



VALORANT™

VALORANT Peraturan Kompetisi Global

(Version 1 - 1.2021)

Table of Contents

BACKGROUND AND PURPOSE	1
1. Penerimaan, Modifikasi dan Penegakan Aturan	4
1.1. Penerimaan	4
1.2. Konfirmasi Penerimaan dan Kelayakan	4
1.3. Perubahan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara	4
1.4. Penegakan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara	5
1.5. Kebijakan pribadi	5
1.6. Persyaratan Tambahan	5
2. Pemain dan Kelayakan Pemain	5
2.1. Umur Pemain	5
2.2. Persyaratan Peringkat	6
2.3. Beberapa Tim	6
2.4. Persyaratan Regional	6
2.4.1. Persyaratan Daftar Regional.	6
2.4.2. Wilayah Asal Tim.	6
2.4.3. Penentuan Tempat Tinggal.	6
2.4.4. Sertifikasi Tempat Tinggal.	7
2.4.5. Perubahan Wilayah atau Tempat Tinggal.	7
2.4.6. Kepatuhan dengan Persyaratan Tempat Tinggal.	7
2.4.7. Verifikasi.	8
2.5. Tidak Ada Riot atau Karyawan Penyelenggara Turnamen	8
2.6. Nama Pemain	8
2.7. Media dan Sponsor Event	8
3. Tim dan Pemilik	9

3.1. Menejer Tim	9
3.2. Ketua Tim	9
3.3. Persyaratan Daftar Nama	9
3.3.1. Pemula dan Pengganti.	9
3.3.2. Minimal Persyaratan Daftar Nama.	10
3.4. Pengajuan Daftar Daftar dan Tim	10
3.5. Penggantian Daftar Nama	10
3.6. Nama Tim dan Logo	10
3.6.1. Pemilihan Nama dan Logo Tim.	10
3.6.2. Komponen Nama Tim.	11
3.6.3. Penggunaan Merek Dagang dalam Nama Tim.	11
3.6.4. Penolakan Nama dan Logo Tim.	11
3.7. Pemilik	11
3.7.1. Kepemilikan Slot.	11
3.7.2. Transfer Tim.	12
3.8. Kepemilikan Bersamaan dan Konflik Kepentingan	12
3.9. Pemberitahuan Peristiwa Luar Biasa	12
4. Format dan Struktur Kompetisi	13
4.1. Format Kompetisi	13
4.2. Hadiah	13
4.2.1. Pengiriman Hadiah.	13
4.2.2. Penerimaan Hadiah.	13
4.2.3. Pajak Hadiah.	14
5. Seragam dan Pakaian	14
5.1. Seragam Resmi	14
5.2. Persyaratan Desain Seragam	14
5.3. Desain dan Persyaratan Pakaian Tim	14

5.4.	Seragam yang Disediakan oleh Penyelenggara Turnamen	15
5.5.	Manajer dan Pelatih	15
5.6.	Larangan Pakaian; Penolakan Masuk	15
6.	Sponsor	15
6.1.	Pensponsoran Umumnya	15
6.2.	Kepatuhan dengan Panduan Merek	15
6.3.	Keputusan Terkait dengan Daftar Sponsor yang Dilarang	15
6.4.	Penggunaan Merek Dagang yang Tidak Sah	15
7.	Kode etik	15
7.1.	Perilaku Secara Umum	15
7.1.1.	Integritas Kompetitif.	15
7.1.3.	Tindakan Disiplin dan Sanksi.	15
7.2.	Integritas Kompetitif	16
7.2.1.	Pengaturan Pertandingan.	16
7.2.2.	Penyuapan.	16
7.2.3.	Hadiah.	16
7.2.4.	Perjudian.	17
7.2.5.	Kecurangan.	17
7.2.6.	Memfaatkan.	17
7.2.7.	Dering.	17
7.2.8.	Interferensi Studio	17
7.2.9.	Komunikasi Tidak Resmi	17
7.2.10.	Drop Out dan Penolakan untuk Berpartisipasi.	18
7.2.11.	Ketidakpatuhan.	18
7.3.	Perilaku Tidak Profesional atau Tindakan Ilegal	18
7.3.1.	Ujaran Vulgar atau Kebencian.	18
7.3.2.	Kekerasan.	19

7.3.3.	Obat-obatan dan Alkohol.	19
7.3.4.	Pelecehan.	19
7.3.5.	Pelecehan seksual.	19
7.3.6.	Discrimination and Denigration.	19
7.3.7.	Pernyataan Pencemaran Nama Baik.	20
7.3.8.	Aktivitas Ilegal.	20
7.3.9.	Aktivitas Amoral.	20
7.4.	Kerahasiaan	20
7.5.	Syarat Penggunaan	17
7.6.	Informasi Salah	17
8.	Tindakan Disiplin dan Sanksi	18
8.1.	Investigasi Oleh Penyelenggara Turnamen	18
8.2.	Kekurangan	18
8.3.	Sanksi Lainnya	18
8.4.	Pelanggaran Berulang	19
8.5.	Keputusan Akhir	19
9.	Penggunaan Nama dan Kemiripan	19
9.1.	Pemberian Hak oleh Anggota Tim	19
9.2.	Kepemilikan Streaming dan Siaran	19
9.3.	Umpan Balik	19
10.	Batasan Tanggung Jawab	20
10.1.	Tidak Ada Kerusakan Penghukuman	20
10.2.	Batasan Kewajiban	20
11.	Penyelesaian Sengketa	20
11.1.	Peraturan Pemerintah	20
11.2.	Finalitas Keputusan Tertentu	20
11.3.	Upaya Hukum	21
12.	Interpretasi dan Konstruksi	21
12.1.	Penyelenggara Hak Tafsir Turnamen	21
12.2.	Penilaian Bisnis	21

12.3. Bahasa	22
12.4. Konflik	22
LAMPIRAN 1 - GLOSSARY OF TERMS	28
LAMPIRAN 2 - OFFICIAL COMPETITION STRUCTURE	31
LAMPIRAN 3 - VALORANT CHAMPIONS TOUR: ELIGIBILITY AND RELEASE FORM 26	
LAMPIRAN 4 - GLOBALLY PROHIBITED SPONSORSHIP CATEGORIES	32
LAMPIRAN 5 - VALORANT COMPETITIVE REGIONS	35
LAMPIRAN 6 - JERSEY POLICY	38

BACKGROUND AND PURPOSE

VALORANT adalah permainan dengan pengikut global dan pemain di hampir setiap negara di dunia. Riot Games, Inc. (“Riot”), pemilik VALORANT, telah membuat Kebijakan Persaingan Global (“Kebijakan Global”) ini untuk menstandarkan permainan melintasi batas-batas nasional sehingga pemain di satu negara atau wilayah yang telah mencapai tingkat kesuksesan tertentu dalam permainan dapat bersaing dengan pijakan yang sama dengan pemain dengan tingkat pencapaian yang sama di negara dan wilayah lain. Kebijakan Global ini mengatur hal-hal seperti perilaku pemain yang berlaku untuk semua kompetisi VALORANT yang merupakan bagian dari VALORANT Champions Tour, di mana pun kompetisi tersebut berlangsung.

Tapi Riot juga ingin mendorong entitas yang menjalankan kompetisi VALORANT di wilayah atau negara tertentu (“Penyelenggara Turnamens”) untuk bereksperimen dengan format dan proses baru dan terus berinovasi sehingga VALORANT tetap menjadi esport papan atas. Untuk mencapai tujuan ini, Riot telah mengizinkan Penyelenggara Turnamen untuk membuat aturan mereka sendiri yang membahas preferensi penggemar dan pemain, kondisi pasar, dan norma hukum dan budaya di negara atau wilayah tertentu. Aturan lokal ini (“Aturan Khusus Acara”) menetapkan aturan untuk hal-hal seperti kumpulan hadiah, jadwal, dan struktur playoff yang bervariasi berdasarkan hukum dan ketentuan setempat.

Kebijakan Global ini, dan Peraturan Khusus Acara yang berlaku, berlaku dan mengikat pada: (1) individu (perseorangan), entitas dan / atau kelompok (“Pemilik”) yang mendaftarkan tim untuk berpartisipasi dalam kompetisi VALORANT resmi (“Tim”), dan (2) untuk setiap pemain Tim, manajer, pelatih dan perwakilan lainnya. Pemain, manajer, pelatih, Pemilik, dan perwakilan lain Tim disebut sebagai “Anggota Tim”.

Kebijakan Global ini berlaku untuk kualifikasi online, kompetisi Regional dan permainan Global, dan untuk permainan, pertandingan, turnamen, rangkaian turnamen atau acara lainnya yang merupakan bagian dari kompetisi resmi VALORANT di VALORANT Champions Tour (“Kompetisi Resmi”). Aturan Khusus Acara berlaku untuk semua permainan, pertandingan, turnamen, rangkaian turnamen, atau acara yang merupakan bagian dari Kompetisi Resmi yang diadakan di wilayah tertentu yang diatur oleh Aturan Khusus Acara. Kebijakan Global ini membentuk kontrak antara Anggota Tim dan Riot. Aturan Khusus Peristiwa yang berlaku membentuk kontrak antara Anggota Tim dan Penyelenggara Turnamen.

Kebijakan Global ini dan Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku dirancang untuk menerapkan prinsip-prinsip umum yang telah memandu desain dan pengembangan VALORANT, yaitu komitmen terhadap (a) keadilan; (b) transparansi; (c) konsistensi; (d) integritas kompetitif; dan (e) aksesibilitas. Jika memungkinkan, Riot akan menafsirkan dan menerapkan Kebijakan Global ini sesuai dengan prinsip-prinsip ini.

***** Setiap Anggota Tim harus membaca, memahami, dan menyetujui Kebijakan Global ini dan Aturan Khusus Acara yang berlaku sebelum berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi apa pun. *****

Glosarium dalam Lampiran 1 memiliki definisi dan penjelasan bermanfaat yang berlaku untuk Kebijakan Global ini dan Aturan Khusus Peristiwa.

1. Penerimaan, Modifikasi dan Penegakan Aturan

1.1. Penerimaan

Setiap Anggota Tim harus menerima dan setuju untuk mematuhi Kebijakan Global ini dan Peraturan Khusus Acara yang berlaku untuk berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi. Anggota Tim dapat menerima Kebijakan Global ini atau Peraturan Khusus Acara yang berlaku dengan mendaftar untuk berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi atau dengan berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi apa pun.

1.2. Konfirmasi Penerimaan dan Kelayakan

Anggota Tim (atau orang tua atau walinya) mungkin diminta untuk menandatangani formulir kelayakan dan rilis sebelum Kompetisi Resmi dimulai. Formulir ini mengonfirmasi bahwa Anggota Tim telah menerima dan setuju untuk mematuhi Kebijakan Global ini dan Aturan Khusus Peristiwa yang berlaku. Jika Anggota Tim (atau orang tua atau wali) tidak menandatangani formulir kelayakan dan pelepasan ketika diminta untuk melakukannya atau tidak mengembalikan formulir yang telah dilaksanakan sepenuhnya kepada Penyelenggara Turnamen dalam jangka waktu yang ditentukan oleh Penyelenggara Turnamen, maka Tim Anggota tidak akan diizinkan untuk berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi yang berlaku. Untuk kejelasan, Anggota Tim yang tidak diminta untuk menandatangani kelayakan dan pembebasan masih dapat menerima Kebijakan Global ini sebagaimana diatur dalam Bagian 1.1. Versi saat ini dari formulir kelayakan dan rilis (yang dapat dimodifikasi oleh Riot dari waktu ke waktu) dilampirkan sebagai Lampiran 2.

1.3. Perubahan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara

Kebijakan Global dan Peraturan Khusus Acara ini akan diperbarui secara berkala dengan mempertimbangkan perkembangan di industri, perubahan pada model bisnis untuk esports dan pembaruan ke VALORANT. Riot dapat memperbarui, mengubah atau menambah Kebijakan Global ini dan Penyelenggara Turnamen dapat memperbarui, mengubah atau menambah Aturan Khusus Peristiwa dari waktu ke waktu. Riot dan Penyelenggara Turnamen dapat menafsirkan atau menerapkan Kebijakan Global ini dan Aturan Khusus Peristiwa dengan merilis posting online, video instruksional, email atau teks yang memberikan instruksi dan panduan kepada Anggota Tim. Setiap perubahan materi pada Kebijakan Global ini atau Aturan Khusus Acara akan diberikan kepada Kapten Tim (sebagaimana didefinisikan di bawah) menggunakan alamat email yang terdaftar sebagai bagian dari proses pendaftaran online. Setiap Kapten Tim akan bertanggung jawab untuk mendistribusikan pembaruan dan komunikasi lain yang berkaitan dengan Kebijakan Global ini dan Aturan Khusus Acara kepada Anggota Tim

lainnya. Partisipasi dalam Kompetisi Resmi mana pun merupakan penerimaan dari peraturan, instruksi, dan panduan yang diubah.

1.4 Penegakan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara

Riot dapat menjalankan beberapa Kompetisi Resmi secara langsung atau melalui satu atau lebih afiliasinya. Riot juga dapat melakukan outsourcing pengoperasian satu atau lebih Kompetisi Resmi kepada Penyelenggara Turnamen pihak ketiga. Dalam kedua peristiwa tersebut, entitas yang mengoperasikan Pejabat Persaingan (apakah itu Riot, afiliasi Riot, atau penyelenggara pihak ketiga) dikenal sebagai “Penyelenggara Turnamen” untuk Kompetisi Resmi tersebut. Penyelenggara Turnamen akan bertanggung jawab, antara lain, menyediakan ofisial, wasit, dan administrator untuk setiap Kompetisi Resmi ("Ofisial Turnamen") dan untuk memastikan kepatuhan terhadap Kebijakan Global ini dan Peraturan Khusus Acara yang berlaku.

1.5. Kebijakan pribadi

Riot akan mengumpulkan, menyimpan, dan menggunakan informasi pribadi Anggota Tim sesuai dengan Kebijakan Privasi untuk VALORANT yang berlaku untuk wilayah asal Anggota Tim.

1.6. Persyaratan Tambahan

Anggota Tim mungkin diminta untuk menerima persyaratan tambahan dari Penyelenggara Turnamen yang berlaku di wilayah asal mereka untuk berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi. Play of VALORANT tunduk pada kepatuhan dengan Persyaratan Layanan / Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir yang berlaku untuk wilayah asal Anggota Tim. Riot berhak mengubah atau membatalkan beberapa atau semua Kompetisi Resmi, atas kebijakannya sendiri, kapan saja.

2. Pemain dan Kelayakan Pemain

2.1. Umur Pemain

Dalam rangka memenuhi syarat sebagai pemain untuk berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi, seseorang harus berusia 16 tahun atau lebih (yaitu, pemain tersebut setidaknya sudah berumur 16 tahun) semenjak tanggal mulai Kompetisi Resmi. Jika seorang pemain berusia 16 tahun atau lebih tetapi di bawah tetapi dibawah usia mayoritas di negara tempat tinggalnya sebelum tanggal dimulainya Kompetisi Resmi, pemain masih dapat mengikuti Kompetisi Resmi jika (a) pemain memenuhi kriteria kelayakan lainnya dalam Kebijakan Global ini dan Peraturan Khusus Acara

yang berlaku, dan (b) orang tua atau wali sah menerima Kebijakan Global ini dan Peraturan Khusus Acara yang berlaku atas nama pemain, dan menyetujui partisipasi pemain dalam Kompetisi Resmi dengan mengisi formulir persetujuan orang tua yang disediakan oleh Penyelenggara Turnamen.

2.2. Persyaratan Ranking / Peringkat

Semua pemain di dalam daftar tim harus memiliki ranking VALORANT “Immortal 1” atau lebih tinggi pada saat pendaftaran, atau menurut Peraturan sebelumnya, untuk Kompetisi Resmi manapun.

2.3. Tim-tim Lainnya

Para pemain tidak boleh bermain atau menandatangani kontrak dengan lebih dari satu Tim dalam satu waktu. Jika seorang pemain sedang berada di suatu *arrangement* atau kontrak, *Tournament Officials* berhak untuk melarang pemain tersebut untuk bermain dalam pertandingan selanjutnya sampai situasi tersebut diselesaikan dan pemain tersebut mematuhi persyaratan dalam Bagian ini.

2.4. Persyaratan Wilayah

2.4.1. Persyaratan Pendaftaran Regional.

Untuk menjaga identitas tim regional yang bersaing dalam kompetisi global dan untuk mendorong jenis identifikasi regional yang penting bagi para penggemar dan sponsor, setiap Tim harus menjaga, setiap saat selama Kompetisi Resmi, setidaknya tiga pemain pada Pendaftaran Awal yang merupakan Penduduk (sebagaimana didefinisikan di bawah) dari Wilayah Asal Tim. Selain itu, setidaknya empat pemain Tim yang berpartisipasi dalam Kompetisi Resmi manapun harus merupakan Penduduk Wilayah asal Tim.

2.4.2. Wilayah Asal Tim.

Wilayah asal tim diidentifikasi pada saat pendaftaran online dan tidak dapat diubah kapanpun selama Kompetisi Resmi tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Penyelenggara Turnamen.

2.4.3. Definisi Penduduk.

Seorang pemain dianggap sebagai “**Penduduk**” dari Wilayah tertentu untuk tujuan Kompetisi Resmi jika pemain tersebut, pada tanggal pemain tersebut mendaftar di Kompetisi Resmi, adalah (a) penduduk tetap sah dari suatu yurisdiksi di Wilayah tersebut setidaknya selama enam (6) bulan; atau (b) warga negara di Wilayah tersebut.

2.4.4. Sertifikasi Tempat Tinggal.

Seluruh pemain harus mengesahkan tempat tinggal mereka sebelum berpartisipasi dalam turnamen langsung manapun, yang merupakan bagian dari Kompetisi Resmi (“Acara Langsung”) dengan memberikan bukti tempat tinggal seperti yang dibahas di bawah ini. Untuk disertifikasi sebagai Penduduk oleh *Tournament Officials*, pemain harus memberikan bukti tempat tinggal yang sah di Wilayah dengan dokumen identifikasi valid yang dikeluarkan oleh otoritas pemerintah yurisdiksi di Wilayah atau memiliki visa tinggal yang valid (misalnya, visa kerja atau visa atlet). Jenis dokumentasi yang diperlukan untuk membuktikan tempat tinggal akan berbeda dari yurisdiksi ke yurisdiksi tetapi mungkin termasuk paspor atau kartu identitas nasional. *Tournament Officials* akan memiliki daftar dokumen identifikasi yang diterima sebagai bukti domisili. Untuk menghindari keraguan, visa turis tidak memenuhi persyaratan tinggal. Tim yang memenuhi syarat untuk Acara Langsung harus memberikan informasi paspor kepada semua pemain untuk memverifikasi pengaturan perjalanan ke Acara Langsung tersebut.

2.4.5. Perubahan di Wilayah atau Tempat Tinggal.

Seorang pemain hanya dapat menjadi Penduduk dari satu Wilayah pada satu periode waktu tertentu, terlepas dari apakah pemain tersebut memiliki status penduduk yang sah di beberapa Wilayah. Setiap pemain yang pindah ke wilayah baru, akan tetap menjadi penduduk wilayah sebelumnya hingga peringatan satu tahun relokasi mereka.

2.4.6. Kepatuhan dengan Persyaratan Tempat Tinggal.

Setiap Tim bertanggung jawab untuk memastikan para pemainnya memenuhi persyaratan tempat tinggal yang berlaku dan bahwa Tim tersebut memiliki jumlah minimum pemain yang merupakan penduduk di Wilayahnya. Bila ada pelanggaran terhadap Kebijakan Global ini, baik oleh Tim maupun pemain, jika seorang pemain (atau orang tua atau walinya) memberikan informasi yang salah, menyesatkan atau tidak lengkap yang mengakibatkan kesalahan klasifikasi tempat tinggal dan Wilayah pemain tersebut. Pelanggaran semacam itu akan membuat Tim dan/atau pemain terkena tindakan disipliner sebagaimana diuraikan dalam Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara ini.

2.4.7. Verifikasi.

Tournament Officials memiliki hak untuk meminta bukti hukum untuk memverifikasi umur pemain, tempat tinggal atau kepatuhan dengan persyaratan kelayakan lainnya di dalam Kebijakan Global atau Aturan Khusus Acara. Semua hal yang berhubungan dengan penentuan (a) Wilayah atau Tempat Tinggal pemain, atau (b) Wilayah asal Tim, akan, untuk tujuan Kompetisi Resmi, diselesaikan oleh kebijakan dari *Tournament Officials*.

2.5. Bukan Karyawan dari Riot atau Penyelenggara Turnamen.

Anggota tim tidak boleh karyawan dari Riot, Penyelenggara Turnamen atau afiliasi selama penyelenggaraan Turnamen Resmi.

2.6. Nama Pemain

ID Riot atau *in-game nickname* (“**ID Riot**”) akan dipakai pada saat pendaftaran dan tidak boleh diubah pada waktu apapun tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari *Tournament Officials*. ID Riot tidak boleh menyertakan kata atau frasa apa pun dalam bahasa apa pun yang menyinggung, kasar, atau menyakitkan. ID Riot tidak boleh menyertakan semua atau sebagian dari nama perusahaan atau menggunakan merek dagang atau kekayaan intelektual Riot, VALORANT, atau pihak ketiga lainnya tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Penyelenggara Turnamen. Untuk mendapatkan persetujuan tersebut, pemain harus memberikan perjanjian lisensi, perjanjian sponsor atau bukti dokumenter lainnya kepada Penyelenggara Turnamen yang cukup untuk menunjukkan kepada Penyelenggara Turnamen bahwa pemain tersebut memiliki lisensi yang sesuai untuk menggunakan kekayaan intelektual pihak ketiga tersebut. Terlepas dari persetujuan yang mungkin diberikan oleh Penyelenggara Turnamen, seluruh risiko dan tanggung jawab untuk mendapatkan hak untuk menggunakan nama perusahaan atau kekayaan intelektual pihak ketiga dalam atau sebagai bagian dari nama pemain atau ID Riot menjadi tanggung jawab pemain. *Tournament Officials* berhak untuk menolak ID Riot yang dipilih oleh pemain untuk alasan apapun dan untuk meminta pemain untuk memilih ID Riot alternatif yang sesuai dengan Kebijakan Global ini.

2.7. Media dan Sponsor Acara

Setiap pemain menyetujui untuk berpartisipasi di dalam wawancara media, konferensi pers, sesi streaming, acara sponsor, pengambilan foto atau video, acara amal, tur rumah, *webcast*, podcast, obrolan dan acara media lainnya yang diselenggarakan Riot atau Penyelenggara Turnamen sehubungan dengan marketing dan promosi dari Kompetisi Resmi, VALORANT Champions Tour dan/atau VALORANT (“**Acara Media**”), asalkan Acara Media ini tidak terlalu mengganggu

persiapan atau partisipasi para pemain. Biaya yang wajar dan telah disetujui sebelumnya yang dikeluarkan oleh pemain dalam perjalanan ke dan dari Acara Media akan ditanggung oleh Penyelenggara Turnamen atau Riot. Penyelenggara Turnamen berhak untuk mendiskualifikasi pemain atau Tim yang tidak hadir dan berpartisipasi penuh dalam Event Media terjadwal.

3. Tim dan Pemilik

3.1. Manajer Tim

Setiap tim harus menjaga, setiap saat selama Kompetisi Resmi, satu orang yang akan bertindak sebagai manajer umum Tim ("Manajer Tim"). Manajer Tim akan ditunjuk saat Tim menyelesaikan proses pendaftaran dan akan bertanggung jawab atas semua komunikasi logistik dan operasional antara Riot dan Pemilik Tim tersebut. Riot dan Penyelenggara Turnamen bisa bergantung pada komunikasi ke Manajer Tim yang dibuat oleh semua Pemilik Tim. Setiap Pemilik atau Anggota Tim, termasuk Kapten Tim (sebagaimana didefinisikan di bawah), memenuhi syarat untuk menjabat sebagai Manajer Tim. Tim tidak boleh mengubah Manajer Timnya tanpa memberikan pemberitahuan tertulis sebelumnya kepada Riot dan Penyelenggara Turnamen.

3.2. Kapten Tim

Setiap Tim harus menentukan satu pemain sebagai kapten saat menyelesaikan proses registrasi ("**Kapten Tim**"). Jika dalam suatu acara, Manajer Tim tidak tersedia, Kapten Tim akan bertanggung jawab atas semua komunikasi tim dengan *Tournament Officials*. *Tournament Officials* bisa bergantung pada komunikasi dari kapten tim yang ditunjuk semua pemain dalam tim. Kapten tim harus selalu menjadi pemain di dalam daftar Tim. Untuk menghindari keraguan, Manajer Tim (seperti yang didefinisikan di bawah) atau Pemilik berhak untuk menjadi Kapten Tim, dengan memberikan bukti bahwa dia juga merupakan pemain di dalam daftar Tim. Tim tidak boleh mengubah Kapten Tim selama Kompetisi Resmi tanpa persetujuan tertulis dari Penyelenggara Turnamen.

3.3. Persyaratan Daftar Pemain

3.3.1. Pemula dan Pengganti.

Setiap Tim, harus menjaga, setiap saat selama Kompetisi Resmi, lima pemain di lineup awal Tim (“**Pemula**”). Tim memiliki pilihan untuk menambah tiga pemain tambahan yang bertindak sebagai pengganti (“**Pengganti**”). Catatan: *Akomodasi perjalanan hanya akan ditanggung untuk satu pengganti. Tournament Officials* berhak untuk mendiskualifikasi Tim manapun dengan daftar pemain yang tidak lengkap.

3.3.2. Persyaratan Daftar Minimum Pemain.

Semua Pemula, dan Pengganti yang menggantikan Pemula, harus memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam semua Kompetisi Resmi. Tim-tim harus selalu mematuhi minimum persyaratan daftar tim selama durasi Kompetisi Resmi. Jika ada suatu kondisi tertentu dimana daftar tim kurang dari lima pemain, Tim tersebut dapat didiskualifikasi atau diberikan sanksi, kecuali diberikan izin untuk mengabaikan minimum daftar tim oleh *Tournament Officials*, atas kebijakan mereka sendiri.

3.4. Pengajuan Daftar Tim dan Pendaftaran

Sebelum dimulainya Kompetisi Resmi, setiap Tim harus mendaftarkan pemainnya (termasuk semua Pemula dan Pengganti) menggunakan alat dan formulir yang disediakan oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen. Kecuali sebagaimana ditetapkan dalam Bagian 3.5, tidak ada perubahan yang diperbolehkan setelah pendaftaran daftar Tim diproses tanpa persetujuan dari *Tournament Officials* (termasuk pergantian dikarenakan sakit, masalah visa, dll).

3.5. Perubahan Daftar Tim

Sebuah tim mungkin baru menyelesaikan transfer yang melibatkan pemain di Tim lain, mengontrak pemain-pemain baru atau *free agents*, ataupun mengubah pemain di dalam daftar tim kapan saja diluar Riot (“**Periode Penguncian Daftar Pemain**”). Periode Penguncian Daftar Pemain akan berubah dari tahun ke tahun dan akan dicantumkan di situs web untuk VALORANT Champions Tour. Kecuali jika disetujui sebaliknya oleh *Tournament Officials*, penambahan atau penghapusan pemain dari daftar Tim selama Periode Penguncian Daftar Pemain merupakan pelanggaran terhadap Kebijakan Global ini.

3.6. Nama Tim dan Logo

3.6.1. Pemilihan Nama Tim dan Logo.

Nama Tim dan Logo akan dipilih pada saat pendaftaran dan tidak boleh diubah pada saat kapanpun during Periode pertandingan tanpa persetujuan tertulis dari *Tournament Officials*. Baik nama Tim maupun logo tidak boleh menyertakan kata atau frasa apapun dalam bahasa apapun yang menyinggung, kasar, atau menyakitkan sebagaimana ditentukan.

3.6.2. Komponen Nama Tim.

Sebuah tim dapat memiliki maksimal total satu merek sponsor di dalam nama timnya. Misalnya, nama tim yang diperbolehkan adalah *Alienware Lions*, dimana “Alienware” adalah merek sponsor. Dilarang menggunakan nama kota, kawasan, wilayah, atau lokasi geografis lainnya dalam nama Tim.

3.6.3. Penggunaan Hak Cipta dalam Nama Tim.

Sebuah nama atau logo Tim tidak boleh menyertakan semua atau sebagian dari nama perusahaan atau merek dagang atau kekayaan intelektual Riot, VALORANT atau pihak ketiga lainnya tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Penyelenggara Turnamen. Untuk mendapatkan persetujuan tersebut, Tim harus memberikan perjanjian lisensi, perjanjian sponsor, atau bukti dokumentasi lainnya yang cukup menunjukkan kepada Penyelenggara Turnamen bahwa Tim tersebut memiliki lisensi yang sesuai untuk menggunakan kekayaan intelektual pihak ketiga tersebut. Terlepas dari persetujuan yang mungkin diberikan oleh Penyelenggara Turnamen, seluruh risiko dan tanggung jawab untuk memperoleh hak untuk menggunakan nama perusahaan atau kekayaan intelektual pihak ketiga dalam atau sebagai bagian dari nama Tim menjadi tanggung jawab Tim.

3.6.4. Penolakan Nama dan Logo Tim.

Tournament Officials memiliki hak untuk menolak nama atau logo Tim untuk alasan apapun dan mensyaratkan Tim tersebut untuk memilih nama atau logo alternatif yang sesuai dengan Kebijakan Global ini.

3.7. Pemilik

3.7.1. Kepemilikan Slot.

Riot dan Penyelenggara Turnamen akan menganggap Pemilik yang mendaftarkan Tim sebagai pemilik tunggal Tim dan slot Tim dalam Kompetisi Resmi untuk tujuan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara ini. Dengan demikian, jika Tim menang dan maju ke tahap berikutnya dari Kompetisi Resmi, hak tersebut dimiliki oleh Tim dan Pemiliknya, bukan oleh pemain atau orang atau entitas lain. Namun, hak tersebut bergantung pada tim yang mempertahankan minimal tiga (3) pemain yang berada di Tim selama proses kualifikasi.

3.7.2. Transfer Tim.

Kepemilikan dan hak serta hak istimewa lainnya yang diberikan kepada Pemilik dalam Kebijakan Global ini dan dalam Aturan Khusus Peristiwa yang berlaku dapat dijual, dialihkan, atau dialihkan ke pihak ketiga; dengan ketentuan bahwa (a) Pemilik akan meminta pembeli, penerima hak atau penerima pengalihan untuk mengakui dan menyetujui secara tertulis untuk mengasumsikan dan terikat oleh semua syarat dan ketentuan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Peristiwa yang berlaku; dan (b) penjualan, penugasan, atau pengalihan apa pun akan membutuhkan persetujuan tertulis sebelumnya dari Riot.

3.8. Kepemilikan Bersama dan Konflik Kepentingan

Untuk menjaga integritas kompetisi dari Kompetisi Resmi, aturan kepemilikan serentak akan berlaku untuk semua Kompetisi Resmi mulai pada 1 Februari 2021. Kebijakan Kepemilikan Bersamaan dapat ditemukan [disini](#).

3.9. Pemberitahuan untuk Kejadian Luar Biasa

Setiap Pemilik wajib memberitahukan kepada Riot dan Penyelenggara Turnamen secepat mungkin jika ada dugaan atau pelanggaran nyata dari Kebijakan Global atau Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku oleh Tim dan/atau Pemilik (atau siapa pun yang bertindak oleh atau atas nama salah satu dari mereka) yang memiliki, atau secara wajar dapat diharapkan memiliki, efek material dan merugikan pada Kompetisi Resmi, VALORANT atau salah satu Pihak Riot (sebagaimana didefinisikan di bawah). Kegagalan Pemilik dalam memberikan pemberitahuan untuk memberikan pemberitahuan yang diwajibkan oleh Bagian ini akan dianggap sebagai pelanggaran Kebijakan Global ini oleh Tim dan dapat membuat Tim terkena sanksi, termasuk diskualifikasi dan kehilangan slot.

4. Format dan Struktur Kompetisi

4.1. Format Kompetisi

Format kompetisi untuk VALORANT Champions Tour diuraikan dalam Lampiran 2. Masalah khusus yang berkaitan dengan Kompetisi Resmi individu akan dijelaskan dalam Peraturan Khusus Acara yang berlaku

4.2. Hadiah

4.2.1. Pengiriman Hadiah.

Hadiah dapat diberikan kepada Tim yang sukses dan pemain individu di atau setelah Kompetisi Resmi. Secara umum, hadiah yang didapatkan oleh suatu Tim atau pemain akan dikirimkan langsung kepada Pemilik Tim. Pemilik bertanggung jawab untuk membagi hadiah dan membayarnya kepada pemain dan orang lain yang berkontribusi pada kemenangan; asalkan tidak kurang dari lima puluh persen (50%) dari semua hadiah uang tunai bersih harus diserahkan oleh Pemilik kepada para pemain di Tim (sebagai grup). Pemilik selalu bebas untuk memberikan bagian yang lebih besar dari penghargaan hadiah uang tunai kepada pemain, tetapi diwajibkan untuk mentransfer setidaknya lima puluh persen dari semua penghargaan hadiah uang tunai kepada pemain Tim.

4.2.2. Penerimaan Hadiah.

Setiap Tim atau pemain yang telah dinyatakan sebagai pemenang hadiah dalam Kompetisi Resmi tidak akan menjadi pemenang resmi kecuali (a) Tim atau pemain memenuhi syarat untuk menerima hadiah berdasarkan hukum yang berlaku; (b) pemain yang menang melaksanakan (atau meminta orang tua atau wali sah melaksanakannya) pernyataan kelayakan, pelepasan tanggung jawab dan / atau dokumentasi lain yang diperlukan oleh Riot; dan (c) Pemilik Tim pemenang melaksanakan pernyataan kelayakan, pelepasan kewajiban dan / atau dokumentasi lain yang disyaratkan oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen. Kegagalan untuk menandatangani dan mengembalikan semua dokumentasi hadiah kepada Penyelenggara Turnamen atau Petugas Turnamen dapat mengakibatkan penyitaan dan hilangnya hadiah. Kegagalan menerima pengiriman hadiah apa pun dalam waktu yang wajar setelah penutupan Kompetisi Resmi dapat mengakibatkan kehilangan dan kehilangan hadiah.

4.2.3. Pajak Hadiah

Pajak nasional, negara bagian, dan lokal, termasuk pajak PPN, yang terkait dengan penerimaan atau penggunaan hadiah apa pun adalah tanggung jawab pemenang sepenuhnya. Pemenang harus melengkapi dan menyerahkan semua formulir pemerintah dan pajak kepada Penyelenggara Turnamen yang diperlukan untuk menerima hadiah uang tunai di negara tempat Live Events diadakan. Hadiah tidak dapat dipindahtangankan.

5. Seragam dan Pakaian

5.1. Seragam Resmi

Jika Tim telah mengadopsi seragam resmi untuk digunakan dalam Kompetisi Resmi, maka Anggota Tim harus, selama semua Kompetisi Resmi yang dihadapi publik (termasuk Siaran Langsung, Acara Online yang disiarkan secara publik, dan semua Acara Media), mengenakan seragam resmi Tim tersebut. Jika Tim belum mengadopsi seragam resmi, maka Anggota Tim harus mengenakan pakaian yang sesuai (yaitu, tidak ada celana pendek atau topi) untuk acara tersebut.

5.2. Persyaratan Desain Seragam

Pemain dapat mengenakan pakaian dengan banyak logo, tambalan, atau bahasa promosi. Riot dan Penyelenggara Turnamen masing-masing berhak setiap saat untuk memberlakukan larangan pada pakaian yang tidak memenuhi standar estetika minimum Kompetisi Resmi atau yang tidak menyenangkan atau menyinggung, termasuk pakaian yang (a) mengandung klaim palsu, tidak berdasar atau tidak beralasan untuk setiap produk atau layanan atau testimonial, yang oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen, atas kebijakannya sendiri dan mutlak, dianggap tidak etis; (b) mengiklankan merek apa pun yang bisnisnya termasuk dalam Daftar Merah; (c) berisi informasi atau materi apa pun yang melanggar Pedoman Perilaku di Bagian 7.

5.3. Desain dan Persyaratan Pakaian Tim

Jika sebuah Tim memilih untuk mengadopsi seragam pada Kompetisi Resmi, maka seragam tersebut akan dirancang dan diproduksi oleh masing-masing Tim dengan biayanya sendiri dan harus memenuhi persyaratan minimum Lampiran 6. Penyelenggara Turnamen akan meninjau dan berhak untuk mengusulkan modifikasi untuk semua seragam Tim.

5.4. Seragam yang Disediakan oleh Penyelenggara Turnamen

Penyelenggara Turnamen dapat menyediakan pakaian bertema Kompetisi Resmi kepada para pemain sebelum dimulainya Kompetisi Resmi. Seragam Kompetisi Resmi ini terutama digunakan untuk wawancara dan Acara Media terkait selama periode non-pertandingan. Selain itu, jika Tim tidak memiliki seragam resmi atau seragam Tim mana pun tidak sesuai dengan persyaratan desain yang relevan dari Penyelenggara Turnamen, Tim tersebut untuk sementara dapat mengenakan pakaian bertema Kompetisi Resmi selama pertandingan, dan Tim terkait akan diberikan masa tenggang untuk mengubah desain seragamnya.

6.4. Penggunaan Merek Dagang yang Tidak Sah

Tidak ada dalam Kebijakan Global ini atau Aturan Khusus Acara yang memberikan, dengan implikasi, pengabaian, estoppel atau sebaliknya, kepada Tim atau Anggota Tim hak atau lisensi untuk menggunakan nama VALORANT, atau merek dagang, nama dagang atau logo lainnya yang dimiliki oleh atau dilisensikan kepada Riot atau afiliasinya. Setiap penggunaan yang tidak sah oleh Tim atau Anggota Tim dari merek dagang, nama dagang atau logo yang dimiliki oleh atau dilisensikan kepada Riot atau afiliasinya dilarang dan melanggar Kebijakan Global ini. Tim atau Anggota Tim tidak boleh mendukung atau mensponsori produk atau layanan apa pun dengan cara yang dapat membuat orang percaya bahwa produk atau layanan tersebut telah didukung atau disetujui oleh Riot, Penyelenggara Turnamen, atau afiliasi mereka masing-masing.

7. Kode etik

7.1. Perilaku Secara Umum

7.1.1. Integritas Kompetitif.

Semua Tim dan Anggota Tim diharapkan untuk selalu berkompetisi dengan keahlian dan kemampuan terbaik mereka dalam Kompetisi Resmi, sebagaimana dibahas lebih lanjut di Bagian 7.2.

7.1.2. Standar tinggi

Semua Tim dan Anggota Tim harus selalu mematuhi standar integritas pribadi tertinggi dan sportivitas yang baik. Anggota Tim harus berperilaku profesional dan sportif dalam interaksi

mereka dengan pesaing lain, Oficial Turnamen, Penyelenggara Turnamen, media, sponsor dan fans, sebagaimana dibahas lebih lanjut dalam Bagian 7.3.

7.1.3. Tindakan Disiplin dan Sanksi.

Pelanggaran terhadap Kebijakan Global ini atau Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku akan mengakibatkan tindakan disipliner atau sanksi atas kebijaksanaan Penyelenggara Turnamen, sebagaimana dibahas lebih lanjut di Bagian 8.

7.2. Integritas Kompetitif

Di bawah ini adalah daftar contoh perilaku non-eksklusif yang berdampak buruk pada integritas kompetitif game, yang semuanya dilarang:

7.2.1. Pengaturan Pertandingan.

Tidak ada Anggota Tim yang dapat menawarkan, menyetujui, atau bersekongkol untuk memperbaiki pertandingan atau mengambil tindakan lain untuk secara sengaja dan tidak adil mengubah, atau mencoba mengubah, hasil dari permainan apa pun (atau permainan atau komponen apa pun darinya). Jika Anggota Tim diminta untuk "memperbaiki" hasil pertandingan atau mengambil bagian dalam tindakan apa pun yang dilarang oleh Kebijakan Global ini atau Aturan Khusus Acara yang berlaku, Anggota Tim tersebut harus segera melaporkan permintaan ini kepada Penyelenggara Turnamen.

7.2.2. Penyipuan.

Anggota Tim tidak boleh menawarkan hadiah, uang tunai, atau hadiah lain kepada pemain, pelatih, manajer, Anggota Tim lain, Oficial Kompetisi, Penyelenggara Turnamen atau orang lain yang terhubung dengan atau dipekerjakan oleh Tim lain untuk mempengaruhi hasil dari sebuah game di Kompetisi Resmi.

7.2.3. Hadiah.

Tidak ada Anggota Tim yang boleh menerima hadiah, hadiah, atau kompensasi apa pun dari Tim atau pemain lain (atau siapa pun yang bertindak atas nama tim atau pemain lain) sehubungan dengan Kompetisi Resmi mana pun..

7.2.4. Perjudian.

Perjudian pada hasil turnamen, pertandingan, atau permainan dalam kompetisi esport apa pun (termasuk permainan atau komponen game apa pun) dapat menimbulkan ancaman serius bagi integritas, dan kepercayaan publik terhadap, kompetisi esports. Anggota Tim tidak diperbolehkan untuk (a) menempatkan, atau mencoba untuk menempatkan, taruhan pada kompetisi esports (atau permainan atau komponennya), atau (b) berhubungan dengan penjudi volume tinggi, atau memberikan informasi kepada orang lain yang dapat mempengaruhi taruhan mereka.

7.2.5. Kecurangan.

Kecurangan dilarang. Setiap modifikasi klien game VALORANT oleh Tim atau Anggota Tim dilarang. Penggunaan segala jenis perangkat curang atau program curang akan dianggap curang.

7.2.6. Memanfaatkan.

Secara sengaja menggunakan bug dalam game untuk mencari keuntungan adalah eksploitasi dan dilarang. Memanfaatkan termasuk tindakan seperti memanfaatkan fungsi permainan yang menurut penilaian Penyelenggara Turnamen tidak berfungsi sebagaimana mestinya dan melanggar tujuan desain VALORANT. Anggota tim dapat secara rahasia memeriksa dengan wasit di awal Kompetisi untuk menentukan apakah tindakan tertentu akan dianggap Mengeksploitasi. Riot berhak untuk membuat keputusan ex-post-facto tentang apakah eksploitasi telah terjadi.

7.2.7. Dering.

Bermain dengan akun pemain lain atau ID Riot, atau meminta atau membujuk orang lain untuk bermain dengan akun pemain lain atau ID Riot, dilarang.

7.2.8. Interferensi Studio.

Di Acara Langsung, tidak ada Anggota Tim yang dapat mengganggu lampu, kamera, atau peralatan studio lainnya.

7.2.9. Komunikasi Tidak Resmi.

Di Acara Langsung, semua perangkat komunikasi selain perangkat yang disahkan oleh Penyelenggara Turnamen dan Pejabat Turnamen untuk digunakan di Acara Langsung tersebut harus dikeluarkan dari area bermain sebelum Game Resmi dimulai. Pemain tidak boleh mengirim pesan teks / email atau menggunakan media sosial saat berada di area pertandingan. Selama pertandingan, komunikasi oleh seorang pemain akan dibatasi pada pemain lain dalam Tim.

7.2.10. Drop Out dan Penolakan untuk Berpartisipasi.

Jika Anggota Tim atau Tim mendaftar, atau setuju untuk berpartisipasi dalam, Kompetisi Resmi, dia tidak boleh, tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Penyelenggara Turnamen, keluar atau menolak untuk berpartisipasi dalam permainan atau acara terkait lainnya yang diadakan selama Musim yang berlaku. Ketidakhadiran yang tidak dapat dimaafkan dari sebuah game setelah proses registrasi selesai dapat mengakibatkan sanksi, sebagaimana diatur dalam Bagian 8 di bawah ini.

7.2.11. Ketidapatuhan.

Tidak ada Anggota Tim yang dapat menolak untuk mematuhi instruksi atau keputusan Penyelenggara Turnamen atau Oficial Turnamen.

7.3. Perilaku Tidak Profesional atau Tindakan Ilegal

Di bawah ini adalah daftar non-eksklusif contoh perilaku tidak profesional atau aktivitas ilegal, yang semuanya dilarang.

7.3.1. Ujaran Vulgar atau Kebencian.

Anggota Tim tidak boleh, selama Acara Langsung, Acara Online, Acara Media atau dalam komunikasi apa pun yang berkaitan dengan Kompetisi Resmi atau VALORANT, menggunakan bahasa apa pun yang menyinggung, menghina, memfitnah, memfitnah, cabul, diskriminatif, mengancam, busuk. atau vulgar. Anggota Tim tidak boleh memposting, mengirimkan, atau menyebarkan komunikasi terlarang tersebut. Anggota Tim tidak boleh menggunakan jenis bahasa ini di media sosial atau selama acara publik apa pun atau dalam siaran atau aliran apa pun di VALORANT. Aturan ini berlaku untuk pidato dalam bahasa Inggris dan semua bahasa lainnya. Selain itu, Anggota Tim tidak boleh mendorong anggota masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas apa pun yang dilarang oleh aturan ini.

7.3.2. Kekerasan.

Anggota Tim diharapkan menyelesaikan perbedaan mereka dengan sikap hormat dan tanpa menggunakan kekerasan, ancaman atau intimidasi (fisik atau non-fisik). Kekerasan tidak pernah diizinkan di Siaran Langsung atau terhadap pesaing, penggemar, atau Pejabat Kompetisi.

7.3.3. Obat-obatan dan Alkohol.

Penggunaan, kepemilikan, distribusi atau penjualan zat yang dikendalikan, seperti obat-obatan atau alkohol, atau berada di bawah pengaruh zat yang dikendalikan tersebut, sangat dilarang saat Anggota Tim terlibat dalam Kompetisi Resmi atau acara lain atau di tempat yang dimiliki, oleh atau disewakan kepada Penyelenggara Turnamen. Dilarang menggunakan atau memiliki obat resep oleh Anggota Tim. Obat resep hanya boleh digunakan oleh orang yang diresepkan dan dengan cara, kombinasi dan kuantitas seperti yang ditentukan. Obat resep hanya boleh digunakan untuk mengobati kondisi yang diresepkan dan tidak boleh digunakan untuk meningkatkan performa dalam permainan. Setiap Anggota Tim wajib melaporkan setiap pelanggaran aturan ini kepada Penyelenggara Turnamen.

7.3.4. Pelecehan.

Pelecehan dilarang. Pelecehan didefinisikan sebagai tindakan sistematis, bermusuhan, dan berulang yang terjadi selama jangka waktu tertentu, atau kejadian mengerikan tunggal, yang dimaksudkan untuk mengisolasi atau mengucilkan seseorang dan / atau merendahkan martabat orang tersebut.

7.3.5. Pelecehan seksual.

Pelecehan seksual dilarang. Pelecehan Seksual didefinisikan sebagai rayuan seksual yang tidak diinginkan. Penilaian tersebut didasarkan pada apakah orang yang dilecehkan akan menganggap perilaku tersebut tidak diinginkan atau menyinggung. Tidak ada toleransi untuk ancaman / paksaan seksual atau janji keuntungan sebagai imbalan atas kenikmatan seksual.

7.3.6. Discrimination and Denigration.

Team Members may not offend the dignity or integrity of a country, private person, or group of people through contemptuous, discriminatory or denigrating words or actions on account of race, skin color, ethnic, national or social origin, gender, language, religion, political

opinion or any other opinion, financial status, birth or any other status, sexual orientation or any other reason.

7.3.7. Pernyataan Pencemaran Nama Baik.

Anggota Tim tidak boleh membuat, mengeluarkan, mengizinkan atau mempublikasikan pernyataan apa pun yang merendahkan, meremehkan atau mencemarkan nama baik Kompetisi Resmi, Penyelenggara Turnamen, Pejabat Kompetisi, Riot atau afiliasinya, sponsor, atau VALORANT.

7.3.8. Aktivitas Ilegal.

Tim dan Anggota Tim harus selalu mematuhi semua hukum yang berlaku. Tim atau Anggota Tim tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang melanggar peraturan kesehatan, keselamatan, atau keamanan publik.

7.3.9. Aktivitas Amoral.

Anggota Tim tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang menurut ketentuan Penyelenggara Turnamen, tidak etis, tidak bermoral, atau tercela.

7.4. Kerahasiaan

Anggota Tim tidak boleh, tanpa persetujuan dari Penyelenggara Turnamen, mengungkapkan informasi rahasia atau kepemilikan yang disediakan atau disediakan oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen kepada Anggota Tim sehubungan dengan Kompetisi Resmi mana pun. Anggota Tim berkewajiban untuk menjaga kerahasiaan atau informasi hak milik yang diberikan oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen. "Informasi rahasia atau kepemilikan" Riot dan Penyelenggara Turnamen mencakup semua informasi dan materi yang diungkapkan (baik dalam bentuk lisan, tertulis, atau bentuk berwujud atau tidak berwujud) atau disediakan oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen kepada Anggota Tim terkait atau terkait. bagi VALORANT, Kompetisi Resmi atau Kompetisi Resmi yang diketahui atau harus diketahui Anggota Tim, mengingat fakta dan keadaan seputar pengungkapan informasi, adalah informasi rahasia Riot atau Penyelenggara Turnamen. Informasi rahasia termasuk, namun tidak terbatas pada, rencana pengembangan dan tanggal rilis untuk pembaruan VALORANT, informasi dan materi tentang atau terkait dengan konten dari semua protes, diskusi atau korespondensi lainnya antara Anggota Tim dan Riot atau Penyelenggara Turnamen, konfigurasi panggung yang digunakan di Acara Langsung dan

informasi serupa lainnya yang dirahasiakan dari penggemar untuk mempertahankan "pengungkapan" di Acara Online atau Acara Langsung.

7.5. Syarat Penggunaan

Setiap perilaku yang (a) melanggar Ketentuan Penggunaan untuk VALORANT; (b) melanggar pedoman apa pun, atau kebijakan apa pun yang diposting di situs web resmi atau akun media sosial VALORANT; atau (c) mengganggu penggunaan atau kenikmatan VALORANT oleh orang lain dilarang dan merupakan pelanggaran terhadap Kebijakan Global ini.

7.6. Informasi Salah

Formulir pajak, formulir pendaftaran, persetujuan orang tua, dan dokumentasi lainnya mungkin diperlukan pada berbagai waktu oleh Penyelenggara Turnamen. Anggota Tim melanggar Kebijakan Global ini jika dia dengan sengaja memberikan informasi yang salah atau tidak akurat kepada Penyelenggara Turnamen. Tim dapat dikenakan sanksi jika dokumentasi tidak dilengkapi dengan standar yang ditetapkan oleh Penyelenggara Turnamen.

8. Tindakan Disiplin dan Sanksi

8.1. Investigasi oleh Penyelenggara Turnamen

Penyelenggara Turnamen berhak memantau kepatuhan terhadap Kebijakan Global ini dan Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku serta menyelidiki kemungkinan pelanggaran. Dengan menyetujui Kebijakan Global ini, setiap Anggota Tim setuju untuk bekerja sama dengan Penyelenggara Turnamen dalam penyelidikan internal atau eksternal yang dilakukan Penyelenggara Turnamen terkait dengan dugaan pelanggaran Kebijakan Global ini, Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku, atau hukum yang berlaku. Anggota Tim berkewajiban untuk mengatakan kebenaran sehubungan dengan penyelidikan yang dilakukan oleh atau untuk Penyelenggara Turnamen dan memiliki tugas lebih lanjut untuk tidak menghalangi penyelidikan tersebut, menyesatkan penyidik, atau menahan bukti.

8.2. Kekurangan

Jika Penyelenggara Turnamen menetapkan bahwa Anggota Tim atau Tim telah melakukan pelanggaran terhadap Kebijakan Global ini, Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku atau hukum yang berlaku, Penyelenggara Turnamen dapat membebankan kerugian pada suatu Tim, yang masing-masing mengurangi satu persen dari keseluruhan hadiah uang yang diberikan kepada Tim untuk Kompetisi Resmi di mana pelanggaran atau pelanggaran terjadi ("Kerugian"). Berbagai pelanggaran atau pelanggaran oleh Tim atau Anggota Tim dapat mengakibatkan pengenaan Demerits tambahan. Jika suatu pelanggaran atau pelanggaran sangat mengkhawatirkan atau jika telah terjadi beberapa kali pelanggaran atau pelanggaran oleh Tim atau Anggota Tim yang sama, Penyelenggara Turnamen dapat mengenakan lebih dari satu Demerit untuk pelanggaran atau pelanggaran tersebut. Jika Penyelenggara Turnamen mengenakan Demerit pada Tim atau Anggota Tim, jumlah yang dipotong dari uang hadiah Tim akan ditambahkan ke kumpulan hadiah yang tersedia untuk alokasi ke Tim yang memenuhi syarat yang tersisa. Kerugian adalah kerugian yang dilikuidasi yang dirancang untuk mempertahankan sistem persaingan di mana Kompetisi Resmi bergantung, dan bukan hukuman.

8.3. Sanksi Lainnya

Jika Penyelenggara Turnamen menetapkan bahwa Anggota Tim atau Tim telah melakukan pelanggaran terhadap Kebijakan Global ini, Peraturan Khusus Peristiwa yang berlaku atau hukum yang berlaku, Penyelenggara Turnamen dapat, selain Kerugian yang dibahas di atas, mengeluarkan salah satu atau semua tindakan disipliner berikut ini: (a) peringatan publik lisan atau tertulis; (b) penyitaan hadiah; (c) penyitaan game, (d) penyitaan turnamen; (e) penyitaan slot

(f) suspensi; dan (g) diskualifikasi dan larangan, termasuk dari Kompetisi Resmi di masa mendatang atau acara lain yang terkait dengan VALORANT atau video game atau properti esFports yang dimiliki atau dikendalikan oleh Riot atau afiliasinya. Jika Tim atau Anggota Tim sebelumnya telah didiskualifikasi atau dilarang berpartisipasi dalam acara yang menampilkan permainan VALORANT di yurisdiksi mana pun di dunia, atau telah melakukan tindakan yang sangat mengerikan di luar ekosistem esports Riot, Penyelenggara Turnamen dapat mendiskualifikasi atau melarang Tim tersebut atau Anggota Tim dari partisipasi dalam Kompetisi Resmi.

8.4. Pelanggaran Berulang

Pelanggaran berulang dapat dikenakan hukuman yang meningkat, hingga dan termasuk diskualifikasi dari keikutsertaan dalam Kompetisi Resmi.

8.5. Keputusan Akhir

Kecuali dinyatakan segera tegas, semua pelanggaran yang dilakukan melawan Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara yang berlaku dapat dihukum, baik dilakukan dengan sengaja atau tidak. Percobaan pelanggaran juga dapat dihukum. Semua keputusan yang dibuat oleh Penyelenggara Turnamen yang berhubungan dengan (a) pelanggaran Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara; (b) sanksi yang dikeluarkan sebagai hasil dari pelanggaran; (c) tindakan disipliner yang sesuai (atau perpaduan antara tindakan disipliner) bersifat final dan mengikat.

9. Penggunaan Nama dan Kesamaan

9.1. Pemberian Hak oleh Anggota Tim

Dengan ini, setiap Anggota Tim memberikan izin kepada Riot, Penyelenggara Turnamen, dan juga afiliasinya untuk melakukan siaran langsung atau merekam permainan VALORANT-nya pada Kompetisi Resmi dan juga bagian yang terkait. Setiap Anggota Tim dengan ini juga memberikan Riot dan Penyelenggara Turnamen hak dan lisensi bebas royalti, dibayar penuh di seluruh dunia (dengan hak untuk memberikan sublisensi) untuk menduplikasi, menerbitkan, menyebarkan, menyunting, menyimpan, atau sebaliknya menampilkan nama lengkap, Riot ID, foto, rupa, gambar, avatar, suara, video, *in-game persona*, *game play statistics*, informasi biografi, serta membuat karya turunan dari informasi tersebut, di media saat ini atau di masa depan, yang berhubungan dengan (a) siaran langsung atau *streaming* apapun dari Kompetisi Resmi; (b) pemasaran dan promosi dari Kompetisi Resmi atau permainan, pertandingan, atau turnamen, (c) pemasaran dan promosi dari Riot dan VALORANT.

9.2. Kepemilikan Streaming dan Siaran

Setiap Anggota Tim mengakui dan menyetujui bahwa setiap siaran dan rekaman audiovisual dari Kompetisi Resmi dan semua bagiannya merupakan hak milik Riot atau lisensinya. Kemunculan dalam sebuah siaran atau rekaman audiovisual pada Kompetisi Resmi manapun tidak memberikan hak kepemilikan terhadap materi siaran, atau rekaman audiovisual.

9.3. Kritik & Saran

Anggota tim dapat memberikan saran, komentar atau masukan (“Kritik & Saran) kepada Riot atau Penyelenggara Turnamen untuk perbaikan dari Kompetisi Resmi atau VALORANT. Seluruh Anggota Tim setuju bahwa seluruh kritik dan saran meskipun dirahasiakan identitas pemberi masukannya, Seorang Anggota Tim dari waktu ke waktu dapat memberikan saran, komentar, atau umpan balik lainnya (“Umpan Balik”) kepada Riot atau Penyelenggara Turnamen sehubungan dengan pengoperasian, atau peningkatan untuk, Kompetisi Resmi atau VALORANT. Setiap Anggota Tim setuju bahwa semua Umpan Balik, bahkan jika ditetapkan sebagai rahasia oleh orang yang menawarkan Umpan Balik, tidak akan, jika tidak ada perjanjian tertulis terpisah, membuat kewajiban kerahasiaan apa pun untuk Riot atau Penyelenggara Turnamen kepada siapa Umpan Balik diberikan. , Kecuali jika ditentukan lain dalam perjanjian tertulis terpisah berikutnya yang ditandatangani oleh Riot, Riot bebas menggunakan, mengungkapkan, mereproduksi, mengedit, melisensikan, mensublisensikan, atau mendistribusikan, dan mengeksploitasi Umpan Balik sesuai keinginannya, tanpa kewajiban atau batasan lebih lanjut. dalam bentuk apa pun karena hak kekayaan intelektual atau sebaliknya.

10. BATASAN KEWAJIBAN

10.1. Ganti Rugi

Sejauh yang diizinkan oleh hukum yang berlaku, baik Riot, Penyelenggara Turnamen, afiliasi atau pemberi lisensi (secara kolektif disebut “Pihak Riot”), tidak bertanggung jawab dalam hal apapun atas hilangnya keuntungan atau kerusakan tidak langsung, akibat insiden, kerusakan sebagai konsekuensi, kerusakan khusus, ganti rugi, yang timbul yang berhubungan dengan Kebijakan Global ini, Aturan Khusus Acara, Kompetisi Resmi atau VALORANT, atau keterlambatan atau ketidakmampuan untuk menggunakan, atau kurangnya fungsi VALORANT, meskipun kesalahan ada di Pihak Riot dan Pihak Riot sadar akan kemungkinan kerusakan ini.

10.2. Batasan Kewajiban

Sejauh yang diizinkan oleh undang-undang yang berlaku, kewajiban-kewajiban Pihak Riot yang timbul berhubungan dengan Kebijakan Global, Aturan Khusus Acara, Kompetisi Resmi dan juga VALORANT akan dibatasi pada ganti rugi langsung kepada salah satu Anggota Tim dengan jumlah tidak melebihi USD 25.000. Klaim ganda tidak akan memperluas batasan ini. Batasan dan pengecualian terkait dengan kerusakan ini berlaku meskipun upaya hukum gagal untuk menyediakan kompensasi yang memadai. Riot tidak berasumsi ataupun memberikan wewenang kepada Penyelenggara Turnamen atau pihak atau entitas lainnya untuk bertindak mengatasnamakan Riot, kewajiban apapun selain yang sudah di tegaskan di poin 10.2.

11. Dispute Resolution

11.1. Peraturan Pemerintah

Kebijakan Global atau Aturan Khusus Acara akan diatur oleh undang-undang [Naegara Kesatuan Republik Indonesia], tanpa mengacu pada undang-undang yang berkaitan dengan konflik hukumnya.

11.2. Keputusan Final

Seluruh keputusan mengenai kelayakan, pembatasan sponsor, jadwal dan pementasan Kompetisi Resmi, serta pelanggaran yang dilakukan terhadap Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara yang berlaku ditentukan oleh Penyelenggara Turnamen, atau berdasarkan Pilihan Penyelenggara Turnamen bersama dengan petugas resminya. Keputusan Penyelenggara Turnamen dan/atau Pejabat Resmi Turnamen bersifat final dan mengikat dan tidak akan menimbulkan klaim atas kerugian moneter atau ganti rugi lainnya.

11.3. Pemulihan Hak

Meskipun demikian, Riot dan Penyelenggara Turnamen berhak untuk mengajukan tuntutan atau proses hukum apapun kepada pengadilan yang memiliki yurisdiksi untuk mendapatkan putusan atau ganti rugi lain terhadap tim atau anggota tim jika diperlukan. Jika terjadi pelanggaran oleh Riot atau Penyelenggara Turnamen dari salah satu ketentuan dalam Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara yang berlaku, pemulihan hak terhadap Tim dan anggota Tim atas

kerusakan yang terjadi akan dibatasi, dan dalam hal apapun tidak berhak menahan Riot atau Penyelenggara Turnamen untuk menyelenggarakan Kompetisi Resmi apapun, menyelenggarakan acara dengan media atau menyiarkan konten audiovisual apapun. Baik Riot atau afiliasinya atau perusahaan grup tidak memiliki kewajiban untuk mengatasnamakan atau mewakili Tim atau Anggota Tim.

12. Interpretasi dan Konstruksi

12.1. Hak Interpretasi Penyelenggara Turnamen

Segala hal yang berkaitan dengan Kompetisi Resmi atau VALORANT yang tidak tercakup dalam Kebijakan Global atau Aturan Acara Khusus lainnya akan tunduk terhadap interpretasi yang dibuat oleh Penyelenggara Turnamen dan diberikan kepada tim dari waktu ke waktu dalam bentuk pembaruan formulir, atau interpretasi dari Kebijakan Global atau Aturan Khusus Acara. Seluruh keputusan yang dibuat oleh Penyelenggara Turnamen dan Pejabat Turnamen terkait interpretasi dari Kebijakan Global dan Aturan Khusus acara bersifat final dan mengikat.

12.2. *Business Judgement*

Kapanpun Kebijakan Global atau Aturan Khusus Acara memberikan hak untuk mengambil tindakan, memberikan atau menahan persetujuan, atau membuat keputusan lain, kecuali ketentuan tersebut secara khusus menyatakan sebaliknya, baik Riot dan Penyelenggara Turnamen berhak untuk terlibat dalam hal tersebut berdasarkan kebijakannya sendiri, mempertimbangkan penilaiannya dengan mengutamakan kepentingan Riot dan Penyelenggara Turnamen serta kepentingan jangka pendek dan jangka panjang Kompetisi Resmi, VALORANT, bisnis dan juga aktivitas dari afiliasi serta perusahaan grup Riot dan Penyelenggara Turnamen. Baik Tim atau Anggota Tim tidak akan memiliki klaim yang menyatakan bahwa Riot, Penyelenggara Turnamen atau Kompetisi Resmi secara tidak wajar menahan persetujuan, penentuan, atau permintaan lain di bawah Kebijakan Global atau Aturan Khusus Acara.

12.3. Bahasa

Kebijakan Global telah ditulis dalam bahasa Inggris. Dalam This Global Policy has been written in the English language. Jika dalam konflik interpretasi antara versi Bahasa Inggris dan terjemahan dari Kebijakan Global ini, Bahasa Inggris yang akan digunakan.

12.4. Konflik

Jika terjadi konflik interpretasi antara Kebijakan Global dan Aturan Khusus Acara, ketentuan yang melindungi Riot (seperti yang ditetapkan oleh Riot) yang akan digunakan. Dalam konflik interpretasi antara Ketentuan Umum ini dan ketentuan manapun dalam Lampiran, ketentuan yang melindungi Riot (seperti yang ditetapkan oleh Riot) yang akan digunakan.

LAMPIRAN 1 - ISTILAH GLOSARIUM

“**The VALORANT Champions Tour**” berarti periode dimulai dari pertandingan resmi perdana VALORANT Challengers yang merupakan bagian dari VALORANT Champions Tour dan diakhiri dengan pertandingan final dari pertandingan VALORANT berikutnya di akhir tahun.

“**Sengketa**” berarti sengketa, klaim atau kontroversi apapun yang timbul berhubungan dengan Peraturan Umum atau aturan tertentu yang berlaku pada pertandingan.

“**Sanksi**” berarti hukuman yang ditetapkan oleh Penyelenggara Turnamen jika menemukan seorang anggota team atau sebuah tim telah melakukan pelanggaran terhadap Kebijakan Global, peraturan khusus yang berlaku dalam pertandingan atau hukum yang berlaku, akan mengakibatkan pengurangan dari hadiah uang yang diberikan kepada tim yang bertanding dalam kompetisi resmi dimana pelanggaran ini terjadi.

“**Aturan Khusus Kegiatan**” berarti aturan yang berlaku untuk suatu kompetisi resmi dan tidak untuk yang lain, dan pembaruan, perubahan atau tambahan apapun yang disebutkan sebelumnya.

“**Saran**” berarti masukan, komen atau usulan lainnya.

“**Riot ID**” berarti Riot ID dari anggota tim atau nama panggilan dalam in-game

“**Kebijakan Global**” berarti (a) Kebijakan Global Pertandingan VALORANT dan setiap Lampiran yang terlampir disini; dan (b) pembaruan, perubahan, atau tambahan apapun yang sudah ada sebelumnya.

“**Siaran Langsung**” berarti turnamen langsung dan tatap muka yang merupakan bagian dari pertandingan resmi.

“**Kegiatan Media**” berarti interview dengan media, pengarahan pers, siaran langsung, kegiatan sponsor, pengambilan foto atau video, kegiatan amal, tur keliling rumah, siaran web, podcast, obrolan dan kegiatan media lainnya yang diselenggarakan oleh Riot dan Penyelenggara Turnamen sehubungan dengan kebutuhan marketing dan promosi dari kompetisi resmi VALORANT.

“**Kompetisi Resmi**” berarti (a) turnamen, turnamen berseri atau kegiatan apapun yang merupakan bagian dari Kompetisi Resmi VALORANT [di dalam VALORANT Champions Tour], dan (b) yang telah ditetapkan sebagai “Kompetisi Resmi” oleh Riot.

“**Permainan Resmi**” sebagai contoh kompetisi VALORANT yang dimainkan sebagai bagian dari Kompetisi Resmi.

“**Kegiatan Online**” berarti (a) turnamen online apapun, termasuk kualifikasi online, yang merupakan bagian dari Kompetisi Resmi, dan (b) Kompetisi Resmi apapun yang biasanya diadakan secara langsung dan bertatap muka namun diubah dilakukan secara online demi menjaga kesehatan dan keselamatan atau merupakan persyaratan dari pemerintahan setempat.

“**Pemilik**” berarti individu atau kelompok yang terdaftar sebagai pemilik dari sebuah Tim selama keikutsertaannya dalam Kompetisi Resmi.

“**Daftar Merah**” berarti daftar kategori produk dan layanan yang dilarang

“**Wilayah**” berarti wilayah di mana Tim berkompetisi dalam Kompetisi Resmi, seperti yang telah di terbitkan dalam Lampiran 5 atau yang ditetapkan oleh yang berwenang dalam turnamen.

“**Penduduk**” berarti (i) penduduk sah dari suatu wilayah yurisdiksi pada saat pemain mendaftar di Kompetisi Resmi, atau (ii) warga negara di wilayah tersebut.

“**Riot**” berarti Riot Games, Inc.

“**Pihak Riot**” berarti Riot, Penyelenggara Turnamen atau afiliasinya dan/atau pemberi lisensi.

“**Roster**” berarti pemain dari 5 anggota tim yang bertanding.

“**Pengganti**” berarti maksimal 3 pemain pengganti dalam daftar pemain.

“**Tim**” memiliki arti yang ditentukan oleh bagian Latar Belakang dan Tujuan di atas dan mencakup 5-8 orang pemain dalam regu yang berpartisipasi di dalam Kompetisi Resmi.

“**Kapten Tim**” adalah pemain dalam sebuah tim yang ditetapkan sebagai kapten pada saat pendaftaran Kompetisi Resmi.

“**Manajer Tim**” adalah individu yang ditetapkan sebagai manajer tim selama terdaptarnya tim dalam Kompetisi Resmi.

“**Anggota Tim**” berarti masing-masing pemain, manajer, pelatih, dan juga pemilik.

“**Petugas Turnamen Resmi**” berarti petugas, wasit, dan administrator yang ditetapkan oleh Penyelenggara Turnamen dalam menjalankan Kompetisi Resmi.

“**Penyelenggara Turnamen**” berarti entitas yang menyelenggarakan Kompetisi Resmi (Riot, afiliasi Riot atau penyelenggara pihak ketiga)

“**Periode Transisi**” berarti periode waktu dimana tim dapat melakukan pergantian pemain, seperti yang telah diatur dalam Aturan Khusus Acara yang berlaku.

“**VALORANT**” berarti merupakan gim tembak-menembak FPS yang didistribusikan oleh Riot.

*

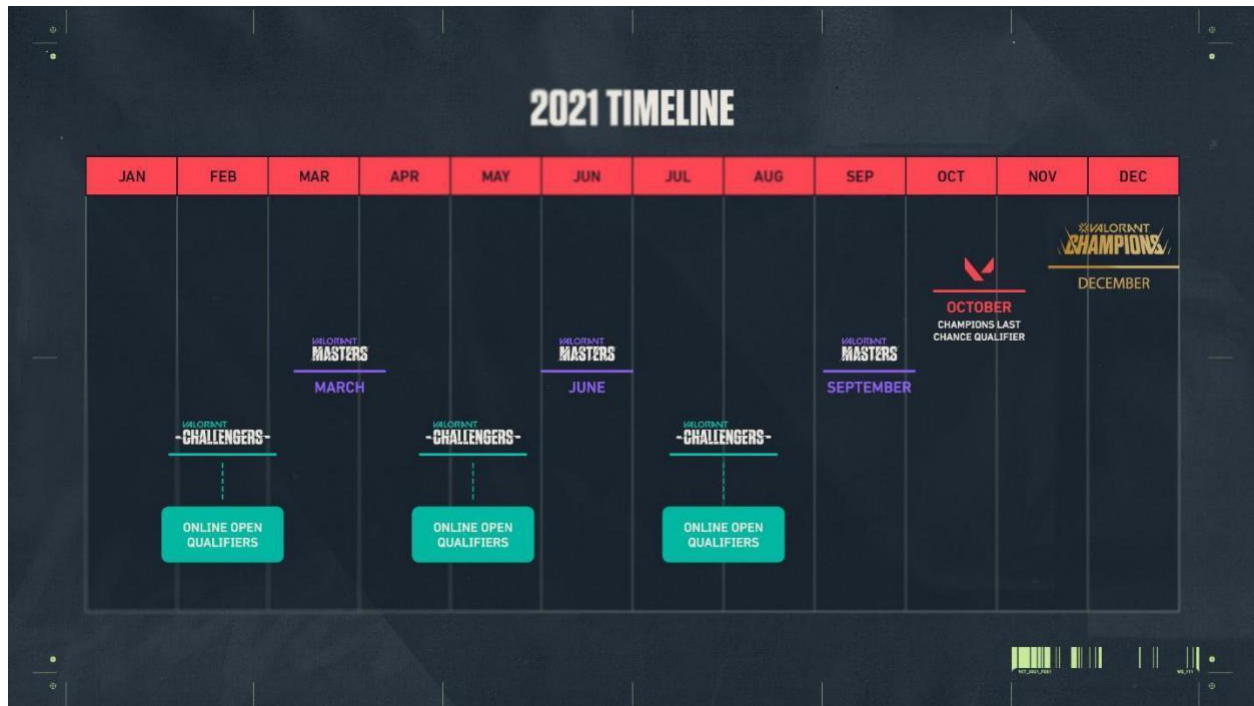
*

*



LAMPIRAN 2 – STRUKTUR KOMPETISI RESMI

The VALORANT Champions Tour



LAMPIRAN 3 – THE VALORANT CHAMPIONS TOUR: FORMULIR PERNYATAAN DAN JAMINAN

<i>Nama (Pertama, Belakang)</i>	<i>Alamat Email:</i>	<i>Riot ID (contoh: NAMA #NAI)</i>

MOHON DIBACA DENGAN SEKSAMA – DALAM FORMULIR INI ANDA AKAN MELEPASKAN HAK HUKUM TERTENTU

- TUJUAN:** Saya telah menyetujui untuk bermain (dan/ atau melatih) dalam VALORANT Champions Tour (“VALORANT Esports”). Saya ingin mendapat kesempatan untuk berpartisipasi dalam acara VALORANT Esports (turnamen) dan memiliki hak untuk mengakses video game VALORANT (“game”) untuk keperluan turnamen. Saya memahami bahwa saya tidak berhak untuk bermain dalam turnamen, kecuali saya telah setuju untuk terikat dalam syarat dan ketentuan yang tercantum dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan yang dikeluarkan oleh Riot Games, Inc. (bersama dengan afiliasinya, “Riot”). Saya memahami bahwa turnamen tersebut akan diselenggarakan oleh penyelenggara pihak ketiga (“One Up Organizer”) dan saya mungkin diharuskan untuk memberikan informasi tambahan dan juga dokumen hukum dambahan langsung kepada Penyelenggara Turnamen.
- ATURAN BERMAIN:** Saya setuju untuk mematuhi dan terikat dalam Kebijakan Global VALORANT Champions Tour dan aturan apapun yang dikeluarkan oleh Penyelenggara Turnamen untuk negara atau wilayah asal saya dan untuk mengamati dan mematuhi semua instruksi tertulis dan verbal dari Riot, afiliasinya dan Penyelenggara Turnamen terkait perilaku saya selama turnamen dan acara-acara terkait berlangsung, termasuk instruksi yang berkaitan dengan akses, keamanan penggunaan, fasilitas lainnya, perangkat keras, perangkat lunak dan juga peralatan lainnya. Selanjutnya, saya setuju untuk tidak melakukan tindakan yang berlawanan dengan ketentuan hukum yang berlaku, peraturan dan/atau standar perilaku yang baik, permainan yang adil dan sportif. Saya mengakui bahwa saya memiliki akses terhadap peraturan yang berlaku, dan memahami bahwa peraturan dapat berubah sesuai dengan ketentuan mereka. Tanpa mengurangi hak dari Penyelenggara Turnamen, saya mengakui bahwa demi menjunjung tinggi integritas dari permainan, VALORANT Esports dan juga turnamen, Riot berhak untuk menjatuhkan denda, skors, diskualifikasi, dan tindakan disiplin lain atas kebijakannya sendiri.
- JAMINAN:** Saya menjamin bahwa saya adalah peserta yang memenuhi syarat, sebagaimana yang didefinisikan dalam aturan, dan saya berusia atau akan berusia 16 tahun atau lebih pada tanggal saya berpartisipasi dalam turnamen ini, dan, jika saya berusia 18 tahun atau sebaliknya di bawah umur, saya memahami bahwa orang tua atau wali sah saya akan diminta untuk mengisi dan mengirimkan Formulir Pernyataan dan Jaminan ini.
- PEMBEBASAN:** Dengan ini, saya menyatakan, menjamin dan membebaskan Riot dan masing-masing sponsor, pejabat, direktur, pemegang saham, karyawan, agen, perwakilan, penerima dan juga penerus yang berkepentingan (secara kolektif “Pihak Riot”) dari dan terhadap segala kerusakan, kehilangan, klaim atau penyebab tindakan yang timbul dari turnamen, terlepas dari teori hukumnya. Dalam hal apapun, Riot tidak bertanggung jawab atas kerusakan khusus, konsekuensial, tidak langsung, hukuman, ganti rugi, denda, yang diduga atau tidak, termasuk namun tidak terbatas pada hilangnya keuntungan, pendapatan, atau niat baik. Saya memahami dan setuju bahwa Formulir Pernyataan dan Jaminan akan berlaku untuk dan melindungi pihak Riot dan akan mengikat ahli waris, administrator, penjaga, wali, agen, dan penerus saya. Saya mengakui bahwa saya bukan agen atau karyawan dari pihak Riot dan pihak Riot tidak memiliki kewajiban fidusia terhadap saya.

SAYA MENYADARI RISIKO, DAN BAHAYA YANG DAPAT TIMBUL BERKAITAN DENGAN BERMAIN GAME DAN TURNAMEN, DAN SAYA MENERIMA SEPENUHNYA SERTA MENANGGUNG SEMUA RISIKO DAN BAHAYA TERSEBUT.

5. **PENGGUNAAN NAMA DAN KESAMAAN:** Kecuali dilarang oleh hukum, dengan ini saya memberikan lisensi kepada Riot untuk melakukan siaran langsung, menyiarkan, merekam permainan VALORANT saya dalam kompetisi resmi atau bagian-bagiannya. Selanjutnya, saya juga memberikan hak dan lisensi bebas royalti, dibayar penuh di seluruh dunia kepada pihak Riot (dengan hak untuk memberikan sublisensi) untuk menyalin, menerbitkan, mendistribusikan, menyunting, menyimpan dan sebaliknya menggunakan dan menampilkan nama lengkap, nama panggilan, foto, rupa, gambar, avatar, suara, video, in-game, persona, statistic game play, dan informasi biografi (Materi Biografi), serta menciptakan karya turunan dari yang sudah ada sebelumnya di media apapun di masa sekarang atau di masa yang akan datang, yang berhubungan dengan (a) penyiaran dalam bentuk apapun dari pertandingan resmi; (b) pemasaran dan promosi dari kompetisi resmi, pertandingan atau turnamen dan juga (c) pemasaran dan promosi dari pihak Riot dan VALORANT. Berhubungan dengan hal ini, saya membebaskan pihak Riot dari semua tanggung jawab yang terkait dengan hal tersebut. Saya setuju bahwa saya tidak memiliki hak untuk melakukan pemeriksaan atau memberikan persetujuan terhadap materi biografi yang digunakan dalam iklan. Saya memahami dan menyetujui bahwa saya tidak akan menerima kompensasi, biaya, royalty atau pembayaran dalam bentuk apapun untuk penggunaan Materi Biografi. Pihak Riot tidak diwajibkan untuk menggunakan hak-hak tersebut di atas.
6. **PRIVASI:** Saya memahami bahwa Riot akan mengumpulkan, menyimpan serta menggunakan data pribadi saya untuk VALORANT sesuai dengan Kebijakan Privasi yang berlaku di daerah asal saya.
7. **BATASAN GANTI RUGI:** Sesuai dengan hukum yang berlaku, saya setuju bahwa saya atau wali saya tidak akan menggugat pihak Riot secara hukum terkait atau yang timbul dari VALORANT Esports, turnamen lainnya, atau Formulir Pernyataan dan Jaminan ini, jika insiden telah terjadi lebih dari satu (1) tahun. Sesuai dengan undang-undang, saya setuju untuk tidak mengajukan gugatan hukum (atau mengizinkan wali atau wakil saya untuk mengajukan gugatan hukum terhadap pihak Riot atau menjadi perwakilan penggugat atau anggota penggugat dalam gugatan tersebut).
8. **PAJAK:** Saya mengakui dan setuju bahwa pihak Riot tidak bertanggung jawab atas pembayaran pajak nasional, negara bagian atau pajak daerah yang dikenakan pada saya sebagai konsekuensi dari pembayaran nominal hadiah yang saya terima dari penyelenggara turnamen.
9. **PENGGUNAAN BARANG MILIK ORANG LAIN:** Saya mengakui bahwa sebagai peserta dalam turnamen, saya mungkin memiliki akses terhadap informasi rahasia pihak Riot, termasuk informasi berkaitan dengan *game*. Saya setuju untuk tidak mengungkapkan informasi apapun yang ditandai, atau secara wajar dipahami sebagai rahasia, kepada orang lain atau entitas lain, dan setuju untuk tidak menggunakan informasi rahasia tersebut untuk tujuan apapun selain untuk melaksanakan kewajiban saya sebagai peserta turnamen. Sebagai tambahan, saya setuju untuk tidak menggunakan, menampilkan atau menyalahgunakan merek dagang, nama dagang, perangkat perdagangan, layanan dagang, simbol atau properti lainnya dari pihak Riot, termasuk merek dagang *game* tanpa persetujuan tertulis dari pihak Riot.
10. **KETENTUAN LAINNYA:** Formulir Pernyataan dan Jaminan ini (termasuk pertanyaan apapun yang berkaitan dengan keberadaan, validitas atau cakupannya) akan diatur oleh hukum Negara Bagian California, tanpa mempengaruhi prinsip atau aturan hukumnya Formulir Pernyataan dan Jaminan ini berlaku efektif dan mengikat ahli waris, kerabat dekat, pelaksana, penerima tugas dan perwakilan saya. Jika terdapat ketentuan dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan ini atau penerapan ketentuan tersebut terhadap orang, entitas atau keadaan apapun yang dianggap tidak sah, ilegal, atau tidak dapat dilaksanakan, ketidakabsahan, ilegalitas atau ketidakberlakuan tersebut tidak akan mempengaruhi bagian lain dari Formulir Pernyataan dan Jaminan ini. Saya menjunjung tinggi pemberian hak, batasan tanggung jawab, pengecualian kerusakan dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan dan bermaksud untuk menerapkannya semaksimal mungkin sesuai dengan yang ditetapkan oleh hukum. Dalam mengisi Formulir Pernyataan dan Jaminan ini, saya tidak bergantung pada pernyataan langsung ataupun tertulis yang dibuat oleh orang lain atau entitas lain yang berhubungan dengan VALORANT Esports, turnamen ataupun Formulir Pernyataan dan Jaminan ini. Formulir Pernyataan dan Jaminan ini tidak dapat diubah kecuali dengan amandemen tertulis yang ditandatangani oleh Riot. Saya memahami bahwa saya menerima syarat dan ketentuan yang terdapat dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan ini dengan menandatangani bagian bawah atau dengan mengklik tombol “Setuju” pada versi elektronik dari formulir ini. Ini merupakan tanda tangan elektronik yang memiliki kekuatan hukum yang sama dengan tanda tangan tulisan tangan. Jika saya adalah penduduk yang berlokasi di Negara Bagian California, saya memahami bahwa: Jika saya atau Riot mengajukan gugatan hukum yang timbul berdasarkan atau terkait dengan Formulir Pernyataan dan Jaminan ini berkaitan dengan VALORANT Esports, turnamen atau *game*, gugatan tersebut harus diserahkan kepada yudisial hukum di Los Angeles, California sesuai dengan California Code of Civil Procedure bagian 638 et seq. dan 641 sampai 645.1 atau undang-undang penerusnya. bentuk apapun dari pertandingan resmi; (b) pemasaran dan promosi dari kompetisi resmi, pertandingan atau turnamen dan juga (c) pemasaran dan promosi dari pihak Riot dan VALORANT. Berhubungan dengan hal ini, saya membebaskan pihak Riot dari semua tanggung jawab yang terkait dengan hal tersebut. Saya setuju bahwa saya tidak memiliki hak untuk melakukan pemeriksaan atau memberikan persetujuan terhadap materi biografi yang digunakan dalam iklan. Saya memahami dan menyetujui bahwa saya tidak akan menerima kompensasi, biaya, royalty atau pembayaran dalam bentuk apapun untuk penggunaan Materi Biografi. Pihak Riot tidak diwajibkan untuk menggunakan hak-hak tersebut di atas.

11. **PRIVASI:** Saya memahami bahwa Riot akan mengumpulkan, menyimpan serta menggunakan data pribadi saya untuk VALORANT sesuai dengan Kebijakan Privasi yang berlaku di daerah asal saya.

12. **BATASAN GANTI RUGI:** Sesuai dengan hukum yang berlaku, saya setuju bahwa saya atau wali saya tidak akan menggugat pihak Riot secara hukum terkait atau yang timbul dari VALORANT Esports, turnamen lainnya, atau Formulir Pernyataan dan Jaminan ini, jika insiden telah terjadi lebih dari satu (1) tahun. Sesuai dengan undang-undang, saya setuju untuk tidak mengajukan gugatan hukum (atau mengizinkan wali atau wakil saya untuk mengajukan gugatan hukum terhadap pihak Riot atau menjadi perwakilan penggugat atau anggota penggugat dalam gugatan tersebut).

13. **PAJAK:** Saya mengakui dan setuju bahwa pihak Riot tidak bertanggung jawab atas pembayaran pajak nasional, negara bagian atau pajak daerah yang dikenakan pada saya sebagai konsekuensi dari pembayaran nominal hadiah yang saya terima dari penyelenggara turnamen.

14. **PENGUNAAN BARANG MILIK ORANG LAIN:** Saya mengakui bahwa sebagai peserta dalam turnamen, saya mungkin memiliki akses terhadap informasi rahasia pihak Riot, termasuk informasi berkaitan dengan *game*. Saya setuju untuk tidak mengungkapkan informasi apapun yang ditandai, atau secara wajar dipahami sebagai rahasia, kepada orang lain atau entitas lain, dan setuju untuk tidak menggunakan informasi rahasia tersebut untuk tujuan apapun selain untuk melaksanakan kewajiban saya sebagai peserta turnamen. Sebagai tambahan, saya setuju untuk tidak menggunakan, menampilkan atau menyalahgunakan merek dagang, nama dagang, perangkat perdagangan, layanan dagang, simbol atau properti lainnya dari pihak Riot, termasuk merek dagang *game* tanpa persetujuan tertulis dari pihak Riot.

KETENTUAN LAINNYA: Formulir Pernyataan dan Jaminan ini (termasuk pertanyaan apapun yang berkaitan dengan keberadaan, validitas atau cakupannya) akan diatur oleh hukum Negara Bagian California, tanpa mempengaruhi prinsip atau aturan hukumnya. Formulir Pernyataan dan Jaminan ini berlaku efektif dan mengikat ahli waris, kerabat dekat, pelaksana, penerima tugas dan perwakilan saya. Jika terdapat ketentuan dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan ini atau penerapan ketentuan tersebut terhadap orang, entitas atau keadaan apapun yang dianggap tidak sah, ilegal, atau tidak dapat dilaksanakan, ketidakabsahan, ilegalitas atau ketidakberlakuan tersebut tidak akan mempengaruhi bagian lain dari Formulir Pernyataan dan Jaminan ini. Saya menjunjung tinggi pemberian hak, batasan tanggung jawab, pengecualian kerusakan dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan dan bermaksud untuk menerapkannya semaksimal mungkin sesuai dengan yang ditetapkan oleh hukum. Dalam mengisi Formulir Pernyataan dan Jaminan ini, saya tidak bergantung pada pernyataan langsung ataupun tertulis yang dibuat oleh orang lain atau entitas lain yang berhubungan dengan VALORANT Esports, turnamen ataupun Formulir Pernyataan dan Jaminan ini. Formulir Pernyataan dan Jaminan ini tidak dapat diubah kecuali dengan amandemen tertulis yang ditandatangani oleh Riot. Saya memahami bahwa saya menerima syarat dan ketentuan yang terdapat dalam Formulir Pernyataan dan Jaminan ini dengan menandatangani bagian bawah atau dengan mengklik tombol "Setuju" pada versi elektronik dari formulir ini. Ini merupakan tanda tangan elektronik yang memiliki kekuatan hukum yang sama dengan tanda tangan tulisan tangan. Jika saya adalah penduduk yang berlokasi di Negara Bagian California, saya memahami bahwa: Jika saya atau Riot mengajukan gugatan hukum yang timbul berdasarkan atau terkait dengan Formulir Pernyataan dan Jaminan ini berkaitan dengan VALORANT Esports, turnamen atau *game*, gugatan tersebut harus diserahkan kepada yudisial hukum di Los Angeles, California sesuai dengan California Code of Civil Procedure bagian 638 et seq. dan 641 sampai 645.1 atau undang-undang penerusnya.

APPENDIX 4 - GLOBALLY PROHIBITED SPONSORSHIP CATEGORIES

1.	Video game selain VALORANT
2.	Pengembang atau penerbit video game selain Riot Games
3.	Konsol video game
4.	Esports atau turnamen, liga atau acara untuk video game selain VALORANT
5.	Tim esports lain atau pemilik lain atau afiliasinya
6.	Resep obat-obatan
7.	Senjata api, amunisi, atau aksesoris senjata api
8.	Pornografi atau produk pornografi
9.	Produk tembakau dan perlengkapannya
10.	Perusahaan yang berhubungan dengan perjudian (termasuk bandar judi dan situs judi)
11.	Produk alkohol (termasuk produk minuman non-alkohol yang dipasarkan oleh perusahaan minuman beralkohol)
12.	Minuman keras yang telah diatur penjualan dan penggunaannya.
13.	Penjual atau pasar barang virtual palsu atau ilegal
14.	Operator esports fantasi
15.	Kampanye politik atau komite aksi politik
16.	Organisasi amal yang mendukung aksi politik atau agama tertentu
17.	Organisasi amal yang tidak terkemuka (yang dimaksud dengan organisasi amal terkemuka termasuk Palang Merah, Yayasan Kanker atau organisasi serupa lainnya)
18.	Mata uang kripto/Cryptocurrency atau instrumen keuangan atau pasar keuangan lainnya yang tidak diatur

APPENDIX 5 - VALORANT COMPETITIVE REGIONS

REGION	COUNTRIES / TERRITORIES / LOCALES
BRAZIL	BRAZIL
EMEA	AFGHANISTAN, ALBANIA, ALGERIA, ANDORRA, ARMENIA, AUSTRIA, AZERBAIJAN, BAHRAIN, BANGLADESH, BELARUS, BELGIUM, BOSNIA AND HERZEGOVINA, BULGARIA, CROATIA, CYPRUS, CZECH REPUBLIC, DENMARK, DJIBOUTI, EGYPT, ESTONIA, FINLAND, FRANCE, GEORGIA, GERMANY, GREECE, HUNGARY, ICELAND, INDIA, IRAQ, IRELAND, ISRAEL, ITALY, JORDAN, KAZAKHSTAN, KOSOVO, KUWAIT, KYRGYZSTAN, LATVIA, LEBANON, LIBYA, LIECHTENSTEIN, LITHUANIA, LUXEMBOURG, MACEDONIA, MALTA, MAURITANIA, MOLDOVA, MONACO, MONTENEGRO, MOROCCO, NEPAL AND MALDIVES, NETHERLANDS, NORWAY, OMAN, PAKISTAN, PALESTINE (UN OBSERVER STATE), POLAND, PORTUGAL, QATAR, ROMANIA, RUSSIA, SAN MARINO, SAUDI ARABIA, SERBIA, SLOVAKIA, SLOVENIA, SOMALIA, SPAIN, SRI LANKA, SUDAN, SWEDEN, SWITZERLAND, SYRIA, TAJIKISTAN, TUNISIA, TURKEY, TURKMENISTAN, UKRAINE, UNITED ARAB EMIRATES, UNITED KINGDOM (UK), UZBEKISTAN, VATICAN CITY (HOLY SEE), WESTERN SAHARA (SAHRAWI ARAB DEMOCRATIC REPUBLIC), YEMEN
JAPAN	JAPAN
KOREA	SOUTH KOREA
LATAM	ALL CARIBBEAN ISLANDS, ARGENTINA, BELIZE, BOLIVIA, CHILE, COLOMBIA, COSTA RICA, ECUADOR, EL SALVADOR, FRENCH GUIANA, GUATEMALA, GUYANA, HONDURAS, MEXICO, NICARAGUA, PANAMA, PARAGUAY, PERU, SURINAME, URUGUAY, VENEZUELA
NORTH AMERICA	UNITED STATES, CANADA
OCEANIA*	AUSTRALIA, NEW ZEALAND, GUAM, NEW CALEDONIA, FRENCH POLYNESIA, FIJI, NORTHERN MARIANA ISLANDS

SOUTHEAST ASIA	CHINESE TAIPEI, HONG KONG, INDONESIA, MACAU, MALAYSIA,
----------------	--

LAMPIRAN 6 – KEBIJAKAN PEMBUATAN JERSEY



1. Seperti yang terlihat pada gambar, Jersey dibagi atas 3 area, yaitu:
 - a. Area bahu, yaitu area di antara bagian atas jersey dan juga bagian bawah kerah.
 - b. Area dada dan perut atau yang biasa disebut dengan area badan, yaitu memanjang dari bawah kerah hingga bagian bawah jersey, yang membagi dua area perut dan dada di bagian tengah
2. Setiap tim harus menampilkan logo masing-masing pada area dada jersey dengan ukuran yang cukup besar agar dapat terlihat jelas saat disiarkan
3. Riot ID para pemain harus ditampilkan di area atas bagian belakang jersey.
4. Area badan jersey, hoodie, jaket atau pakaian atas dapat menampilkan maksimal 2 logo sponsor.
 - a. Tim dapat menentukan letak dari logo sponsor di area badan jersey.
 - b. Logo apapun yang terdapat di area badan atau area lain dari jersey dihitung dalam batasan logo sponsor ini.
 - c. Logo atau tanda apapun yang diwajibkan oleh liga (seperti logo sponsor pakaian dari liga) tidak dihitung dalam batasan ini.
5. Tim tidak dapat menggunakan logo atau IP dari Riot Games tanpa izin tertulis dari Global Esports Administrator. Hal ini termasuk namun tidak terbatas pada: logo Riot Games, logo acara, logo liga, atau IP VALORANT (seperti ikon peran, agent art, dan lain-lain).

-
6. Tidak ada aturan mengenai penempatan logo pada bagian bahu, bagian atas atau bagian belakang jersey. Setiap wilayah dapat menentukan kebijakan tambahan, dan batasan ini akan diberlakukan di acara internasional.



