



VALORANT™

VALORANT Challengers Japan

オーナーシップポリシー

(Version 1.0 .2024)

複数オーナーシップに関するポリシー

2023年12月22日より、この複数オーナーシップに関するポリシー（以下「本ポリシー」といいます。）により、VALORANT Challengers Japan（以下「Challengers」といいます。）に参加するチームのオーナー又は運営者が、別のChallengersのチームのオーナーシップやコントロールを獲得したり、不当な影響を及ぼしたりすることは禁止されます。複数のVALORANTのプロチームのオーナーシップやコントロールを取得することを認めると、競技の公正に対する構造上の疑義を生じることとなり、ライアットやChallengersの事業上の信用を毀損することになりかねません。複数チームのオーナーシップやコントロールを持つことについては法的な問題点があるのみならず、いわゆる「姉妹チーム」が共謀することで、個々では達成できない結果を得ることができるのではないか、という疑いをファンが持つにいたるという問題があります。本ポリシーは、法的な問題とファンからの認識の問題の両方に対応するものです。

現代のビジネスやビジネス上の関係の複雑さに鑑みて、本ポリシーの定めは、杓子定規に解釈するのではなく、その趣旨に基づいて柔軟に解釈されるものとします。ライアットは、本ポリシーを適用しつつ、ライアットの利益やChallengers、VALORANT及び同ゲームのファンの長短期の利益を考慮に入れて、その経営判断を下す権利を留保します。本ポリシーを一貫したかたちで適用することは重要ですが、本ポリシーに基づいてライアットが同意を付与したり拒絶したりといった判断については、後にライアットが従わなければならない先例となることはありません。

本ポリシーは、VALORANT Challengers Japan グローバル競技ポリシー（以下「競技ポリシー」といいます。）の一部として、Challengersに参加するチームのすべての直接又は間接のオーナーを法的に拘束します。本ポリシーの違反は、チームとチームオーナー両方による競技ポリシーに対する違反となります。

1. 定義:

以下の定義においてオーナーシップやコントロールという場合は、直接のオーナーシップやコントロール（自らの名義又は自らのコントロールする法人を通じている場合）と、間接のオーナーシップやコントロール（第三者を通じてコントロールを及ぼす場合）の両方を含むものとします。各定義は、広範に解釈されるものとします。

- 1.1. 従業員 - Eスポーツチーム団体や、Eスポーツチーム団体について議決権コントロール又は運営上のコントロールのある、あるいはEスポーツチーム団体のオーナーである個人や法人のために、Eスポーツチーム団体に対してサービスを提供し、又はEスポーツチーム団体に対してサービスを提供する、個人や部門を管理する（これにより運営上のコントロールを持つ）立場で職務を行う個人をいいます。
- 1.2. Eスポーツチーム団体 - 本大会のチームを運営する個人や団体をいいます。
- 1.3. 個人 - 自然人をいいます。
- 1.4. 本大会 - (a) VALORANT Challengers Japan、(b) VALORANT Challengers Japan の大会の参加権につながる世界中のリーグ、及び(c) その名称やブランドを問わず、これらの立場を引き継いだものをいいます。
- 1.5. 本大会のチーム - 本大会に参加するチームをいいます。
- 1.6. 運営上のコントロール - 従業員の採用や解雇、懲戒、昇進、降格、給与その他の報酬といった事項についての決定権を有する等、団体やその一部の機能、運営もしくは管理をコントロールし、又は決定する権限を有することをいいます。
- 1.7. 団体 - 何らかの目的又は事業のために組成された個人のグループ又は（法人格を有するか否かを問わず）事業体をいいます。そこには、組合、有限責任会社、有限責任組合、協会、合弁事業、会社、受託者、管財人その他一切の事業体が含まれます。
- 1.8. オーナー - 団体のオーナーシップを有する個人や団体をいいます。但し、公開会社の場合は、保有している株式が議決権割合にして9.99%を超える場合を除き、オーナーとはみなされないものとします。
- 1.9. オーナーシップ - 株式、持分、共有権、代理権、オプション権、これらの権利へ転換することのできる権利や利益等、法的な権利であるか事実上の受益者であるかを問わず、また議決権の有無を問わず、あらゆるかたちのオーナーとしての権利をいいます。
- 1.10. 大会運営者 - 本大会又は本大会の一部である公式競技を管理・運営する組織をいいます。
- 1.11. 譲渡 - 直接又は間接の譲渡、贈与、移転、遺贈、担保権の設定その他の処分をいい、そこには株式の発行や先買権、優先交渉権の付与を含みます。
- 1.12. 譲渡者及び譲受人 - 譲渡の当事者をいいます。
- 1.13. 女性チーム - 女性プレイヤー（女性を自認するプレイヤー）のみからなるチームをいいます。

- 1.14. 議決権コントロール - (直接又は間接の株式の保有等) 団体の取締役又はこれに準じる権限を有する役職を選任するのに十分な議決権を有することをいいます。

2. ポリシー:

- 2.1. いかなる個人も団体も、2つ以上の本大会のチームに対して、(a) 直接又は間接にオーナーシップ、運営上のコントロール、又は議決権コントロールを有してはならず、また(b) 金銭を貸し付け、もしくは債務を保証してはならないものとします。
- 2.2. 第 2.1 条の定めに関し、ある時点において、ある個人や団体が2つ以上の E スポーツチーム団体の従業員やオーナーであり、あるいは運営上のコントロールや議決権コントロールを有した場合には、以下の利害相反に関する決定をしなければならないものとします:
- 1 当該個人や団体が、2つ以上の団体にオーナーシップを有しないようにする
 - 2 当該個人や団体が、2つ以上の団体に運営上のコントロールを有しないようにする (特に、2つ以上の団体について従業員の採用、解雇、昇進、降格、報酬の決定といった権限を有しないようにする)
 - 3 当該個人や団体が、直接又は間接に2つ以上の団体に議決権コントロールを有しないようにする
 - 4 (該当する場合) 当該個人が、2つ以上の団体の従業員を兼任しないようにする
- 2.3. 第 2.1 条及び第 2.2 条の定めに関し、E スポーツチーム団体 (又はその保有会社) に対する直接もしくは間接のオーナーシップ、あるいはその条件付きもしくは転換権付きの権利を譲渡する場合 (法令の定めその他に基づき譲渡・承継される場合を含みます。) においても、利害相反が存在するものとして第 2.2 条の決定が必要となる場合があります。
- 2.4. E スポーツチーム団体は、複数オーナーシップによる利害相反が発生した場合や、発生させる可能性のある契約が締結された場合には、これをライアット及び対価運営者へ書面で通知しなければならないものとします。E スポーツチーム団体は、ライアットや大会運営者への開示を禁止する結果となるような秘密保持条項やこれに類する条項を含む契約を締結してはならないものとします。

- 2.5. 複数オーナーシップによる利害相反を生じ得るような、あるいは本ポリシーの違反となるような契約の締結については、事前にライアットから書面による承認を得る必要があります。かかる承認を得ずに契約を締結した場合には、(a) オーナーシップを有するチームのいずれか又はすべてについて出場権剥奪、(b) 複数チームの従業員もしくはオーナーである個人の資格停止、又は(c) かかる個人や団体についてライアットもしくはその関係会社の提供する VALORANT やその他のビデオゲーム、E スポーツ資産に関する Challengers その他のイベント等からの追放といった処分を下す可能性があります。
- 2.6. ライアットから要請があった場合には、E スポーツチーム団体は、(a) 同団体の直接もしくは間接のオーナー全員のリスト、(b) 複数オーナーシップによる利害相反がないことの確認、及び(c)本ポリシーの適用に関連してライアットがその裁量により決定するその他の情報を記載した、同団体の最上位の財務役員又はオーナーが認証した報告書を提出しなければならないものとします。かかる報告書は、ライアットからの要請を受領してから 15 日以内に提出されなければならないものとします。

3. 例外

- 3.1. 第 2 条の定めにかかわらず、以下の各場合には、ライアットから事前に書面による承認を得る必要はないものとします：(a) 本大会のチームのオーナーシップその他の利益を有する個人や団体が、本大会の別のチームに関する、広く認知されている証券取引所や店頭取引市場において取引されている証券の発行済み総数の 1 %未満を取得するに過ぎない場合、又は(b) マネージャーやゼネラルパートナーの裁量で複数の法人へ投資する適正な集合投資ビークルもしくは組織化されたベンチャーキャピタルファンドに関する持分権その他の同種の利益（投資・経営判断やファンドビークルをコントロール・管理する権限のない受動的な利益に限ります）をその総資産価値の 10%以下取得するに過ぎない場合。なお、エグジビション、コミュニティ競技、又はアマチュアプレイに参加するに過ぎない本格的な競技指向ではないチー

ムについては、本ポリシーの定めは適用されません。

- 3.2. 第2条の定めにかかわらず、宣伝及び女性のプロ選手層を拡大する目的のため、Eスポーツチーム団体においてオーナーシップを有する2つ目以降のチームが女子チームの場合には、複数オーナーシップによる利害相反は発生しないものとします。

4. 一般条項

- 4.1. 本ポリシーは、ライアット以外の個人や団体に対して、その性質を問わず何ら法的な権利や利益を付与するものではありません。
- 4.2. 競技ポリシーの第11条（紛争解決）は、本ポリシーについてもその一部として適用されるものとします。本ポリシーは、ライアットの秘密情報であり、本ポリシーを遵守するために必要な場合を除き、使用又は開示されてはならないものとします。

* * *