがあります。こうした場合において、大会運営者に対して虚偽又は不正確な情報を意図的に提供するのは、このグローバルポリシーへの違反となります。チームは、大会運営者により設定された水準で完成させなければ、処分を受けることがあります。

8 懲戒・処分

8.1 大会運営者の調査

大会運営者は、このグローバルポリシーや個別大会ルールへの遵守状況について監視し、違反について調査することができるものとします。このグローバルポリシーに同意することで、各チームメンバー

は大会運営者が行うルール違反や法令違反に関する内部的又は対外的に行われる調査において大会運営者と協力することに同意したことになります。チームメンバーは、大会運営者が行う、又は行わせる調査に関し、真実を告げる義務を負い、かかる調査を邪魔したり、誤導したり、証拠を隠匿したりしない義務を負うものとします。

8.2 減額処分

大会運営者において、チームメンバー又はチームがこのグローバルポリシー、個別大会ルール又は適用法令に違反したと判断した場合には、違反の発生した公式競技においてチームに与えられた賞金を違反1件につき1%減額する処分（以下「減額処分」といいます。）を下すことができるものとします。チームやチームメンバーが複数の違反をした場合には、追加の減額処分が下されます。同じチームやチームメンバーが何度も違反した場合には、大会運営者はかかる違反について複数の減額処分を下すことが できます。大会運営者がチームやチームメンバーに減額処分を下した場合、チームの賞金から減額された分の金額については他のチームに分配される賞金プールに加えられます。減額処分は、公式競技が依拠する競技システムを維持するために設計された損害額の予定であり、懲罰ではありません。

8.3 その他の処分

大会運営者において、チームメンバー又はチームがこのグローバルポリシー、個別大会ルール、又は適用法令に違反したと判断した場合、大会運営者は、上記の減額処分に加えて、以下の処分を下すことができるものとします：①口頭又は書面での警告、②賞金・賞品の没収、③ゲーム失格、④大会失格、⑤次ステージ参加資格剥奪、⑥出場停止、及び⑦将来の公式競技その他の VALORANT その他の Riot やその関連会社が管理するビデオゲームや e スポーツに関連するイベントへの出場資格停止。チームやチームメンバーが、世界のいずれかの国・地域で資格停止処分を過去に受けている場合、あるいは Riot 系の e スポーツ大会において特に悪質な行為を行った場合、大会運営者は当該チームやチームメンバーの公式競技へ参加させず、あるいは追放することができるものとします。

8.4 繰り返された違反

違反が繰り返される場合には、公式競技への参加資格剥奪等の重い処分を下すことができます。

8.5 決定の最終性

別途明示の定めがある場合を除き、このグローバルポリシーや個別大会ルールの違反については、違反が故意によるものであろうと過失によるものであろうと処分を下すことができるものとします。違反の未遂についても、処分を下すことができます。大会運営者及び大会オフィシャルの①本グローバルポリシーや個別大会ルールの違反に関する決定、②違反に対する処分に関する決定、及び③処分の適正に関する決定は、最終のものであり、当事者を拘束するものとします。

9 名前及び肖像の使用

9.1 チームメンバーによる権利付与

各チームメンバーは、Riot、大会運営者及びそれらの関係会社に対して、公式競技における VALORANT のプレイを生配信、放送及び録画することを許可するものとします。さらに、各チームメンバーは、Riot 及び大会運営者に対して、媒体を問わず、自らの氏名、ライアット ID、写真、肖像、画像、アバター、声、動画、ゲーム内での人格、ゲームプレイ統計、及び経歴を、①公式競技の放送や

ストリーミング、②公式競技やその一部であるゲーム、試合又は大会の宣伝やプロモーション、又は③Riot 及び VALORANT の宣伝・プロモーションのために、複製、公表、配信、編集、保存その他の方法で利用・表示し、これらの二次的著作物を制作する権利（そしてその権利をサブライセンスする権利）を、無償で、地域の制限なく、付与するものとします。

9.2 ストリーミング及び放送した内容の権利

各チームメンバーは、Riot や Riot へ利用許諾を付与した第三者が公式競技のストリーミングや映像音声についての権利を有することを撤回不可能なかたちで確認し、同意するものとします。公式競技のストリーミング、放送、録音録画に出演することにより、チームメンバーはこれらについて何らかの権利を与えられることはありません。

9.3 フィードバック

チームメンバーは、公式競技や VALORANT の運営や改善について Riot 又は大会運営者についてサジェスチョン、コメントその他のフィードバック（以下「フィード バック」といいます。）を適宜提供することができます。各チームメンバーは、別途書面による合意がなされた場合を除き、フィードバックを提供する際に秘密であると明示した場合であっても、これにより、フィードバックを提供した Riot や大会運営者に対して秘密保持義務を課すことはできないものとします。さらに、別途書面による合意がなされた場合を除き、Riot は、知的財産権その他の理由で制限を受けることなく、フィードバックを無償で使用し、開示し、複製し、編集し、第三者へ利用許諾する等の方法でこれを自由に利用することができるものとします。

10 責任制限

10.1 懲罰的損害の不請求

適用法令において認められる範囲において、Riot、大会運営者、及びそれらの関係会社やそれらに利用許諾を付与した第三者（以下「Riot 関係者」といいます。）に対して、このグローバルポリシー、個別大会ルール、公式競技又は VALORANT や、VALORANT の機能を使用できずあるいは遅延したことに起因・関連し、逸失利益、間接損害、付随損害、結果損害、特別損害、懲罰的損害を請求することは、Riot 関係者側に過失があり、かかる損害の発生を認識していたとしても、認められないものとします。

10.2 責任の上限額

適用法令において認められる範囲において、このグローバルポリシー、個別大会ルール、公式競技及び VALORANT に起因・関連した Riot 関係者の責任は、最大 2 万 5000 米ドルの直接損害に限られるものとします。請求が複数にわたった場合であっても、この金額が増額されることはありません。これらの責任制限については、他の救済により十分な賠償を受けられない場合であっても、適用されます。Riot は、本 10.2 条に明示的に定める責任の他に何ら責任を負うものではなく、また大会運営者に対して責任を負う意思表示をする権限を与えるものでもありません。

11 紛争解決

11.1 準拠法

このグローバルポリシー及び個別大会ルールの解釈は、抵触法に関する定めによる場合を除き、[米国カリフォルニア州]法を準拠法として行われるものとします。

11.2決定の最終性

プレイヤーの参加資格、禁止スポンサー、公式競技の日程やステージ設定、このグローバルポリシーや個別大会ルールの違反に関するすべての決定は、大会運営者(及び大会運営者が認めた場合には大会オフィシャル)が行います。大会運営者及び大会オフィシャルの決定は最終のものとして当事者を拘束し、金銭的賠償その他の救済を請求することはできません。

11.3救済

上記に関わらず、Riot 及び大会運営者は、それが必要ないし望ましい場合には、管轄裁判所においてチームやチームメンバーを相手方とする仮処分を申し立てることができるものとします。Riot 又は大会運営者がこのグローバルポリシーや個別大会ルールに違反した場合、チームやチームメンバーは、損害賠償のみを請求することができ、Riot や大会運営者に対して公式競技の開催差し止めや放送、ストリーミングそのほかのコンテンツの配信停止を請求することはできないものとします。Riotもその関係会社も、チームやチームメンバーに対して受託者としての義務を負うものではありません。

12解釈

12.1大会運営者の解釈権限

このグローバルポリシーや個別大会ルールに定めのない公式競技や VALORANT に関する事項については、大会運営者が適宜チームへルールの改定や解釈の通達というかたちで通知する内容により決定されるものとします。大会運営者及び大会オフィシャルのこのグローバルポリシーや個別大会ルールに関する決定は最終のものとし、すべての関係者を拘束するものとします。

12.2ビジネスジャッジメント

このグローバルポリシー及び個別大会ルールが Riot 又は大会運営者に対して行為や決定(又はこれらを行わない)権限を与えている場面においては、別途の定めがある場合を除き、かかる権限は Riot 及び大会運営者の利益や、公式競技、VALORANT 及び Riot 及び大会運営者のグループが行っている事業の短期・長期の利益を考慮して、その裁量に基づくビジネスジャッジメントにより決定することができるものとします。チームもチームメンバーも、Riot や大会運営者、大会オフィシャルがこのグローバルポリシーや個別大会ルールに基づく同意や承認、決定その他の行為を不合理に拒絶し、あるいは遅らせたことを理由とする請求をすることはできません。

12.3言語

このグローバルポリシーは英語及び日本語等それ以外の言語で作成されるものです。英語版とそれ以外の言語版との間に齟齬や相違がある場合には、英語版が優先するものとします。

12.4ルールの齟齬

このグローバルポリシーと個別大会ルールとの間に定めに齟齬がある場合には、Riot にとって最も有利であると Riot が判断する定めが優先するものとします。このグローバルルールと別紙との間に齟齬がある場合も、同様とします。

別紙1 用語の定義

「**VALORANT Game Changers Japan**」とは、日本における VALORANT 公式競技を指し、別紙 2 のフォーマットにて実施される一連のイベントまたはその期間を指します。
「**紛争**」とは、このグローバルポリシーや個別大会ルールに起因・関連する争い、請 求、やりとりをいいます。
「**減額処分**」とは、大会運営者においてチームメンバーやチームがこのグローバルポ リシーや個別大会ルール、適用法令に違反したと判断した場合に、違反のあった公式競 技において当該チームに与えられた賞金を減額する旨の大会運営者の決定を言います。
「**個別大会ルール**」とは、個々の公式競技に適用されるルール（その改定、変更及び追加を含みます。）をいいます。
「**フィードバック**」とは、サジェスチョン、コメントその他のフィードバックをいいます。
「**ライアット ID**」とは、チームメンバーのライアット ID 又はゲーム内のニックネームをいいます。
「**グローバルポリシー**」とは、①この VALORANT グローバル競技ポリシー及びその別紙、ならびに②これらの改訂版、変更版及び補訂版をいいます。
「**ライブイベント**」とは、公式競技の一部であるライブの対面式の大会をいいます。
「**メディアイベント**」とは、公式競技や VALORANT の宣伝やプロモーションに関連して Riot 又は大会運営者が主催するメディアインタビュー、プレス説明会、ストリーミングセッション、スポンサーイベント、写真・ビデオ撮影、慈善イベント、ハウスツアー、ウェブキャスト、ポッドキャスト、チャットその他のメディアイベント
「**公式競技**」とは、①The VALORANT Champions Tour における公式 VALORANT 競技の一部として行われ、又は②Riot の「公式競技」と指定された大会やイベントをいいます。
「**公式ゲーム**」とは、公式競技の一部として行われる VALORANT 競技の各ゲームをいいます。
「**オンラインイベント**」とは、①オンライン予選等の公式競技の一部として行われるオンライン大会、及び②通常はライブの対面式で行われるが安全衛生上の理由や政府当局の要請によりオンラインで行われることになった公式競技をいいます。
「**チームオーナー**」とは、公式競技の参加登録時にチームのオーナーとして登録された個人やグループをいいます。
「**レッドリスト**」とは、禁止された商品やサービス分野の一覧をいいます。
「**国・地域**」とは、別紙5に定める、又は大会オフィシャルが別途決定する、公式競技でチームが競うそれぞれの国・地域をいいます。
「**居住者**」とは、①プレイヤーが公式競技に参加登録した日において特定の地域において居住する国・地域における適法な居住資格、又は②かかる国・地域における市民 権や国籍を持つ者をいいます。
「**Riot**」とは、Riot Games, Inc.を指します。
「**Riot 関係者**」とは、Riot、大会運営者、及びそれらの関係会社及びそれらに利用許諾を与えている第三者をいいます。
「**先発メンバー**」とは、チームのスターティングラインナップに含まれる5人のプレイヤーをいいます。
「**交代要員**」とは、チームのロスターに含まれる最大3人の補欠プレイヤーをいいます。
「**チーム**」とは、「背景及び目的」の章に定める意味を持つものとし、そこには公式競技に参加する5人から8人のメンバーが含まれます。
「**チームキャプテン**」とは、公式競技の参加登録においてチームのキャプテンとして 指名されたプレイヤーをいいます。
「**GM**」とは、公式競技の参加登録において、チームのゼネラルマネージャーとして指名された者をいいます。
「**チームメンバー**」とは、チームのプレイヤー、GM、コーチ及びチームオーナーを総称していいます。
「**大会オフィシャル**」とは、公式競技を運営する大会運営者から任命されるオフィシャル、レフェリー、管理者をあわせていいます。
「**大会運営者**」とは、（Riot、その関係者、又はそれ以外を含む）公式競技を運営するものをいいます。
「**VALORANT**」とは、Riot が配信する複数プレイヤーでプレイする戦略的シュータービデオゲームをいいます。

別紙2 公式競技の構成

VALORANT Game Changers Japan

Split 1 － 2023 年 7 月

- Open Qualifier
- Main Stage

Split 2 － 9 月上旬から 10 月上旬まで

- Open Qualifier
- Main Stage

別紙 3

VALORANT Game Changers Japan 参加条件同意書

氏名		**E メール アドレス**		**Riot ID**	

以下を慎重にお読みください。この同意書に署名することにより、あなたは法律上の権利を放棄することになります。

1 目的:私は、VALORANT Game Changers Japan(以下「VALORANT 競技」といいます。)においてプレイ(又 はコーチ)することに同意します。私は、VALORANT 競技の各大会(以下「各大会」といいます。)に参加すること、オ ンラインビデオゲームである VALORANT(以下「本ゲーム」といいます。)へアクセスする権利の付与を受けることを希望します。私は、Riot Games, Inc.(以下その関係会社とあわせて「Riot」といいます。)から提示された本同意書の条件に 拘束されることに同意しない限り、各大会に参加することができないことを理解しています。私は、各大会はそれぞれ Riot とは別の独立の大会運営者(以下「大会運営者」といいます。)によって運営されること、及び大会運営者から追加 の情報や書面の提供・提出を求められる可能性があることを理解しています。

2 諸規則に則ったプレイ:私は、VALORANT 競技のグローバル競技ポリシーその他の各国や地域各大会について大会運営者が定める各種規則(以下あわせて「諸規則」といいます。)を遵守し、機器、ハードウェア、ソフトウェア及び 設備の利用に関する指示等、各大会や関連するイベントでのプレイに関する私の行為についての Riot、その関係会社及び大会運営者による書面又は口頭での全ての指示に従うことに同意します。さらに、私は、適用ある法律、本規則並びに／又は行動規範、フェアプレー及びスポーツマンシップに相反するいかなる行動も行わないことに合意します。私は、現在又は将来において本規則にアクセスできることを確認し、本規則がその条項に従って随時変更される可能性があることを了解します。さらに、私は、適用ある法律、諸規則や行動規範、フェアプレー及びスポーツマンシップに相反するいかなる行動も行わないことに同意します。私は、諸規則にアクセスできることを確認し、諸規則がその定めに従って随時変更される可能性があることを了解します。私は、Riot が、その裁量により、大会運営者の権利や権限とは別に、本ゲーム、VALORANT 競技及び各大会の高潔さを保つために、罰金、出場停止、出場資格喪失その他の懲罰処分を科すことができることを確認します。

3 資格:私は、諸規則で定める出場資格を有していること、及び各大会に参加する日の時点において 16 歳以上であることを Riot に対して表明し、かつ保証します。また、私が未成年者の場合は、私の親権者その他の法定代理人が、本同意書に署名して提出する必要があることを理解しています。

4 放棄:私は、法的根拠を問わず、私の各大会への参加に起因する損害のうち①1,000 円又は②私が各大会へ参加するために拠出した交通費のいずれか大きい方を超える金額について、ライアット及びその各スポンサー、役員、取締役、株主、従業員、代理人、代表者、譲受人及び権利承継人(以下あわせて「Riot 関係者」と総称します。)の賠償責任を免責し(当該 Riot 関係者に故意重過失がある場合を除くものとします。)、また私の責めに帰すべき事由により Riot 関係者に損害が発生した場合にはこれを補償します。Riot は、いかなる場合においても、逸失利益やのれんの毀損といった特別 損害、結果損害、間接損害、付随的損害、及び懲罰的損害について責任を負うことはありません。私は、Riot 関係者の代理人又は従業員ではなく、また Riot 関係者は私に対して何ら忠実義務を負うことはないことを確認します。
私は、本ゲームのプレイ及び各大会に関連するリスクや危険を認識したうえで、全てのかかるリスクや危険を自らの意思で引き受けます。

5 名前及び肖像の使用: 法律により禁止されている場合を除き、私は、Riot 関係者に対して、各大会における私の本ゲームのプレイをライブ配信し、放送し、記録・録画することを許諾します。さらに、私の氏名、あだ名、愛称、イニシ ャル、写真、肖像、画像、アバター、声、動画、ゲーム内人格、ゲームプレイ統計、プロフィール情報(以下「本私的情 報」と総称します。)を、(a) 各大会の全部又は一部の様子や取材内容を放送・配信し、(b) 各大会やそこでの試合や対戦、競技の宣伝や広報、及び (c) Riot 関係者や本ゲームの宣伝や広報に関連して、現在及び将来のあらゆる媒体において、地域 や期限の制限なく、無制限に複製、公表、頒布、編集、保存その他の方法で使用する利用許諾を付与します。かかる利用許諾に関して、1,000 円を超える金額の損害に関する Riot 関係者の責任をすべて免責します(当該 Riot 関係者に故意重過失がある場合を除きます。)。私は、宣伝・広告で使用される本私的情報について、検証又は承認する権利を有しないことを確 認します。私は、本私的情報の使用に対する報酬、料金、ロイヤルティその他のいかなる支払も受け取らないことを了解 し、これに同意します。なお、Riot 関係者は、ここで許諾された利用をしなければならない義務を負うわけではないことを確認します。

6 プライバシー:私は、私に関する個人情報(データ)を本条の定めに従って収集し、保管し、また使用することに同意します。

6.1 私は、「ライアットゲームズのプライバシーノーティス(https://www.riotgames.com/ja/privacy-notice-JP)」及び本条の定めに従って、Riot が私の個人情報を収集、保存、使用することを理解しており、また私が各大会に参加するにあたって、Riot が追加の個人情報を収集する必要があることを理解しています。私は、Riot が直接情報を収集することもあれば、私の所属するチームや大会運営者といった第三者の収集した情報の開示を受けることもあることを理解しています。私は、Riot、大会運営者その他の第三者から個人情報の開示を求められた場合、断ることができるが、断った場合には各大会への参加が認められない場合があることを理解しています。私は、Riot が直接又は間接に収集する情報には、以下の情報が含まれることを理解しています。

- 本同意書に記入して開示した個人情報

l 私の所属するチームや大会運営者との契約に含まれる私の個人情報(例:賞金に関する契約等)
l プロとしてのパフォーマンスに関する情報(例:ゲーム統計)及びゲームにおけるパフォーマンスに関するあらゆるデータ(例:機器の情報、コミュニケーション、キャラクター選択)
l 各大会へ参加した際の私の写真やビデオ映像(例:大会のストリーム映像)
l 懲罰、苦情その他の行為に関連する情報
l E メール、チャットログその他の私と Riot 関係者その他の第三者との間のやりとりのデータ(例:Riot や大会運営者による調査時のデータ)

6.2 私は、「ライアットゲームズのプライバシーノーティス(https://www.riotgames.com/ja/privacy-notice-JP)」に定める 場合のほかに、Riot が(a)各大会のプロモーションのため、(b)組織、技術、及び運営上のサポートを提供するため、(c)競技 の高潔さを確保する等のため

諸規則の遵守を求め、これを監視するため、(d)訴訟等、法的手続や行政手続に対応するため、(e)保険の購入・維持のため、(f)政府機関の指針や指示を遵守するため、そして(g)各大会や Riot のサービス一般を改善するためといった目的のために私の個人情報を使用することを理解しています。こうした Riot による個人情報の使用の法的な根拠としては、(i) Riot が私に対する義務を履行するために必要であること、(ii) 私の同意があること、(iii) 競技の公正 性担保といった私自身や Riot の適法な利益のために必要であること、(iv) 法的な義務を遵守するために必要であること、(v) 私自身や第三者の重要な利益を守るために必要であること、(vi) 公共の利益のために必要であること、及び (vii) Riot や 第三者の適法な利益のために必要であること、といったものが考えられることを認識しています。但し、Riot が機微情報や要配慮情報（例：健康情報）を利用する場合には、私から個別に同意を得るものとします。私は、Riot は世界中で事業を行っている国際的な企業であり、その結果、各大会の期間中及び終了後、「ライアットゲームズのプライバシーノーティス」で定められている通り、Riot 関係者及びそのビジネスパートナーにより利用される可能性があることに同意します。私は、Riot 関係者へ開示した私の個人情報が、私との契約を履行し、契約上の義務の履行、紛争解決、契約の執行、詐欺防止、内部記録の管理等、Riot の適法な目的を実現するために必要な限り、Riot により保持されることに同意します。

7 救済手段の制限：私は、VALORANT 競技、各大会、本ゲーム又は本同意書に関する Riot 関係者への訴訟その他の裁判手続については、原因となる事項の発生から 1 年経過後は、提起又は申し立てることはできないことに同意します。

8 租税公課：私は、私が大会運営者から受領した賞金について課される国税・地方税の支払いについて、Riot 関係者が一切の責任を負わないことを理解し、同意します。

9 第三者情報の利用：私は、各大会の参加者として、本ゲームに関連する情報等、Riot 関係者の秘密情報を入手できる可能性があることを理解しています。私は、秘密であると表示されているか、秘密であると合理的に理解される一切の情報を、第三者に対して開示しないことに同意し、またかかる秘密情報を、各大会において参加者としての義務を果たすため以外の目的で使用しないことに同意します。また、私は、本ゲームの商標等、Riot 関係者の商標、商号、商品、サービスマーク、シンボルその他のものを、いかなる場合も Riot から事前に書面による同意を得ることなく使用せず、表示せず、又は流用しないことに同意します。

10 その他：本同意書（その存在、有効性又は範囲についての問題を含みます。）は、日本法に準拠するものとします（抵触法の規則又は原則による場合を除きます。）。私は、VALORANT 競技、各大会、本ゲーム又は本同意書に起因しもしくは関連するあらゆる紛争について、東京地方裁判所が第一審の専属的合意管轄裁判所となることに同意します。本同意書は、私の相続人・法定相続人、遺言執行者、遺産管理人、地位譲受人及び代理人に対しても効力を有し、これらを拘束するものとします。本同意書の規定又はその適用が、いずれかの点で無効、違法又は執行不能であると判断された場合、かかる無効性、違法性又は執行不能性は、本同意書のその他の規定には影響しないものとします。私は、本同意書における権利の付与、責任の限定及び損害の免責の全てが、法律により認められる最大限の範囲で維持され、適用されることを意図しています。私は、本同意書に署名するにあたり、各大会又は本ゲームに関していずれかの者によってなされる、口頭又は書面によるいかなる発言又は表明にも依拠していません。本同意書は、Riot により署名された書面によらない限り、修正することができません。私は、以下に署名することによって、又は本同意書の電子ファイルに「承諾する」（もしくはこれに相当する）ボタンをクリックすることにより、本同意書に含まれる条件及び条項を承諾したものとみなされることを理解しています。当該行為により、手書きの署名と同等の法的効力及び有効性を有する電子署名が作成されます。

私は、本同意書を読んだうえで、その内容及び法的重要性を理解し、その条件に拘束されることに合意します。

参加者署名欄：_____ **参加者が未成年の場合：**

住所： **親権者その他法定代理人：**_____

住所：

日付：_____ **日付：**

別紙 4 禁止スポンサーリスト

1	VALORANT 以外のビデオゲーム
2	Riot 以外のビデオゲームの開発又は運営をする会社
3	家庭用ビデオゲーム
4	VALORANT 以外のビデオゲームの e スポーツ、競技、リーグ、イベント
5	他の e スポーツチーム又はそのオーナーや関係会社
6	処方薬
7	武器、銃弾、その付属品
8	ポルノ又はポルノ関連製品
9	タバコ製品及びその周辺機器
10	ブックメーカーやベッティングサイト等の賭博や賭けに関連する会社
11	アルコール製品（アルコール製品を製造する会社が宣伝するノンアルコー ル飲料を含みます）
12	使用や販売が規制された酩酊製品
13	偽造品や違法なバーチャルグッズの販売又は市場
14	ファンタジーe スポーツの運営者
15	政治的キャンペーン又は政治団体
16	宗教や政治的信条を推薦する慈善活動
17	いかがわしい慈善活動（赤十字やスタンドアップ・トゥ・キャンサーその他の著名な慈善団体の活動は含まれません）
18	暗号通貨その他の規制を受けない金融商品やその市場

別紙 5 VALORANT の競技が行われる国・地域

国・地域名	国や地域
ブラジル	ブラジル
EMEA	アルバニア, アルジェリア, アンドラ, アルメニア, オーストリア, アゼルバイジャン, バーレーン,ベラルーシ, ベルギー, ボスニア・ヘルツェゴビナ, ブルガリア, クロアチア, サイプラス, チェコ共和国, デンマーク, ジブチ, エジプト, エストニア, フィンランド, フランス, ジョージア,ドイツ, ギリシャ, ハンガリー, アイスランド, イラク, アイルランド, イスラエル, イタリア, ヨルダン, カザフスタン, コソボ, クウェート, キルギスタン, ラトビア, レバノン, リビア, リヒテンシュタイン, リトアニア, ルクセンブルグ, マケドニア,マルタ, モーリタニア, モルドバ, モナコ, モンテネグロ, モロッコ, オランダ, ノルウェイ, オマーン, パレスチナ自治区, ポーランド, ポルトガル, カタール, ルーマニア, ロシア, サンマリノ共和国, サウジアラビア, セルビア, スロバキア, スロベニア, ソマリア, スペイン, スウェーデン, スイス, タジキスタン, チュニジア, トルコ, トルクメニスタン, ウクライナ, UAE, イギリス (UK), ウズベキスタン, ヴァチカン市国
日本	日本国
韓国	韓国
LATAM	すべてのカリブ海諸島, アルゼンチン, ベリーズ, ボリビア, チリ, コロンビア, コスタリカ, エクアドル, エルサルバドル, フランス領ギアナ, グアテマラ, ガイアナ, ホンジュラス, メキシコ, ニカラグア, パナマ, パラグアイ, ペルー, スリナム, ウルグアイ, ベネズエラ
北米	米国, カナダ
オセアニア	オーストラリア, ニュージーランド, グアム, ニューカレドニア, フランス領ポリネシア, フィジー, 北マリアナ諸島
東南アジア	台湾, 香港, インドネシア, マカオ, マレーシア, フィリピン, シンガポール, タイ, ベトナム
南アジア	インド, パキスタン, スリランカ, バングラデシュ, モルディブ, ネパール, ブータン, アフガニスタン

別紙 6 衣服についてのポリシー

1. ユニフォームとアパレル

1.1. 定義

1.1.1. チームアパレル

チームのロゴや公式カラーが入った衣服（以下「チームアパレル」）を指す。大会運営者は、不適切と判断したチームウェアの使用を禁止する権利を有します。

1.1.2. 大会公式アパレル

大会運営者が作成し、大会またはイベントのためにブランド化された衣服またはアパレル（「大会公式アパレル」）を指す。大会またはイベントのために特別に作成された公式大会ウェアのみが、その大会またはイベントでの公式試合のための公式大会ウェアとみなされる。過去の大会のために作成された大会公式ウェアは、大会公式ウェアとはみなされない。

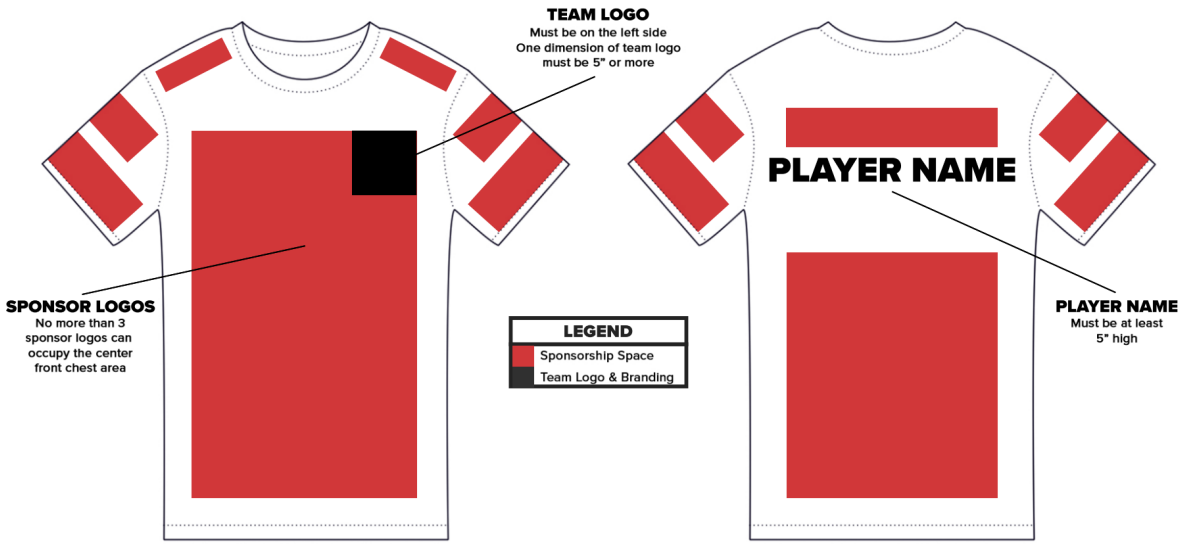
1.2. チームユニフォーム

チームメンバーは、すべての公式試合において、承認された服装（「チームユニフォーム」）を着用しなければならない。チームユニフォームは、以下の必須要素を含む。

1.2.1. チームジャージ

プレイヤーは、公式大会期間中、公式・公認・同一のゲームデイジャージ（以下「チームジャージ」）を着用しなければならない。すべてのチームジャージは、以下に準拠する必要があります。

- **赤 - スポンサースペース**
- **黒 - チームロゴとブランド名**
-



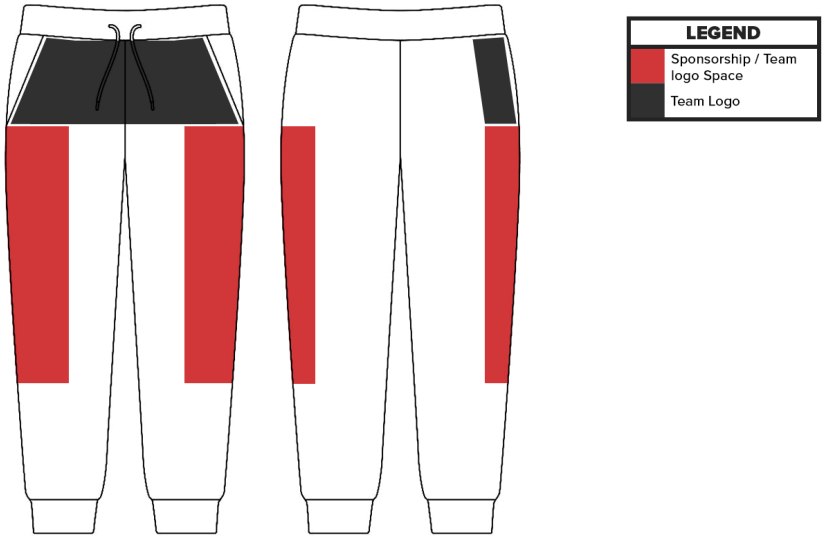
- Riot IP
  チームは、Riot Esports の書面による明示的な許可なしに、Riot Games のマークまたは IP を使用することはできません。これには以下が含まれますが、これに限定されるものではありません。Riot Games ロゴ、イベントロゴ、VALORANT ロゴ、VALORANT IP（エージェントアートなど）を含みますが、これらに限定されません。
- スポンサーロゴの制限
  チームジャージの前面中央胸部/腹部には、3 つまでのスポンサーロゴを使用することができます。チームジャージの袖、肩、背中のスポンサーロゴの数には制限はありません。
- 特別イベント用チームジャージ
  チームは、一時的に使用できる別のチームジャージを提出することができます（例：チーム組織の誕生日、VCT チャンピオンズジャージのプレミア）。Riot は、代替ジャージーの使用を個別に承認することができます。

1.2.2. レッグウェア

チームのすべてのプレイヤーは、パンツまたはショートパンツ（以下、「レッグウェア」）を着用しなければならない。レッグウェアは、すべてのプレイヤーに共通でなければならず、パンツとショーツが混在していることは許されない。すべてのレッグウェアは、(a)公式かつ承認されたチームのレッグウェア、(b)ノーブランドの中間色（例：黒、白、グレー）のレッグウェア、(c)大会公式ウェアのレッグウェアのいずれかでなければならない。

1.2.3. チームレッグウェアロゴ

すべてのチームレッグウェアは、スポンサーロゴ 1 つ、メーカーロゴ 1 つ、チームロゴ 1 つまでとする。スポンサーロゴとチームロゴは、以下の指定された領域内に収まるようにすること。チームレッグウェアにスポンサーロゴが含まれる場合、チームレッグウェアのモックアップを大会運営者に送付し、最終的な承認を得なければならない。チームジャージのスポンサーに関する制限は、レッグウェアにも適用される（例：ベッティング/ギャンブル：禁止）。



1.2.4. シューズ

シューズは必ずつま先の閉じたものを着用すること。シューズのブランドは問いません。

1.2.5. 国旗

国や地域を象徴するような国旗を、チームが着用する衣服に含めることは禁止されています。

1.3. 追加の着用物

1.3.1. 頭部

プレイヤーは、(a)競技用ヘッドセットおよび/またはイヤホンの使用を妨げない限り、ヘッドウェア（ビーニー、帽子など）を着用することができるが、そのようなヘッドウェアは、(b) プレイヤーの顔を覆ったり(c) プレイヤーの顔を照らす放送用ライトを妨げたりしてはならない。ヘッドウェアは、ノーブランド、チームアパレル、大会公式アパレルのいずれかでなければならない。

1.3.2. インナー

チームジャージの下に長袖シャツまたはスウェットを着用することができるが、それらのウェアはチームジャージが見えなくなるものであってはならない。また、チームカラーまたは中間色（例：黒、白、グレー）でなければならない。アンダージャージーにスポンサーのロゴを使用することはできない。選手個人のブランド（例：選手[インゲームネーム]）およびチームのブランド（例：チーム名またはロゴ）は許容される。

1.3.3. 上着、アウター

チームジャージの上に着用するアウター、パーカー、ジャケットは、承認されたチームジャージーを再現しているものか、チャレンジャーズリーグの事前承認を受けた場合、または(a)チームの公式色を反映しており、(b) ジャージーガイドラインに合致している（例：前面にチームロゴや文字がある、ジャージーガイドラインで制限されている場所やサイズのスポンサーが付いていない）場合のみステージで着用することができます。また、プレイヤーが現在出場している大会の公式ウェアであるオーバージャージーも可とする。

1.3.4. アクセサリー

指輪、ブレスレット、ネックレスなどのアクセサリー類は、大会運営者の判断により、適量であれば着用することができる。

1.3.5. 時計

腕時計の種類は問いません。スマートウォッチなど、手首に装着して無線信号を受信するタイプのものは禁止する。

1.4. 禁止される服装

1.4.1. ブランドアパレル

大会運営者が公式に承認したチームアパレルは別として、大会運営者が明確に許可した場合を除き、スポンサーロゴ、その他の目に見える文字、キャラクター、その他のイメージやメッセージを表示した他の衣類やアクセサリーを着用することを禁止する。

1.4.2. 電子機器

スマートデバイス、フィットネスデバイス、その他無線信号を受信することができる電子機器の着用を禁止します。また、コンピューター機能を有する電子機器の着用については、事前に大会運営者の承認を得るものとします。

1.4.3. 色付きのメガネ及びサングラス.

公式試合中、不透明な眼鏡の着用を禁止する。

1.5. 許可された服装

プレイヤーは、特別な状況下においてのみ、追加の服装を要求することができます。大会運営者は、チームまたはプレイヤーからの追加の服装の要求を、個別に承認または拒否することができます。

1.6. 大会コンテンツ

大会運営者が所有または運営する会場（以下「大会会場」）での試合前および試合後のインタビュー、またはチャレンジャーズリーグが作成する試合当日のコンテンツでは、選手は適切なチームウェアまたは大会公式ウェアを着用しなければなりません。アナリストデスク、特集コンテンツ、ショルダーコンテンツなどその他のコンテンツについては、その出演に関連して大会運営者から服装のガイドラインが通知されます

1.7. コーチの服装

ステージに立つチームのコーチやその他のスタッフは、ステージ上やインタビューを含む大会のコンテンツに出演する際、適切な服装をしなければなりません。適切な服装には、プロフェッショナルな服装、チームユニフォーム、チームアパレル、大会公式アパレルが含まれます。プロフェッショナルな服装とは、カーキ、スラックス、ドレスパンツ、スカート、ドレス、ブレザー、ボタンアップシャツ、ポロシャツ、ブラウス、その他プロフェッショナルに見える服装を指します。