VALORANT

コミュニティー大会ティア

	主催者	プラットフォーム/規模	開催目的	ライアットの寄与
スモール トーナメント ライアットによるプロデュースを伴わない、参加者主導の小規模なイベント	プレイヤー、ネットカフェ、コミュニティーの代表	賞金プールが10,000ドル（または現地通貨での同等額）以下、 もしくは現金以外の賞品にかかる総額が12,000ドル以下 国際試合のない、地域のイベント	楽しむことが目的の、組織的なソーシャルプレイ	IPの寄与なし（こちらで提供されているIPは除く）
ミディアム トーナメント	中規模の企業およびブランド、eスポーツ主催者、インフルエンサー	賞金プールが50,000ドル（または現地通貨での同等額）以下、VALORANT国際eスポーツエコシステムの関与が保証されていない	収益化やブランド、企業の成長を目的とする	該当地域チームとの契約に準拠します。
メジャー トーナメント 競技プレイの序章	主要なeスポーツイベント主催者（例：ESL、Dreamhack、OGN）	公式セミプロ、国際競技エコシステムの一端を担う	収益化やブランド、企業の成長 + VALORANT国際eスポーツエコシステムへの寄与	該当国際チームとの契約に準拠します。

VALORANT
コミュニティー大会ガイドライン

I. 申請の手順

スモールトーナメント

1. 申請は必要ありません。
2. 本ガイドラインに同意することで、コミュニティーライセンスが付与されます。

ミディアムトーナメント

1. カスタムライセンスが必要になります。
2. 該当地域のライアット e スポーツチームに申請する必要があります。

メジャートーナメント

1. カスタムライセンスが必要になります。
2. Global Riot Esports チーム（LAX 等）に申請する必要があります。

II. 商標または帰属

スモールトーナメント

1. VALORANT のゲーム名を大会の宣伝に使用することができます。
2. 「チャンピオンシップ / Championship」、「チャンピオン / Champions」、「シーズン / Season」、および「リーグ / League」といった単語を大会の名称に含むことはできません。
3. 公に利用可能となっている『VALORANT』素材セットを除き、ライアットのロゴ、商標（ゲームロゴの表現、e スポーツリーグの商標（プロ、アマを問わない）、また Riot Games, Inc.、ライアットゲームズ、ライアットの名前を含む）を大会および大会公式サイトの宣伝に使用することはできません。大会および大会公式ウェブサイトがライアットに帰属、支持、または承認されていることを、何らかの方法で想起させてはいけません。
4. 大会のウェブサイトおよびすべての大会関連資料には、次の内容を必ず明記しなければなりません。「この大会はライアットゲームズ、VALORANT e スポーツのいずれとも提携しておらず、資金提供も受けていません」

ミディアム＆メジャートーナメント

1. VALORANTのゲーム名を大会の宣伝に使用することができます。
2. 公に利用可能となっている『VALORANT』素材セットを除き、ライアットによる事前の承諾を得ていない限り、「チャンピオンシップ / Championship」、「チャンピオン / Champions」、「シーズン / Season」、および「リーグ / League」等の、その大会が公式なライアット e スポーツの一環であると想起させる単語は、一切使用することができません。.

3. ライアットおよび VALORANT e スポーツのアートワーク、ロゴ、商標（ゲームロゴの表現、eスポーツリーグの商標（プロ、アマを問わない）、また Riot Games, Inc.、ライアットゲームズ、ライアットの名前を含む）を大会および大会公式ウェブサイトの宣伝に使用する許可をライアットから受けることができます。また、宣伝に使用する「コミュニティー」VALORANT ロゴおよびアートワークの提供をライアットから受けることが可能です。
4. ライアットは大会を公式スケジュールに掲載することができます。

III. 参加費

全トーナメント共通

1. 大会の参加費を徴収することができます。参加費による収益は、大会運営費（会場、ウェブ運営、キャスターなど）の相殺、または大会の賞金プールの充填にのみ使用することができます。
2. 大会運営費をクラウドファンディングすることはできますが、クラウドファンディングで集まった資金はすべて大会運営費、または賞金プールの充填に使用しなければなりません。

IV. 賞金

スモールトーナメント

1. 賞金プールの総額が10,000米ドル（または現地通貨での同等額）を超過してはいけません。また、現金以外の賞品にかかる総額が12,000ドルを超過してはいけません。
2. ライアットによる事前の承諾を得ていない限り、年内に開催する大会全体での賞金プール総額（賞品の金銭価値を含む）が、100,000 米ドル（または現地通貨での同等額）を超過してはいけません。

ミディアムトーナメント

1. 賞金プールの総額が50,000米ドル（または現地通貨での同等額）を超過してはいけません。
2. ライアットによる事前の承諾を得ていない限り、年内に開催する大会全体での賞金プール総額（賞品の金銭価値を含む）が、200,000米ドル（または現地通貨での同等額）を超過してはいけません。
3. ライアットは大会の賞金プールに寄与することが可能です。

メジャートーナメント

1. ライアットは大会の賞金プールに寄与することが可能です。

V. 放送

スモールトーナメント

1. 大会の模様は任意のプラットフォーム上でオンライン配信することができます。ご利用にあたっては、Legal Jibber Jabber ポリシーをよく読み、内容を遵守してください。
2. 視聴者がオンラインで大会を観戦するにあたって、いかなる料金も請求してはいけません。
3. 大会をオンライン配信する際は、不適切な言葉遣いを避けて十分に節度を保ち、道徳的に問題のない内容になるよう細心の注意を払わなくてはなりません。
4. 加えて、VALORANT のゲーム内設定で出血表現のオプションをオフにしてください。
5. その他すべての放送形態（従来型の TV 放送など）は禁止されています。

ミディアム＆メジャートーナメント

1. カスタムライセンスに示された放送規約を遵守してください。
2. 大会をオンライン配信する際は、不適切な言葉遣いを避けて十分に節度を保ち、道徳的に問題のない内容になるよう細心の注意を払わなくてはなりません。
3. 加えて、VALORANTのゲーム内設定で出血表現のオプションをオフにしてください。
4. ライアットが大会の宣伝、賞金プールに寄与する場合、または何らかの形で大会の収益化に関わる場合、配信中にライアットが運用するソーシャルメディアのアカウントやチャンネルを宣伝していただくことがあります。

VI. スポンサー＆パートナー

スモールトーナメント

1. 下記の「禁止されているスポンサーおよび広告主のリスト」に該当しないスポンサーであれば、自由に利用することができます。
2. 主催する各トーナメントにつき、スポンサーの出資は総額で

10,000 ドル相当（または現地通貨での同等額）までとします。さらに、VALORANT のトーナメントにおいてスポンサーから受け取ることができる年間限度額は、100,000 ドル（または現地通貨での同等額）までとします。

ミディアム＆メジャートーナメント

1. 下記の「禁止されているスポンサーおよび広告主のリスト」に該当しないスポンサーであれば、自由に利用することができます。
2. ライアットはスポンサーとして大会の収益化をサポートすることができます。その場合、収益のうち事前に定められた割合が賞金プールに寄与されます。

禁止されているスポンサーおよび広告主のリスト

- 他のビデオゲーム、他のビデオゲームの開発元および販売元
- あらゆるゲーム機
- あらゆるeスポーツおよびビデオゲームを扱うトーナメント、リーグ、イベント
- ギャンブル、スポーツ賭博、カジノ
- ファンタジーeスポーツ（デイリーファンタジーを含む）の運営者

- 処方薬および「市販」されていない薬品（CBDオイルなどの製品を含む）
- 銃器、弾薬、およびその付属品
- アダルトコンテンツ、アダルトグッズ
- タバコ製品および喫煙器具
- 酒類（酒類メーカーが販売しているノンアルコール飲料を含む）および法律で販売、使用が規制されているその他の中毒性物質
- 偽造または違法と判断されるバーチャルコンテンツを取り扱う販売者および販売市場
- ライアットのサービス規約に違反しているグッズやサービスの販売者および販売市場
- 暗号通貨、およびその他の規制されていない金融商品または市場
- 政治的キャンペーンおよび政治活動団体
- 特定の宗教または政治的立場を支持する慈善団体、または信頼性の低い慈善団体（赤十字社、アメリカがん協会、Stand-Up to Cancer、および同様の主流な慈善団体は信頼性が高いと判断します）

- 上記の内容に疑問がある場合や、カテゴリーが分からない場合は、ライアットから書面による明示的な許可を得る必要があります。

この禁止スポンサーシップリストは改定されることがあります。禁止スポンサーシップリストの改定や変更があったかどうかは、ご自身で随時ご確認ください。

VII. 商品の販売

スモールトーナメント

1. ライアット、VALORANT、VALORANT e スポーツ、またそれに類するブランド商品を販売することはできません。

ミディアム＆メジャートーナメント

1. ライアット、VALORANT、VALORANT e スポーツ、またそれに類するブランド商品の提供、販売許可をライアットから受けることができます。

VIII. コンテンツにおけるライアットゲームズの権利

全トーナメント共通

1. コミュニティー大会ライセンスを付与するにあたって、次の事項をご了承ください。まず、当社は大会を宣伝するか否かを決めることができます。また、ライアット主催の大会に出場する選手の選出に、大会の結果を使用することができます。
2. 加えて、コミュニティー大会ライセンスを使用して大会を運営または主催することで、大会に関連して制作された放送コンテンツ、ハイライト、ビデオ、静止画、ニュース、その他すべてのコンテンツを、ライアットが永久かつ自由に使用、コピー、変更、配布

、公開でき、かつ適切と思われる権利を再許諾できることに同意するものとみなします。

IX. その他の法的事項

全トーナメント共通

1. 大会の開催者（および大会に関わるスポンサーやサードパーティー）は、大会に適用されるすべての法律と規定、また随時改定の可能性がある当社のあらゆるポリシーを遵守する義務があります。いずれかのライアットポリシーで付与されている権利が存在しない場合は、認められていないものとします。
2. 大会を開催するにあたって、適用されるすべての法律と規定、また大会の配信、放送に利用しているサードパーティサービスが定めたあらゆるポリシーを遵守する必要があります。

本ポリシーに記載されたすべてのガイドライン（または「本ガイドライン」といいます）、Legal Jibber Jabber ポリシー、サービス規約に従うことを条件に、Riot Games, Inc.（または「ライアット」、「私たち」、「当社」といいます）が VALORANT の大会（または「大会」といいます）を主催、運営するために必要なライセンス（または「コミュニティー大会ライセンス」といいます）を付与します。このライセンスは、個人用、独占不可、サブライセンス不可、譲渡不可、無効化可能の期限付きライセンスです。本ガイドライン、サービス規約、またはその他のポリシーを侵害、もしくは誤って解釈していると判断した場合や、私たちの価値観に反する宣伝、表現をしている場合、また当社の知的財産（または「IP」といいます）を不適切に使用していると判断した場合は、いついかなる時でも措置を講じるか大会を中止させることできます。

バージョン 1.1:2020 年 5 月 - グローバル e スポーツ
// 『VALORANT』素材セットへのリンクを含むために改訂。