

Riot Games Esports

グローバル行動規範

Riot Games Esportsにおけるグローバル行動規範

1. 背景と目的	4
1.1 eスポーツにおけるエコシステムの保全	4
1.2 拘束力	4
1.3 規則の違反に対する処罰	4
2. 本行動規範の適用範囲	4
2.1 eスポーツプロへの適用	4
2.2 ライアットのeスポーツ大会への適用	5
2.3 時間的な適用範囲	5
2.4 グローバルな適用範囲	5
3. 行動規則	6
3.1 全般的な義務	6
3.2 無気力なパフォーマンス	6
3.3 チート行為	6
3.4 スタジオと会場への干渉	6
3.5 不正な通信	6
3.6 参加の取消・拒否	7
3.7 違法薬物その他の禁止された物質	7
3.8 蔑視的または誹謗中傷的な発言	7
3.9 卑猥、挑発的、または憎悪的な言動	7
3.10 ハラスメント・セクシャルハラスメント	7
3.11 いじめと虐待	8
3.12 脅迫	8
3.13 賄賂	8
3.14 八百長試合・試合の操作	8
3.15 賭博	8
3.16 ファンタジーeスポーツ	9
3.17 利益相反	9
3.18 虚偽の情報、偽造および改ざん	9
3.19 地位の濫用と報復	10
3.20 報復	10
3.21 機密情報	10
3.22 不道德な行為	10
3.23 法律違反	10

3.24 ライアットゲームズのサービス規約違反	11
4. 規則違反の調査と処罰	11
4.1 報告の義務	11
4.2 協力の義務	11
4.3 時効	11
4.4 処罰	12
4.5 是正措置と公共奉仕活動	13
4.6 臨時措置	13
4.7 加重・軽減事由	13
4.8 故意	13
4.9 違反行為の企て、幫助、共謀、扇動、および制裁措置の回避	13
4.10 チームへの制裁措置およびチームのリーダーシップの役割	13
4.11 制裁措置一覧	14
4.12 審判の裁定	14
4.13 最終決定	14
4.14 決定の公開	14
5. その他の規則および本行動規範の変更	14
5.1 サービス規約	14
5.2 ライアットとのその他の契約、その他の規則	15
5.3 修正	15
5.4 本行動規範の言語	15
5.5 一般規定	15

1. 背景と目的

1.1 eスポーツにおけるエコシステムの保全

「プレイヤー体験を最優先する」ことはライアットゲームズの基礎を成す価値観のひとつです。これは、eスポーツを含むあらゆる事業活動に当てはまります。eスポーツにおけるプレイヤー体験は、エコシステムに参加する全員の協力の有無に左右されます。そして、少数の個人の行動によって、このエコシステムが損なわれることもあります。チート行為、八百長試合、人種差別、ハラスメント、およびその他の違法、非倫理的、反社会的な行動は、ファン、スポンサー、配信プラットフォーム、放送局にとってeスポーツの魅力を低下させる行為です。なによりも、このような行動はプレイヤーにとってeスポーツの楽しみを大幅に低下させてしまいます。この行動規範の目的は、安全で信頼できるeスポーツ環境を育み、eスポーツ選手、チーム、ファン、そしてより広範囲のライアットeスポーツのコミュニティーを守るために考案された既存の規則や慣行を明文化することです。

1.2 拘束力

本行動規範は、あなたとライアットゲームズまたはあなたのいる国や地域のライアットの関連会社(以下、「ライアット」、「私たち」と)の間の法的合意です。あなたは、(a)本行動規範が組み込まれた、リンクされた、参照された、もしくは添付された契約書または登録フォームに署名すること、(b)オンライン登録プロセスで「同意する」選択肢が提示された際に「同意する」をクリックすること、または(c)ライアットゲームズのゲームタイトルの競技プレイを扱うプロもしくはセミプロのいずれかのeスポーツイベントに参加することで、本行動規範を承諾し、本行動規範に拘束されることに同意するものとします。あなたは、私たちが本行動規範によって作り出す安全で信頼のeスポーツ環境から、直接的および間接的に利益を得ることに同意するものとします。

1.3 規則の違反に対する処罰

また、あなたは、ライアットが(a)本行動規範、その他のeスポーツポリシー、ライアットゲームズのサービス規約、およびその他の大会固有またはゲーム固有の規則の遵守を監視する、(b)上記のいずれかにおける違反の可能性、または適用される法律への違反の可能性を調査する(もしくは調査させる)、および(c)適切な場合には、後述するように、本行動規範または上記1.3(a)に言及されたその他の規則の違反に対して制裁措置を課す権利を有することを承諾し、同意するものとします。

2. 本行動規範の適用範囲

本行動規範の適用範囲(対象、内容、時、場所)は、以下の通りです。

2.1 eスポーツプロへの適用

本行動規範は、プロおよびセミプロのeスポーツ選手、コーチ、トレーナー、チームマネージャー、チームオーナー、その他のチーム代表者、およびライアットまたはライアットのeスポーツ大会に登録されたその他のeスポーツに関与する職業の方々、ならびにチームに適用されます。本行動規範で、これらの個人とチームを「**eスポーツプロ**」と呼びます。ライアットのeスポーツ大会(下記セクション2.2で定義)に出場する各

チームは、そのチームに所属するeスポーツプロが本行動規範を確実に遵守する責任を負います。

2.2 ライアットのeスポーツ大会への適用

本行動規範は、リーグ・オブ・レジェンド、VALORANT、リーグ・オブ・レジェンド：ワイルドリフト、チームファイトタクティクス、レジェンド・オブ・ルーンテラ、およびライアットが所有または管理するその他のゲームタイトルのプレイを扱うプロまたはセミプロのeスポーツ大会において、eスポーツプロに適用されます。本行動規範において、これらのeスポーツ大会を「**ライアットのeスポーツ大会**」と呼びます。「ライアットのeスポーツ大会」には、(a) eスポーツ大会に至るまでのすべてのイベントおよびその直後のすべてのイベント（例えば、プロモーションイベント、記者会見、フリーエージェンシー、授賞式およびトロフィー持ち上げ、開会式および閉会式など）、(b) 予選、レギュラーシーズン、プレシーズンおよびポストシーズンの試合（All-Star、Invitational大会、Worldsシリーズなどのイベントを含む）、ならびに(c) eスポーツプロによるライアットのゲームタイトルの競技プレイを扱うその他のライアット公認の公式大会、対戦、試合、トーナメント、または公開イベントが含まれるものとし、それらすべてに対して本行動規範が適用されます。

2.3 時間的な適用範囲

本行動規範は、違反の調査が開始された時点でeスポーツプロがライアットのeスポーツ大会に関与しなくなっても、ライアットのeスポーツ大会でまたは大会中に発生した違反に適用されます。また、違反行為がeスポーツプロがライアットのeスポーツ大会への参加を開始する前に発生したものであっても、その違反行為の性質が特に悪質である場合、または違反を疑われる行為が長期にわたって繰り返し発生している場合には、本行動規範が適用されます。例えば、チームのコーチに採用される前にeスポーツ大会における八百長試合に関与したコーチは、それらの行為に対して本行動規範に基づく制裁措置を受ける可能性があります。

2.4 グローバルな適用範囲

本行動規範は、オンラインと対面の両方において、ライアットのeスポーツ大会が開催される場合であればグローバルに適用されます。また、違反を疑われる行為がライアットのeスポーツエコシステムに悪影響を及ぼす可能性がある場合、または違反を疑われる行為がライアット、私たちの関連会社、私たちのゲームタイトル、またはその他の資産に関連する可能性がある状況の場合、サードパーティのeスポーツ大会、およびそれ以外で発生する状況においても、ライアットによる判断によって、各事例に対して完全に適用される可能性があります。本行動規範の規則は、ライアットのeスポーツ大会中または大会において適用されるほか、テキストメッセージ、チャット、ソーシャルメディアへの投稿、およびその他のコミュニケーション手段など、公私を問わず、競技試合以外で取った行動にも適用されます。

3. 行動規則

3.1 全般的な義務

ライアットのeスポーツ大会に参加するeスポーツプロは、常に最高水準の誠実さとスポーツマンシップを守らなければなりません。eスポーツプロは、他の対戦相手、コーチ、審判、大会管理者、メディア、スポンサー、ファン、その他の個人とのすべての関わり合いにおいて、敬意を持って行動する必要があります。また、eスポーツプロは、ライアットおよびその他が有する資産（ゲーム機器、レクリエーションエリア、作業スペース、その他の設備など）を、プロに相応しい、責任ある方法で扱う必要があります。eスポーツプロは、ライアットのeスポーツにおける大会委員（審判を含む）の決定および指示に従わなければなりません。

3.2 無気力なパフォーマンス

eスポーツプロは、あらゆるライアットのeスポーツ大会において、それぞれの責務を果たし、その能力を最大限に発揮して競技することが求められます。意図的に手を抜いてプレイすることは禁止されています。

3.3 チート行為

チート行為は禁止されています。「チート行為」とは、ゲームの結果に影響を与える、または個人またはチームに不当な利益を与えるゲーム内またはゲーム外の方法、テクニック、または技術を使用することと定義されます。例えばこれには、ハッキング、バグの悪用、チート利用、または試合をプレイしていない個人との通信が含まれます。

3.4 スタジオと会場への干渉

eスポーツプロは、ライブイベントにおいて、照明、カメラ、その他のスタジオ設備に干渉してはなりません。例えば、椅子、テーブル、またはその他のスタジオ設備の上に立つことは禁止されています。また同様に、大会スポンサーの表記を覆い隠す、移動させる、読みにくくする、その他の方法で遮ることも禁止されています。eスポーツプロは、上記に関連して、スタジオ関係者および/またはイベント関係者の指示に従わなければなりません。

3.5 不正な通信

チームや選手は、対戦中に不正なコーチングやその他の通信を行うことにより、競技上、不公平なアドバンテージを与えられる結果となる場合があります。試合の進行中、eスポーツプロは、ゲーム内で許可されていない方法またはイベント固有のルールや規制で許可されていない方法で他者と通信してはなりません。ライアットゲームズまたは大会主催者が、対戦中の通信について特定の手順や機器を指定した場合、eスポーツプロはその手順に従い、指定された機器を使用しなければなりません。通信が許可されている場合、eスポーツプロは許可された個人とのみ通信することができ、その通信にはライアットが承認したヘッドセットおよびソフトウェアのみを使用することができます。

3.6 参加の取消・拒否

ライアットのeスポーツ大会に登録または参加することに同意したeスポーツプロは、大会委員の承認なしに、参加を取り消しまたは拒否してはなりません。

3.7 違法薬物その他の禁止された物質

アルコールまたは薬物の違法な所持、使用、または配布は禁止されており、また、(a)ライアットのeスポーツ大会またはこの行動規範に含まれる他のイベントに関与している間、または(b)ライアットまたはeスポーツ大会運営者が所有または借り受けている施設にいる間、薬物またはアルコールの影響下にあることも禁止されています。eスポーツプロは、資格のある医療専門家によって本人に処方された処方薬のみを、処方通りの方法、組み合わせ、および数量で使用することができます。eスポーツプロは、処方薬をその処方の用途にのみ使用することができ、ゲームのパフォーマンスを向上させるために使用してはなりません。本規則は、ライアットのeスポーツ大会に使用されるホテル、スタジアム、トレーニング施設、飲食施設、およびその他の公共の場所に適用されます。

3.8 蔑視的または誹謗中傷的な発言

eスポーツプロは、人種、肌の色、民族、国籍、社会的出自、性別、言語、宗教、政治的意見、その他の意見、経済的状況、出生またはその他の地位、性的指向、医療状態または経歴、またはその他の理由により、蔑視的、差別的、または誹謗中傷的な言葉または行動を通じて国、個人、または集団の尊厳や品位を傷つけてはなりません。

3.9 卑猥、挑発的、または憎悪的な言動

eスポーツプロは、言葉、ジェスチャー、デジタルまたは物理的な物体、またはその他の手段を使用して、猥褻、卑猥、挑発的、憎悪的、人種差別的、侮辱的、脅迫的、虐待的、中傷的、名誉毀損的、誹謗的、またはその他不快または不適切なメッセージを發してはなりません。eスポーツプロは、ソーシャルメディア上、公に向けられた活動（例えば配信活動）中、またはライアット、私たちの関連会社、私たちのゲームタイトル、またはその他の資産と関連付けられる可能性のある状況で、これらの禁止されているコミュニケーションを行ってはなりません。

3.10 ハラスメント・セクシャルハラスメント

eスポーツプロは、いかなる形式のハラスメントも行ってはなりません。「ハラスメント」とは、侮辱的、卑下的、または威圧的な歓迎されない行為と定義されます。また、本規則は「性的ハラスメント」も禁止しています。これは、歓迎されない性的な誘いかけと定義されます。「歓迎されない」誘いかけとは、誘いを受ける人がその行動を望まないまたは不快に感じるものを指します。ストーカー行為、(物理的かオンラインかを問わず)暴力の脅迫を伴う行為、許可なく他人の個人情報共有する行為は、他者による虐待を扇動または助長する個人の行為と同様に、ハラスメントの一形態とみなされます。たとえその行為が、適用される法律の下で違法行為を構成するほど深刻または広範でなくても、あらゆる形態のハラスメントが禁止されています。

3.11 いじめと虐待

eスポーツプロは、いかなる形態のいじめや肉体的、精神的虐待にも関与してはなりません。「いじめ」とは、特にその人が弱い立場であると認識されている状況において、敵対的、攻撃的、および正当な競技とは無関係であると一般に見なされる、悪意のある行為と定義されます。「虐待」とは、残酷さや暴力をもって人を扱うこと、特にそうした行為を繰り返すことと定義さ

れます。また、自身の行為が及ぼす潜在的な悪影響を考慮せず、それを無視する行為もいじめの一形態とみなされ、禁止されています。

3.12 脅迫

eスポーツプロは、他者を脅迫してはなりません。「脅迫」とは、何かをした、またはしなかったことに対する報復として、誰かに対して暴力行為を行う、またはその他の敵対的行動を取るという意思を表明することと定義されます。

3.13 賄賂

eスポーツプロは、ライアットのeスポーツ大会に関する直接的または間接的な利益と引き換えに、他のeスポーツプロ、チーム、大会委員、政府関係者、またはその他の人物に対して、直接的または間接的に、現金またはその他の価値のあるものを提供、約束、收受、要求、勧誘、または贈与してはなりません。本規則における「価値のあるもの」には、貸付金、デジタル商品、物理的物品、および専門的サービスが含まれます。本規則は、「贈賄」（賄賂を申し出る、約束する、贈る行為）および「収賄」（賄賂を要求する、受け取る、承諾する行為）を禁止しています。

3.14 八百長試合・試合の操作

eスポーツプロは、八百長試合を行ったり、その他の方法で対戦や競技の結果を操作したり、または他者にその操作を依頼、奨励、指示したりしてはなりません。「操作」とは、金銭的利益、スポーツ上の有利、またはその他の目的のために行われたか否かを問わず、直接的または間接的に、ある行為または不作為によって、試合の進行、結果、その他あらゆる要素に違法または不当な影響を与える行為（例：八百長）または変更することと定義されます（最善の努力を尽くさないことを含む）。チームは、チームオーナー、選手、コーチ、および組織のその他の従業員やメンバーの行動に対して制裁措置を科されることがあります。競技を操作しようとする試みは、たとえそれが失敗に終わったとしても、本規則の違反とみなされます。

3.15 賭博

eスポーツプロは、(a) 自らが参加する競技、試合、プレイ、またはそれを構成する何らかの事象について、直接的または間接的に賭けもしくは賭博を行い、あるいはそれを試み、(b) 合法か違法かを問わず、ライアットが所有するゲームタイトルに関連する賭博活動に関与し、もしくは他者に上記のいずれかを行うよう指示、許可、命令、もしくは支援し、または(c) eスポーツ大会またはそれに関連して、賭け、賭博、くじ、または類似のイベントや取引を促進、仲介、手配、または実施する法人またはその他の団体に対して、直接的または間接的に出資することをいずれも禁止されます。ここに「賭博」とは、価値のあるもの（現実世界の通貨、暗号通貨、その他のデジタル資産などを含む）を、一定の事象の結果に応じて当事者間で得喪させることと定義されます。賭博行為は、カジノ、その他の実店舗、またはインターネットを通じて行われるものを含みます。

3.16 ファンタジーeスポーツ

eスポーツプロは、(a) 合法か違法かを問わず、ライアットのeスポーツ大会に関連して、金銭的な価値を有するか否かを問わず実世界での価値のあるものを勝者に授与する、シーズン単位、トーナメント単位、もしくは競技日単位で開催されるファンタジーコンテストに直接的もしくは間接的に関与したり、または (b) eスポーツ大会に関連してファンタジーコンテストを実施する法人または他の団体に、直接的もしくは間接的に出資したりすることは禁止されます。ここに「ファンタジーコンテスト」とは、eスポーツ参加者の実世界でのパフォーマンスが、コンテスト参加者が構成した架空のチームのバーチャルパフォーマンスやポイント数を決定したりそれらに影響を与えたりする、オンラインまたはP2P（仲間同士）のコンテストを意味するものとします。

3.17 利益相反

eスポーツプロは、利益相反を伴う状況に関与してはなりません。利益相反とは、eスポーツプロ個人の利害関係により、(a) eスポーツプロが自身のチームの最善の利益を最優先に考慮することができなくなったり、または (b) スポーツの健全性に悪影響を及ぼすもしくは損なったりする可能性がある状況、または上記 (a)、(b) の状況が起こるとみなされ得る状況を指します。例えば、チームAのオーナーであり、チームBに多額の融資を行った個人は、チームAとチームBの試合において利益相反を有する可能性があります。また、eスポーツプロが、機密情報へのアクセス等、eスポーツプロまたはそのチームへの不当な利益を与える可能性のある個人的な関係を有する場合、これも本ポリシーに違反する可能性があります。本セクションに記載されている利益相反の例は説明を目的としたものであり、網羅的なものではありません。

3.18 虚偽の情報、偽造および改ざん

eスポーツプロは、ライアットまたは大会主催者やその他の代理人すべてに対して虚偽の情報または誤解を招く情報を提供してはなりません。eスポーツプロは、偽造または改ざんされた、あるいは虚偽または誤解を招く情報を含むと知っている（または疑わしいと合理的に判断すべき）文書またはフォームを使用してはなりません。本規則は、納税申告書、登録フォーム、保護者の同意書、およびその他のフォームや文書（印刷物またはデジタル）に適用されます。他者に対する悪意のある虚偽の報告や他者または団体になりすますことは、本規則で禁止された行為の一例です。

3.19 地位の濫用と報復

オーナー、コーチ、マネージャー、またはその他の役職によって他の人々に対して権限を持つ立場にあるeスポーツプロは、その立場を個人的な目的や私的な利益のために地位の濫用を行ってはなりません。「地位の濫用」とは、個人が就いている役職に内在する権力と権威を不適切に使用することを意味し、威圧、脅迫、恐喝、強制、または信頼の濫用などの手段を一例として含みます。これには、他者の職務における立場（ロスターでの選手の先発ポジションなど）を危険にさらす、他者が職務を遂行する能力を損なう、他者の経済的生計を脅かす、またはライアットのeスポーツ大会の運営を妨げた

り、悪影響を及ぼしたりすると合理的に予想できる行動が含まれます。これには、個人の監督権限や権威の正当な行使は含まれません。選手のパフォーマンスの評価、先発選手の昇進および降格、適切な懲戒処分、およびその他の監督行為やリーダーシップ行使に関連する権限の適切な行使に関連する行動は、地位の濫用には該当しません。

3.20 報復

eスポーツプロは、本行動規範に違反している可能性がある事例を誠意をもって報告した者や、調査中に誠実な情報提供をした者に対して報復してはなりません。

3.21 機密情報

eスポーツプロは、ライアットまたはその関連会社の、機密情報や競争上重要な情報にアクセスする場合があります。このような情報には、(a) チームのラインナップ、(b) チームの戦略、(c) 後日に放送または配信される予定の事前に録画された試合の結果、(d) 情報解禁前の情報、および (e) 調査または懲戒手続中にeスポーツプロが知り得る情報などが含まれます。eスポーツプロは、ライアットの機密情報または非公開情報を他者に提供・漏洩してはならず、またライアットのeスポーツ大会で競技を行う以外の目的で使用してはなりません。同様に、eスポーツプロは、自身の利益のためか他者の利益のためかを問わず、機密情報または非公開情報の提供を要請または促進してはなりません。

3.22 不道德な行為

eスポーツプロは、不道德、破廉恥、または適切な倫理的言動や公正な振る舞いの慣習的な基準に反する行為を行うことが禁止されています。

3.23 法律違反

eスポーツプロは、ライアットのeスポーツ大会への参加中、適用されるすべての法律を常に遵守する必要があります。eスポーツプロは、ライアットもしくはライアットのeスポーツ大会に不名誉をもたらす可能性がある違法行為、ライアットもしくはライアットのeスポーツ大会の権威、名誉、およびブランド価値に悪影響を及ぼす可能性がある違法行為、またはライアットのeスポーツ大会の運営に悪影響を与える可能性がある違法行為に関与（あるいは他人に関与するよう促したり勧誘したり）してはなりません。

3.24 ライアットゲームズのサービス規約違反

eスポーツプロは、ライアットゲームズのサービス規約を遵守する必要があり、またライアットゲームズのサービス規約に規定された処罰に加えて、本行動規範に基づいて制裁措置を科される可能性があります。特に、いかなる形態においても、アカウントのブースティング、アカウントの共有、およびリンギングも禁止されています。「リンギング」とは、別のプレイヤーのアカウントを使用してのプレイ、他のプレイヤーのアカウントを使用してプレイするよう誰かを勧誘、誘導、奨励、または指示する行為と定義されます。eスポーツプロは、ゲームアカウントまたはRiot IDの

マッチメイキングランクレーティング(以下、「MMR」)を増加または向上させるために、ゲームにおいて競技性のあるマッチメイキングモードのマッチメイキングプロセスを回避する(または回避しようとする)行為に一切関与してはなりません。例えば、eスポーツプロは、自身のアカウントまたはRiot IDのMMRを増加させるために、他のプレイヤーに自身のゲームアカウントまたはRiot IDへのアクセスを許可してはなりません。同様に、eスポーツプロは、他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、他のプレイヤーのアカウントまたはRiot IDへアクセスしてはなりません。eスポーツプロは、他のプレイヤーのアカウントまたはRiot IDのMMRを増加させるという申し出をしたり、自身のアカウントまたはRiot IDのMMRを増加させるように他のプレイヤーに依頼したりしてはなりません。eスポーツプロは、自身のアカウントもしくはRiot IDのMMR、または他のプレイヤーのアカウントもしくはRiot IDのMMRに関連して、価値のあるものを提供・受領したり、これを約束したりしてはなりません。また、自身または他のプレイヤーのアカウントもしくはRiot IDのMMRを増加させるために、他のプレイヤーと一緒に対戦待ちをしてはなりません。

4. 規則違反の調査と処罰

4.1 報告の義務

eスポーツプロは、本行動規範に関する違反を認識した際に、それを私たちに報告しなければなりません。違反がライアットのeスポーツ大会中に発生した場合、eスポーツプロはその違反を大会委員(審判、競技運営スタッフ、またはその他の指定された担当者など)に報告しなければなりません。

4.2 協力の義務

eスポーツプロは、本行動規範違反の疑いに関連して行われる内部または外部の調査において、ライアットまたはライアットが指定する代理人に協力し、懲戒処分を含む指示、命令、決定、または裁定に従う必要があります。eスポーツプロには、かかる調査に関連して、真実を語る義務、またそのような調査を妨害したり、調査員を欺いたり、証拠を隠蔽したりしない義務があります。eスポーツプロが協力しない場合、ライアットは調査において不利な推論を導くことがあります。eスポーツプロが調査に協力しない場合、要求された文書や存在することがわかっているその他の証拠を提出しない場合、または懲戒処分を含むあらゆる指示、命令、決定、または裁定に従わない場合、その他の是正措置に加えて、本セクション4.2の違反に対する制裁措置の対象となる可能性があります。

4.3 時効

(a) 本行動規範違反の疑いがライアットのeスポーツ大会中に発生し、チート行為、期待未満のパフォーマンス、またはその他の事項がライアットのeスポーツ大会の特定の試合または対戦のみに関連する場合、当該のライアットのeスポーツ大会の最後の試合または対戦の終了から違反を発見した日までに2年を超える時間が経過している場合は、当該の違反に関する調査を行いません。

(b) 本行動規範違反の疑いが贈収賄、八百長試合、性的ハラスメント、または刑法への違反である場合、違反を疑われる行為から違反を発見した日までに6年を超える時間が経過している場合は、当該の違反に関する調査を行いません。

(c) 上記以外のあらゆる本行動規範違反の疑いについては、違反を疑われる行為から違反を発見した日までに4年を超える時間が経過している場合は、当該の違反に関する調査を行いません。

(d) 上記のセクション4.3 (a)、(b)、および(c)に定められた時効は全般的な規則であり、特に深刻な行為が発生したと判断される場合には適用されません。私たちまたは私たちの指定した者による調査の開始は、該当する時効の進行を中断します。違反行為が期間的に繰り返し行われていた場合、時効は、違反を疑われる行為が最後に発生した日から起算されません。

4.4 処罰

本行動規範の違反は、以下の1つ以上の懲戒処分を適用することによって制裁とすることがあります。

- 警告(非公開または公開)
- 罰金
- 賞金の没収および返還(以前授与された賞金やトロフィーを含む)
- 会場への入場制限または禁止
- 試合、対戦、または大会の棄権(進行中の大会での資格剥奪および/または将来的な大会からの除外を含む)
- 試合または対戦のやり直し
- リーグポイント、サーキットポイント、またはあらゆる競技ランクシステムのポイントもしくはランキングの没収
- 1つ以上のライアットのeスポーツ大会における出場停止、資格剥奪、出場禁止
- 会場の変更
- チームの新選手獲得への制限
- ファンや観戦者なしのイベント
- ラリアットのゲームアカウントの停止または抹消

4.5 是正措置と公共奉仕活動

調査の結果、特定の是正措置や指定された公共奉仕活動を行う命令を含む裁定が下される場合があります。例えば、eスポーツプロに対して、感受性トレーニング、メディアトレーニング、またはハラスメント防止トレーニングなど特定のテーマに関するトレーニングを受講することを要求する場合があります。ライアットゲームズの裁定で指定された命令または是正措置を受け入れず実施しないことは、本行動規範の違反となります。

4.6 臨時措置

私たちは調査結果が出て、当該行為に関する最終的な決定が確定するまで、臨時のまたは一時的な懲戒処分を科すことがあります。

4.7 加重・軽減事由

科される懲戒処分の種類と程度は、各事例の具体的な状況に基づき、違反の重大性および加重事由および軽減事由を考慮して決定されます。違反行為が繰り返し行われた、または同時に複数行われた場合は加重事由として考慮され、制裁措置が重くなる可能性があります。また、1つの違反に対して、複数の懲戒処分を組み合わせる場合があります。

4.8 故意

本行動規範に違反した場合は、故意に行われたかどうかにかかわらず、また冗談、スタント、あるいは何らかのソーシャルメディアのパフォーマンスの一部として行われたかどうかにかかわらず、懲戒処分の対象となります。

4.9 違反行為の企て、幫助、共謀、扇動、および制裁措置の回避

本行動規範に違反する行動を試みることは、制裁措置の対象となります。本行動規範で禁止されている行動を擁護、奨励、共謀、または幫助することは、本行動規範の違反となります。別のゲームアカウントやRiot IDを使用して出場停止、資格剥奪、または出場禁止を回避する試みは禁止されており、本行動規範の違反となります。

4.10 チームへの制裁措置およびチームのリーダーシップの役割

特定のライアットのゲームタイトルがチームでプレイされる場合、そのチームは、そのチームのeスポーツプロの行動に基づいて懲戒処分の対象となる可能性があります。チームオーナー、コーチ、およびマネージャーは、他者の手本となり、ポジティブなeスポーツエコシステムを構築および維持する重要な役割を担っていることから、より高い行動基準に従うことが求められることがあります。

4.11 制裁措置一覧

一部の国や地域では、大会主催者、ライアットゲームズ、または現地のライアットの関連会社が、違反行為とそれに対応する制裁措置を含む表、つまり「ペナルティ一覧」を提供することがあります。この種の一覧または表が提供される場合、またはeスポーツプロが確認できる状態とされる場合、それは一覧性のある例示を目的としてのみ提供されます。制裁措置に関する最終的な決定は、事実の検討後に私たちによって下され、一覧や表に反映されていない可能性のある加重事由および軽減事由も考慮します。

4.12 審判の裁定

ライアットのeスポーツ大会中に審判または大会委員が下す決定は最終的なものであり、拘束力を持ちます。eスポーツプロは、ライアットのeスポーツ大会中に審判または大会委員が下した決定を遵守し、実行する必要があります。

4.13 最終決定

適切な懲戒処分(または懲戒処分の組み合わせ)に関する私たちの決定は最終的なものであり、拘束力を持ちます。私たちが決定を下す際には、経緯、過去の違反、違反の重大性、加重要因または軽減要因の有無、および調査に対する協力度合いを考慮に入れることがあります。また、同様の不正行為を抑止するために模範を示す必要性、およびライアットのeスポーツエコシステム全体の現在と将来にとっての最善の利益も考慮に入れることがあります。eスポーツプロは、現地の法律によって提供される必須の権利や救済措置の恩恵を受けることがあります。本行動規範によって、それらの権利や救済措置が制限または影響を受けることはありません。

4.14 決定の公開

私たちは、私たちの単独の裁量によって、決定を一般に公表することがあり、これにはライアットによる本行動規範の違反あるいは違反の疑いに関連する裁定、またはその他の懲戒決定に関連する特定の事実、詳細、結果、または他の情報が含まれることがあります。また、ライアットがライアットのeスポーツエコシステムの最善の利益と実質的に対立すると考えるeスポーツプロの行為に関する情報も含まれることがあります。

5. その他の規則および本行動規範の変更

5.1 サービス規約

ライアットのすべてのゲームタイトルにおけるプレイは、eスポーツプロが以前に確認および同意した[ライアットゲームズのサービス規約](#)の対象となります。本行動規範は、サービス規約で言及されている「ユーザー規範」の一つであり、サービス規約に含まれる義務に追加されるものです。サービス規約のセクション13(不保証)、14(責任制限)、15(準拠法)、16(紛争解決)および19(雑則)の規定は、セクション5.1に完全に複製され、挿入されたものとして、本行動規範に適用されます。サービス規約と本行動規範が矛盾する場合、ライアットのeスポーツエコシステムを最も保護する規定が優先および適用されます。

5.2 ライアットとのその他の契約、その他の規則

eスポーツプロは、ライアットまたは私たちの関連会社のいずれかと大会参加またはその他の書面による契約を締結している場合があります。本行動規範は、当該契約に言及される「ルール」や「規則」の一部を構成しています。私たちまたは私たちの関連会社との他の契約と本行動規範が矛盾する場合、ライアットのeスポーツエコシステムを最も保護する規定が優先および適用されます。ただし、当該契約に規則違反の紛争に適用される特定の規定がある場合、本行動規範と矛盾する場合、および矛盾する範囲において、それらの特定の規定が優先および適用されます。eスポーツプロは、ライアットのeスポーツ大会に参加するために、大会主催者、ライアット、または現地のライアットの関連会社から、大会固有のルールやゲーム固有のルールなどの追加ルールを含む、追加の規約を受け入れる必要がある場合があります。これらの追加規約

や追加ルールは、サービス規約で言及されている「ユーザー規範」の一つであり、本行動規範に含まれる義務に追加で課されるものです。

5.3 修正

本行動規範は、適宜、変更されます。変更が加わる際は、本行動規範の新たな文書をオンラインで公開し、eスポーツプロには直接またはチームを介して、電子メールで新たな文書を送付します。当該変更は、修正された本行動規範が公開または電子メールで送付された時点から30日後に効力を生じます。**提案された変更に同意しないEスポーツプロは、ライアットのEスポーツ大会からの出場を取り消すことができ、提案された変更は出場を取り消すEスポーツプロには影響しません。**本行動規範の変更の効力が生じた後もライアットのeスポーツ大会への参加を続けることは、変更に対する同意とみなされます。

5.4 本行動規範の言語

本行動規範は英語で記述されています。他の言語へ翻訳されたものは、いずれも公式版ではありません。本行動規範の英語版と翻訳版の間で解釈上の矛盾が発生した場合は、適用法によって別途規定されていない限り、英語版が優先され、拘束力を持つものとします。

5.5 一般規定

本行動規範のいずれかの規定が、その規定の及ぶ限りにおいて、規定の執行を認める範囲が過度に広範であると宣言された場合、その規定は、法律によって認められる最大限の範囲で執行されるものとし、当該規定は、それに応じて変更されたとみなされます。

以上

最終改定日:2023年11月27日