VALORANT Challengers JAPAN 2026

大会ルール

(Version 1.00 - 12.2025)

目次

1. 背景及び目的 *9*

1.1 背景 **9**

1.2 目的 **9**

1.3 大会ルールの適用 **9**

1.4 制裁措置 **10**

2. オーナーシップ *10*

2.1 オーナーシップの制限 **10**

2.2 オーナーシップの認識 **11**

3. プレイヤーと参加資格 *11*

3.1 プレイヤーの年齢 **11**

3.2 地域要件 **12**

3.2.1 チームの国・地域 12
3.2.2 地域のロスター要件 12
3.2.3 非居住者のプレイヤー 12
3.2.4 居住者の定義、居住者であることの証明 13
3.2.5 在留資格 13
3.2.6 二重国籍 13
3.2.7 地域要件の遵守 14
3.2.8 立証義務 14
3.2.9 Game Changers 出場経験者について 14

3.3 メディア・スポンサーイベント **14**

3.4 就労資格 **15**

3.5 予選リーグ **15**

3.6 プレイヤーの調査 **15**

3.7 Riot や大会運営者の従業員 **16**

4. ロスター要件 *16*

4.1 スターティングロスターとサブロスター **16**

4.2 ロスターの最低人数 **16**

4.2.1 ロスターサイズ 16
4.2.2 進出の権利 17

4.3 複数チームへの所属 **17**

4.4 コンテンツクリエイターの例外 **17**

4.4.1 目的 17
4.4.2 参加資格 18

4.4.3 コンテンツクリエイターのロスターの制限 18
4.4.4 スポンサーシップの制限 18
4.5 ロスターの提出およびチーム登録 19
4.6 ロスターの変更 19
4.6.1 ロスターロック 19
4.6.2 ロスターロックの例外 19
4.7 サブロスター 20
4.8 チームの GM 21
4.9 チームリーダー 21
4.10 コーチ 21
4.11 プレイヤー名 22
4.12 チームタグ（トライコード） 23
5. 競技形式 23
5.1 Challengers リーグのフォーマット 23
5.2 VALORANT Champion Tour Stage 2 Play-ins 24
6. 旅費と経費 24
6.1 LAN イベント 24
7. スポンサー 24
7.1 チームとスポンサー 24
7.2 ブランド・ガイドラインの遵守 26
7.3 スポンサーシップ禁止リストに関する決定事項 26
7.4 商標の無断使用 26
8. ユニフォームとアパレル 27
8.1 定義 27
8.1.1 チームアパレル 27
8.1.2 大会公式アパレル 27
8.1.3 チームのユニフォーム 27
8.1.4 チームジャージ 27
8.1.5 追加の着用物 30
8.1.6 禁止されている服装 31
8.1.7 許可された服装 31
8.1.8 大会コンテンツ 31
8.1.9 コーチの服装 31
9. 試合エリア 32
9.1 コーチおよびその他のチーム関係者 32

9.2 コーチの試合エリアへのアクセス 32
9.3 ワイヤレス機器 32
9.4 ノートとメモ帳 33
9.5 摂取物の制限 33
9.5.1 許可された摂取物 33
9.5.2 禁止されている摂取物： 33
10. 試合のプロセス *33*
10.1 日程の変更 33
10.2 時間の厳守 33
10.3 競技用パッチ 34
10.4 プレイヤーアカウント 34
10.5 ゲーム設定 35
10.6 セットアップタイム 35
10.7 プレイヤーの準備状況とロビー作成 36
10.8 メディアの義務 36
10.9 試合のセットアップ・プレイ上の制限 37
10.9.1 試合の定義 37
10.9.2 ロビーのセッティング 37
10.9.3 サーバー選択 37
10.10 マップ選択プロセスの開始 37
10.10.3 BO1 の場合のマップ選択プロセス 38
10.10.4 BO3 の場合のマップ選択プロセス 38
10.10.5 BO5 の場合のマップ選択プロセス 39
10.10.6 ダブルエリミネーション・グランドファイナルの場合のマップ選択プロセス 39
10.11 エージェントセレクトと試合開始のプロセス 40
10.12 コントロール下での試合開始 40
10.13 クライアントのロードが遅い場合 40
10.14 ゲームプレイについての制限 40
11. 試合後のプロセス *41*
11.1 結果 41
11.2 技術的なメモ 41
11.3 マップ間のインターバル 41
11.4 試合間のインターバル 41
11.5 試合後の義務 41

11.6　試合の棄権/没収が発生した場合の結果の扱い　41

11.7　タイブレーカー　42

11.7.1　チームタイブレーカー システム　42

11.7.2　3 チームタイブレーカー システム　42

11.7.3　4 チーム以上のタイブレーカー システム　42

12.　ポーズ　43

12.1　タイムアウト　43

12.1.1　タイムアウトの手順　43

12.1.2　タイムアウト中のエージェントの操作　44

12.2　テクニカルポーズ　44

12.2.1　テクニカルポーズのカテゴリー　44

12.2.2　テクニカルポーズの手順　44

12.2.3　テクニカルポーズ中のエージェントの操作　45

12.2.4　制限があるテクニカルポーズ　45

12.2.5　無効なテクニカルポーズ　45

12.3　プレイヤー緊急ポーズ　45

12.3.1　プレイヤー緊急ポーズの手順　45

12.3.2　病気、怪我、または障害　45

13.　オンラインイベントに関する追加規約　46

13.1　VALORANT クライアントのコーチングスロット　46

13.2　マッチコミュニケーション　46

13.2.4　許可されたマッチコミュニケーション　46

13.2.5　禁止されているマッチコミュニケーション　47

13.2.6　マッチコミュニケーションの公認　47

13.2.7　不正なマッチコミュニケーション　47

13.3　試合中の視点について　47

13.3.1　許可されている視点　47

13.3.2　禁止されている視点　48

13.4　プレイヤーとコーチの監視　48

13.4.1　クライアントコミュニケーション監査　48

13.4.2　音声通信システム　48

13.4.3　スクリーンキャプチャの監視　49

13.4.4　カメラキャプチャーの監視　49

13.4.5　スクリーンキャプチャとカメラデータの保存要件　49

13.4.6　スクリーンキャプチャとカメラデータの監査　49

14.　不具合修正　49

14.1　バグの種類　49

14.1.1　プレイスルーバグ　50

14.1.2　主要なバグ　50

14.1.3　未知のバグ　50

14.1.4 致命的なバグ 50
14.2 大会運営者によるラウンドロールバック 50
14.2.1 ダメージ前 50
14.2.2 ダメージ後 50
14.2.3 致命点のバグのラウンドロールバック 51
15. エクスプロイトの判定 51
15.1 エージェント固有のエクスプロイト 51
15.1.1 サイファー 51
15.1.2 エージェントユーティリティルール 51
15.1.3 キャラクターモデル 52
15.2 ペナルティの判断 52
15.2.1 エクスプロイトの分類 52
15.2.2 事前連絡 53
15.2.3 影響 53
15.2.4 意図 53
15.3 ペナルティの種類 53
15.3.1 警告 54
15.3.2 ラウンドのロールバック（巻き戻し） 54
15.3.3 ラウンドロス 54
15.3.4 マップ没収試合 55
15.3.5 没収試合 55
15.4 バグとエクスプロイトの判定に関する最終的な判断 55
16. クラッシュ/ゲームプレイの中断 55
16.1 ゲームプレイの中断 55
16.2 プレイヤーによるゲームプレイの中断 56
16.2.1 一時的な中断 56
16.2.2 クラッシュ／ゲームプレイの中断 56
17. Riot Games Esports グローバル行動規範 56
17.1 一般条項 56
17.1.1 行動規範 56
17.1.2 制裁措置 57
17.2 大会運営規定 57
17.2.1 適用範囲 57
17.2.2 ゲーム遅延 57
17.2.3 不順守 58
17.3 チーム関係者言動規定 58
17.3.1 適用範囲 58
17.3.2 非プロフェッショナルまたは敵対的行動 59
17.3.3 除外される言動 59

17.4　大会運営者による調査　59
17.5　決定の最終性　60
18.　行動規範　60
18.1　行動全般　60
18.1.1　競争性　60
18.1.2　高い水準　60
18.1.3　制裁措置と制裁　60
18.2　競争性を損なう行為　60
18.2.1　八百長　61
18.2.2　賄賂　61
18.2.3　贈答品　61
18.2.4　賭博行為　61
18.2.5　不正行為　61
18.2.6　悪用　61
18.2.7　なりすまし　62
18.2.8　スタジオ内での妨害行為　62
18.2.9　認められていないやり取り　62
18.2.10　離脱・不参加　62
18.2.11　違反　62
18.3　プロ意識の欠如した振る舞い・違反行為　62
18.3.1　品位を欠いた、憎悪に満ちた発言　63
18.3.2　暴力　63
18.3.3　薬物・アルコール　63
18.3.4　ハラスメント　63
18.3.5　セクシャルハラスメント　64
18.3.6　差別・中傷　64
18.3.7　中傷的発言　64
18.3.8　違法行為　64
18.3.9　非道徳的行為　64
18.4　秘密保持　64
18.5　利用規約　65
18.6　虚偽情報　65
19.　制裁の規定　65
19.1　制裁措置　65
20.　責任の制限　66
20.1　懲罰的損害賠償の不請求　66
20.2　責任の上限額　67
21.　紛争解決　67

21.1 救済 67
22. 解釈、改正およびその他の一般条項 *67*
22.1 優先度と矛盾 67
22.2 本大会ルールセットの改定 67
22.3 同意と承認 68
22.4 解釈 68
22.5 言語 68
23. 用語の定義 *69*
24. 付録 1 – VALORANT Challengers Japan の補足ルール *72*
24.1 サーバー選択 72
24.2 Riot グローバル行動規範 72
24.3 試合形式 72
24.3.1 アカデミーチーム 72
24.3.2 Advance Stage 72
24.3.3 Main Stage 73
24.3.4 Playoff 73
24.3.5 Season Finals 74
24.3.6 開催日程 74
24.3.7 賞金・賞品 74
24.4 プレイヤーの使用する機器 75
24.4.1 プレイヤー又はチーム保有の機器 75
24.4.2 使用可能なプレイヤー又はチーム保有機器 75
24.4.3 許可の必要なプレイヤー又はチーム保有機器 76
24.4.4 チーム保有機器の代替 76
24.4.5 提供された機器 76
24.4.6 提供された機器の交換 77
24.4.7 コンピュータープログラムの使用 77
24.4.8 ボイスチャット 77
24.4.9 ソーシャルメディア及びコミュニケーション 77
24.4.10 必須ではない機器 77
24.4.11 マクロ 78
24.4.12 ネイティブプログラム 78
24.4.13 オーディオについての制限 78
24.4.14 機器改ざん 79
24.5 会場、試合エリアのレイアウト、日程 79
24.5.1 立ち入り 79
24.5.2 会場入り前の健康チェック 79
24.6 大会運営者の役割 80
24.6.1 大会運営リード 80

24.6.2　ヘッドレフェリー　80
24.6.3　ステージレフェリー　81
24.6.4　コンプライアンスリード　81
24.6.5　判断の最終決定権　81
24.7　照明の明るさ　82
24.8　大会運営者とのやりとり　82
24.9　大会運営者の解釈権限　82
24.10　ビジネスジャッジメント　82
25.　付録2 – 世界的に禁止されているスポンサーシップのカテゴリ　82
26.　付録3 – 国際的に禁止されているスポンサーシップ・カテゴリ　83

1. 背景及び目的

1.1 背景

［Riot Games，Inc.／Riot Games Limited／Riot Games Korea Ltd.／Riot Games LLC／Riot Games Services PTE. LTD.）及び／又はその関連会社（以下「Riot」と総称します。LTD.］および／またはその関連会社（以下、総称して「Riot」または「Riot 事業主体」、あるいはそれぞれを「Riot 事業主体」）は、ビデオゲーム VALORANT（以下「ゲーム」）の対戦プレイを特徴とする、「VALORANT Challengers リーグ」（以下、各リーグを「CL」または「Challengers リーグ」、あるいは「リーグ」）と総称される、世界各地で開催されるライブおよびオンライン、地域に特化した一連の大会（以下「公式大会」）を統括しています。Challengers リーグは、VALORANT Champions Tour（以下「VCT」）に次ぐ、VALORANT 競技の最高峰です。

1.2 目的

Riot は、「VALORANT Challengers リーグ」または「Challengers」の旗の下に運営される全てのトーナメントが、個々のルールセットに含めなければならない一定の方針、規則および手続きを規定するために、この VALORANT Challengers 大会ルール（以下「Challengers 大会ルール」といいます）を作成しました。

しかし、Riot は、VALORANT がトップクラスの esports であり続けるために、特定の地域や国で VALORANT Challengers リーグの大会を運営する団体（以下「大会運営者」）が、新しいフォーマットやプロセスを試し、継続的に革新することも奨励したいと考えています。この目標を達成するため、Riot は、大会運営者が、Riot の承認を受け、かつ本ルールに抵触しないことを条件に、特定の国または地域のファンおよびプレイヤーの嗜好、市場の状況、法律および文化的規範に対応する独自の補足規則を作成することを許可しています。これらのローカルルール（以下「Challengers 補足ルール」といいます）は、賞金プール、スケジュール、プレーオフの構成など、現地の法律や条件によって異なる事項についてルールを定めることができます。

1.3 大会ルールの適用

標準化されたルールは、VALORANT のプロフェッショナルなプレーに関わるすべての関係者に利益をもたらします。本大会ルールは、①Challengers イベントに参加するためにチームを登録した個人（自然

人）、団体および/またはグループ（以下「オーナー」といいます）（以下「チーム」といいます）、および②各チームのプレイヤー、監督、コーチ、オーナーおよびその他の代表者（以上を総称して「チーム関係者」といいます）のそれぞれに適用され、拘束力を有します。

1.4 制裁措置

大会運営者は、チーム運営者、すべてのオーナー、またはチーム関係者による本大会ルールセットの違反や不遵守に対して、大会運営者の独自の裁量により罰金、出場停止、参加資格の剥奪、およびその他の制裁処置（またはそれらの組み合わせ）を取ることができるものとします（以下、あわせて「制裁処置」といいます）。また本制裁処置は①大会運営者の独自の裁量で公表することができ、②リーグの試合の競技の公平さ、または試合、VCT および VCT リーグに関連する信頼を保つために合理的かつ必要なものとします。

各チームメンバーは、本大会へ参加するにあたり、この本大会ルールと追加される Challengers 補足ルールを読み、理解したうえで、これらに同意しなければなりません。

2. オーナーシップ

2.1 オーナーシップの制限

2.1.1 複数オーナーシップポリシーは、VALORANT チームの所有者またはオーナーが、公式大会に出場する複数のチームの所有権または支配権を持つこと、あるいは不当な影響力を持つことを禁止します。複数オーナーシップポリシーは、すべての Challengers リーグに適用されます。

2.1.2 団体またはチームは、すべての Challengers リーグを通じて 1 つの Challengers チームしか所有できません。例外として、1 つの組織は、Challengers リーグに参戦する Game Changers の対象チームを所有することができます。

2.1.3 VCT Americas、EMEA、Pacific もしくは地域問わず VALORANT Challengers に出場するチームにおいて、Game Changers 部門を所有している場合、Game Changers 部門も同時に VALORANT Challengers に出場することができます。

※例

1. VCT Pacific に出場するチームの Game Changers 部門は、VALORANT Challengers Japan へ同時に出場が可能です。

2. VALORANT Challengers Japan に出場するチームの Game Changers 部門は、VALORANT Challengers Japan へ同時に出場が可能です。

2.1.4 団体またはチームは、1 つの Split につき 1 つの Challengers にのみ参加することができます。いかなる変更も、Split の間にのみ有効となり、大会運営者によって概説された手続きとスケジュールに従わなければなりません。

2.2 オーナーシップの認識

2.2.1 Challengers リーグは、チームの所有権、複数チームの制限に関する問題、その他 Challengers リーグの競技の完全性に悪影響を及ぼす可能性のある関係について、最終的かつ拘束力のある決定を下す権利を有する。Challengers リーグへのオーナーシップを求めるいかなる人物も、Challengers リーグ独自の判断により、参加を拒否することができます。チームオーナーは、これに関連する Challengers リーグのいかなる最終決定にも異議を唱えないことに同意します。

2.2.2 もし、オーナーが複数オーナーシップポリシーに違反し、他チームに金銭的な利益や影響力を持っていることが発覚した場合、そのオーナーは直ちに 2 つのチームのうち 1 つのチームにおける当該利益を放棄することが要求され、Challengers リーグによる制裁措置の対象となる可能性があります。

2.2.3 Challengers リーグに出場するチームの所有権は、チームから大会運営者に明確に示されなければなりません。

3. プレイヤーと参加資格

公式大会に出場するためには、各プレイヤーは以下のすべてを満たさなければなりません。

3.1 プレイヤーの年齢

3.1.1 いかなるプレイヤーも、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。（“最低年齢要件”）

3.1.2 プレイヤーが、最低年齢要件に達していても、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本ルール及びChallengers 補足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本ルール及び Challengers 補足ルールに同意し、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。

~~**3.1.3** 国際大会へ参加するプレイヤーは、当該大会が開催される地域において定められた参加資格要件にしたがなければなりません。~~
~~特に、VCT China においては出場可能年齢が満 18 歳以上と規定されているため、国際大会が同地域にて開催される場合、チームは当該要件を満たすよう、ロスター全員が満 18 歳以上となるよう編成しなければなりません。~~
~~当該条件を満たさない場合、運営はロスターの変更、追加の手続き、またはその他必要な処置を求めることがあります。~~

3.2 地域要件

3.2.1 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。

3.2.2 地域のロスター要件

各 Challengers リーグ地域内のプレイヤーの訓練と育成を奨励し、Challengers リーグに出場する各チームの地域性を維持し、ファンやスポンサーにとって重要な地域性を推進するために、各チームは、Challengers リーグの公式大会期間中、常に、該当する Challengers リーグ地域内の国の居住者（3.2.4 に定義する）であるプレイヤーを少なくとも 3 人、スターティングロスター（4.1 に定義する）に保持しなければならないものとします。

3.2.3 非居住者のプレイヤー

Challengers リーグの公式大会期間中、チームは該当する Challengers リーグの国と地域の非居住者（3.2.4 に定義する）を、スターティングロスターに最大 2 名まで登録することができます。
VCT Pacific リーグのロスター要件では、「APAC 競技地域（用語集で定義）に居住していないプレイヤーは 1 名まで」と定められてい

ます。
しかし、Challengers リーグのチームが VCT Pacific Stage 2 Play-ins に出場する際は、例外的にこの制限は適応されません。

3.2.4 居住者の定義、居住者であることの証明

プレイヤーは、①該当する Challengers リーグの国と地域の市民であるか、またはその Challengers リーグの国と地域の追加市民権（EU の市民権など）を有している場合、②適法な永住者である場合、または③該当する Challengers リーグの国と地域におけるその他の特別な地位（難民や亡命者の地位など）の保持者である場合、その Challengers リーグの国と地域の「居住者」とみなされる。各プレイヤーは、(a)資格証明書を提出し、(b)上記①～③のいずれかの在留資格を有していることを証明する書類を提出することにより、在留資格を証明しなければなりません。

3.2.5 在留資格

居住国の決定および本ルールへの準拠のため、プレイヤーは 1 つの国の居住者にしかなれない。

3.2.6 二重国籍

二重国籍者、または複数の国の居住者とみなされる資格を満たすプレイヤー（以下「二重国籍者」）は、同時に複数の国と地域の居住者となることはできません。二重国籍者が、Challengers リーグが属する国と地域（二重国籍者が居住を宣言した国と地域、以下「宣言居住国」）の居住者としてチームに登録した時点で、二重国籍者は宣言居住国の居住者とみなされます。

シーズン中に限り、(a)二重国籍者が 3.2.4 に従って当該国の居住者とみなされる資格を有し、かつ(b)①または②のいずれか一つに該当する場合、宣言居住国の変更を申請できるものとする。

①二重国籍者が居住国変更を希望する国と地域が、二重国籍者の現在の申告居住国と同じ Challengers リーグが属する国と地域内にある場合。
②二重国籍者が、直近の Split（Split が複数回ない場合は直近のシーズン）において、該当する Challengers リーグのチームがプレーしたレギュラーシーズンの平均試合数の少なくとも 50%において、二重国籍者が、居住国変更を希望する国と地域と同じ Challengers リーグのチームのスターティングロスターに含まれていた場合。*宣言され

た居住国の変更要求は、大会運営者の審査のために提出されなければならないものとします。

3.2.7 地域要件の遵守

各チームは、プレイヤーが 3.2.4 の居住要件を満たしていることを確認する責任があります。プレイヤー（またはその保護者）が虚偽、誤解を招く、または不完全な情報を提供し、その結果、当該プレイヤーの居住地が誤って分類された場合、チームおよびプレイヤーの両方が、本ルールに違反するものとします。このような違反は、チームまたはプレイヤーに制裁措置が課されます。

3.2.8 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。

3.2.9 Game Changers 出場経験者について

Riot は Game Changers 出場経験者（以下に定義）の Challengers リーグ出場チームへの参加を奨励したいと考えています。従って、3.2.4 の居住者の定義は緩和されます。Challengers リーグに出場する Game Changers 出場経験者は、そのプレイヤーが 3.2.4 の要件を満たしていない場合でも、該当する Challengers リーグの国と地域に居住しているものとみなされます。「Game Changers 出場経験者」とは、VALORANT Game Changers シリーズの公式地域プレーオフ（VALORANT Game Changers Japan では Main Stage が該当）において、チームのスターターとして出場したことがあるプレイヤーを意味します。

3.3 メディア・スポンサーイベント

各プレイヤーは、Riot や大会運営者が公式競技、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。

3.4 就労資格

3.4.1 各プレイヤーは、チームのロスターに加えられる前に、それぞれの管轄区域または Challengers リーグが開催される国と地域で労働資格があることを証明する書類を提出しなければなりません。

3.5 予選リーグ

Challengers リーグに出場している間、プレイヤーは以下の競技に同時に出場することはできません：

- Challengers リーグに直接出場できるすべてのイベント
- VALORANT Regional Circuit（VRC）のイベント

3.6 プレイヤーの調査

3.6.1 プレイヤー登録手続きの一環として、チームは各プレイヤーごとに過去 3 ヶ月以内に使用したメインおよびセカンダリー（スマーフ）VALORANT アカウントのユーザー名とライアット ID を大会運営者に提出しなければなりません。これを怠った場合、制裁の対象となることがあります。

3.6.2 調査プロセスは、提出されたアカウントが Challengers リーグのプレイヤーに求められている基準に沿っているかどうかを判断するために、アンチチートおよび素行調査で構成される場合があります。

3.6.3 大会運営者は、プレイヤーの素行調査の結果を完了次第、チームに通知します。このプロセスには最大 1 週間かかる場合があります。

3.6.4 アンチチートおよび素行調査に不合格となった場合、そのプレイヤーが審査に合格しなかった理由についての情報を含む報告書が作成されます。大会運営者は、プレイヤーから書面による許可を得た上で、この報告書をチームと共有することができます。

3.6.5 また、調査に不合格となったプレイヤーには、事案の重大さに応じて罰則が科されることもあります。少なくとも、プレイヤーは監視を強化され、次回の調査で行動を改善することが求められます。

3.6.6　調査に合格したプレイヤーであっても、具体的な結果に基づき、制裁措置の対象となる場合があります。

3.7　Riot や大会運営者の従業員

チームオーナーおよびチーム従業員は、Riot、Challengers 大会運営者、またはそれぞれの関連会社の従業員であってはなりません。「関連会社」とは、上記の団体を所有または管理する、所有または管理下にある、または共通の所有または管理下にある個人またはその他の団体と定義されます。「管理下」とは、直接的または間接的に、その団体の理事、役員、管理者、評議員を選出、任命、承認する権限を通じて、またはその他の手段を通じて、その団体の方針または管理を決定する権限を意味します。

4. ロスター要件

4.1　スターティングロスターとサブロスター

各チームは、Challengers シーズン中、チームの先発プレイヤーに５名のプレイヤーを登録しておく必要があります（以下「スターティングロスター」といいます。）。チームは、交代要員として 2 人のプレイヤーを追加で登録することができます（以下「サブロスター」といいます。）。

注：旅費はサブロスター1 名分のみ負担されます。大会運営者は、ロスター登録に不備があるチームを失格とする権利を有するものとします。

4.2　ロスターの最低人数

4.2.1　ロスターサイズ

チームは、Challengers リーグの競技シーズン中、最低 5 人以上（“最低登録人数要件”）最大 7 人以下（“最大登録人数要件”）の合計登録プレイヤー数を維持する必要があります。

すべてのスターティングロスター、およびスターティングロスターに代わるすべてのサブロスターは、Challengers リーグの大会に参加する資格がなければなりません。チームは、Challengers リーグの大会期間中、常に最低登録人数要件を遵守しなければなりません。チームの登録メンバーが最低登録数を下回った場合、大会運営者が独自の判断で最低登録数を下回る許可を与えない限り、そのチームは失格または制裁の対象となります。

4.2.2　進出の権利

チームが Challengers リーグの別のステージへの進出やシードの権利が与えられた場合、その権利はチームオーナーが保持し、ロスターによる制限はありません。

ただし、VCT Ascension に進出する権利を獲得した場合、進出の権利はそのチームが予選の過程で、少なくとも 1 回は Challengers リーグの公式戦に出場し、ロスターに登録されていたプレイヤーを 3 人以上保持することを条件とします。また、VCT Ascension に進出するにあたり大会運営者が別途定義するロスターロックの期間中はロスターを変更してはならないものとします。

4.3　複数チームへの所属

4.3.1　プレイヤーまたはコーチは、同時に複数のチームで出場することはできず、複数のチームのメンバーに登録することはできません。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。

4.3.2　プレイヤーまたはコーチは、リーグが書面で明確に許可した場合を除き、コンテンツクリエイターの例外（以下に定義）に従わない限り、他のチームと契約または金銭的な取り決めをすることはできません。

4.4　コンテンツクリエイターの例外

4.4.1　目的

複数チームへの所属の例外（コンテンツクリエイターの例外）は、VCT または Challengers リーグの活動するチームに直接参加しない、または競技上のサポートを提供しないこと（例外適用役割）で組織（コンテンツクリエイター組織）に雇用または所属する個人（例. コンテンツクリエイター）が、Challengers リーグまたはその直接の予選に出場するチーム（競技チーム）のプレイヤーまたはコーチとして参加すること、また、そのような参加から生じる可能性のある利益相反を軽減すること。

コンテンツクリエイターの例外は、組織が Challengers リーグでセカンドチーム（疑似アカデミーチームなど）を運営することや、個人が VCT や Challengers リーグで複数のチームに所属して出場することを認めることを意図していません。

4.4.2 参加資格

対象外 – VCT または Challengers リーグのチームにおいて、プレイヤー、コーチ、チームマネージャー、アナリストとして参加している関係者（以下、「例外的に資格のない役割」）は、対象外となります。このルールの目的は、VCT または Challengers リーグで活動中のチームに直接参加する、または直接競技をサポートする関係者は、コンテンツクリエイターの例外として対象外であるということです。

参加資格 – コンテンツクリエイター部門に所属し、以下の条件をすべて満たしている関係者は、複数チームへの所属のルールのコンテンツクリエイター特例に基づき、VALORANT Challengers リーグの競技チームまたはその直接の予選に参加することができます。

- （1）VCT または Challengers リーグのチームにおいて、プレイヤー、コーチ、チームマネージャー、アナリストとして参加している関係者ではないこと。
- (2)本人が例外事由に該当する役割を有するコンテンツクリエイター部門が、本人が所属する競技チームと同一の VALORANT Challengers リーグにチームを有していないこと。

4.4.3 コンテンツクリエイターのロスターの制限

Challengers リーグまたはその他予選に出場するチームには、コンテンツクリエイター特例の対象となるプレイヤー（最大登録人数まで）およびコーチを何名でも登録することができるが、同じコンテンツクリエイター部門からのプレイヤーおよびコーチは合計 2 名までしか登録することができません。

4.4.4 スポンサーシップの制限

この例外に基づき、Challengers リーグまたはその他予選に参加している期間は、対象者は以下のことを行ってはなりません。

- Challengers リーグまたはその他予選の放送中に、他社 IP のゲーム名、アパレル企業名および所属しているコンテンツクリエイター部門を宣伝すること。
- Challengers リーグまたはその他予選の放送中に、所属しているコンテンツクリエイター部門のスポンサーを宣伝すること。VALORANT Challengers リーグまたはその他予選に参加してい

る期間、この例外に基づき、対象者は以下の項目が許可されます。

- 個人のソーシャルメディアアカウントを通じて、コンテンツクリエイター部門を代表すること。
- Challengers リーグの放送または公式メディアイベント以外で、コンテンツクリエイター部門を代表すること。

4.5 ロスターの提出およびチーム登録

Challengers リーグの競技開始前に、各チームは、Riot または大会運営者が提供するツールおよびフォームを使用して、ロスター（すべてのスターター、すべてのサブロスターおよびコーチを含む）を登録しなければなりません。ロスター変更ルール（4.6.）に規定されている場合を除き、チームの参加登録受付後は、大会運営者の事前の承認がない限り、ロスターの変更は認められません（病気、ビザの問題などによる変更を含む）。

4.6 ロスターの変更

4.6.1 ロスターロック

チームは、ロスター変更が禁止されている期間（以下「ロスターロック期間」といいます）以外であれば、Riot または大会運営者が提供するツールやフォームを使用して、他のチームのプレイヤーを含むトレードを行ったり、新しいプレイヤーやフリーエージェントと契約したり、ロスターに登録されているプレイヤーを変更したりすることができます。

ロスターロック期間は年によって変更され、大会運営者によってチームに通知されます。大会運営者が別途同意しない限り、ロスターロック期間中にチームのロスターからプレイヤーを追加または削除することは、本ルールの違反となります。

4.6.2 ロスターロックの例外

ロスターロック期間中に、スターティングメンバーを 5 人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にロスターにプレイヤーを追加する例外を認められることがあります。チームは、スターティングメンバー5 人を揃えるために、他のチームのプレイヤーとトレードを行ったり、新しいプレイヤーやフリー

エージェントと契約したりすることができます。緊急事態に該当するかどうかは、大会運営者が判断します。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として、チームのロスターに加える資格はありません。

例：Challengers Playoff にスターターとして出場したプレイヤーは、Ascension への出場権を得たチームのロスターに、ロスターロックの例外として加える資格はありません。

一時的なビザの問題、試合出場停止、医療上の緊急事態など、情状酌量の余地のある場合には、登録要件を一時的に免除することができます。この免除は大会運営者独自の裁量によるものとします。

チームのロスター登録から外されたプレイヤーは、ロスター登録から外された日から最低 3 週間が経過するまで、そのチームの登録プレイヤーに復帰することはできません。

4.7 サブロスター

4.7.1 いかなる交代も、チームのロスターメンバーまたはスターティングロスターでなければなりません。

4.7.2 2 つ以上のマップが使われる試合（例：2 ゲーム先取制、3 ゲーム先取制）においては、チームはスターティングロスターをマップ変更時にチームのアクティブロスター内のサブロスターと交代させることができるものとします。但し、この場合、当該チームは、前のゲーム終了後 5 分以内に、対戦相手のチームにこれを通知するとともに、かかる交代についてレフェリーの承認を得なければなりません。

4.7.3 プレイヤーがマップ中に接続が失われ、与えられたポーズ時間中に復帰することができない場合には、そのチームはかかるプレイヤーをアクティブロスター内のサブロスターと交代させることができるものとします。チームは交代を行ったあとのチームメンバーでもロスターの参加資格条件を満たしている必要があります。

4.7.4 試合中に緊急事態が発生した場合、そのチームには最大合計 10 分の猶予が与えられ、代わりのプレイヤーを探すことができます。チームが 5 人のプレイヤーを揃えることができない場合、そのチームは棄権となります。緊急事態に該当するかどうかは、大会運営者が判断します。代わりのプレイヤーはチームのロスターメンバーでなければなりません。

4.8 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、チームリーダー（4.9 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。

4.9 チームリーダー

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「チームリーダー」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、チームリーダー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、チームリーダー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。チームリーダーは、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、チームリーダー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、チームリーダーを変更することはできません。

4.10 コーチ

4.10.1 チームに複数のコーチがいる場合、チームは 1 人のコーチを「マッチコーチ」として指名しなければなりません。このコーチは、各マッチのエージェントとマップの選択プロセス、タイムアウト、ハーフタイム、レギュレーションと延長戦の間、およびマップの間（該当する場合）に、チームのプレイヤーとコミュニケーションを取ることができます。チームにコーチが 1 人しかいない場合、そのコーチがマッチコーチに分類されます。

4.10.2 マッチコーチは、チームが参加するすべての試合に立ち会うことができます。

ライブで対面のトーナメント（「LAN イベント」）の場合、チームのマッチコーチは各試合を通じて会場にいることがあります。

オンライントーナメント（以下、「オンラインイベント」）では、チームのマッチコーチはロビーの音声通信システムに接続することができ、各マッチのエージェントとマップの選択プロセス、タイムアウト、ハーフタイム、レギュレーションと延長戦の間、およびマップの間（該当する場合）のみ、プレイヤーと会話することができます。

4.10.3 チームのマッチコーチは、エージェントとマップの選択中、タイムアウト、ハーフタイム、レギュレーションと延長戦の間、およびマップとマップの間にのみ、マッチエリアにいることが許されます。オンライン競技においては、プレイヤーが競技を行う部屋はすべてマッチエリアの一部とみなされます。

4.10.4 大会運営者独自の判断により、試合中、2名までの他のコーチまたはチーム関係者にマッチコーチと通信する手段を提供することができます。他のコーチおよびチーム関係者は、大会運営者によって提供された手段を用いてのみ、マッチコーチと連絡を取ることができます。

4.10.5 また、大会運営者が許可した場合を除き、試合中にプレイヤーとコミュニケーションをとることはできません。

注：オープン予選では、「コーチ枠」の使用は大会運営者によって決定され、大会前にチームに通知されます。Challengersの試合では、コーチ枠の使用を認めます。（コーチ枠の現在の機能：コーチはトーナメントモードの試合を観戦することができ、カスタムゲームロビーで選択されたチームの観戦に固定される）

4.10.6 緊急事態が発生した場合、チームは臨時のメインコーチを指名することができます。緊急事態に該当するかどうかは、大会運営者の裁量で決定されます。臨時マッチコーチは、チームマネージャーでもよいものとみなします。

4.11 プレイヤー名

4.11.1 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「プレイヤー名」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。

4.11.2 プレイヤー名は、スペースを含めて 11 文字以内とし、大文字、小文字、数字、アンダーバー、または文字と文字の間のシングルスペースのみを使用することができます。

4.11.3 プレイヤー名は、国と地域問わず重複していないものでなければなりません。重複が生じた場合、大会運営者はチームに通知し、新しいプレイヤー名の提出を要請します。

4.11.4 プレイヤー名は攻撃的、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。

4.11.5 プレイヤー名は、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。これにかかる承諾を得るためには、プレイヤーらが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名やライアット 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。

大会運営者は、理由のいかんを問わず、プレイヤーの選んだプレイヤー名を却下し、本ルールまたは Challengers 補足ルールに準拠したプレイヤー名を選択することをプレイヤーに求めることができるものとします

4.12 チームタグ（トライコード）

チームには 2～4 文字のチームタグが認められ、トーナメントサーバー上の各プレイヤー名の前面に追加されます。これらのチームタグは大文字と数字の組み合わせでなければならず、国と地域問わず重複しないものでなければなりません。

5. 競技形式

5.1 **Challengers リーグのフォーマット**

各 Challengers リーグの競技形式は、Riot および大会運営者によって提供される Challengers 追加ルールに記載されます。

5.2 VALORANT Champion Tour Stage 2 Play-ins

VALORANT Champion Tour Stage 2 Play-ins の大会と予選のフォーマットは、Riot が提供するものとします。

6. 旅費と経費

6.1 LAN イベント

6.1.1 Challengers リーグの一部として開催される LAN イベントに参加する権利を獲得した、1 チームにつき最大 5 名のスターター、1 名の代理、1 名のコーチまたはチームマネージャーに対して、大会運営者は、(a)妥当な範囲で、当該 LAN イベントに出場する間の旅費、宿泊費、食費を提供するか、または(b)当該 LAN イベントに出場する間の妥当な範囲で、旅費、宿泊費、食費の払い戻しを提供することができます。

6.1.2 Challengers リーグの一部として開催される LAN イベントへの出場資格を得たプレイヤーは、LAN イベントが開催される都市への渡航に必要なビザ、パスポート、その他の渡航書類をすべて用意し、大会運営者が提供する COVID-19 ガイドラインを遵守することに同意しなければなりません。適用される法律において未成年のプレイヤーは、保護者または法定後見人との同伴を求められる場合があります。このような場合、大会運営者は、未成年のプレイヤーの保護者または後見人に対し、妥当な範囲で、旅費、宿泊費、食費を提供するか、または未成年のプレイヤーが LAN イベントに出場している間、上記の費用を払い戻すことができます。

7. スポンサー

7.1 チームとスポンサー

7.1.1 チーム、プレイヤーおよびコーチは、スポンサーおよび広告主との信頼を築く事が推奨されます。本ルールに規定された制限の元に、競技の正確かつ完全性と Challengers リーグ、VALORANT、および Riot の信頼を維持することを目的としています。

7.1.2 チーム、プレイヤーおよびコーチは、Riot または大会運営者が、スポンサーシップ禁止カテゴリーリスト（付録 2）に記載されている商品またはサービスのカテゴリーでビジネスを行うと判断した個人または団体と、VALORANT のいかなるビジネスラインについて

も、スポンサーシップ、推薦、広告または関連する契約を結んではなりません。

7.1.3 チーム、プレイヤーおよびコーチは、Riot または大会運営者の事前の書面による承認を条件として、ケースバイケースで、チームの VALORANT esports のビジネスラインについて、Riot または Challengers が国際的に禁止されているスポンサーシップカテゴリーリスト（付録 3）に記載されている製品またはサービスのカテゴリーでビジネスを行うと判断した個人または団体と、スポンサーシップ、推薦、広告または関連契約を締結する権利を有するものとします。ただし、国際的に禁止されているスポンサーシップカテゴリーリストに記載されているビジネスは、地域またはローカルのイベント（国際的なイベントではないもの）のみで宣伝またはその他の方法で表示されるものとします。国際的に禁止されているスポンサーシップ・カテゴリーリストに記載されている地域のスポンサーシップを追求することに関心のあるチームは、国際的に禁止されているスポンサーシップ・カテゴリーリストに記載されている特定の事前承認済みスポンサーのリストなど、承認プロセスの詳細について大会運営者に問い合わせることが必要です。

7.1.4 また、プレイヤーまたはコーチは、Riot または大会運営者がスポンサーシップ禁止カテゴリーリスト（付録 2）に記載されている商品またはサービスのカテゴリーでビジネスを行うと判断した個人または団体と、いかなるビジネスライン（VALORANT と無関係であっても）においても、スポンサーシップ、推奨契約、広告または関連する契約を結んではならないものとします。

7.1.5 大会運営者は、Challengers 補足ルールに定めるスポンサー獲得に関する追加制限を実施することができる。チームは、新たなスポンサーの獲得が決定する前に、その旨を大会運営者に通知する義務があります。スポンサーシップが禁止スポンサーシップに分類された場合、そのスポンサーシップは、チームまたはプレイヤーによって、VALORANT をプレイ中または、VALORANT に関連している VCT、Challengers リーグ、Ascension、またはその他の Riot 関連イベント中に表示することはできません。

7.1.6 いかなる個人または団体も、同時に複数の Challengers チームの命名権を保持することはできません。チームの命名権を持つスポンサーは、いかなる立場においても Challengers リーグの他のチームのスポンサーになることはできないものとします。ある団体の一部または

全部のオーナーとして、あるいは会社役員として活動する個人または団体は、自分自身、直接のつながり、自分が代表する別の団体、あるいは代理人を通じて、別の団体のチームのスポンサーになることはできません。

7.1.7 チーム名は、競技ポリシーに定められた命名規制に従わない限り、複数のブランド名をチーム名に含めることはできません。

7.2 ブランド・ガイドラインの遵守

7.2.1 チーム、プレイヤー、またはコーチが締結するすべてのスポンサー契約、推薦契約、広告契約、または関連する契約、およびこれらの契約に従って行われるすべての基本的な取引や行為は、その対象となります：

- その時点で最新の VALORANT Branding and Style Guide の条件に従うこと。
- Riot、Challengers リーグ、その他の個人または団体（契約を締結するチーム、プレイヤー、コーチを除く）を拘束する独占条項その他の条項を含んではならいないものとします。

7.3 スポンサーシップ禁止リストに関する決定事項

7.3.1 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。

7.3.2 Riot または大会運営者は、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、拒絶または剥奪することができるものとします。

7.4 商標の無断使用

7.4.1 本ルールのいかなる条項も、チーム又はチームメンバーに対し、Riot また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ありません。

7.4.2 チームやチームメンバーによる Riot また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、それはこの本ルール違反となります。

7.4.3 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。

8. ユニフォームとアパレル

8.1 定義

8.1.1 チームアパレル

チーム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。

8.1.2 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ものとします。

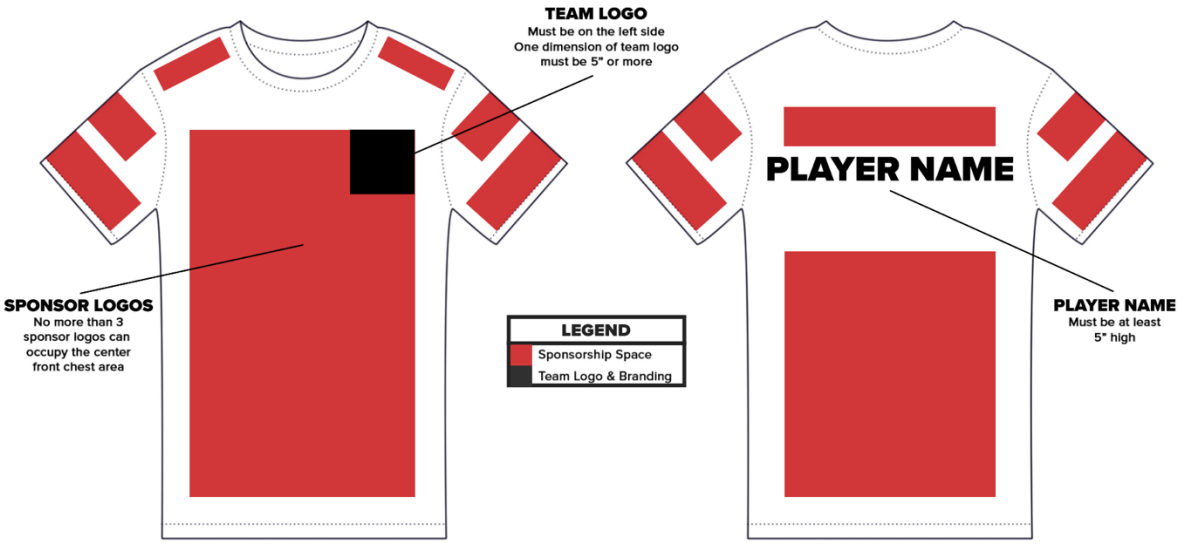
8.1.3 チームのユニフォーム

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。

8.1.4 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）。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。

- 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

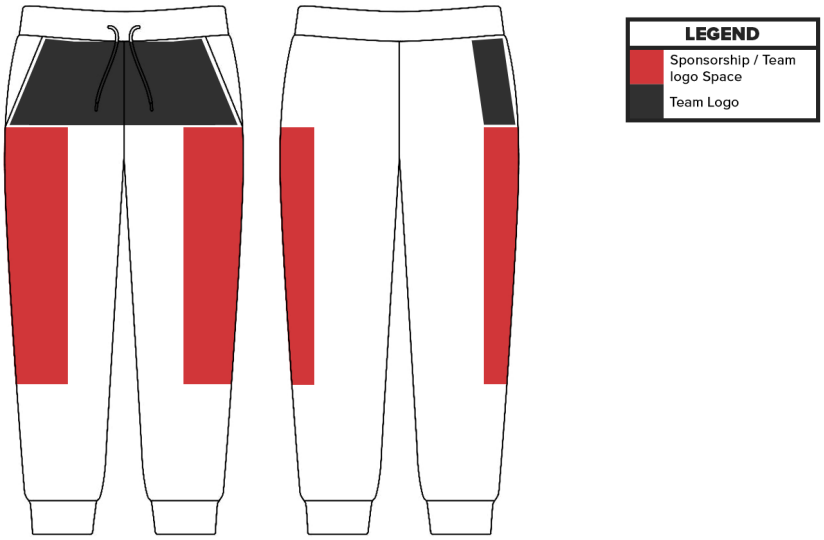
(b) ノーブランドの中間色（例：黒、白、グレー）のレッグウェア

(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。

- チームレッグウェアのロゴ

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）。



- 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。

- 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。

8.1.5 追加の着用物

- 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。

- 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。

- 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、大会運営者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。

- 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。

- 腕時計

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。

8.1.6 禁止されている服装

- ブランドアパレル

  大会運営者が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。

- 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。

- 色付きのメガネおよびサングラス

  公式試合中、不透明な眼鏡の着用を禁止する。

8.1.7 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。９７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。

8.1.8 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 Challengers 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。

8.1.9 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。

9. 試合エリア

「試合エリア」は、対面式(LAN イベント)またはオンラインの対戦イベントにおいては、試合用 PC の周辺の直近のエリアを指すものとします。試合中は、出場チームの試合参加プレイヤー以外のチーム関係者は、試合エリアへ立ち入ってはなりません。

9.1 コーチおよびその他のチーム関係者

マネージャーを含むチーム関係者は、試合準備の間、試合エリアにいることができますが、エージェントと MAP 選択フェーズの前に退出しなければならず、試合終了後まで戻ることはできません。

9.2 コーチの試合エリアへのアクセス

9.2.1 特定の日程の対戦に参加するチームのコーチはその対戦が行われている最中に対戦エリアに入ることを許可され、マップのピック/バンおよびエージェント選択プロセス中にチームとコミュニケーションを取ることが許可されます。 この間、大会運営者の明確な許可なく、対戦チームのマッチエリアへの立ち入りは許可されません。

9.2.2 すべてのコーチは、マップのピック/バンの選択プロセスが終了した後、速やかにマッチエリアから退出し、指定された位置に移動すること。オンライン競技においては、プレイヤーが競技を行う部屋は全て対戦エリアの一部とみなされます。

9.3 ワイヤレス機器

9.3.1 携帯電話、タブレット、スマートウォッチといったワイヤレス機器は、マップのピック/バン選択プロセス、ポーズ、リメイク、複数マップ使用対戦におけるマップとマップのインターバル中などを含む試合中に、対戦エリアに持ち込んではなりません。

9.3.2 LAN イベントでは、大会運営者がマッチエリア内のプレイヤーからデバイスを回収し、マッチ終了後に返却します。オンラインマッチの場合、プレイヤーはデバイスをマッチエリアから離れた場所に置かなければなりません。このルールはノートとメモ帳にも適用されます。

9.4 ノートとメモ帳

9.4.1 プレイヤーが、試合中の試合エリアに手書きのメモまたは印刷物を持ち込むことは認められません。

9.5 摂取物の制限

9.5.1 許可された摂取物

- 飲み物については、大会運営者が承認した蓋をすることができる容器に入ったものについてのみ、試合エリアに持ち込むことができます。大会運営者は、プレイヤーから要請があった場合には、かかる容器を提供するものとします。
- 試合エリアにおいて、チューインガムは許可されています。

9.5.2 禁止されている摂取物：

- 試合エリア内への食べ物の持ち込みは禁止です。
- 試合エリア内への煙草およびその他のニコチン製品の持ち込みは禁止です。

9.5.3 チームは試合終了後、試合エリア内にゴミやガムを放置してはなりません。

10. 試合のプロセス

10.1 日程の変更

大会運営者は単独の裁量により、特定の日の試合スケジュールの順番を入れ替えたり、試合日を別の日に変更したり、対戦のスケジュールに変更を加えることが可能です。大会運営者が試合スケジュールに変更を行った場合は、大会運営者は速やかに全チームに通知します。

10.2 時間の厳守

10.2.1 公式試合に参加するプレイヤーおよびコーチは、大会運営者が指定した時間までに、それぞれのゲームロビーで試合準備をすることが求められます。

10.2.2 チームが指定された時間に十分な準備ができていない場合、遅延に対するペナルティは、大会運営者が独自の裁量で決定します。

10.2.3 不測の事態により、チームまたはプレイヤーが指定された時間に来なかった場合、チームは直ちに大会運営者に連絡しなければならな

い。大会運営者は、独自の判断で試合を延期、中断、または中止することができます。

10.2.4 試合が延期された場合、チームと大会運営者の間で別の合意が得られない限り、その試合は同じ週または翌週に再調整されます。正確な試合日程は、大会運営者は速やかにチームに通知します。

10.3 競技用パッチ

10.3.1 2026年シーズン中の試合は、テスト期間が設けられた後、ライブサーバーで利用可能なそれぞれのパッチで行われます。対戦パッチの変更およびエージェントの使用可否は、大会運営者の判断によるものとします。パッチスケジュールは、Challengers補足ルールの一部として、各大会に提供されます。

10.3.2 新しいエージェントについては、試合用にリリースされてから2週間は自動的に使用が禁止されます。例えば、エージェントAが2月5日にリリースされた場合、そのエージェントAは本大会において2月19日まで使用することができません。

10.3.3 新しいマップについては、ライブのキューでリリースされてから4週間は自動的に使用が禁止されます。例えば、マップAが1月1日にリリースされた場合、マップAは1月29日の試合で始めて使用可能となります。

10.3.4 特定の武器やエージェント、スキン、アビリティについてバグが発覚した場合には、特定の武器の使用禁止等、追加の規制が試合前または試合中に大会運営者によって追加されることがあります。新エージェントおよび新マップの制限期間は、大会運営者の独自の裁量で延長されることがあります。

10.4 プレイヤーアカウント

10.4.1 プレイヤーは、Riotまたは大会運営者からアカウント（「トーナメントアカウント」）がMain Stageより提供されます。アカウントは各プレイヤーの責任において設定するものとします。トーナメントアカウント名は、大会運営者が承認したプレイヤーの公式プレイヤー名に設定されます。

10.4.2 トーナメントサーバーが使用できない場合、プレイヤーは登録時に提供されたメインの「Live」アカウントを使用します。ライアットIDを公式プレイヤー名に変更するなど、メインの「Live」アカウン

トは各プレイヤーの責任において設定するものとします。変更できない場合は、大会運営者までお問い合わせください。

10.5 ゲーム設定

10.5.1 プレイヤーはすべての試合において、血と死体の表示をオフに設定する必要があります。

10.5.2 「Masters」「Champions」「Game Changers Championship」などの大会において与えられる称号やガンバディは、その称号やガンバディを獲得したプレイヤーのみ装備することができます。

10.5.3 ゲームプレイ中は、FPS やレイテンシーのテキストとグラフは無効にする必要があります。

10.6 セットアップタイム

10.6.1 プレイヤーは試合開始時間前に、十分な準備ができるように準備の時間が割り当てられます。大会運営者は、プレイヤーとチームに対して、試合日程と共に、予定されているセットアップタイムとその時間を通知します。

10.6.2 大会運営者はいつでも日程と時間を変更することができるものとします。セットアップタイムは、プレイヤーが試合エリアに入った時点で開始したものとみなされ、大会運営者やレフェリーの許可なく、また大会運営者に付き添われることなく試合エリアを立ち去ることはできません。

セットアップは以下の通り：

- 支給されたトーナメントアカウント名の確認
- すべての機器、ネットワーク接続、DDOS 防御機能の品質確認
- 周辺機器の接続と調整
- ボイスチャットシステムの機能確認
- スキンの選択
- ゲーム内セッティングの調整
- ゲーム内での一定の調整

10.6.3 機器の技術的問題

セットアップの最中に、プレイヤーの機器にトラブルが発生した場合には、プレイヤーはレフェリー又は大会運営者へ直ちに通知しなければなりません。

10.6.4 プレイヤーは、コンピューターのハードウェアや周辺機器、インターネット接続、DDOS Protection、電源等、自らの選んだセットアップのパフォーマンスを確認する責任を負います。かかるセットアップ上の問題については、遅刻やポーズの正当な理由とはなりません。

10.7 プレイヤーの準備状況とロビー作成

10.7.1 プレイヤーは決められた時間内にセットアップの問題を解決し、予定時刻に試合を開始することが求められます。遅刻に対する罰則は、大会運営者の独自の裁量で決定します。

10.7.2 試合開始前の指定された時間に、レフェリーは各プレイヤーにセットアップが完了したことを確認する。マッチに参加する 10 人全員がセットアップ完了を確認した時点で、プレイヤーはウォームアップマッチに入ることも、マッチエリアから出ることは禁止されます。

10.7.3 オンライン予選試合を除き、Challengers イベントの一部のすべての試合は、大会運営者が準備する試合ロビーで行われます。大会運営者が、公式マッチロビーの作成方法を決定し、テスト完了後直ちに、レフェリーによってプレイヤーは試合ロビーに参加するよう指示されます。

10.8 メディアの義務

10.8.1 チームは、当日の試合に出場するスターティングロスター1 名以上を、最低 15 分間メディアに対応をすることが求められます。Challengers リーグで少なくとも 2 試合に出場したプレイヤーは、イベント期間中に少なくとも 1 回はメディアに対応することが求められます。

10.8.2 チームは、4 試合連続で同じプレイヤーをメディアに対応させることはできません。

10.8.3 プレイヤーには、メディアへの出演、インタビュー、試合に関する協議等、試合後の義務について別途通知されます。

10.9 試合のセットアップ・プレイ上の制限

10.9.1 試合の定義

「マップ」はVALORANTのマップ上において勝者が決定するまで行われる競技の一過程のことを指します。「マッチ」はどちらかのチームが合計マップ数の過半数に勝利するまでプレイされるゲームのセット（例：3マップ中2マップに勝利（「ベストオブスリー」または「BO3」）、5マップ中3マップに勝利（「ベストオブファイブ」または「BO5」））のことを指します。明確には、5ゲーム中3ゲームに勝つと終了する試合は「BO5マッチ」とみなされます。リーグ戦で勝利したチームには勝利点が付与され、トーナメント戦で勝利したチームは次のラウンドに進むことができます。「ベストオブワン」（「BO1」）方式では、「ゲーム」と「マッチ」は同じ意味で使われることがあります。

10.9.2 ロビーのセッティング

公式の試合ロビーは「トーナメント」モードで「オーバータイム：2試合先取」の設定となります。

10.9.3 サーバー選択

各試合前に、大会運営者が、両チームから等距離にあるサーバーを選択します。等距離の選択肢が存在しない場合、指定された「デフォルト」サーバーの場所を選択します。

10.10 マップ選択プロセスの開始

10.10.1 試合開始前の大会運営者が指定する時間に、マップの選択作業が行われます。いかなる場合においても、1つのマップを2回プレイすることはできません。マップ選択プロセスで指示があった場合、チームはマップを排除しなければならず、マップ排除をスキップすることはできません。

10.10.2 大会運営者は、大会のマップ選択プロセスを変更することができるが、その前に参加者全員に書面で事前に通知し、Riotの承認を得なければならない。変更されたマップ選択プロセスは、Challengers補足ルールに記載されます。

10.10.2.1 マッププールは7つのマップから構成される。全マッププールは、Challengers補足ルール、または大会運営者から直接通知されます。

10.10.3 BO1 の場合のマップ選択プロセス

チーム A またはチーム B のいずれかを選択する。当該 Challengers リーグにあらかじめシードが決まっていない場合はランダムに決定されます。チーム A がこのプロセスを開始し、以下の手順で試合のマップが選択されます。

- チーム A:1 マップを排除
- チーム B:1 マップを排除
- チーム A:1 マップを排除
- チーム B:1 マップを排除
- チーム A:1 マップを排除
- チーム B:1 マップを排除
- 最後に残ったマップが確定
- チーム A:サイドを選択

10.10.4 BO3 の場合のマップ選択プロセス

チーム A またはチーム B のいずれかを選択する。当該 Challengers リーグにあらかじめシードが決まっていない場合はランダムに決定されます。チーム A がこのプロセスを開始し、以下の手順で試合のマップが選択されます。

- チーム A:1 マップを排除
- チーム B: 1 マップを排除
- チーム A:マップ 1 を選択
- チーム B:サイドを選択
- チーム B:マップ 2 を選択
- チーム A:サイドを選択
- チーム A:1 マップを排除
- チーム B:1 マップを排除
- チーム A:サイドを選択

10. 10. 5 BO5 の場合のマップ選択プロセス

チーム A またはチーム B のいずれかを選択する。当該 Challengers リーグに事前にシードが決定されていない場はランダムに決定されます。チーム A がこのプロセスを開始し、以下の手順で試合のマップが選択されます。

- チーム A:1 マップを排除
- チーム B: 1 マップを排除
- チーム A:マップ 1 を選択
- チーム B:サイドを選択
- チーム B:マップ 2 を選択
- チーム A:サイドを選択
- チーム A:マップ 3 を選択
- チーム B:サイドを選択
- チーム B:マップ 4 を選択
- チーム A:サイドを選択
- チーム B:マップ 5 のサイドを選択

10. 10. 6 ダブルエリミネーション・グランドファイナルの場合のマップ選択プロセス

アッパーブラケットチームが、A チームか B チームの選択権を与えられます。チーム A がこのプロセスを開始し、以下の手順で試合のマップが選択されます。

- チーム A:2 マップを排除
- チーム A:マップ 1 を選択
- チーム B:サイドを選択
- チーム B:マップ 2 を選択
- チーム A:サイドを選択
- チーム A:マップ 3 を選択
- チーム B:サイドを選択
- チーム B:マップ 4 を選択

- チーム A:サイドを選択
- チーム B:マップ 5 のサイドを選択

10.11 エージェントセレクトと試合開始のプロセス

10.11.1 エージェント選択開始後、両チームが同時にピックを行い、プレイヤーはエージェントの選択に 85 秒与えられます。この間にプレイヤーが誤ったエージェントを選択してしまった場合には、当該プレイヤーは、選択時間の終了前に大会運営者に対し、本来選びたかったエージェントを伝えなければなりません。この場合、エージェント選択プロセスは、誤選択が起きたところまで再度同じピックを行い、その後、当該プレイヤーが正しいエージェントを選択します。プレイヤーが大会運営者へ伝えたのが選択時間終了後になった場合は、ピックを再度行うことは認められず、そのままプレイすることが求められます。

10.11.2 別途大会運営者から指示がある場合を除き、エージェント及びマップの選択プロセス完了後、直ちに試合が開始されます。

10.11.3 マップ選択プロセスの完了から試合が開始されるまでの間、試合から退出してはなりません。

10.12 コントロール下での試合開始

試合開始のプロセスに誤りがあり、マップ選択プロセスを試合開始とは別の機会に行う旨の大会運営者の決定があった場合には、大会運営者のコントロール下で試合を開始することができるものとし、マップの選択は事前に有効に完了されたマップ選択プロセスに基づいて行われるものとします。

10.13 クライアントのロードが遅い場合

ゲームがクラッシュする、接続が失われる等の問題が生じ、ローディングプロセスが中断し、プレイヤーが試合に参加できない場合には、試合は直ちにポーズされ、10 人すべてのプレイヤーが試合に接続するまで中断されます。

10.14 ゲームプレイについての制限

エージェント、スキン、マップ等にバグの存在が疑われた場合や、その他大会運営者の裁量により、試合前及び試合中、いつでも制限が追加される場合があります。

11. 試合後のプロセス

11.1 結果

大会運営者が、試合の結果を確認し、記録します。

11.2 技術的なメモ

プレイヤーは、技術上の問題がある場合には、大会運営者に対して伝えるものとします。

11.3 マップ間のインターバル

大会運営者はプレイヤーに対戦の次のマップが始まるまでの残り時間を伝えます。通常の場合、マップが終わってから次のマップ開始までの時間は 8 分から 10 分です。オフラインイベントの場合、マップが終わってから次のマップ開始のために着席するまでの時間は 5 分から 10 分です。両チームがレフェリーまたは大会運営者に対してすべてのプレイヤーがプレイの準備ができている（オフラインイベントの場合は席についている）ことを確認した段階で開始します。

11.4 試合間のインターバル

オンラインイベントの場合、試合と試合の間の移動時間は、最後の試合のラウンド終了から次の試合準備のために着席するまで 8 分から 10 分です。オフラインイベントの場合、試合と試合の間の移動時間は、最後の試合のラウンド終了から次の試合準備のために着席するまで 10 分から 15 分が目安となります。次の試合は、両チームがレフェリーまたは大会運営者に、すべてのプレイヤーが試合ができる状態にあり、オフラインイベントにおいては座席に着席していることを確認した時点で開始されます。レフェリーまたは大会運営者が指定した時刻に、すべてのプレイヤーが試合をする準備ができておらず、着席できていない場合（該当する場合）、そのチームは制裁措置を受けることがあります。

11.5 試合後の義務

プレイヤーは、メディアへの出演、インタビュー、試合に関する協議等、試合後の義務について別途通知されます。プレイヤーは、試合終了後にこれらの義務を果たす必要があります。

11.6 試合の棄権/没収が発生した場合の結果の扱い

試合の棄権／没収で勝利した試合は、チームが試合に勝利するために必要な最少スコアで報告されます（例：BO1 なら 1-0、BO3 なら 2-0、BO5 なら

3-0）。没収されたマップの結果はすべて 13-0 として報告されます。棄権／没収が行われた試合では、それ以外のスタッツは記録されません。

11.7 タイブレーカー

同点の状況が起こりうるフォーマットを含む Challengers リーグのイベントでは、以下のタイブレーカープロセスを用いて次の試合に進出するチームを決定します。

11.7.1 チームタイブレーカー システム

(1) 直接対決での試合結果
(2) 直接対決での勝利マップの差異
(3) 直接対決での得失ラウンドの差異
(4) 当該 Split での勝利マップの差異
(5) 当該 Split での得失ラウンドの差異

11.7.2 3 チームタイブレーカー システム

(1) 3 チームすべての直接対決
  (a) 直接対決の 2 試合で優位となったチームが、自動的にグループ 1 位となります。残りの 2 チームのタイブレーカーは、上記 2 チームのタイブレーカープロセスを用いて決定されます。
  (b) 直接対決の 2 試合で優位となるチームがいない場合
  (c) (例：(全チームが直接対決で 1-1)は 3 チームタイブレーカープロセス(2)へ進みます。
(2) 該当 Split での勝利マップの合計差異
(3) 該当 Split での得失ラウンドの合計差異
(4) BO1 の試合をタイブレーカーで実施
  (a) BO1 の試合の実施は、大会運営者の判断で実施されます。ケース・バイ・ケースで別のプロセスが実施される可能性があります。

11.7.3 4 チーム以上のタイブレーカー システム

(1) 同率成績チーム全ての直接対決での試合結果
(2) 同率成績チーム全ての直接対決での勝利マップの差異
(3) 同率成績チーム全ての直接対決での得失ラウンドの差異
(4) 勝利マップの差異（Split/イベント）
(5) 得失ラウンドの差異（Split/イベント）
(6) 同率成績チーム全ての直接対決での相手チームピックマップにおけるマップ差異

(7) 同率成績チーム全ての直接対決での相手チームピックマップにおける得失ラウンドの差異
(8) 当該 Split での相手チームピックマップにおけるマップ差異
(9) 当該 Split での相手チームピックマップにおける得失ラウンドの差異

提示された基準（例：直接対決のマッチスコア）に基づいて明確に上位と判断できるチームが存在する場合、すべてのチームは以下の 2 つのサブグループに分けられます：
1）上位チーム
2）残りのチーム（たとえ残りのチーム間でその基準において同点でなくなったとしても、1 つのグループとして扱われます）

その後、各サブグループのチーム数に応じて、新たなタイブレークが最初のステップから適用されます。

例：4 チームが同点で並んでいる状況で、基準に基づいて上位 2 チームが明確に判定された場合、4 チームは 2 チームずつの 2 つのサブグループに分けられます。それぞれのサブグループに対し、（1）直接対決のマッチスコアから始まる 2 チーム用のタイブレーク手順が適用されます。

次のタイブレーク基準（例：（2）、（3）など）は、そのステップでサブグループ化ができなかった場合にのみ使用されます。
このプロセスは、すべてのチームが完全に順位付けされるまで繰り返されます。

12. ポーズ

12.1 タイムアウト

各チームはハーフタイムに限らず、各マップにつき 2 回、60 秒のタイムアウト（「タイムアウト」）を取ることができます。タイムアウトの 60 秒は、両チームのマッチコーチがオンラインでつながり、自チームのプレイヤーとやりとりできるようになってから計測開始します。オーバータイムでは、各チームにオーバータイムにて使用するためのタイムアウトが 1 回与えられます。オーバータイム前に使用されなかったタイムアウトは、オーバータイム中に使用することはできません。

12.1.1タイムアウトの手順

コミュニケーションは、プレイヤーとコーチに限定されます。すべてのタイムアウトは、購入フェーズの最初の 20 秒以内に消化しなけ

ればなりません。購入フェーズの 20 秒後に取られたタイムアウトは、次のラウンドに延期されます。ただし、次のラウンドがハーフタイムまたはレギュレーションの終了後である場合は、タイムアウトの時間は延長されず、その時点で消費されます。
プレイヤーはタイムアウト中、いかなる場合も試合エリアから出ることはできません。

12.1.2 タイムアウト中のエージェントの操作

タイムアウト中は、ヘッドセットは装着したままにする必要があり、機器を操作してゲーム内のエージェントを動かすことはできません。

12.2 テクニカルポーズ

12.2.1 テクニカルポーズのカテゴリー

プレイの中断（予想される遅延：10 分以上）

例：プレイヤーがゲームから切断された、モニターが真っ暗になった、コンピューターが 3 秒以上フリーズした（それ以下の時間であれば、機器の確認とみなされる）、ゲームプレイ中にプログラムがクラッシュした、など。

機器の確認（所要時間：3～5 分）

例：マウスの電池が切れた、周辺機器が動かなくなった、オーディオに問題が発生した、設定が突然リセットされた、など。

12.2.2 テクニカルポーズの手順

プレイヤーがプレイを続行することができない問題が発生した場合、当該プレイヤーは大会運営者へ連絡し、テクニカルポーズを要求しなければなりません。テクニカルポーズを要求する場合、プレイヤーはその理由を伝えなければなりません。ヘッドレフェリーは、その理由が正当であると判断した場合、ゲームを一時停止させます。
プレイヤーは、ゲーム内で自らテクニカルポーズを開始することはできません。

プレイヤーがゲーム内の機能を使用してテクニカルポーズを開始した場合、当該プレイヤーのチームはゲームを遅延させたとして処分を受ける可能性があります。

プレイヤーはテクニカルポーズ中、いかなる場合も試合エリアから出ることはできません。

12.2.3テクニカルポーズ中のエージェントの操作

テクニカルポーズ中は、ヘッドセットは装着したままにする必要があり、プレイヤーはエージェントの操作を禁止されます（例：タイムアウト中は、プレイヤーは移動やユーティリティの使用を禁止されます）。大会運営者から別途指示がある場合を除き、テクニカルポーズ中は、プレイヤー同士、またはプレイヤーとコーチとの会話はテキストによるものであろうと音声によるものであろうと禁止されます。

12.2.4制限があるテクニカルポーズ

以下の理由によるテクニカルポーズは1マップにつき1度のみ認められます。

- 選手自身の環境に起因する回線トラブル

12.2.5無効なテクニカルポーズ

以下のような非網羅的な理由によってテクニカルポーズが認められることはありません。

- モニターの電源ボタンの誤操作
- オーディオの微調整
- インイヤーヘッドホンの調整

12.3 プレイヤー緊急ポーズ

12.3.1プレイヤー緊急ポーズの手順

チームは緊急事態が発生した場合のポーズ（以下「プレイヤー緊急ポーズ」）を取ることが、1マップにつき最大1回、試合全体で最大合計 10 分まで許可されます。チームが 10 分以上のプレイヤー緊急ポーズを必要とする場合、プレイヤー緊急ポーズを使用したプレイヤーはプレイを続ける資格がなくなり、代わりのプレイヤーに交代しなければなりません。

チームが5人のプレイヤーを揃えることができない場合、大会運営者の裁量でいずれかのチームが勝利したと判断されない限り、そのチームは試合を没収されるものとします。プレイヤー緊急ポーズを緊急時以外に悪用したチームには制裁措置が取られます。

12.3.2病気、怪我、または障害

軽度の病気、怪我、または障害は、プレイヤー緊急ポーズの理由として認められません。プレイヤーは試合開始前に大会運営者に連絡し、プレイヤー緊急ポーズを使用する権利を確保することができま

す。大会運営者は試合中、問題を評価した上で、当該プレイヤーが試合を続ける準備、意志、能力があるかどうかを判断するため、プレイヤー緊急ポーズを与えることができます。

13. オンラインイベントに関する追加規約

13.1 VALORANT クライアントのコーチングスロット

Challengers リーグのオンラインイベントにおいて、チームに与えられたコーチングスロットの特権の悪用から競技の正確かつ完全性を確保し保護するために、大会運営者は、コーチングスロットへのアクセスを禁止し、オンラインイベントにおけるプレイヤーまたはコーチのクライアント内コミュニケーションを監査し、Challengers リーグのオンラインイベントにおいて、プレイヤーまたはコーチが本ルールを遵守していることを監視するための追加ルールおよびプロセスを義務付ける権利を有するものします。

13.2 マッチコミュニケーション

13.2.1 試合開始のプロセスに誤りがあり、マップ選択プロセスを試合開始とは別の機会に行う旨の大会運営者の決定があった場合には、大会運営者のコントロール下で試合を開始することができるものとし、マップの選択は事前に有効に完了されたマップ選択プロセスに基づいて行われるものとします。

13.2.2 試合中のプレイヤー、コーチ、大会運営者に関係のない人とのコミュニケーションは原則禁止されています。プレイヤーおよびコーチは、上記の関係のない人とのコミュニケーションを取る前に、大会運営者の許可を得なければなりません。

13.2.3 チームに複数のコーチがいる場合、チームはそのうちの 1 人をマッチコーチとして指名しなければなりません。大会運営者の独自の判断により、マッチコーチは、最大 2 名まで（他のコーチ・チーム関係者）と通信する手段を提供することができます。マッチコーチと他の 2 名（他のコーチ・チーム関係者）は、大会運営者が許可した方法でのみ連絡を取ることができます。

13.2.4許可されたマッチコミュニケーション

オンラインイベントの進行中の試合では、以下の種類のコミュニケーションが許可されます：

同じチームに所属するプレイヤー同士のボイスまたはチャットによるコミュニケーション。

各試合のエージェントとマップの選択プロセス、タイムアウト、ハーフタイム、マップの合間（該当する場合）に、コーチと同じチームのプレイヤーとの間で音声またはチャットによるコミュニケーション。

大会運営者とのあらゆるコミュニケーション。

大会運営者によって公認されたコミュニケーション。

13.2.5 禁止されているマッチコミュニケーション

オンラインイベントの進行中の試合において、大会運営者の許可なく以下の種類のコミュニケーションを行うことは禁止されています。

オンラインイベントの進行中の試合に関係しない人物とのコミュニケーション。

各試合、タイムアウト、ハーフタイム、およびマップ間（該当する場合）のエージェントとマップの選択プロセス以外での、コーチとプレイヤー間のコミュニケーション。

13.2.6マッチコミュニケーションの公認

プレイヤーおよびコーチは、試合中に許可されていないコミュニケーションを取る場合、大会運営者から承認を得る義務があります。

13.2.7 不正なマッチコミュニケーション

オンラインイベントの進行中の試合において、これらのマッチコミュニケーション規則に違反したプレイヤーまたはコーチは、制裁措置の対象となる場合があります。

13.3 試合中の視点について

進行中の試合のプレイヤーおよびコーチは、オンラインイベントに使用されている VALORANT クライアントによって、そのプレイヤーまたはコーチに与えられた視点（POV）のみを閲覧できるものとします。

13.3.1 許可されている視点

VALORANT クライアントのプレイヤースロットにいるプレイヤーは、VALORANT クライアントによってそのプレイヤースロットに与えられた視点を見ることができる。

同じチームに所属するプレイヤーは、VALORANT クライアントによってプレイヤーに与えられた視点を表示するモニターをお互いに観戦することができる。

VALORANT クライアントのコーチスロットにいるコーチは、VALORANT クライアントによってそのコーチスロットに与えられた視点を見ることができます。

13.3.2 禁止されている視点

進行中の試合のプレイヤーおよびコーチは、VALORANT クライアントによってそのプレイヤーまたはコーチに与えられた視点以外で（公式配信を始めとする第三者が放送しているコンテンツ）進行中の試合閲覧することは禁止されています。

13.4 プレイヤーとコーチの監視

大会運営者は、オンラインイベントの正確かつ完全性を保護するために、監視および監査プロセスを実施する権利を有するものとします。プレイヤーおよびコーチは、監視および監査プロセスを実施するために大会運営者が定めるその他の要件に従うものとします。

大会運営者が定める条件を遵守しないプレイヤーおよびコーチは、オンラインイベントのいかなる試合にも参加することはできません。大会運営者は、定める条件を遵守しないプレイヤーおよびコーチに対して、オンラインイベントの試合のプレイヤー枠およびコーチ枠への参加を拒否する権利を有するものとします。

13.4.1 クライアントコミュニケーション監査

大会運営者および Riot は、オンラインイベントに参加するプレイヤーまたはコーチの VALORANT クライアント内での音声またはチャットによるコミュニケーションを監査する権利を有するものとします。大会運営者および Riot は、オンラインイベントに参加しているプレイヤーまたはコーチのすべてのチャット、チームチャット、ウィスパーログを閲覧することができます。

13.4.2 音声通信システム

プレイヤーおよびコーチは、大会運営者の許可なく、VALORANT クライアントの標準音声通信システムおよびチャット通信システム以外の音声通信システムおよびチャット通信システムを使用することを禁止します。

大会運営者は、進行中の試合において、プレイヤーおよびコーチが使用している音声またはチャットによるコミュニケーションシステムを監視する権利を有するものとします。大会運営者は、進行中の試合で発生したプレイヤーとコーチの音声またはチャットによるコミュニケーションを監査する権利を有するものとします。

13.4.3 スクリーンキャプチャの監視

大会運営者は、進行中の試合において、プレイヤーやコーチの画面やディスプレイ出力を記録するために、大会運営者によって指定されたスクリーンキャプチャープログラムを使用することを、プレイヤーやコーチに対して要求する権利を有するものとします。

13.4.4 カメラキャプチャーの監視

大会運営者は、プレイヤーおよびコーチに対して、プレイヤー、コーチとその周囲の特定の視点を撮影するための物理的なカメラ装置を使用する要件を実施する権利を有するものとします。

13.4.5 スクリーンキャプチャとカメラデータの保存要件

プレイヤーおよびコーチは、スクリーンキャプチャモニタリングおよび/またはカメラキャプチャモニタリングの要件から得られたデータを、オンラインイベント終了後最低 2 週間保存しなければなりません。

13.4.6 スクリーンキャプチャとカメラデータの監査

大会運営者は、オンラインイベント中およびオンラインイベント終了後 2 週間、スクリーンキャプチャおよびカメラデータを要求し、監査する権利を有するものとします。

監査目的で要求されたデータの提出を拒否した、または提出できないプレイヤーまたはコーチは、制裁措置の対象となる場合があります。

14. 不具合修正

14.1 バグの種類

バグとは、不正確な、意図しない、あるいは予期しない結果をもたらす、ゲーム内のエラー、欠陥、不具合を指します。バグの分類は、各パッチで共有される Esports Bug List を通じて伝達されます。

14.1.1 プレイスルーバグ

「プレイスルーバグ」とは、ゲームの競争上の整合性に大きな影響を与えないバグを指します。これは、緩和策が用意されているか、無効化やリメイクを正当化するには影響が不十分と判断されたことを意味する場合があります。

14.1.2 主要なバグ

「主要なバグ」とは、プレイヤーのゲームにおける競争上の整合性に重大な影響を与え、ゲームのステータスやゲームプレイの仕組みに大きな変化を与える可能性があり、合理的な緩和措置がないバグを指します。影響の判断は、大会運営者の独自の判断に委ねられます。

14.1.3 未知のバグ

「未知のバグ」とは、現在のパッチで共有されている Esports Bug List に記載されていないバグを指します。

14.1.4 致命的なバグ

「致命的なバグ」とは、発生したことによってラウンド全体の競技性が損なわれ、ラウンドの結果が不確定になるバグを指します。このカテゴリーに該当するバグは、各パッチで共有される Esports Bug List に明示的に記載されます。

14.2 大会運営者によるラウンドロールバック

14.2.1 ダメージ前

バグが発生した時点で、プレイヤーによって当該ラウンドの対戦相手に直接的なダメージが与えられていない場合は、プレイヤーのコントロールの及ばない事由によりプレイヤーの競技能力に影響を与えるバグについて、大会運営者はラウンドロールバックを行うことができます。

14.2.2 ダメージ後

バグが発生した時点で、プレイヤーによって当該ラウンドの対戦相手に直接ダメージが与えられていた場合、ラウンドロールバックを行わないものとします。

14.2.3 致命点のバグのラウンドロールバック

ラウンド中に致命的なバグが発生した場合、大会運営者はラウンドロールバック行い、ゲームをラウンドの開始時点に戻します。

15. エクスプロイトの判定

ゲームの競争上の整合性を著しく変化させ、意図しない競争上の優位性をもたらす可能性のあるプレイヤー起因のバグを指します。標準として、影響度に関わらず、エクスプロイトの使用は認められておらず、発見された場合は以下に記載されている通り、ペナルティの対象となります。

15.1 エージェント固有のエクスプロイト

エージェント固有のエクスプロイトの一例については、Esports Bug List に詳しく説明されています。Esports Bug List に特別に記載されているバグまたはエクスプロイト、または包括的な禁止事項の対象となるバグまたはエクスプロイトを利用した場合は、本ルールに違反したものとみなされます。

15.1.1 サイファー

マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、サイファーカメラの破壊や発見を防ぎ、不当な競争優位をもたらすようなサイファーカメラの設置方法は、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。すべてのサイファーカメラは破壊可能で、両チームから見えるよう配置しなければならず、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、一方的な視界を作り出し、不当な優位性を自チームにもたらしてはなりません。その他、大会運営者が不当な競争上の優位性をもたらすと判断したサイファーカメラの使用方法も、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。

15.1.2 エージェントユーティリティルール

マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、エージェント・ユーティリティの破壊や発見を防ぎ、不当な競争優位をもたらすようなエージェント・ユーティリティの使用方法は、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。エージェント・ユーティリティをマップの境界線の外で使用することはできません。しかし、ユーティリティはどの地点で使用しても、有用な情報や利点を提供し得る可能性があります。マップ境界内のエリアは、すべてのユーティリティが（1）そのユーティリティの意図通りに破壊可能で、（2）そのユーティリティの意図通りに両チームから確認でき、（3）マッ

プのテクスチャおよび/または形状を悪用して、不正な競争優位を得ていないエリアと定義されます。

プレイヤーはユーティリティについて、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用したり、別のユーティリティや武器、またはその他の方法等と組み合わせて悪用したりして、意図された目的および使用範囲を変更し、不当な競争優位を得てはなりません。その他、大会運営者が不当な競争上の優位性をもたらすと判断したエージェント・ユーティリティの使用方法も、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。

特例：KAY/O のゼロ/ポイントは、マップ境界外での使用を想定しており、本ルールについては特例としています。KAY/O のゼロ/ポイントは、マップ境界外など、KAY/O のゼロ/ポイントが破壊されない場所および/または敵プレイヤーから見えない場所に設置することが認められています。しかしながら、KAY/O のゼロ/ポイント（ナイフ）について、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用し、その使用上、想定されていない場所に投げることはできません。例えば、KAY/O のゼロ/ポイント（ナイフ）を使って、固形物を想定したマップのテクスチャおよび/または形状を通過させたり、その内部を移動させたりすることはできません。この特例に該当するかどうか不明な場合は、事前に大会運営者まで KAYO のゼロ/ポイントの具体的な軌道や終了位置について確認してください。

15.1.3 キャラクターモデル

他のエージェントのキャラクターモデルを使用して、想定されたジャンプ範囲の外にブーストすることは禁止されています。

15.2 ペナルティの判断

適切なペナルティを判断する際、大会運営者はペナルティ一覧（同一または類似の状況に対する過去のペナルティ）、バグ分類、事前コミュニケーション、影響、および意図を考慮するものとします。大会運営者が適切なペナルティを判断するために、以下の各カテゴリー内の質問と評価を考慮します。

15.2.1 エクスプロイトの分類

- そのエクスプロイトは Esports Bug List に掲載されているか、またどのように分類されているか

- そのエクスプロイトが Esports Bug List に掲載されていない場合、他のバグと類似しており、合理的な人であれば分類が同じであると推測できるか
- もしエクスプロイトが Esports Bug List になく、他の既知のエクスプロイトと類似していない場合、大会運営者は他の基準を使用して、何らかの措置を講じます。

15.2.2 事前連絡

- Esports Bug List は、チームおよび/またはプレイヤーと共有されているか
- 大会運営者が指定したイベントのパッチバージョンの Esports Bug List は、大会運営者が情報を入手し必要な調整を行うために妥当な時間枠内に共有されたか
- もし、Esports Bug List が全く、あるいは合理的な時間枠で伝達されていない場合、緩和措置が取られることがあります。

15.2.3 影響

- エクスプロイトはラウンドやマップの結果に対してどのような影響を与えたか - （例）与えたダメージ、得た情報（視覚、聴覚など）、相手の行動の阻害（爆弾解除/設置）
- このエクスプロイトはスポーツマンシップから逸脱していないか、競技への認識にどのような影響を与えうるか。

15.2.4 意図

- エクスプロイトを意図せずに誤って使用してしまう可能性は高いか、通常のプレイでは発生しないような特定のアクションが必要か
- プレイヤーまたはチームは過去に同じエクスプロイトで罰則を受けたことがあるか
- プレイヤーまたはチームはボイスコミュニケーションで使用について言及したか
- プレイヤーまたはチームはエクスプロイト発生直後に審判に連絡したか

15.3 ペナルティの種類

以下のペナルティのリストは、非網羅的なリストです。大会運営者は、独自の判断により、罰金や出場停止など、他の種類の制裁措置をケースバイケースで取ることができます。

15.3.1 警告

大会運営者は、影響の少ないエクスプロイトの使用を広めることを防ぐため、影響の少ない初犯の場合、警告を発することができます。
警告は、競技上の優位性を与えない意図しないバグや、試合の競技上の整合性に大きな影響を与えない程度に小さいと判断されるバグに対して与えられることがあります。

15.3.2 ラウンドのロールバック（巻き戻し）

大会運営者は、エクスプロイトがラウンドの結果に重大な影響を及ぼしたが、エクスプロイトを行ったプレイヤーの意図が特定できない場合、または影響の少ない再犯の場合、ラウンドロールバックを行うことができます。
ラウンドロールバックは、意図しないエクスプロイトが競技上の優位性を与えた場合にも使用する場合があります。大会運営者は、エクスプロイトを行ったプレイヤーの意図をケースバイケースで評価するものとします。もしプレイヤーが意図しないエクスプロイトが発生した直後に審判に連絡した場合、大会運営者はラウンドロールバックの実施を検討するものとします。
また、プレイヤーやコーチの過失でない場合も、ラウンドの競技性に影響を与える重大なエクスプロイトが発生した場合は、ラウンドロールバックを行う場合があります。

15.3.3 ラウンドロス

エクスプロイトがラウンドの結果に重大な影響を与え、かつプレイヤーまたはチームがエクスプロイトを意図して行っていたとが判断した場合、大会運営者はラウンドロスを実施することができます。
ラウンドロスはまた、大会運営者が判断したラウンドロールバックの基準を超えた場合にも実施される場合があります。

ラウンドロスは以下の方法で適用することができます。

- エクスプロイトが行われたラウンドまでロールバックし、ラウンドを除外し、エクスプロイトを行わなかったチームにラウンド勝利を与える。
- ラウンドロールバックが不可能な場合、次のラウンドの開始時にラウンド敗北を適用する。もし現在のラウンドがマップの終了につながる可能性がある場合、敗北は現在のラウンドに適用されます。

ラウンドロスは、競技上有利になるような意図的な悪用を行ったチームに対して実施される場合があります。意図的なものであるかどうかは、大会運営者が判断します。もしそのエクスプロイトが、妥当な時間内にチームに配布された最新の Esports Bug List に記載され

ており、悪質なエクスプロイトと判断された場合は、自動的に意図的なエクスプロイトとして認められます。

15.3.4 マップ没収試合

以下の場合、大会運営者はその試合のマップについて没収試合とする場合があります。

- エクスプロイトがマップの結果に大きな影響を与えた、あるいは意図しない大きな競争上の優位性をもたらしたが、そのマップが終了しており、ラウンドロールバックやリメイクが不可能な場合。
- ラウンドロールバックおよび/またはリメイクが不可能な、影響の少ないエクスプロイトの再犯。
- マップがまだプレイされており、ラウンドロスが適用されている状態で、影響の大きい再犯のエクスプロイトを行った場合。大会運営者の独自の裁量により、即座にエスカレートしたペナルティが適用される悪質なケース。

15.3.5 没収試合

参加チームのチーム関係者のチート行為や八百長行為などの行動によって、その試合の競技の公平さが不可逆的に損なわれた場合、大会運営者はその試合を没収試合とする場合があります。本来ならマップ没収試合になるはずのエクスプロイトをチームが使用したにもかかわらず、試合終了するまで発覚せず、合理的な緩和措置がない場合、大会運営者はその試合を没収試合とする場合があります。

15.4 バグとエクスプロイトの判定に関する最終的な判断

大会運営者は、すべてのエクスプロイトの判定について評価し、最終的な判断を下す権利を有します。大会運営者の決定は異議を申し立てることができず、金銭的損害賠償またはその他の法的もしくは衡平法上の救済の請求を生じさせるものではありません。

16. クラッシュ/ゲームプレイの中断

16.1 ゲームプレイの中断

試合がプレイヤーのコントロールの及ばない事由により中断した場合（例：サーバークラッシュ、インターネット障害、停電、DDOS）、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使用して、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元することができます。

16.2 プレイヤーによるゲームプレイの中断

プレイヤーの落ち度であることが明らかな場合には（例：武器の不正購入、オルトタブ、モニターの電源オフ）、試合はストップされず、ラウンドは復元またはリプレイされないものとします。

16.2.1 一時的な中断

ゲームプレイが短期的に中断され、それ以降のラウンドには影響しない問題（例：オルトタブ、クライアントの最小化、一時的なパケットロス、一時的なネットワーク問題）を原因としてラウンドがリプレイされることはないものとします。複数のプレイヤーがプレイヤーのコントロールの及ばない事由により同じラウンド中に一時的な中断を体験した場合、大会運営者はその裁量により、ゲームプレイの中断が発生したことを判断できます。

16.2.2 クラッシュ／ゲームプレイの中断

試合のラウンドにおいて、ゲームプレイの中断を引き起こす問題が発生し、個々のプレイヤーがラウンドをプレイできなくなった場合（例：クライアントのクラッシュ、コンピューターのクラッシュ、インターネットの障害、停電）、大会運営者は、ゲーム内のラウンド復元機能を使って、直近のラウンドの開始時点にラウンドを復元します。

- 以下の条件を満たしていることが条件です：(a)ラウンドが始まって最初の1分間で問題が発生したこと、(b)相手チームによってプレイヤーのエージェントにダメージが与えられる前に問題が発生したこと、(c) レフェリーに直ちに通知されたこと。

プレイヤーのエージェントが倒された後に発生したゲームプレイの中断は考慮されません。

17. Riot Games Esports グローバル行動規範

17.1 一般条項

17.1.1 行動規範

各チーム事業体は、当該チーム事業体の全てのプレイヤー、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、及びライオットに登録されたその他の esports プロフェッショナル（以下、これらを総称して「esports プロフェッショナル」

といいます）が、Riot Games Esports グローバル行動規範を遵守し、これを徹底するものとします。各チームは、esports プロフェッショナルによる Riot Games Esports グローバル行動規範の違反または不遵守は、チーム主体に過失がない場合であっても、その都度、チーム主体による Riot Games Esports グローバル行動規範の違反または不遵守とみなされることを認め、同意するものとします。

17.1.2 制裁措置

Riot Games、その関連会社、大会運営者またはリーグ事業主体（以下、総称して「リーグ事業主体」といいます）は、チームまたは esports プロフェッショナルによる本規約、Riot Games Esports Global Code of Conduct およびその他の規則に対する違反または不遵守に関して、リーグ事業主体が独自に決定する制裁措置を行う権利を有し、リーグ事業主体が独自に決定する罰金、出場停止、失格およびその他の制裁措置（または上記複数の制裁措置）（以下、総称して「制裁措置」といいます）を課すことができるものとします。また、かかる制裁措置は、①ライオットがその単独の裁量で決定するところにより公に開示されることがあり、②リーグ事業体の競技の正確かつ完全性またはゲームおよびリーグ事業体に関連する信用を維持するために合理的かつ必要であり、③Riot Games Esports グローバル行動規範および全ての関連規則に準拠して対処されるものとします。

17.2 大会運営規定

17.2.1 適用範囲

大会運営者とレフェリーへの協力は、大会の運営を円滑に行うために重要です。例として、対戦ロビーでの指示に速やかに従うことを拒否する、試合スケジュールを守らない、指示された事柄を速やかに実行しない、チーム準備状態に入るのに遅れる、その他予定された配信スケジュールに遅延を生じさせるような行為などが挙げられますが、これらに限定されるものではありません。

この試合運営規定は、Challengers リーグの公式大会のすべての試合に適用されます。本大会運営規定は、試合前のセットアップから試合後の義務の終了までの試合の間適用されます。

17.2.2 ゲーム遅延

チームは以下の別表に基づきゲームの遅延に対する制裁措置を取られる場合があります。大会運営者は、すべてのゲームの遅延につい

て評価し、最終的な判断を下す権利を有します。これらのゲーム遅延措置に関する大会運営者の決定に異議を申し立てることはできず、金銭的損害賠償またはその他の法的もしくは衡平法上の救済の請求を生じさせるものではありません。

大会運営者が判断を下す際、下記のペナルティ一覧表が考慮される可能性があります。

試合あたりの遅延試合数	ペナルティ
1	警告
2-4	タイムアウトの剥奪
5	マップの没収

本ペナルティ一覧表は、大会運営リードが特定の状況に基づいて各ケースに対してケースバイケースで決定を行う権限を排除するものではありません。

罰金は違反の件数が重なるごとに増額される可能性があります。

17.2.3 不順守

プレイヤー、コーチ、およびその他チーム関係者は大会運営者に協力し、迅速かつ適時に指示に従う必要があります。試合中にレフェリーや他の大会運営者の指示に協力しない場合、試合の遅延に加えその他の処分により制裁措置を取られる場合があります。

17.3 チーム関係者言動規定

17.3.1 適用範囲

大会運営者、イベントセキュリティ、チームハンドラースタッフ、および公式な立場で活動しているその他の大会スタッフは大会運営者内で信頼される立場にあり、大会を運営する上で重要な役割を担っています。従って、大会スタッフに対して非プロフェッショナルまたは敵対的言動を取った場合や、大会スタッフの合理的指示に従わない場合は制裁措置が取られます。

チーム関係者言動規定は、大会運営者その他リーグのすべての公式大会に適用されます。チーム関係者言動規定は、チーム関係者と

Challengers リーグの大会において公式な立場で活動するすべてのスタッフとの如何なる交流にも適用されます。

Challengers リーグの一環として開催されている国際大会の開催中、チーム関係者言動規定は大会会場、大会ホテル、パーティー会場、撮影会場、およびその他大会運営者およびライアットによって定められた公式ロケーションを含むすべての大会開催地にて適用されます。

17.3.2 非プロフェッショナルまたは敵対的行動

以下の言動はチーム関係者言動規定に違反するものとみなします。

非プロフェッショナルな言動：大会の円滑な運営を妨げる如何なる言動、または公式な立場で活動する大会スタッフへの阻害行為。

敵対的言動：攻撃的または無礼と捉えられる、または捉えられる可能性のある如何なる言動。例として、大会スタッフに怒鳴ったり、好戦的な態度を取ったり、大会スタッフへの協力を拒むことなどが挙げられますが、これらに限定されるものではありません。

指示への不遵守：プレイヤー、コーチ、およびその他チーム関係者は大会運営者の指示に従う必要があります。指示に関する合理的話し合いは認められています。しかし、指示の実行においては、チーム関係者は大会運営者に協力する必要があります。

17.3.3 除外される言動

一般的に非倫理的とみなされる行為、行動規範（第 17 項）違反、またはその他の Riot esports の規定に違反する言動は、本チーム関係者言動規定による追加制裁を受けないものとします。

17.4 大会運営者による調査

17.4.1 Riot、大会運営者および Challengers 関係者は、本ルールおよび Challengers 補足ルールの遵守状況を監視し、違反の可能性を調査する権利を有します。チーム関係者は、本ルールに同意することにより、違反の疑いに関して行われる内部または外部の調査において、Riot、大会運営者、および Challengers 関係者に協力することに同意するものとします。

17.4.2 チームメンバーは、Riot および大会運営者により、または Riot のために行われる調査に関連して真実を語る義務を負い、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。

17.4.3 Riot および大会運営者は、チームメンバーおよびチームが罰則を受けた旨の宣言を公表する権利を有するものとします。かかる宣言に言及される可能性のあるチームメンバーまたはチームは、かかる宣言を公表したことにより、大会運営者、Riot、またはそれらの親会社、子会社、関連会社、従業員、代理人、または請負業者に対する法的措置の権利を放棄するものとします。

17.5 決定の最終性

①本ルールおよび Challengers 補足ルールの違反、②適切な制裁措置（または制裁措置の組み合わせ）に関して、Riot、大会運営者が下したすべての決定は、最終的かつ拘束力を有します。

18. 行動規範

18.1 行動全般

18.1.1 競争性

すべてのチーム、プレイヤー、およびコーチは、いかなる公式競技会においても、常に自らの技能と能力を最大限に発揮して競技することが求められます。

18.1.2 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、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。

18.1.3 制裁措置と制裁

本ルールまたは該当する Challengers 補足ルールに違反した場合、大会運営者または Riot の判断により、制裁措置または処分を受けることになります。

18.2 競争性を損なう行為

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。

18.2.1 八百長

いかなるチーム関係者も、試合の八百長を申し出たり、合意したり、共謀したりしてはならず、また、試合（またはそのプレーや構成要素）の結果を意図的かつ不当に変更したり、変更しようとしたりするその他の行為を行ってはなりません。チーム、プレイヤー、またはコーチが、試合の結果を「修正」するよう要請された場合、または本ルールで禁止されている行為に参加するよう要請された場合、そのチーム、プレイヤー、またはコーチは、この要請を直ちにChallengers 大会に報告しなければなりません。

18.2.2 賄賂

いかなるチームまたはチーム関係者も、公式大会の試合結果に影響を与えるために、プレイヤー、コーチ、監督、他のチーム関係者、Challengers 関係者、または他のチームに関係する、または他のチームに雇用されている人物に対して、贈答品、金銭その他の報酬を提供することはできません。

18.2.3 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。

18.2.4 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。

18.2.5 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。

18.2.6 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。

18.2.7 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。

18.2.8 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。

18.2.9 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。

18.2.10 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。

18.2.11 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。

18.3 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。

18.3.1 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。

18.3.2 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。

18.3.3 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、Challengers 公式へ通報しなければなりません。

18.3.4 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。

18.3.5 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。

18.3.6 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。

18.3.7 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。

18.3.8 違法行為

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。

18.3.9 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。

18.4 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 また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 Riot また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。

18.5 利用規約

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。

18.6 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。

19. 制裁の規定

19.1 制裁措置

19.1.1 大会運営者が、チーム関係者またはチームが、本ルール、Challengers 補足ルールまたは適用される法律に違反したと判断した場合、Riot および大会運営者は、以下の処分のいずれかまたはすべてを行うことができます：(a) 口頭または書面による警告、(b) 賞金の没収、(c) マップまたは試合の没収、(d) トーナメントの没収、(e) スロットの没収、(f) 出場停止、(g) 失格および出場禁止（今後の公式大会、VALORANT またはライアットもしくはその関連会社が所有もしくは管理する他のビデオゲームもしくは esports のプロパティに関連する他のイベントを含む）。

(1) 取られる制裁処置の種類および範囲は、違反行為の重大性や悪質性および緩和状況を考慮し、各ケースごとの状況に基づいて決定されます。

(2) 違反行為または反則行為が繰り返される場合は、悪質とみなされ、さらに厳重な制裁処置の対象となる場合があります。

(3) 状況によっては 1 つの違反に対して複数の制裁処置が取られる場合もあります。

(4) 違反行為は故意に行ったか、またはジョーク、演出、SNS 向けの何らかのパフォーマンスの一貫として行われたかに関わらず、制裁処置の対象となります。

(5) 違反行為または反則行為を試みる行為も制裁処置の対象となります。チームメンバーは、Riot および大会運営者により、または Riot のために行われる調査に関連して真実を語る義務を負い、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。

19.1.2 チームまたはチーム関係者が、過去に世界のいずれかの司法管轄区において VALORANT のプレイをフィーチャーしたイベントへの参加を失格または禁止されたことがある場合、あるいは Riot esports のエコシステム外で特に悪質な行為を行った場合、大会運営者はそのチームまたはチーム関係者の公式大会への参加を失格または禁止することができます。

19.1.3 Riot および大会運営者は、チームメンバーおよびチームが罰則を受けた旨の宣言を公表する権利を有するものとします。かかる宣言に言及される可能性のあるチームメンバーまたはチームは、かかる宣言を公表したことにより、大会運営者、Riot、またはそれらの親会社、子会社、関連会社、従業員、代理人、または請負業者に対する法的措置の権利を放棄するものとします。

19.1.4 esports パブリッシャーまたは業界公認の運営団体から発行された活動停止処分を受けているチーム関係者は、Riot から公認されている場合を除き、いかなる公式大会への参加も禁止されます。

20. 責任の制限

20.1 懲罰的損害賠償の不請求

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。

20.2 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、本条に明示的にで定める責任の他に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。

21. 紛争解決

21.1 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 または大会運営者がこの本大会ルールや Challengers 補足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。

22. 解釈、改正およびその他の一般条項

22.1 優先度と矛盾

(a)本大会ルールセットの条項とチーム参加契約の条項、または(b)本大会ルールセットの条項とガイダンス文書の条項が矛盾する場合、大会運営者が単独で決定した条項が適用され、優先されるものとします。本大会ルールセットまたはガイダンス文書に規定された救済措置は、チーム参加契約に規定された救済措置に追加されるものであり、これに優先するものではありません。

22.2 本大会ルールセットの改定

チーム参加契約の条項に従い、本大会ルールセットは大会運営者によって適宜修正、変更、更新または補足されることがあります。ただし、かかる改正、修正、更新または補足は、チーム参加契約の重要な条項を修正、取消、優先または変更する効果を有さないものとします。大会運営者は、本

大会ルールセットの重要な修正案、変更案、更新案または補足案について、チームと協議することができます。しかし、大会運営者はこのような議論に関与することなく、本大会ルールセットを修正、変更、更新、または補足する権利を保持するものとします。

22.3 同意と承認

大会ルールセットが大会運営者に対して、活動を行う、活動を控える、その他の判断に同意する、同意を保留する、承認する、承認を保留る権利を付与、授与、留保するたびに、条項に例外が明記されていない限り、大会運営者はその独自のビジネス上の判断に応じて、単独の裁量により、そのような活動に関与する権利を持ちます。その際には、大会運営者、VALORANT Challengers Japan、リーグ、VALORANT、その他リーググループメンバーの最善の利益の評価が考慮されます。もし上記の活動や決定が大会運営者のビジネス上の判断に支えられている場合、それらの活動や決定を審査する裁判所、裁判官、法廷、または仲裁人は大会運営者の判断の代わりに自らの判断を代用することはないものとします。

22.4 解釈

本大会ルールセットにおいて、(a)「含む」という単語には「制限なく」という意味が含まれるものとします。また、(b)「本書」という単語は、本大会ルールセット全体を指すものとします。(i)本大会ルールセットにおいて、別段の定めがある場合を除き、以下に記載する通りとします。(A)「項」、「別表」、「附属文書」とは、本大会ルールセットの項、別表及び附属文書をいい、(B)「契約」、「文書」または「その他の文書」とは、その条項により認められる範囲内で随時修正、補足、変更される当該契約、文書またはその他の文書をいいます。(C) 「規則」とは、適宜改正される当該規則を意味し、それに代わる規則およびそれに基づいて公布された規則を含みます。(ii) 単数形は複数形を含み、複数形は単数形を含みます。任意の性別の使用はすべての性別に適用されます。また、「または」という語は、「および/または（and/or）」という語によって表される包括的な意味を有します。

22.5 言語

本大会ルールのオリジナル版は英語とします。英語版と日本語版との間に齟齬や相違がある場合には、Riot の判断において、Riot に有利な方が優先するものとします。英語版の内容が優先するものとします。

*

23. 用語の定義

サービス契約	団体とプレイヤーまたはコーチとの間の契約。
競技週間	コンペティションウィークとは、ある週に予定されている最初の公式試合から、翌週に予定されている最初の公式試合までの期間を指す。
Challengers 補足ルール	ある特定の Challengers リーグ大会に適用され、他の大会には適用されないルールを意味し、これらは各 Challengers トーナメント運営者によって作成され、提供される。
VCT Ascension	Split 3 終了時に開催される、Challengers リーグ出場チームによるチャンピオンシップ。優勝チームは各地域のインターナショナルリーグへのビジター枠を獲得する。
Challengers リーグ	APAC の Challengers リーグとは、以下のリーグを指します：Challengers Southeast Asia, Challengers Korea, Challengers Japan, Challengers South Asia and Challengers Oceania.
Challengers リーグ国と地域一覧	Challengers Southeast Asia：ブルネイ、カンボジア、インドネシア、ラオス、マカオ、マレーシア、ミャンマー、フィリピン、シンガポール、台湾、タイ、東ティモール、ベトナム Challengers Korea：韓国 Challengers Japan：日本 Challengers South Asia：バングラデシュ、ブータン、インド、モルディブ、ネパール、パキスタン、スリランカ Challengers Oceania：オーストラリア、フィジー、キリバス、マーシャル諸島、ミクロネシア、ナウル、ニュージーランド、パラオ、パプアニューギニア、サモア、ソロモン諸島、トンガ、ツバル、バヌアツ
APAC 競技地域	APAC 競技地域とは、次のように定義されます：インド、パキスタン、モルディブ、ネパール、スリランカ、ブータン、バングラデシュ、タイ、ミャンマー、ラオス、カンボジア、ベトナム、マレーシア、フィリピン、シンガポール、ブルネイ、韓国、日本、香港、台湾、マカオ、インドネシア、東ティモール、オーストラリア、ニュージーランド、フィジー、ミクロネシア、パプアニューギニア、サモア、トンガ、キリバス、ソロ

	モン諸島、パラオ、ツバル、ナウル、マーシャル諸島、バヌアツ
フリーエージェント	フリーエージェントとは、Challengers リーグに参加する資格のあるプレイヤーで、(1)まだチームと有効な書面によるサービス契約を結んでいない、または(2)チームから解雇された、もしくは契約が更新されずに満了したプレイヤーのこと
ライアット ID	プレイヤーやコーチのメインアカウントやスマーフアカウントのライアット ID を意味します。ライアット ID の見つけ方はこちらをご覧ください
ゲームプレイの要素	ゲームプレイ要素には、武器、スキン、エージェント、マップなどが含まれるが、これらに限定されない
APAC プレイヤーデータベース	Challengers リーグに参加できる各プレイヤーの情報が蓄積されたデータベースで、Challengers トーナメント運営会社と内部で共有されています
意図的な切断	プレイヤーの行為によって接続が切断されること。プレイヤーの実際の意図に関わらず、切断につながるプレイヤーの行為は故意とみなされる
居住者	プレイヤーまたはコーチは Challengers リーグに登録した日において、(1)該当する Challengers リーグの国と地域の市民であるか、またはその Challengers リーグの国と地域の追加市民権（EU の市民権など）を有している場合 (2)適法な永住者である場合 (3)該当する Challengers リーグの国と地域におけるその他の特別な地位（難民や亡命者の地位など）の保持者であること。
VCT	VALORANT Champions Tour VALORANT esports の世界最高峰のプロ大会
トーナメントオペレーター	特定の公式大会の運営主体（Riot、Riot の関連会社または第三者主催者のいずれであるかを問いません）

スポンサーシップの禁止	付録 1 に概説されている禁止スポンサーの非網羅的リスト
試合	1 つのチームが総ゲームの過半数を制するまで行われる一連のゲーム
試合エリア	競技に使用される PC の周囲を囲むエリア。試合中、試合エリアに立ち入ることが可能なのはスターティングロスターに限られる
オーナー	公式大会への登録中にチームのオーナーとして登録された個人または団体を意味する
レッドリスト	禁止されている製品またはサービスのカテゴリーのリスト
大会運営者	公式リーグを運営するために大会主催者によって指名された役員、審判員、および管理者を意味する
ロスター	チームのスターティングメンバーおよび交代要員の合計
シーズン	最初のコンペティションウィークが始まってから、その年の Challengers リーグの公式戦が終了するまでの 1 年間を指す
サーバークラッシュ	ゲームサーバー、トーナメントサーバー、または会場のインターネットが不安定なために接続を失ったすべてのプレイヤー
スターター	スターティングメンバーに登録されているプレイヤー
スターティングロスター	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
サブロスター	チームのロスターに登録されているが、スターティングロスターに登録されていないプレイヤー
オフシーズン	Challengers リーグの公式戦終了後から翌シーズンの最初のコンペティションウィークまでの期間
GM	プレイヤーまたはコーチの登録手続き中に指定された、チームの代表者
意図しない切断	ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、または PC の問題により、プレイヤーが接続を失うこと

24. 付録 1 - VALORANT Challengers Japan の補足ルール

24.1 サーバー選択

対戦を行う両チームの合意があった場合、大会運営者が指定したサーバー以外で試合が行う事ができるものとします。

24.2 Riot グローバル行動規範

本大会に参加するチームは Riot グローバル行動規範を確認し、これに同意する旨を大会運営者に通知しなければなりません。

24.3 試合形式

24.3.1 アカデミーチーム

VCT Pacific リーグに出場するチームが保有するアカデミーチームが、Split 1 Advance Stage から参加します。

ただし、Split 2 Advance Stage への出場は保証されません。

なお、アカデミーチームは VCT Pacific Stage 2 Playoffs への出場資格がなく、その出場チームを決定する Season Finals への出場ができません。同チームが出場権を獲得した場合、権利の繰上げが行われます。

24.3.2 Advance Stage

Advance Stage は各 Split で実施されます。
〈Split1〉
2025 年の Challengers Japan に出場し、サーキットポイントを獲得した 7 チームが招待されます。さらに、アカデミーチーム 2 チームが招待され、Premier V25 A4~A6 のインバイトディビジョンから各上位 2 チームが出場します。
これらのチームによって、5 チームで構成されるブロックを 3 組構成し、前試合 Bo3 のシングルエリミネーショントーナメントを実施します。
各ブロックの上位 2 チーム（合計 6 チーム）が Split 1 Main Stage へ進出します。

〈Split 2〉

Split 1 Main Stage の下位 6 チームに加え、Premier V26 A〇〇, 〇〇の各インバイトディビジョン上位 2 チームで構成されます。
これらのチームによって、5 チームで構成されるブロックを 2 組構成し、前試合 Bo3 のシングルエリミネーショントーナメントを実施します。
各ブロックの上位 2 チーム（合計 4 チーム）が Split 2 Main Stage へ進出します。

24.3.3 Main Stage

Main Stage は各 Split で実施されます。
〈Split 1〉
Split 1 Advance Stage を勝ち抜いた 6 チーム、2025 年の Season Finals 出場チーム 4 チームを合わせた計 10 チームで構成されます。
Main Stage は Phase 1, Phase 2 に分けられ、
Phase 1 では 10 チームによるダブルエリミネーショントーナメントが行われます。
トーナメントは Lower Finals まで実施され、上位 2 チームが Split 1 Playoff に進出します。
Phase 2 では Phase 1 で敗退した 8 チームが Phase 1 と同様のトーナメントを実施し、上位 2 チームが Split 1 Playoff に進出します。

Playoff に進出した 4 チームが Split 2 Main Stage へ、下位 6 チームが Split 2 Advance Stage へ進出します。

〈Split 2〉
Split 2 Advance Stage を勝ち抜いた 4 チーム、Split 1 Playoff に出場した 4 チームの計 8 チームで構成されます。
8 チームによるシングルラウンドロビン方式を実施し、Bo3 形式で試合を行います。
アカデミーチームを除く上位 6 チームが Playoff へ進出します。

24.3.4 Playoff

Playoff は、Split 1 で実施されます。

〈Split 1〉
Split 1 Main Stage Phase 1 と Phase 2 を勝ち抜いた計 4 チームでシングルエリミネーショントーナメントが実施されます。試合は基本的に

Bo3 形式で進行しますが、Final は Bo5 形式で実施されます。

24. 3. 5 Season Finals

Season Finals は Split 2 Main Stage の上位 6 チームで構成され、変則トーナメント形式で実施されます。試合は基本的に Bo3 形式で進行しますが、Final は Bo5 形式で実施されます。

変則トーナメント形式では、まず Main Stage の 3 位と 6 位、4 位と 5 位が対戦します。その後、これらの試合に勝利した 2 チームから、Main Stage 1 位のチームが対戦相手を指名し、試合を行います。選ばれなかったチームは、Main Stage 2 位のチームと対戦します。最後に、これらの試合で勝利した 2 チームが対戦を行い、優勝チームを決定します。
なお、Round 1 および Round 2 は Main Stage の順位の高いチームがマップ選択権を獲得します。Round 3（Grand Final）はコイントスによりマップ選択権を決定します。
本トーナメントの優勝チームが VCT Pacific Stage 2 Play-ins へ出場します。

24. 3. 6 開催日程

詳細は後日発表

24. 3. 7 賞金・賞品

賞金総額¥10,000,000(税込)
なお、各 Split 順位によって獲得できる賞金は下記のとおりとなります。

Split 1
優勝：¥1,500,000
2 位：¥750,000

3 位：¥500,000
4 位：¥500,000
5 位：¥300,000
6 位：¥150,000
7 位：¥100,000
8 位：¥100,000
9 位：¥50,000

Split 2
優勝：¥800,000
2 位：¥700,000
3 位：¥600,000
4 位：¥500,000
5 位：¥400,000
6 位：¥300,000
7 位：¥200,000
8 位：¥100,000

Season Finals
1 位：¥1,000,000
2 位：¥500,000
3 位：¥300,000
4 位：¥300,000
5 位：¥150,000
6 位：¥150,000

24.4 プレイヤーの使用する機器

24.4.1 プレイヤー又はチーム保有の機器

24.4.2 使用可能なプレイヤー又はチーム保有機器

本大会の対面式対戦イベントにおいては、プレイヤーは、自ら又はチームが保有する以下の種類の機器を試合エリア（以下で定義します。）へ持ち込み、使用することが認められます：①PC 用キーボード、②PC 用マウス及びコードホルダー、③マウスパッド、④カナル型イヤホン。念のため付言すると、プレイヤーは、大会運営者から給付されたもの以外のヘッドセット、イヤホン、マイクを持ち込んだり、使用したり、装着したりすることはできません。

大会運営者はチーム保有機器の正常な機能に責任を負いません。プレイヤーが持ち込んだチーム保有機器が大会運営者が提供する機器に非対応の場合、大会運営者はプレイヤーが使用可能な代替の機器を提供します。

24.4.3 許可の必要なプレイヤー又はチーム保有機器

対面式対戦イベントにおいて使用される、プレイヤー又はチーム保有のあらゆる機器については、事前に大会運営者へ提出し、承認を受ける必要があります。承認された機器は、大会運営者が会場で保持し、試合の直前（又はヘッドレフェリーが認めた時点）まで使用できません。承認されなかった機器や大会運営者から試合の公正に悪影響を及ぼす疑いがあるとされた機器については使用することができず、プレイヤーは大会運営者から提供された機器を使用しなければなりません。大会運営者は、その裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運営効率、運営効果に関連する理由により、あらゆる機器について使用を禁じることができるものとします。プレイヤーやチームが保有する機器にライアットや VALORANT と競合する企業やブランドの名称やロゴ、肖像等が表示されている場合、かかる機器については、試合エリアへ持ち込むことはできません。大会運営者は、各チームメンバーに対し、大会中、かかるロゴやブランドを隠すように要求する権利を有するものとします。

24.4.4 チーム保有機器の代替

プレイヤーはチーム保有機器を追加で持参し、機器が故障した場合に代用することができます。代用するチーム保有機器は試合前にリーグオフィシャルに提出し、承認を受けなければなりません。機器が故障した際に承認を受けたチーム保有機器を追加で所有していない場合、プレイヤーは大会運営者が提供する機器を使用しなければなりません。

24.4.5 提供された機器

本大会の対面式対戦イベントの試合において、大会運営者は、以下の種類の機器をプレイヤーへ提供し、プレイヤーは提供されたこれらの機器を自分専用のものとして使用することができます：①PC 及びモニター、②ハンドウォーマー、③ヘッドセット、イヤホン、マイク、④テーブルとイス。本大会の対面式対戦イベントの試合において、プレイヤーから要請があった場合、大会運営者は以下の種類の機器を提供します：①PC 用キーボード、②PC マウス、③マウスパッド、④カナル型イヤホン。大会運営者から提供される機器は、いずれも大会運営者がその裁量で選択し、決定されるものとします。以上に基づき、提供された機器を許可なく改造したり、大会運営者から承認又は提供されていないハードウェア、ソフトウェアその他の機器を使用したりした場合は、不正行為とみなされます。プレイヤーは、対面式の対戦が終了した場合、又は大会運営者から返還を求められた場合には、提供された機器を大会運営者へ直ちに返還しなければなりません。

24.4.6 提供された機器の交換

対面式の対戦において、機器その他の技術上の問題が疑われる場合、プレイヤー又は大会運営者は、状況について調査を要請することができます。この場合、大会運営者の指名する技術者が、必要に応じ、診断を行い、問題を解決するものとします。当該技術者は、その裁量により、大会運営者に対して、機器の交換を要求することができます。機器の交換に関する判断は、大会運営者の裁量により決定されます。交換が認められた場合、プレイヤーは、事前に大会運営者から承認を受けた自己保有の機器と交換するか、大会運営者から提供される機器を使うものとします。

24.4.7 コンピュータープログラムの使用

対面式対戦イベントにおいて、プレイヤーは自らのプログラムをインストールすることは禁じられ、大会運営者から提供されたプログラムのみを使用しなければなりません。ウォームアップエリアのコンピューターについても、同様です。プレイヤーがウォームアップエリアのコンピューターにプログラムをインストールすることを希望する場合には、大会運営者の許可を得なければなりません。オンラインイベントにおいては、大会運営者から許可されたソフトウェア及びハードウェア以外の使用は禁止とします。

24.4.8 ボイスチャット

ボイスチャットは、大会運営者の提供するヘッドセットにおいて使用されるシステムを通じてのみ使用することができます。他のボイスチャットソフトウェア（例：Discord）の使用は、事前に大会運営者から明示的な承認を受けていない限り、対面式対戦イベントにおいても、オンラインイベントにおいても、認められません。大会運営者は、大会運営者の裁量において、各チームの音声会話をチェックすることができるものとします。

24.4.9 ソーシャルメディア及びコミュニケーション

大会運営者から提供されたコンピューターを、ソーシャルメディアやコミュニケーションサイト（Facebook、Twitter、オンラインフォーラムや掲示板、E メール等）を見たり、書き込みをしたりするために使用することは禁止されます。

24.4.10 必須ではない機器

承認を受けたチーム保有機器、または大会運営者が提供する機器以外のものを大会運営者が提供するコンピューターに接続することは、理由の如何を問わず禁止されています。例えば、携帯電話やフラッシュドライブなどがこれに該当します。

24.4.11 マクロ

公式大会において、VALORANT ゲームクライアントの外部に、ソフトウェアマクロ、ハードウェアのオンボードメモリに格納されたハードウェア実装マクロを含む、すべてのマクロプログラムを禁止します。

24.4.12 ネイティブプログラム

プレイヤーは、Microsoft ペイントや Notepad といった元からインストール済みのプログラム（ネイティブプログラム）を試合の前後に使用することができます。但し、以下の制限があります。

- ネイティブプログラムを使用してプレイヤーが制作した文章や画像については、グローバル競技ポリシーの 7 条に定めるのと同様の行動水準が要求されます。
- 試合中において、ネイティブプログラムを使用して大会の配信や試合に関する情報サイトなど、外部から情報を得ることを禁止とする。
- ネイティブプログラムを使用してチーム、スポンサー、ブランドを宣伝したり言及したりすることは、個人ブランドの宣伝でっても、ソーシャルメディアやコミュニケーションアカウントを通じたものであっても、禁止されます。
- ネイティブプログラムを使用して、試合前の作戦会議（7.5 条参照）において作成した作成メモについては、試合が始まる前に削除しなければなりません。
- 何らかの中断が、ネイティブプログラムの使用によって生じたものと大会運営者がみなした場合、これは禁止行為として処分がなされます。（8 条で定める通り）大会運営者は、これらのプログラムの使用によるバグを理由としてラウンドのやりなおしを命じることはありません。なお、ネイティブプログラムへアクセスするためのアプリケーションウィンドウを開く行為も、ネイティブプログラムの使用に含まれます。

大会運営者は、これらの定めに違反したプレイヤーに処分を下すことができるものとし、悪用したとみなされたプレイヤーに対してネイティブプログラムへのアクセスを禁止することができるものとします。

24.4.13 オーディオについての制限

プレイヤーは、ボリュームレベルを最低よりも少し上の設定にしておかなければなりません。大会運営者は、その裁量によりボリュームが低すぎると判断した場合には、ボリュームを上げることを求めることができるものとします。ヘッドフォンは、プレイヤーの耳に直接装着するものとし、試合中は装着したままにしておかなければなりません。プレイヤーは、ヘッドフォンと耳との間に帽子、スカーフその他の衣服を挟むことは禁止されます。但し、ヒジャーブ、

ターバン、ヤムルカといった宗教的又は健康上の理由で装着するものを除き、これに該当するかどうかについては大会運営者がその裁量により決定します。

24.4.14 機器改ざん

対面式対戦イベントにおいて、プレイヤーは、試合開始後、他のプレイヤーの機器に触れたり、操作したりしてはならないものとします。機器について援助が必要なプレイヤーは、大会運営者に対して援助を求めてください。

24.5 会場、試合エリアのレイアウト、日程

24.5.1 立ち入り

対面式対戦イベントにおいて、試合会場の立入禁止エリアへの立ち入りは、別途ライアットや大会運営者が事前に承認した場合を除き、チームメンバーに限り認められます。 試合への付き添いについては、ライアット及び大会運営者の裁量による承認を要するものとします。

24.5.2 会場入り前の健康チェック

対面式対戦イベントにおいて、各チームメンバーは、試合会場に入る際、大会運営者に対して自らの身分を証明しなければなりません。さらに、大会運営者は、チームメンバーその他の人物が会場に入る前に、検温その他の方法で健康状態をチェックすることができるものとします。試合前や試合中、大会運営者がある人物について健康ではなく、会場に入るべきではないと判断した場合には、入場を拒絶し、直ちに会場から離れることを要求することができるものとします。大会運営者において、プレイヤーが健康ではなく、試合に参加するべきではないと判断した場合には、大会運営者は同人の所属チームに対して交代要員を出場させるように求めることができるものとします。法令に基づき、さらにこれ以外の健康チェックや衛生措置、公共の安全のための手続をとることが求められる場合には、大会運営者はかかる手続を実践することができるものとし、あらゆるチームメンバーはこれに協力しなければならないものとします。

Covid-19 に関連した健康チェック

第 6.2 項に記載された一般的な健康チェックに加えて、大会運営者は（チームメンバーまたはその他の人の会場への入場を許可する前に）以下の限定されない手順を用いて、その人の健康状態をさらに確認する権利を有するものとします。
LAN 大会への渡航前 72 時間以内の Covid-19 の PCR 検査、LAN 大

会開催地への上陸時の PCR 検査、ワクチン接種の有無にかかわらず隔離、毎日の抗原検査、毎週の PCR 検査、LAN 大会開催地出発前 48 時間以内の PCR 検査。
大会運営者は、LAN イベントの安全性を確保するために、各チームメンバーの健康状態を確認するための追加手順を加える権利を有するものとします。適用される法律が「Covid-19」に関連する健康診断の追加または異なる手順を要求する場合、大会運営者はその手順を実施する全権限を有し、すべてのチームメンバーはその手順の実施において大会運営者に協力するものとします。

健康と安全のための手順

VALORANT イベントの参加者およびスタッフの健康と安全を守るため、大会運営者は、独自の判断により、追加の疾病管理および予防手順を実施することができるものとします。これらの追加の疾病管理および予防処置には、LAN イベント期間中のマスク着用義務、個人的な集まりの禁止、外部からのゲストの禁止、その他の疾病管理および予防処置が含まれるが、これらに限定されるものではありません。すべてのチームメンバーは、これらの手順の実施において、大会関係者に協力するものとします。

24.6 大会運営者の役割

24.6.1 大会運営リード

「**大会運営リード**」は、競技の公正さに影響を与える、試合に関連して発生したあらゆる問題の判断を行う責任を持つ大会運営者です。大会運営リードの役割には、以下の内容が含まれます：

- 技術的な問題での一時停止と、その適切な持続時間に関する最終決定。
- タクティカルタイムアウト（作戦タイム）が有効であり、すべての関係者に通知されていることの確認。
- 不具合や不具合の悪用の発生とその潜在的な影響の評価。
- ラウンドのロールバックやゲームの競技の公正さに影響を与える可能性のある問題についての判断。
- マップのピック/バン選択プロセスの調整。
- すべての大会運営規定（15.4 項）についての最終的な判断。

24.6.2 ヘッドレフェリー

「**ヘッドレフェリー**」は、試合前後のセットアップやゲームロビーなどに責任を持つ大会運営者です。ヘッドレフェリーの権限には、以下の内容が含まれます：

- 試合前にチームのラインナップを確認する

- 必要に応じ、プレイヤーの周辺機器や試合エリアを確認し、監視する
- 試合開始を宣言する
- プレイ中のポーズおよび再開を命じる
- 試合中にルールを違反したチーム対して処分を下し、罰則の適用を命じる
- 一時停止やプレイの停止に関連するものを含み、大会ルールセットにおける試合に関連する決定を行う
- 試合の終了とその結果を確認する

24.6.3 ステージレフェリー

「**ステージレフェリー**」は、大会運営リードとヘッドレフェリーの指示に従います。その権限には、以下の内容が含まれます：

- 必要に応じ、試合エリアへの入場を認め、立ち入りを禁止する
- ヘッドレフェリーおよび大会運営者の指示により、大会ルールセットに関連するセキュリティ手順を実施する
- プレイヤーへの指示を出す等、プレイヤーチェックリストを管理し、大会ルールセットやグローバル競技ポリシーを執行する
- ゲーム内外において、大会に関してプレイヤーとのやりとりを行う
- 要請に応じ、バグやセキュリティ上の問題について説明を行う

24.6.4 コンプライアンスリード

「**コンプライアンスリード**」とは、チーム関係者による非道徳的および/またはライアットの e スポーツ規定に違反する行動の調査を担当する大会運営者のことです。コンプライアンスリードの役割には、以下の内容が含まれます：

- チーム関係者言動規定（15.5 項）を含む、ライアットの e スポーツ規定の違反の調査。
- チームに実施される懲戒処分に関する最終決定。
- 要望があれば、チームに実施される懲戒処分に関する説明。

24.6.5 判断の最終決定権

大会ルールセットの解釈、プレイヤーの参加資格、スケジュール、イベントへの出場準備、違反に対するペナルティに関連するあらゆる判断は大会運営リードが単独で行うものであり、その判断を最終的なものとします。大会ルールセットに関する大会運営リードの決定については異議を述べることはできず、損害賠償その他の請求を行うこともできません。

24.7 照明の明るさ

プレイヤーはセットアップのプロセス中にステージに向けられた照明の明るさの調整を要請できます。ただし、ステージの照明には大会運営者が必要とする最低限の明るさが存在し、明るさをそれ以下にすることはできません。

24.8 大会運営者とのやりとり

チームメンバーは、本大会についての問い合わせについては、大会運営者に連絡を取ることができます。

24.9 大会運営者の解釈権限

本大会に関する事項で、本大会ルール又はグローバル競技ポリシーに定めのない事項については、大会運営者の解釈に委ねられるものとし、その結果は適宜本大会ルールの更新や解釈という形でチームへ通達されます。本大会ルール及びグローバル競技ポリシーに関する大会運営者及び大会運営者によるあらゆる決定は、最終のものであり、本大会の参加者を拘束します。

24.10 ビジネスジャッジメント

本大会ルール又はグローバル競技ポリシーにおいて、大会運営者やライアットへ決定や同意等の権限を与えている場合においては、別途明示的な定めがある場合を除き、大会運営者やライアットの利益や今後の事業運営、大会運営や VALORANT というゲームにとっての利益を考慮して、そのビジネスジャッジメントに基づく裁量により、かかる行為を行うことができるものとします。チームもチームメンバーも、ライアットや大会運営者、大会運営者が本大会ルールやグローバル競技ポリシーに基づく同意や承認、決定その他の行為を不合理に遅らせたといった理由で法的な請求を行うことはできないものとします。

25. 付録 2 - 世界的に禁止されているスポンサーシップのカテゴリ

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または運営をする会社
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、リーグ、イベント
5.	他の e スポーツチームまた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.	ポルノまたはポルノ関連製品
9.	タバコ製品およびその周辺機器
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

26. 付録 3 – 国際的に禁止されているスポンサーシップ・カテゴリ

1.	暗号通貨取引所
2.	ビールとワイン
3.	カンナビジオール（CBD）を含む非精神作用の大麻由来化合物を含む製品

VALORANT Challengers Japan 大会ルール 附属文書 1

COVID-19 管理予防ポリシー

本 COVID−19 管理予防ポリシー（以下「COVID−19 ポリシー」）は、VCT およびリーグの対面型対戦イベントにおいて、参加者、大会スタッフ、ファンの健康と安全を守るために導入されます。

大会運営者は、大会運営者および Riot の最善の利益と VCT およびリーグ、ゲームファンの短期的および長期的な利益の評価を考慮し、独自のビジネス判断に基づいて、本 COVID−19 ポリシーを適用し、本ポリシーに基づいて決定を行う権利を有します。大会運営者が本 COVID−19 ポリシーに基づいて同意を与えたり、保留したり、その他の判断をしたりすることは、大会運営者がその後の状況において同じ判断を行うことを要求されるような前例を作るものではありません。

本 COVID−19 ポリシーは、大会ルールセットに組み込まれるものとし、VCT に参加するチームのオーナーすべてに適用され、法的拘束力を有します。本ポリシーへの違反は、チームとそのオーナーの両方による規則違反とみなされます。

1. 新型コロナウイルスに関連した健康チェック

大会運営者は（プレイヤーまたはその他の関係者の会場への入場を許可する前に）以下の限定されない手順を用いて、その人の健康状態をさらに確認する権利を有するものとします： 対面式対戦イベントへの渡航前 72 時間以内の新型コロナウイルス PCR 検査、対面式対戦大会開催地への上陸時の PCR 検査、ワクチン接種の有無にかかわらず隔離、毎日の抗原検査、毎週の PCR 検査、対面式対戦イベント開催地出発前 48 時間以内の PCR 検査。大会運営者は、対面式対戦イベントの安全性を確保するために、各プレイヤーの健康状態を確認するための追加手順を加える権利を有します。適用される法律が新型コロナウイルスに関連する健康診断の追加または異なる手順を要求する場合、大会運営者はその手順を実施する全権限を有し、すべてのチーム関係者はその手順の実施において大会運営者に協力するものとします。

2. 健康と安全のための手順

VALORANT イベントの参加者およびスタッフの健康と安全を守るため、大会運営者は、独自の判断により、追加の疾病管理および予防手順を実施することができるものとします。これらの追加の疾病管理および予防処置には、対面式対戦イベント期間中のマスク着用義務、個人的な集まりの禁止、外部からのゲストの禁止、その他の疾病管理および予防処置が含まれますが、これらに限定されるものではありません。すべてのチーム関係者は、これらの手順の実施において、大会運営者に協力するものとします。