

# WILD RIFT JAPAN CUP 2022

## 公式ルール

最終更新日:2022/3/7

### 序文

この「WILD RIFT JAPAN CUP 2022 公式ルール」(以下「本ルール」といいます。)は、合同会社ライアットゲームズ(以下「当社」といいます。)が主催・運営するリーグ・オブ・レジェンド:ワイルドリフト(以下「本ゲーム」といいます。)の公式大会である「WILD RIFT JAPAN CUP」(以下「本大会」といいます。)、本大会が内包する「WILD RIFT JAPAN CUP: OPENING STAGE」(以下「WJC: OPENING STAGE」といいます。)及び「WILD RIFT JAPAN CUP: MAIN STAGE」(以下「WJC: MAIN STAGE」といいます。)の運営ルールを定めることを目的とします。

本大会への参加を希望するチームを所有する者(以下「チームオーナー」といいます。)は、本ルールに同意のうえ、当社が別途指定する同意書を当社に提出しなければなりません。また、当該チームへの所属を希望する選手、チームマネージャー(第3.1.1.3条に定めるとおりとします。以下同じです。)及びコーチ(第3.1.1.4条に定めるとおりとします。以下同じです。)(以下、選手、チームマネージャー及びコーチを総称して「チームメンバー」といいます。)は、本ルールに同意のうえ、当社が別途指定する応募フォームに必要事項を入力し、当社に送信しなければなりません。当該同意書の提出又は必要事項の送信後、当社からチームリーダー(第3.1.1.2条に定めるとおりとします。以下同じです。)又はチームマネージャーへの承諾通知をもってチームの確定とし、その時点(以下「チーム確定時」といいます。)で、当該チームオーナー又はチームメンバーと当社との間に本ルールを契約条件とする契約(以下「本契約」といいます。)が成立し、その効力を生じるものとします。

## 1 参加資格等

チームオーナー及びチームメンバーは、別段の定めがある場合を除き、チーム確定時から本大会の終了までの間(チームオーナーについては、チームが棄権(第8.7条に定めるとおりとします。以下同じです。))又は敗退した場合は、その時点までの間とします。また、チームメンバーについては、チームが棄権若しくは敗退した場合又は当該チームメンバーが棄権した場合は、そのいずれか早い時点までの間とします。)、以下の要件(チームオーナーについては第1.1条及び第1.2条に定める要件、選手を除くチームメンバーについては第1.1条及び第1.3条に定める要件、選手については第1.1条、第1.3条及び第1.4条に定める要件を指します。本条において以下同じです。)をすべて満たしている必要があります。チームオーナー又はチームメンバーが、以下の要件のいずれかを欠くこととなった場合、第10条の定めに関わらず、当該チームオーナー又はチームメンバーはそれ以降本大会に出場又は参加できないものとします。但し、以下の要件のいずれかを満たしていない場合でも、当社の判断により、本大会への参加又は出場を認める場合があります。

チーム確定時よりも後に、チームオーナー又はチームメンバーが以下の要件のいずれかを欠くこととなった場合、当該チームオーナー又はチームメンバーはその旨を直ちに当社に報告しなければならないものとします。

チームオーナー、チームマネージャー及びコーチの設置は任意とします。

### 1.1 共通の資格

#### 1.1.1 ゲーム利用規約の遵守

ライアットが別途定める「ライアットゲームズのサービス規約」

(<https://www.riotgames.com/ja/terms-of-service-JP>) (以下「ライアット規約」といいます。)を遵守していること。

#### 1.1.2 広告等

##### 1.1.2.1 スポンサー契約

以下に列挙する製品又はサービス(以下「禁止広告物」といいます。)を販売又は提供している者(以下「禁止広告物提供者」といいます。)並びに他チームのチームオーナー及びチームメンバーとスポンサー契約を結んでいないこと。但し、本大会開催期間中、禁止広告物提供者並びに他チームのチームオーナー及びチームメンバーに関する訴求を一切行わず、かつ、禁止広告物提供者及び他チームのサイト等においてチーム、チームオーナー及びチームメンバーの名称等が掲載されていない場合は、この限りではありません。

- 一切のビデオゲーム
- eスポーツの大会、リーグ又はイベント
- ファンタジーeスポーツ
- 市販薬ではない医薬品
- 火器類、拳銃又は弾薬
- ポルノ画像やポルノ製品を表示し又はそれらに関連するウェブサイト
- たばこ、喫煙又は吸引製品
- アルコール製品又はその他の醗酵性物質のうち、その販売又は使用が法令によって規制されているもの
- メーカーが意図していない方法により販売又は提供されている製品又はサービス
- ライアット規約に違反する製品又はサービス
- 特定の政治思想若しくは宗教を支持する慈善活動又は信頼性の低い慈善活動(例:赤十字、Stand Up to Cancerやその他これらに

類する主要な慈善団体が提供する慈善活動は信頼性のある慈善活動とみなされます。)

#### 1.1.2.2 禁止広告物の取扱い等

禁止広告物を販売又は提供していないこと。また、禁止広告物及び禁止広告物提供者を広告・宣伝(広告・宣伝の方法は問わないものとする。以下同じ。)していないこと。

#### 1.1.3 反社会的勢力との関係

チームオーナー及びチームメンバー自身並びにその役員、従業員(派遣社員及びアルバイト等を含みます。以下同じです。)及び親族が、現在及び将来にわたって、反社会的勢力(暴力団、暴力団構成員、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋、社会運動標ぼうゴロ、政治運動標ぼうゴロ、特殊知能暴力集団等又はこれらに準ずるものをいいます。以下同じです。)に該当せず、かつ、反社会的勢力と関係を有しないこと。

#### 1.1.4 当社及び関係会社等に所属していないこと

当社、関係会社及び委託先の役員及びは従業員でないこと。なお、「関係会社」とは、対象となる会社や個人を単独あるいは他と共同で保有若しくはコントロールし、又はこれに単独あるいは他と共同で保有若しくはコントロールされている個人や法人を指すものとします。また、「コントロール」とは、法人等の取締役、役員、管理者や理事等の選任、指名又は承認等、その手段を問わず、直接又は間接に、法人の方針や管理について決定する権限を指すものとします。

### 1.2 チームオーナーの資格

#### 1.2.1 法人格

法人格を有すること。(自然人又は法人であること。)

#### 1.2.2 適正な決算

適法かつ適正に決算が行われていること。

#### 1.2.3 倒産手続等が開始していないこと

支払停止及び支払不能の状態に陥っておらず、かつ、手形及び小切手が不渡りとなっていないこと、並びに、破産手続開始、民事再生手続開始、会社更生手続開始、特別清算開始のいずれについても申立てを受けておらず、かつ、自らも申立てを行っていないこと。

#### 1.2.4 チーム及びチームメンバーの適切な管理

所有するチーム及び当該チームに所属するチームメンバーを適切に管理し、マネジメントできること。

#### 1.2.5 個人情報保護法制の遵守

適用を受ける各国の個人情報保護に関する法令及びガイドライン等を遵守していること。なお、当社は、チームオーナーによるチームメンバーの個人情報等の取得及び第三者提供に関して、何ら責任を負わないものとします。

### 1.3 チームメンバーの資格

- 1.3.1 日本国籍  
日本国籍を有すること。但し、第1.3.2条の条件を満たしている場合はこの限りではありません。
- 1.3.2 就労資格等  
日本国外籍のチームメンバーについては、出入国管理及び難民認定法により本大会への出場が禁止されていないこと(在留資格及び就労資格等が必要な場合はそれらを有していること)。なお、当社は、本大会に出場する日本国外籍のチームメンバーの在留資格及び就労資格等の取得及び維持に関して、何ら責任を負わないものとします。
- 1.3.3 日本国内からの大会出場  
日本国内から本大会に出場すること。
- 1.3.4 年齢  
満16歳以上であること。
- 1.3.5 法定代理人の同意  
チーム確定時において未成年である場合、本ルールへの同意並びに本大会への出場について、事前に法定代理人(親権者又は未成年後見人をいいます。以下同じです。)の同意を得ていること。
- 1.3.6 コミュニケーション  
チームリーダー及びチームマネージャーについては、日本語でのコミュニケーションが可能であること。
- 1.3.7 連絡手段  
メールやDiscord等の当社が別途指定する連絡手段を利用できる環境にあること。
- 1.3.8 複数チームへの所属の禁止  
本大会への出場に際して、複数のチームに所属していないこと。
- 1.3.9 特例  
第1.3.2条または第1.3.3条に該当するチームメンバーについて、日本国政府の新型コロナウイルス水際対策措置によるビザの発給停止や新規入国者の停止などを理由としたやむを得ない事由により要件を満たせない場合は、状況の審査の上、参加を許可する。特例措置を受けるためには参加申請後、当社に状況の詳細を速やかに連絡し、必要に応じて追加情報を提供すること。

## 1.4 選手の資格

- 1.4.1 Riotアカウントのフレンド登録等  
チームリーダーとなる選手については、当社が別途指定する期日までに、当社のRiotアカウントとフレンド登録を行っていること。また、当社が別途指定する期間中、対戦結果の表示及び観戦の許可をオンにしておくこと。
- 1.4.2 Riotアカウントの維持  
当該選手が所有しているすべての本ゲームにおけるRiotアカウントが過去に当社からBAN(利用停止措置をいいます。以下同じです。)されたことがなく、か

つ、現在もBANされていないこと。

#### 1.4.3 複数のRiotアカウントの使用禁止

本大会への出場に際して、複数のRiotアカウントを使用していないこと。

## 2 チームメンバーに関する提出資料

チームメンバーが以下のいずれかの定めに違反した場合、第10条の定めに関わらず、当該チームメンバーはそれ以降本大会に出場又は参加できないものとします。但し、当社が別途認めた場合は、この限りではありません。

2.1 日本国籍のチームメンバーは、当社の求めに応じて、当社に対して、チームリーダー又はチームマネージャーを経由して、以下のいずれかの本人確認書類(有効期間内のものに限ります。)の原本又は写しを提出又は提示しなければなりません。

#### 2.1.1 以下のうちいずれか1点

- 自動車運転免許証
- 旅券(パスポート)
- 国又は地方公共団体の機関が発行した身分証明書(顔写真付き)
- 学生証(顔写真付き)

#### 2.1.2 以下のうちいずれか2点

- 健康保険被保険者証
- 国民健康保険被保険者証
- 国民年金手帳
- 印鑑登録証明書
- 住民票の写し又は住民票記載事項証明書
- 戸籍の附票の写し(謄本又は抄本)
- 学生証(顔写真なし)

2.2 日本国外籍のチームメンバーは、当社が第1.3.2条の要件の充足有無を判断するために、当社の指示に従って、当社に対して、チームリーダー又はチームマネージャーを経由して、各種証明書の原本又は写しを提出又は提示しなければなりません。

2.3 チーム確定時において未成年であるチームメンバーは、当社の求めに応じて、当社に対して、チームリーダー又はチームマネージャーを経由して、当社が別途指定する保護者同意書を提出しなければなりません。

2.4 **WJC: MAIN STAGE**プレイオフ(第6条に定めるとおりとします。以下同じです。)進出チームに所属するチームメンバーは、2022年4月8日までに旅券(パスポート)を取得し、チームリーダー又はチームマネージャーを経由して、当社に対して、その写しを提出しなければなりません。期日までに提出されない場合は、世界大会への出場権を失う可能性があります。

## 3 チーム構成等

### 3.1 チーム構成

#### 3.1.1 チームの要件

本大会に参加するチーム(以下「チーム」といいます。)は、本大会の開催期間中、以下のすべての要件を満たしている必要があります。チームオーナー及び

チームメンバーは、自己が所有又は所属するチームが以下のすべての要件を満たしていることについて、責任を負うものとします。

#### 3.1.1.1 選手

チームには、5～7名の選手が所属していなければならない、チームは、当該所属選手の中から、スターター（各試合における当該チームのスターティングメンバーとなる選手をいいます。以下同じです。）5名、リザーバー（スターター以外の補欠の選手をいいます。以下同じです。）0～2名を、当社が別途定める選手確定期間中に、当社が別途指定する書面にスターター及びリザーバーを記載して当社に提出する方法により、登録しておく必要があります。リザーバーの登録は任意ですが、試合に出場可能な選手が4名以下となった場合、第10条の定めに関わらず、当該チームはそれ以降本大会に参加できないものとします。但し、当社の判断により、本大会への参加を認める場合があります。また、チームは、常に、スターターの最低60%（5名中3名以上）を、日本国籍又は日本の永住権若しくは特別永住権をもち、日本国内から参加する選手とする必要があります。

#### 3.1.1.2 チームリーダー

チームは、所属選手のうち1名をチームリーダー（当社との連絡を行う役割を担う者をいいます。以下同じです。）とする必要があります。なお、チームリーダーは、メールやDiscord等の当社が別途指定する連絡手段によって当社と連絡を取り合える選手でなければなりません。

#### 3.1.1.3 チームマネージャー

チームには、選手の他に、チームマネージャー（チームリーダーの代わりに当社との連絡を行う役割を担うことができる者をいいます。以下同じです。）を置くことができるものとします。なお、チームマネージャーは、選手（いずれのチームに所属するかを問いません。）を兼任することができないものとします。

#### 3.1.1.4 コーチ

チームは、選手の他に、コーチ（ゲーム中を除く試合中において、自チームの選手とコミュニケーションをとり、指示や助言などを行うことができる者をいいます。以下同じです。）を置くことができるものとします。なお、コーチは、選手（いずれのチームに所属するかを問いません。）を兼任することができないものとします。

### 3.1.2 チームの維持

チームが、同一チームとして各予選大会（第6条に定めるとおりとします。以下同じです。）及びプレイオフに参加するためには、以下の要件をすべて満たしている必要があり、以下のいずれかの要件を欠く場合には、別チームとみなします。但し、チーム名が同一でない場合であっても、他のすべての要件を満たし、かつ、当社に対して事前にチーム名変更の申請を行い、当社がそれを承諾したときは、同一チームとみなします。

- チームオーナーが同一であること（チームオーナーがいる場合に限り、）
- チーム名が同一であること
- 当該チームが最初に出場した予選大会に登録した選手を4名以上登録すること

## 3.2 チーム名、チームタグ及び選手名

### 3.2.1 チーム名

チーム名は全角10文字又は半角20文字を超えてはなりません。また、チーム名には、特殊な記号は使用できません。1つのチームは、チーム名に合計1つのスポンサーブランドまで含めることができます。チーム名に都市、地域、領土、またはその他の地理的な場所を使用することは禁止されています。

### 3.2.2 チームタグ

チーム名の略称をアルファベット大文字2～3文字で設定しなければなりません。

### 3.2.3 選手名

選手名はゲーム内で使用している名前を登録しなければなりません。

### 3.2.4 共通事項

チーム名及び選手名には、下品な言葉や猥褻な言葉、差別的な言葉、本ゲームのチャンピオン名から派生した名称や類似するキャラクター名、製品名やサービス名などが存在する名称は使用できません。その他、当社が不適切と判断した場合も、その名称は使用できません。

#### 3.2.4.1 名称変更

すべてのチームタグ、チーム名、選手名は、本大会で使用される前に当社による承認を受ける必要があります。それらの名称の変更は、酌量すべき事情があるものとして当社が事前に承認しない限り、認められません。当社は、チーム名又は選手名が不適切であると判断した場合、当該チーム又は当該選手に対して変更を指示できるものとします。当社が当該指示を行った場合、当該チーム又は当該選手はそれに従わなければなりません。

## 3.3 チームの管理

チームオーナーは、自己の所有するチーム及び当該チームに所属するチームメンバーをして、本ルールに定めるチーム又はチームメンバーの義務・禁止事項を遵守させなければなりません。また、チームメンバーは、自己が所属するチームをして、本ルールに定めるチームの義務・禁止事項を遵守させなければなりません。

## 4 表彰規定

### 4.1 賞金

チームオーナーがいる場合、当社は、本大会における当該チームの成績に応じて、チームオーナーに対して、以下のとおり賞金を支払います。なお、当社は、当該金額を、当該チームオーナーが指定する銀行口座に振り込む方法により支払うものとします。賞金の支払時期等については、当社より別途当該チームオーナーに対して通知又は公表します。オーナーは、賞金を分配し、プレイヤーやその他勝利に貢献したチームメンバー等に支払う責任を負うものとします。ただし、賞金純額の50%以上は、オーナーからチーム(グループ)のプレイヤーに支払われなければならないものとします。賞金純額とは、獲得した賞金の総額から賞金にかかる税金を差し引いたものと定義されます。オーナーは、総支給額を計算する際に、経費などを差し引くことはできません。オーナーは、賞金のプレイヤーへの配分を増やすことはできますが、すべての賞金の少なくとも50%をチームのプレイヤーに支払うことが義務付けられています。オーナーが賞金総額の50%以上を分配しない場合、またはチームのプレイヤーに支払いを行わない場合、当社の独自の裁量により懲戒処分が決定されます。

チームオーナーがいない場合、当社は、本大会における当該チームの成績に応じて、当該チームに所属するチームメンバー全員に対して、以下のとおり賞金を支払います。なお、以下に定める金額は、当該チームメンバー全員に対して支払われる賞金の合計額とし、当社は、当該金額を、当該チームのチームリーダーが指定する銀行口座に振り込む方法により支払うものとします。賞金の支払時期等については、当社より別途当該チームリーダーに対して通知又は公表します。

#### 4.1.1 WJC OPENING STAGE

優勝	500,000円
準優勝	450,000円
同率3位	400,000円
5位～8位	312,500円

#### 4.1.2 WJC MAIN STAGE

優勝	3,000,000円
準優勝	1,000,000円
同率3位	500,000円

### 4.2 世界大会への参加

#### 4.2.1 参加義務

WJC: MAIN STAGEプレイオフ優勝チーム、及び準優勝チームのチームオーナーは、当該チームを本ゲームの世界大会(以下「世界大会」といいます。)に参加させなければなりません。また、当該チームのチームメンバーは、世界大会に参加又は出場しなければなりません。なお、当該チームの世界大会への参加は、当該チームのチームオーナーが、当社の提示する内容の参加契約を有効に締結することが前提条件となるものであり、同契約が締結されない場合には、同チームは世界大会への参加資格を失う場合があります。また、世界大会に参加するチームのチームオーナー及びチームメンバーは、同契約に定める条件の他、別途当社が定める世界大会のルールに同意し、当該ルールを遵守することが求められます。

#### 4.2.2 例外

前項の定めに関わらず、別途当社が認めた場合は、プレイオフ優勝チームのチームオーナー及びチームメンバーは、前項に定める義務を免れるものとします。

## 5 選手の機材等

### 5.1 選手の機材

オンライン(非対面式)の試合では、当社が別途指定する場合を除き、選手はすべての機器を自身で用意することが求められます。これには、携帯電話、ヘッドフォン、イヤホン、ウェブカメラ、音声プログラムが含まれますが、これに限定されるものではありません。エミュレータ、タブレット、コントローラ、トリガー拡張機能、キーボード、マウス、その他の物理的拡張機能の使用は禁止されています。オフラインサーバーでの対戦は行われないため、選手は各自のネットワーク保護(DDOS防止を含むがこれに限定されない)を考慮する必要があります。また、各選手のハードウェア及びインターネット接続の安定性は、選手の責任となります。

## 5.2 ソフトウェアとその使用

選手は、当社が許可したソフトウェア以外のソフトウェアを使用してはならないものとします。

## 5.3 機材への細工

対戦が始まった後は、選手は、他の選手の機材に触れたり、操作したりすることは許されません。但し、当社が緊急かつやむを得ないと判断した場合は、この限りではありません。

## 5.4 接続の問題

通信サーバへの接続は、選手自身の責任で行ってください。万一、接続できない場合、または接続が切断された場合には、選手またはチームメンバーは、直ちに当社に連絡しなければなりません。

# 6 大会の構造

本大会はOPENING STAGEとMAIN STAGEに分かれており、各ステージで予選とプレイオフが実施され、ステージ毎に優勝者の決定及び賞金の分配が行われます。OPENING STAGEの上位2チームはMAIN STAGE予選が免除されグループステージへの参加資格を得ます。MAIN STAGE上位2チームは2022年夏に開催される世界大会への出場資格を得ます。優勝チームは世界大会グループステージへの参加資格、準優勝チームは世界大会プレイイン(予選)からの参加資格を得ます。

## 6.1 用語の定義

### 6.1.1 試合

本大会当日の、チームの集合時間から解散までの一連の過程のことをいいます。

### 6.1.2 対戦

いずれかのチームが、ピックフェイズからゲームに勝利するまでの一連の過程のことをいいます。

### 6.1.3 ピックフェイズ

ドラフトピックにおいてバン(指定したチャンピオンを当該ゲームにて使用禁止にすることをいいます。以下同じです。)&ピックを行っている一連の過程をいいます。両チームのピック終了後のカウントダウン終了をもってピックフェイズの終了とします。なお、全試合において、バンが採用されます。

### 6.1.4 ゲーム

ピックフェイズ終了後、ワイルドリフトのマップにおいて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定されるまでの過程をいいます。なお、ワイルドリフトに入るまでのロード画面に移行した時点をもって、ゲーム開始とします。

- 最終目標の完了(ネクサスの破壊)
- チームの棄権
- 当社の判定によるゲームの勝利(詳細は第8.2条に定めるとおりとします。)

## 6.2 スケジュール

### 6.2.1 WILD RIFT JAPAN CUP: OPENING STAGE

募集期間:2022年2月9日(水)12:00~2022年2月16日(水)16:59

1~3回戦:2022年2月27日(日)15:00~19:00

(※参加チーム数により変動あり)

準々決勝:2022年3月5日(土)15:30~21:00

準決勝/決勝:2022年3月6日(日)15:30~21:00

### 6.2.2 WILD RIFT JAPAN CUP: MAIN STAGE

募集期間:3月上旬

予選:2022年4月2日(土)、2022年4月3日(日)

グループステージ:4月9日(土)、4月10日(日)、4月16日(土)、4月17日(日)、4月22日(金)、4月23日(土)、4月24日(日)

プレイオフ ノックアウトステージ:

準決勝:2022年5月7日(土)

決勝:2022年5月8日(日)

上記に関わらず、終了時間は試合状況によって変動する場合があります。

## 6.3 大会形式

### 6.3.1 WJC: OPENING STAGE

シングルエリミネーショントーナメント方式で、全試合オンラインで行われます。予選大会の1回戦~3回戦はBo1、準々決勝~準決勝は Bo3、決勝戦はBo5で行われます。

### 6.3.2 WJC: MAIN STAGE

#### 6.3.2.1 予選

シングルエリミネーショントーナメント方式で、全試合オンラインで行われます。6つのブロックの上位1チームずつがグループステージに進出します。準決勝まではBo1、決勝戦はBo3で行われます。

#### 6.3.2.2 グループステージ

予選から勝ち上がった6チームにOPENING STAGEのシード2チームを加えた計8チームで全試合オンラインでダブルラウンドロビン形式(Bo1)の試合をおこないます。上位4チームがプレイオフへと進出します。

##### 6.3.2.2.1 2チーム同率の場合

直接対決で勝利しているチームを上位とします。

##### 6.3.2.2.2 3チーム同率の場合

グループステージでの勝利時間の合計が短いチームを上位とします。

#### 6.3.2.3 プレイオフ(決勝トーナメント)

グループステージ上位4チームで全試合オフラインでシングルエリミネーショントーナメント方式の試合を行います。準決勝はBo5、決勝戦はBo7で行われます。

#### 6.3.2.4 オフライン試合の交通宿泊費

ロックアウトステージに参加するチームは、当社が別途指定する都内会場にて試合を行っていただきます。当該会場以外からの参加は認められません。当該チームのチームリーダー又はチームマネージャーは、当社が別途指定する期限までに、当社に対して、当該チームに所属する各チームメンバーについて、住所から当該会場までの交通経路及び交通費、並びに試合前日の宿泊先施設及び宿泊費を報告しなければなりません。当社は、当該報告内容に基づいて、当社が合理的に必要と判断した交通費及び宿泊費を、当該各チームメンバーに支払います(例:グリーン車やビジネスクラスでの移動については、交通費の全額支給は行いません。また日本国内での移動に限ります。)。なお、当社は、当該費用を、当該チームリーダー又はチームマネージャーが指定する銀行口座に振り込む方法により支払うものとします。

#### 6.4 トーナメントの組み合わせの決定

本大会におけるトーナメントの組み合わせは、当社により決定されます。また、当社は、当社の裁量により、トーナメントの組み合わせを変更する場合があります。

### 7 試合の処理

#### 7.1 スケジュールの変更

当社は、独自の裁量により、本大会のスケジュールを変更する場合があります。当社は、スケジュールを変更する場合、可能な限り早期に全チームに通知を行うものとします。

#### 7.2 試合時の連絡

##### 7.2.1 連絡手段

本大会における当社とチームとの連絡には外部ツール「Discord」を用います。

##### 7.2.2 連絡窓口の設定

試合中の当社との連絡は、チームマネージャーではなく、チームリーダーが行う必要があります。

##### 7.2.3 Discordサーバーへの参加

本大会に参加するチームは、当社が指定した期日までに、本大会用のDiscordサーバーに参加する必要があります。

##### 7.2.4 対戦中の制限

本大会において、選手は、対戦中に外部情報を閲覧すること及び自チームの選手以外とコミュニケーションを取ることは禁止されます。但し、ピックフェイズにおいてのみ、選手には、自チームのコーチとのコミュニケーションが認められます。

#### 7.3 審判の役割

##### 7.3.1 責務

審判は当社が務め、試合の開始前、試合中及び試合終了直後に発生する、試合に関する問題、質問その他の状況に対応します。審判の対応事項には以下を含みますが、これらに限られません。

- 試合開始のアナウンス
- 試合中の違反の取り締まり及びペナルティの適用
- 試合の終了及び結果の確認及び承認

### 7.3.2 最終決定

審判による誤審がある場合、判定結果が覆ることがあります。  
当社は独自の裁量により、試合中又は試合終了後に、試合結果について公正な判定が下されたかを判断します。正しい手順に基づいた判定が下されなかったと判断した場合、当社は判定を無効とする権利を有します。当社は、いかなる場合においても、判定結果に最終決定を下すことができるものとします。

## 7.4 競技用パッチ & サーバー

本大会は、本大会当日にライブサーバーにリリースされているパッチを用いて行われます。変更又は追加されたチャンピオンの利用については、当社の裁量に委ねられます。

## 7.5 対戦前の設定

### 7.5.1 対戦前の設定時間

選手は、当社が別途指定する設定時間内に、対戦に必要なすべての設定を完了しなければなりません。但し、当社の裁量により、遅延が許される場合があります。

### 7.5.2 ゲームロビーの作成

当社は公式のゲームロビーの作成手段を決定します。当社が別途指示した場合、選手は、ソロ、ジャングル、ミッド、キャリー、サポートの順にロビーに入らなければなりません。

また、当社が別途指示した場合、当該指示を受けた選手がゲームロビーを作成し、対戦相手とフレンドにならなければなりません。

## 7.6 ゲームの設定

### 7.6.1 ピックフェイズの開始手順

当該対戦に出場する選手全員が公式のゲームロビーに入場した時点で、当社は両チームがピックの段階に移る準備ができたものとみなします。その後、当社はルームオーナーにゲーム開始を指示します。ピックフェイズでは、コーチが自チームの選手とコミュニケーションをとり、バン&ピックの指示や助言等を行うことが認められます。

### 7.6.2 ゲーム設定

- マップ: ワイルドリフト
- チーム人数: 5名
- 観戦許可: ロビーのみ
- ゲームタイプ: ドラフトピック

## 7.7 ピックフェイズ及びサイドの選択

### 7.7.1 ドラフトピック

チャンピオン選択はドラフトピックを使用して行います。各チームのスターターは、チェックイン後に交代することはできません。

### 7.7.2 ゲームプレイ要素の制限

チャンピオン、スキン、サモナースペルその他の任意のアイテムは、既知のバグ又はその他の理由により、当社の裁量で制限される場合があります。この制限

は、試合前又は試合中に随時追加できるものとします。

#### 7.7.3 サイドの選択

サイド選択権を持つチームの決定はDiscordの機能「Dice」を用いて行われます。Diceによって算出された数字の高いチームがサイド選択権を持ちます。この際、両チームは当社が別途指定する時刻までに当社が別途指定するDiscord内のチャンネルでDice機能を使用する必要があります。これがなされなかった場合、自動的に相手チームにサイド選択権が与えられます。

#### 7.7.4 バン・ピックの決定

トーナメントドラフトモードを使用します。両チームは、それぞれ5チャンピオンをバンすることができます。バン・ピックを行う順番は、以下に示す通りとなります。

ブルーサイドA / レッドサイドB

バンフェーズ: ABABAB

ピックフェーズ: ABBAAB

バンフェーズ: BABA

ピックフェーズ: BAAB

但し、ゲームの更新などにより、バン数は適切な数に変更される場合があります。

#### 7.7.5 誤選択

いかなる理由にも関わらず、選択後のチャンピオンの変更はできないものとします。

#### 7.7.6 チャンピオンのトレード

チームはトレードフェーズの終了10秒前までにすべてのチャンピオンのトレードを完了させる必要があります。

#### 7.7.7 ピック終了後のゲーム開始

当社による別段の定めがない限り、ピックの完了直後にゲーム開始となります。コーチは、ゲーム開始までに選手とのコミュニケーションをやめなければなりません。また、ピック完了後、ゲーム開始までの間に選手がゲームから抜けることは禁止されます。但し、ピックとゲーム開始を分割して実施する場合はこの限りではありません。

#### 7.7.8 ゲーム開始のコントロール

ゲーム開始時にエラーが発生した場合又は当社がピックとゲーム開始を分割して実施することを決定した場合、当社はブラインドピックを使用し、制限された手順に従いゲームを開始する場合があります。

すべての選手は、前回有効とみなされた完了済みのピックの内容に従いチャンピオンを選択しなければなりません。

#### 7.7.9 ゲームのロードの遅延

ゲームの開始時に選手の環境による切断、その他の障害によりロードが妨げられゲームへの出場が阻害された場合においても、対戦の再スタートは認められません。

但し、当社がゲームクライアントの不具合等を認めた場合はこの限りではありません。

## 8 ゲームのルール

### 8.1 ゲームの成立

ゲームの成立とは、選手全員がロードを完了し、対戦チーム間で一定の状況までゲームが進行した状態をいいます。ゲームの成立後、対戦の再スタートは限られた状況においてしか認められません(詳細は第8.3条に定めるとおりとします。)。ゲームが成立する例は、以下のとおりです。

- 8.1.1 ミニオン、中立モンスター、オブジェクト又は敵チャンピオンに攻撃やスキルが命中した。
- 8.1.2 チームの一方が相手チームのジャングルに進入、視界を確立又はスキルショットの狙いをつけた(敵のジャングルにつながる川を出た場合や茂みに進入した場合も含みますが、これらに限られません。)
- 8.1.3 ゲームタイマーが15秒(00:00:15)に達した。

### 8.2 判定による勝敗の決定

技術的問題(致命的なバグ、サーバーのクラッシュ又は大規模なネットワークの切断などをいいます。以下同じです。)が発生し、当社が対戦を継続すべきではないと判断した場合、当社は、ゲームの進行状況(以下に定める事項を含みますが、これらに限られません。)を総合考慮のうえ、対戦の勝敗を判定することができます。技術的問題を当社に申告する場合は証拠としてスクリーンショットまたは試合録画映像を提出する必要があります。

- プレイ時間:プレイ時間がゲーム内時計で5分(00:05:00)を超えているか。
- ゴールドの差異:チーム間のゴールドの差異が33%を超えているか。
- 残ったタワーの差異:残ったタワー数のチーム間の差異が7を超えているか。
- チャンピオンの差異:生存しているチャンピオンの数のチーム間の差異が4以上で、倒されているチャンピオンすべての残りデスタイマーが30秒以上であるか。

### 8.3 対戦の再スタート

対戦の再スタートは原則として行われません。また、チームオーナー、チーム及びチームメンバーからの再スタートの要望も一切受け付けません。但し、当社が必要だと判断した場合には、いつでも対戦の再スタートを行うことができます。

### 8.4 ゲーム終了後の処理

#### 8.4.1 結果

当社は対戦の結果を確認し、記録します。また、チームはゲームの結果画面のスクリーンショットを当社が別途指定する方法で当社に提出しなければなりません。

#### 8.4.2 技術注記

選手は、技術的問題が発生した場合、当社にその内容を申告します。

#### 8.4.3 休憩時間

当社は、次の対戦のピックフェイズ開始までの残り時間をチームに通知します。ピックフェイズ開始時刻においてチームの選手全員の準備が整っていない場

合、当社からチームリーダー又はチームマネージャーへの呼びかけが行われ  
ます。それに対して返答がないとみなされた場合、当該チームは対戦を不戦敗と  
みなされる可能性があります。

## 8.5 対戦後の処理

### 8.5.1 結果

当社是对戦の結果を確認し、記録します。

### 8.5.2 次回の対戦

選手には、次回の対戦予定及びその時点における順位が通知されます。

### 8.5.3 特例における順位の変動

チームが棄権した場合、他チームの順位が繰り上がります。

## 8.6 メディア対応の義務

各選手は、当社や大会運営者が公式競技、WJC、又はワイルドリフト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、当社が負担します。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。

## 8.7 大会からの棄権

選手又はチームが本大会から棄権することを選択し、当社がそれを承諾した場合、当該選手又は当該チームに所属するチームメンバーは、当該承諾時以降、本大会の試合への出場又は参加の権利を失い、義務を負わないものとします。また、当社がチームの棄権を承諾した場合、当該チームのチームオーナー及びチームメンバーは、第4条に定める賞金を受け取る権利を失うものとします。なお、試合中に棄権が承諾された場合、棄権した選手が所属するチーム又は棄権したチームは、当該試合に敗北したものとして扱います。

## 9 禁止行為

チームオーナー及びチームメンバーは、別段の定めがある場合を除き、チーム確定時から本大会の終了までの間(チームオーナーについては、チームが棄権(第8.6条に定めるとおりとします。以下同じです。)又は敗退した場合は、その時点までの間とします。また、チームメンバーについては、チームが棄権若しくは敗退した場合又は当該チームメンバーが棄権した場合は、そのいずれか早い時点までの間とします。)、以下の行為及び以下の行為に該当するおそれのある行為を行ってはなりません。当社は、以下行為及び以下の行為に該当するおそれのある行為について、チームオーナー又はチームメンバーが第三者に実行を促した場合又は第三者による行為を黙認した場合についても、当該チームオーナー又はチームメンバーの違反行為とみなすことができます。

### 9.1 大会中の禁止行為

#### 9.1.1 反則

#### 9.1.1.1 共謀

共謀とは、試合結果に影響を与える、チームオーナー又はチームメンバーと他チームのチームオーナー又はチームメンバーを含む第三者との間の合意及び当該合意を形成するための働きかけ並びに当該合意に基づく行為を指します。共謀には以下の行為を含みますが、これらに限られません。

- 手抜きプレイ(ゲーム内でダメージを与えない、妨害しない、その他の合理的な対戦基準に反するプレイをいいます。)を行う旨を合意する行為。
- 賞金その他の報酬を山分けする旨の事前協定をする行為。
- 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為。

#### 9.1.1.2 ハッキング

本ゲームに対する一切の改造をする行為。

#### 9.1.1.3 脆弱性の利用

脆弱性の利用とは、利益を得るために本ゲーム内のバグを意図的に使用する行為を指します。脆弱性の利用には以下の行為を含みますが、これらに限られません。

- アイテムの購入の誤作動を使用する行為。
- 中立ミニオンとの相互作用の誤作動を使用する行為。
- チャンピオンのスキル性能の誤作動を使用する行為。
- その他当社が単独の裁量によって意図した通りに機能していないと判断するゲーム機能の動作を起こす行為。

#### 9.1.1.4 観戦モニターの閲覧

選手が観戦モニターを見る又は見ようとする行為及び試合が放送又は配信されている場合に当該放送又は配信を見る行為。

#### 9.1.1.5 成り済まし行為

他の選手のRiotアカウントを使用してのプレイ、又は他の選手のRiotアカウントを使用してプレイするように第三者を勧誘、誘導、奨励、若しくは指示する行為。

#### 9.1.1.6 チートの手法

チート機器やチートプログラムの使用、又はこれに類似する信号装置や手信号などのチートの手法を使用する行為。

#### 9.1.1.7 故意の切断

選手の実際の意図に関わらず、ゲームからの切断に繋がるあらゆる選手の行為(ゲームを抜ける等の行動を含みますが、これに限られません。)

#### 9.1.2 冒涇及び差別的な発言

当社が別途指定した対戦エリア内若しくはその付近において、又はSNS上やストリーミングなどの公開イベントにおいて、猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的な言葉、名誉毀損となる言葉、その他不快又は好ましくない言葉を使用する行為、及び憎悪を煽る行為や差別的な行為を奨励又は助長する行為、並びに当該禁止行為を行うために、当社及び当社の委託先が提供又は利用可能にしている施設、サービス、設備を使用する行為。

### 9.1.3 破壊的な言動、侮辱

当社、相手チームの選手、ファンその他の第三者へ向けて、侮辱的、嘲笑的、破壊的又は敵対的ないかなる行為。また、第三者に対して、当該行為を行うよう唆す行為。

### 9.1.4 不正な通信

対戦中、スターターが、当該スターターが所属するチームの選手以外に向けて通信（EメールやSNSなどを含みますが、これらに限られません。）を行う行為。

### 9.1.5 服装

以下の事項をユニフォームに掲載する行為。

- 9.1.5.1 当社が、その単独の裁量で、非倫理的であるとみなす、製品やサービスに関する虚偽の、根拠のない又は不当な主張又は供述を含むもの。
- 9.1.5.2 市販されていない薬、タバコ製品、銃器、拳銃又は弾薬の広告。
- 9.1.5.3 宝くじ又は賭博を教唆、幫助、又は促進する企業、サービス又は製品など、日本において違法な行為を構成する又はこれに関連する表現を含むもの。
- 9.1.5.4 名誉を毀損する、猥褻な、冒瀆的、下品な、不快な、攻撃的な、体内の機能や体内の状態に起因する症状を表す若しくは描写する表現、又は社会的に不適切な話題とみなされている事柄に言及する表現を含むもの。
- 9.1.5.5 性的なウェブサイトや性的な製品の広告。
- 9.1.5.6 第三者の知的財産権（特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権、技術上若しくは営業上のノウハウその他の権利、又はこれらの権利に基づく実施権等の権利を含むがこれらに限られません。以下同じです。）を侵害し又は侵害するおそれのある表現等。
- 9.1.5.7 相手チームや選手、あるいはその他の人物、団体、製品の評判を落とし、又はこれらの中傷するもの。
- 9.1.5.8 ユニフォーム前面への当社が別途定める規定数以上のスポンサーロゴ。

### 9.1.6 身元確認

選手が、選手の顔を隠すような物又は他の選手や当社の気を散らすような物を装着する、顔を覆うなど、当社から顔を隠すよう試みる行為（つばのある帽子を目深にかぶる行為などを含みますが、これに限られません。）。

## 9.2 職業倫理に反する行為

### 9.2.1 嫌がらせ

個人を孤立させ若しくは排斥する又は個人の尊厳に影響を与える意図で、相当な期間に渡り、体系的、敵対的かつ反復して行われる行為。

### 9.2.2 性的嫌がらせ

当社によって、通常の人であれば当該行為を望ましくない又は不快であるとみ

なすか否かという基準によって該当性が判断される性的発言又は行動及び性的な脅迫、強制又は性的な行為と引き換えに利益を約束すること。

#### 9.2.3 差別及び中傷

人種、皮膚の色、民族、国民的若しくは社会的出身、性別、言語、宗教、政治的意見若しくはその他の意見、経済状態、出生、地位又は性的嗜好などに関連する軽蔑的、差別的、中傷的な言葉又は行為によって国、個人又は集団の尊厳や品位を害すること。

#### 9.2.4 当社、本ゲーム又は本大会に関する声明

本大会、当社若しくはその関係会社、又は本ゲームに対して偏見若しくは有害な影響を与える又はそのような意図を持つ声明や行為を供述、実行、発行、認可又は支持すること。

#### 9.2.5 未許可の情報公開

当社から、競技性を阻害する恐れがあるとして、特定の情報を公開又は開示しないよう求められたにも関わらず、当該情報を公開又は開示する行為。

#### 9.2.6 言動の調査

ライセンス規約、その他の本ゲームのルールに違反すること。なお、当社が調査のためにチームオーナー又はチームメンバーと連絡をとった場合、当該チームオーナー又はチームメンバーには真実を話す義務があります。

#### 9.2.7 犯罪行為

慣習法、制定法又は条約によって禁止されており、管轄裁判所において有罪となるあるいはその可能性が高いと合理的にみなされる行為。

#### 9.2.8 不道徳行為

不道徳、破廉恥又は適切な倫理的言動の慣習的な基準に反すると当社が判断する行為。

#### 9.2.9 贈賄

当社並びにそれらの関係会社及び委託先の役員若しくは従業員や、チームオーナー及びチームメンバーを含む本大会に参加するチームに係る団体又は人物に贈答品、現金、その他財産的価値のあるものを供与し又は供与を申し出ること。但し、チームの公式スポンサーやチームオーナー等がチームメンバーの業績に基づいて当該チームメンバーに対価を支払う場合は、この限りではありません。

#### 9.2.10 収賄

試合結果に影響する行為又は対戦やゲームでの八百長を意図した行為の見返りとして、贈答品、現金、その他財産的価値のあるものの供与を受け又は供与を要求すること。但し、チームの公式スポンサーやチームオーナー等がチームメンバーの業績に基づいて当該選手に対価を支払う場合は、この限りではありません。

#### 9.2.11 不遵守

当社の合理的な指示又は判断を拒否すること又は適用しないこと。

#### 9.2.12 八百長試合

法令や本ルールによって禁止される手段でゲームや対戦の結果について談合・共謀し、又は影響を与えようと試みることを。

#### 9.2.13 書類提出等、その他の要請

当社の要請に応じて当社が別途定める期限までに適宜書類の提出その他の合理的な対応をしないこと。

### 9.3 賭博への関与

直接的か間接的かを問わず、世界各国の本ゲームのトーナメントや対戦の結果に賭けること又はこれを対象とした賭博行為に参加すること。

### 9.4 その他

当社の単独の裁量によって、本ルール及び／又は誠実性の基準(常に全力を尽くし、スポーツマンシップ、誠実性、フェアプレイの精神に反する行為を避けることをいいます。)に違反すると判断されたその他の行為。

## 10 ペナルティの付与

第1条、第2条及び第3.1.1.1条に定める他、当社は、チーム、チームオーナー又はチームメンバーが本ルールに違反する行為を行った又はこれを行おうと試みたと当社が判断した場合、当該行為の内容に鑑み、当社の単独の裁量によって、以下のいずれか又は複数のペナルティを、当該チーム、チームオーナー又はチームメンバーのいずれか又は複数に与えるものとします。なお、本ルールに違反する行為については、本ルールに別段の明示の定めがある場合を除き、意図的になされたものであるか否かを問わないものとします。

- 口頭での警告
- ゲーム内サイドの選択権の喪失
- ゲーム内のバンの権利の喪失
- 対戦の敗北判定
- 本大会への参加又は出場停止
- 本大会への参加又は出場禁止

また、上記の定めに関わらず、繰り返される違反に対してはペナルティが加重され、最も重いものでは当社が主催又は共催するすべての公式大会への将来的な出場資格が剥奪されることもあります。なお、ペナルティは必ずしも段階的に科されるわけではないことにご注意ください。例えば、選手の行為が出場停止に値する悪質なものと当社が判断した場合、当社は、その単独の裁量により、それが初めての違反であったとしても当該選手を出場停止にすることができます。

### 10.1 ペナルティの公表権

当社は、チーム、チームオーナー又はチームメンバーにペナルティが科された旨を公表する権利を有します。当該公表によって当該チーム、チームオーナー又はチームメンバーに損害が生じたとしても、当社は賠償の責任を負わないものとします。また、当該チーム、チームオーナー又はチームメンバーは、当該公表によって損害が生じたとしても、当社並びに関係会社及び委託先(それらの役員及び従業員を含みます。)に対して、一切の異議申立て又は訴訟手続等を行わないものとします。

## 11 その他

### 11.1 最終決定権

本ルール(参加資格、本大会のスケジュール及び演出、並びに不正行為に対するペナルティに関する規定を含みますが、これらに限られません。)に関するすべての決定

は当社が単独で行い、かかる決定は最終的なものとし、本ルールに関する当社の決定に対して一切の異議申立て又は訴訟手続等を行わないものとし、

## 11.2 個人情報

### 11.2.1 利用目的

当社は、本大会に関連して、当社と本契約を締結したチームオーナー又はチームメンバー(以下「契約者」といいます。)から取得する情報(以下「契約者情報」といいます。)の取扱いについて、別途当社の定める「ライアットゲームズのプライバシーノティス」(<https://www.riotgames.com/en/privacy-notice>)において公表します。

### 11.2.2 掲載等

当社は、契約者情報(氏名、年齢、住所等のプライバシー性の高い情報を除く、選手名や所属チーム名等に限り、)を、本大会の放送若しくは配信又は当社が運営するwebサイト若しくはSNSアカウントにおいて掲載できるものとし、

## 11.3 知的財産権等

### 11.3.1 利用許諾

チームオーナーがいる場合、チームオーナーは、当社に対して、自己が所有するチーム及び当該チームに所属するチームメンバーの氏名、年齢、性別、出身地、経歴、選手名、ゲーム内ネームを含む芸名、チーム名、チームロゴ、チームのエンブレム、ランク、プレイ動画、インタビューコメント、自己紹介などの情報、似顔絵、キャラクター、映像、音声、署名等(以下「肖像等」といいます。)に係る一切の知的財産権について、本大会の準備、開催、放送、配信、宣伝及び広告並びに本大会に関連するイベントの実施等の目的に限り利用(改変、公表及び報道を含む一切の利用をいいます。以下同じです。)することができる、非独占的かつ再許諾可能な権利を許諾するものとし、なお、当該許諾は、期間の限定がないものとし、無償とします。

チームオーナーがいない場合、チームメンバーは、当社に対して、自己が所属するチーム及び自己の肖像等に係る一切の知的財産権について、本大会の準備、開催、放送、配信、宣伝及び広告並びに本大会に関連するイベントの実施等の目的に限り利用することができる、非独占的かつ再許諾可能な権利を許諾するものとし、なお、当該許諾は、期間の限定がないものとし、無償とします。

チームメンバーは、当社及び当社が当該許諾の再許諾を実施した第三者に対して、本条に基づく利用に関して、著作権者人格権を行使せず、かつ、自身以外のチームメンバーその他の第三者をして著作権者人格権を行使させないものとし、

### 11.3.2 保証

チームオーナー及びチームメンバーは、当社に対して許諾する一切の知的財産権の利用が、自身以外のチームメンバーその他の第三者の知的財産権を侵害しないことを保証します。

### 11.3.3 その他

当社は、当社が明示的に許諾した場合を除き、契約者に対して、当社が保有する知的財産権を一切許諾するものではありません。  
本大会の試合及び本大会に関連するイベントの映像に関する知的財産権は、

当社が明示的に許諾した場合を除き、すべて当社に帰属するものとします。

#### 11.4 法令遵守

契約者は、本大会への出場又は参加に際して、関連する法令を遵守するものとします。

#### 11.5 免責事項

##### 11.5.1 契約者間の紛争等

当社は、契約者間、又は契約者その他のチームオーナー及びチームメンバーを含む第三者との間の紛争等に関与しないものとします。紛争等が生じた場合、当該契約者が自己の責任によって解決するものとし、当社はその責任を負いません。

##### 11.5.2 不可抗力

当社は、ゲームサーバー、インターネット接続若しくは機材に関するトラブルが生じた場合、又は新型コロナウイルス感染拡大、天災地変が生じた場合等、やむを得ない事態が発生したときは、本大会又はその放送若しくは配信を中断又は中止できるものとします。当社は、本条に基づいて本大会又はその放送若しくは配信を中断又は中止した場合であっても、契約者が提出した本大会への出場又は参加に伴う費用や損害の補填はしないものとします。

##### 11.5.3 損害賠償の制限

当社が契約者に対して損害賠償責任を負う場合であっても、当社が当該契約者に対して負う責任の範囲は、通常生ずべき直接の損害(逸失利益を除きます。)に限られるものとします。但し、当社の故意又は重大な過失により契約者に損害を与えた場合は、この限りではありません。

#### 11.6 規約の変更

当社は、以下のいずれかに該当する場合は、当社が適切と判断した方法にて公表又は契約者に対して通知することにより、本ルールを変更することができるものとし、変更日以降はこれらが適用されるものとします。

- 本ルールの変更が、契約者の一般の利益に適合するとき。
- 本ルールの変更が、本契約の目的に反せず、かつ、変更の必要性、変更後の内容の相当性、変更の内容その他の変更に係る事情に照らして合理的なものであるとき。

#### 11.7 権利の譲渡等

契約者は、本契約に基づいて当社に対して有する権利又は当社に対して負う義務の全部又は一部を第三者に譲渡し、承継させ、又は担保に供してはならないものとします。

#### 11.8 合意管轄

契約者と当社との間で本契約に関連して訴訟の必要が生じた場合は、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

#### 11.9 準拠法

本契約の成立、効力、解釈及び履行については、日本国法に準拠するものとします。

附則(2022年2月9日)

本規約は、2021年2月9日から実施する。

改定:2022年3月7日