

## **明治安田生命 eJ.LEAGUE 大会規約**

## 目次

第1章 総則	3
第1条（適用範囲および追加・変更）	3
第2条（用語集<ターミノロジー>）	3
第3条（事務局の権限）	4
第4条（参加資格）	4
第5条（エントリー）	5
第2章 予選ラウンドの進行	6
第6条（試合形式）	6
第7条（連絡方法）	6
第8条（言語）	7
第9条（ゲーム環境）	7
第10条（試合）	7
第11条（失格）	7
第12条（トラブル時の対応）	8
第3章 決勝ラウンドの進行	8
第13条（試合形式）	8
第14条（言語）	8
第15条（ゲーム環境）	8
第16条（ゲーム設定）	8
第17条（戦術・フォーメーション）	9
第18条（アイテムの使用）	9
第19条（試合）	9
第20条（トラブル時の対応）	9
第4章 その他	10
第21条（決勝ラウンド参加選手の宿泊費等）	10
第22条（個人情報の取扱い）	10
第23条（著作権・肖像権等の取扱い）	10
第24条（禁止事項）	10
第25条（ペナルティ）	11
第26条（免責事項）	12
第27条（準拠法および管轄）	12
第28条（誠実協議）	12
付則	12
（実施・改定）	12

## 明治安田生命 eJ.LEAGUE 大会規約

「明治安田生命 eJ.LEAGUE」は、FIFA 18 に搭載されている J 1 クラブのうち 2018 シーズンに J 1 に所属している 15 クラブを用い、予選ラウンドおよび決勝ラウンドによって優勝選手を決定するトーナメント形式の大会です（以下「本大会」といいます）。

公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（以下「Jリーグ」といいます）内に設置された eJ.LEAGUE 運営事務局（以下「事務局」といいます）は、本大会について、以下のとおり規約を定めます。

### 第 1 章 総則

#### 第 1 条（適用範囲および追加・変更）

1. 本規約は、本大会の参加・運営に関して、本大会に参加する者（以下「選手」といいます）および事務局に適用されるものとします。
2. 本大会に関する個別規定は、本規約の一部を構成します。個別規定と本規約の条項が重複したときは、個別規定が優先します。
3. 事務局は、合理的な範囲・方法により、選手の事前の承諾を得ることなく、本規約を追加・変更することができます。選手は、変更後の規約がインターネットに掲載された時点で変更後の内容に同意したものとみなします。

#### 第 2 条（用語集<ターミノロジー>）

1. FIFA 18  
米エレクトロニック・アーツ社の発売したサッカービデオゲームを指します。2017 シーズンに J 1 に所属していた 18 クラブが実名で収録されています。
2. FUT  
FIFA シリーズに搭載されている「FIFA 18 Ultimate Team™」モードを指します。FUT では夢のチームを作り上げ、様々な相手とシングルプレイやオンラインモードで競うことができます。
3. SEN アカウント（オンライン ID）  
Sony Entertainment Network アカウントの略で、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントが展開しているオンラインサービスプラットフォームを利用できるアカウントを指します。本大会においては、対戦相手のマッチング、事務局への試合結果報告等に使用します。
4. PS Plus  
ソニー株式会社が提供する、さまざまなコンテンツとオンライン対戦等のシステムサービスを加入者のみが利用できる定額制サービスを指します。利用には SEN アカウ

トが必要です。

5. プレーヤーネーム（ゲーム内名称）

本大会において選手の呼称に用いる選手名を指します。ただし、公序良俗に反する不適切な名称での参加を禁止します。

6. クラブ名

FUT において選手が作り上げたチーム名称を指します。ただし、公序良俗に反する不適切な名称での参加を禁止します。

7. 予選ラウンド

2018 年 3 月 30 日より開催されるオンライン形式の予選試合全般を指します。

8. 予選ラウンド通過選手

2018 年 3 月 30 日より開催される予選ラウンドを勝ち上がり、決勝ラウンドへ進出した選手を指します。

9. 決勝ラウンド

2018 年 5 月 4 日に開催される、優勝選手を決定する試合全般を指します。

10. J 1 クラブ推薦選手

各 J 1 クラブが決勝ラウンドへの参加を推薦する選手を指します。

11. 決勝ラウンド参加選手

予選ラウンド通過選手及び J 1 クラブ推薦選手を指します。

12. 選択 J クラブ

決勝ラウンドにおいて本契約第 5 条第 1 項第 5 号⑤に基づき事務局が決定した J クラブを指します。

13. FIFA eWorld Cup 2018 Grand Final

本大会で優勝した選手 1 名が参加する Global Series Playoffs を勝ち上がった 32 名が集い世界一を決める、FIFA が主催する e スポーツの国際大会を指します。詳細は、FIFA 公式ホームページ (<http://www.fifa.com/fifaeworldcup/index.html>) を確認してください。

第 3 条（事務局の権限）

トラブルが発生したとき、ルールを適用することが著しく公平性を欠く結果になるとき、その他、一切の裁定を終局的におこなう権限は、事務局が独占的に有します。

第 4 条（参加資格）

1. 共通

本大会に参加する者は、以下の全ての要件を満たしていること

(1) スポーツマンシップに則った態度、言動、服装をすること

(2) 2018 年 4 月 1 日時点で満 16 歳以上であること（ただし、16～19 歳の選手は、エ

ントリー時に法定代理人および親権者等の署名が入った参加同意書の提出が必要です)

- (3) 決勝ラウンド参加選手となった場合、2018 年 5 月 3 日開催予定の前夜祭に必ず出場すること
  - (4) 決勝ラウンド参加選手となった場合、2018 年 5 月 4 日の決勝ラウンドに必ず出場すること。なお、決勝ラウンド参加選手は決勝ラウンドが終了するまで、決勝ラウンドの会場に留まらなければならないものとします。
  - (5) 決勝ラウンドにおいて優勝したとき、2018 年 6 月に行われる Global Series Playoffs および 2018 年 8 月に行われる FIFA eWorldCup 2018 Grand Final に必ず出場すること。また上記期間中に海外渡航可能なパスポートを所持していること
  - (6) 本大会に参加する時点での最新の本規約を確認のうえ、同意すること
  - (7) 日本語で事務局や他の選手とコミュニケーションがとれること
  - (8) 本大会開催期間を通じて同一のプレーヤーネームを使用すること
  - (9) 試合参加に必要な SEN アカウントをエントリー時点で保有し、PS Plus (有料) で加入していること
  - (10) 暴力団等の反社会的勢力といっさいの関わりがないこと
2. 予選ラウンド
    - (1) エントリー時点で FUT オンラインシーズンにおけるディビジョン 3 以上に所属していること
    - (2) 事務局と連絡を取ることができる有効なメールアドレス、電話番号を登録すること
3. 決勝ラウンド
    - (1) J 1 クラブ推薦選手または予選ラウンド通過選手であること
    - (2) 決勝ラウンドを含む Global Series および FIFA eWorldCup 2018 Grand Final において選択 J クラブのユニフォーム (事務局により貸与) を自ら着用し、またゲーム内において選択 J クラブのユニフォーム (ホーム & アウェイの双方が必要です) およびバッジ並びに指定スタジアム (FeWC Stadium) を自己の責任にて使用可能としたうえ、常に使用すること
    - (3) 広告露出や営利活動を事務局が禁止させることがあることに同意すること。本大会に関連して選手が広告露出や営利活動等をおこなうときは、事前に事務局の許可を得ること

## 第 5 条 (エントリー)

1. 予選ラウンド
  - (1) エントリー期間内に、J リーグ公式ホームページ内特設ページ (<https://jleague.jp/ejleague/>) からエントリーします。

- (2) エントリー時点でFUT オンラインシーズンにおけるディビジョン3以上に所属していることを証明するスクリーンショットを添付します。
- (3) 2018年4月1日時点で16～19歳の選手は、法定代理人および親権者等の署名が入った参加同意書の写真を添付します。
- (4) 多数のエントリーがあったときは、ディビジョンの高い順に優先し、抽選にて選手を決定します。
- (5) Jクラブの選択
  - ① エントリー時にJクラブを第5希望まで選択します。
  - ② 前号のJクラブは、FIFA 18に搭載されており、かつ2018シーズンにJ1に所属している15クラブから選択します。
  - ③ 上記①で選手が希望したJクラブを参考に、事務局が使用クラブを決定します。選手は、希望に沿えないときがあることについて予め同意します。
- (6) 事務局は、選手が本規約に定める禁止事項に違反しているときや、その他選手による本大会への参加が不適切であると事務局が合理的に判断したときは、当該選手のエントリーを拒否することができます。

## 2. 決勝ラウンド

- (1) 2018年4月1日時点で16～19歳の選手は、決勝ラウンドの当日に法定代理人および親権者等の同伴が必要です。また、同伴者は、決勝ラウンドの当日に、選手本人および同伴者の身分証明書（官公庁や学校・会社・団体等公的機関が発行するものに限り）を提示する必要があります。

## 第2章 予選ラウンドの進行

### 第6条（試合形式）

2018年3月30日から、FUT フレンドリーシーズンを用いて、ノックアウト方式（シングルエリミネーション形式）、全試合シングル戦にておこないます。前後半90分終了時に同点のときは、続いて前後半30分の延長戦をおこないます。延長戦終了時においても同点のときは、PK方式にて勝者を決定します。

### 第7条（連絡方法）

事務局から選手に対する連絡は、メール（選手がエントリー時に提供したメールアドレス）を通じておこないます。ただし、予選ラウンド開催中の再試合等の緊急連絡は、電話（選手がエントリー時に提供した電話番号）でおこないます。

## 第 8 条（言語）

予選ラウンドの進行は、全て日本語でおこないます。

## 第 9 条（ゲーム環境）

1. ゲーム：FIFA 18
2. バージョン：予選ラウンド開催日における最新バージョン
3. ゲーム機：PlayStation 4

## 第 10 条（試合）

1. 2018 年 3 月 29 日 13 時 00 分までに、選手は、別途通知する事務局のオンライン ID からのフレンド申請を受諾し、PlayStation™ Network によるメッセージ機能を利用可能な状態にしておきます。
2. 選手は、試合前にゲームの設定を確認し、全てのハードウェアおよびネットワークが機能していることを確認します。また、試合前に必要なアップデート等を済ませます。
3. 事務局は、試合開始の 15 分前までに、選手に対して、①対戦相手のオンライン ID②試合開始時刻をメールで通知します。なお、本大会の進行状況によっては、この通知が遅れることもありうるため、予選ラウンドの当日は、選手は、事務局からのメールを受け取った後 10 分以内に試合開始できるように待機します。
4. 選手は、前項により通知された対戦相手のオンライン ID を PlayStation™ Network で検索およびフレンド登録をおこなったうえで、FUT フレンドリーシーズンに招待し、試合を開始します。
5. 試合が終了したときは、試合に勝った選手は、PlayStation 4 の Share 機能を利用して対戦結果のスクリーンショットを保存し、事務局のオンライン ID に対して、①試合結果②スクリーンショットを送付して報告します。報告がなかったときは、試合を無効とすることがあります。

## 第 11 条（失格）

選手が以下のいずれかに該当するときは、当該選手を失格とします。

1. 2018 年 3 月 29 日 13 時 00 分までに事務局のオンライン ID からのフレンド申請を受諾しなかったとき
2. メールで通知された時刻になってもオンライン状態を確認できないとき
3. 故意にゲームとの接続を切断し、ゲームに再接続できないとき。切断された選手は、切断された状態のスクリーンショットを保存し、事務局のオンライン ID に対してスクリーンを送付して報告します。故意の切断であるかの判断は、事務局の裁量に委ねられます。

#### 第 12 条（トラブル時の対応）

1. 事務局は、本大会運営上の理由から、選手に対して状況の問い合わせや一定時間の待機を指示することがあります。
2. 事務局は、双方の選手がオンライン状態であるにも拘らずマッチングに不具合が生じたときは、ゲーム機器の再起動等を指示することがあります。
3. 事務局は、選手の故意なくネットワーク切断が接続されて再接続ができないときは、切断時点で試合を戻すことができるか判断します。試合を戻すことができないと判断したとき、試合の再開方法は、事務局の裁量に委ねられます。
4. 運営側の機材不調等の理由で予選ラウンドの進行が中断されたとき、試合の再開方法は、事務局の裁量に委ねられます。

### 第 3 章 決勝ラウンドの進行

#### 第 13 条（試合形式）

2018 年 5 月 4 日に、FUT フレンドリーシーズンを用いて、ノックアウト方式（シングルエリミネーション形式）、全試合シングル戦にておこないます。前後半 90 分終了時に同点のときは、続いて前後半 30 分の延長戦をおこないます。延長戦終了時においても同点のときは、PK 方式にて勝者を決定します。

#### 第 14 条（言語）

決勝ラウンドの進行は、全て日本語でおこないます。

#### 第 15 条（ゲーム環境）

1. ゲーム機器とモニターは、トーナメント主催者が提供します。
2. 選手は、不当な優位性（マクロ対応等）を得ない限り、自己が持参したコントローラーを使用することができます。ただし、決勝ラウンド開始前に事務局に対して使用許可を得る必要があります。

#### 第 16 条（ゲーム設定）

共通のゲーム設定として以下を遵守してください。

##### [試合]

1. 時間（ハーフ）：6 分
2. 難易度：ワールドクラス
3. スタジアム：FeWC スタジアム

##### [ビジュアル]

1. HUD：選手名&インジケータ



2. プレイヤーインジケータ：選手名
3. 時間/スコア表示：オン
4. レーダー：2D
5. オンライン ID インジケータ：オフ
6. ラインナップスクロール：オフ

[オーディオ]

1. 実況：0
2. スタジアムの歓声：8
3. ミュージック：0

[カメラ]

1. プロ、エンド、ダイナミック：使用禁止

[トレーナー]

1. トレーナー：非表示

[コントローラー設定]

1. ディフェンス：戦術的ディフェンス

第 17 条（戦術・フォーメーション）

1. カスタム戦術：使用可
2. カスタムフォーメーション：使用不可

第 18 条（アイテムの使用）

決勝ラウンドの開催中、トレーニングアイテムの使用は禁止します。

第 19 条（試合）

1. 選手は、試合前にゲームの設定を確認し、全てのハードウェアおよびネットワークが機能していることを確認します。
2. 選手が試合中にヘッドセットでゲームの音声を聴きたいときは、事務局に対して使用許可を得る必要があります。
3. 試合中の一時停止については、選手交代・戦術変更を含め 5 回までの制限が課されます。上記以外に、チームの選手が退場および負傷した場合に、選手交代・戦術変更をおこなうために一時停止をすることができます。

第 20 条（トラブル時の対応）

決勝ラウンドにおいてトラブルが発生した時は、第 12 条の定めに従うものとします。

## 第4章 その他

### 第21条（決勝ラウンド参加選手の宿泊費等）

1. 決勝ラウンドへの参加に宿泊が必要となると事務局が判断した場合、当該決勝ラウンド参加選手の宿泊に係る手配および費用負担を事務局がおこなうものとします。
2. 決勝ラウンドへの参加に新幹線、飛行機又はそれらと同等の交通機関を使用する必要がある場合、当該決勝ラウンド参加選手1名あたり2万円を上限として事務局が実費を負担するものとします。なお、かかる場合当該決勝ラウンド参加選手は事前に使用交通機関を通知の上、事務局の承認を得るものとします。

### 第22条（個人情報の取扱い）

1. 事務局は、本大会に際して選手から収集した個人情報を、本大会の開催および運営の目的でのみ使用します。事務局は、収集した個人情報を、Jリーグの定めるプライバシーポリシーに従い適切に管理します。
2. 選手は、事務局が、本大会に際して選手から収集した個人情報、SENアカウント、ゲーマータグ、及び本大会におけるパフォーマンス全般について、本大会終了後に、FIFA及びELECTRONIC ARTS INC.に第三者提供することを予め同意するものとします。

### 第23条（著作権・肖像権等の取扱い）

1. 選手は、本大会中の自己の肖像、ゲーム内の名称、年齢その他の情報が、Jリーグ、事務局または本大会関係者が制作するウェブサイト、本大会関連の広報物、報道および情報メディア等において使用される可能性があることを予め承諾します。また、選手は、Jリーグ、事務局または本大会関係者が制作する印刷物、ビデオおよび情報メディアによる選手の氏名、肖像、プレー内容、プレー結果等の商業的利用を予め承諾し、JリーグおよびJリーグの指定する者に対して、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。
2. プロゲーミングチームに所属する等、第三者との間で肖像権等の権利に関する契約をしている選手は、予めその第三者からの承諾を得た上で、本大会にエントリーします。
3. 本大会に関する文書、映像、画像、配信、動画、ソフトウェア等に関する著作権（著作権法第27条および第28条に定める権利を含みます。）その他一切の権利（以下総称して「著作権等」といいます。）は、Jリーグに帰属します。選手が本大会に関する著作権等を使用したいときは、事前にJリーグの承諾を必要とします。

### 第24条（禁止事項）

選手は、以下の行為をおこなってはなりません。

1. 虚偽の情報を用いてエントリーすること

2. 同一人物が複数回にわたってエントリーすること
3. 複数のアカウントを利用してエントリーすること
4. 他人になりすましてエントリーすること
5. 本大会に出場する権利を他者に譲渡すること
6. コントローラー以外の外部デバイスをゲーム機器本体に接続すること
7. 試合時間を意図的に遅らせること
8. 試合以外の方法によって勝敗を決定しようとする事
9. 試合をブロードキャストすること
10. 公序良俗に反する不適切なプレーヤーネーム、クラブ名を用いること
11. 試合中に個人の音楽機器や mp3 プレーヤー等で音楽を聴くこと
12. 試合中に他者から試合のコーチングを受けること
13. 試合中に相手選手にみだりに話しかけること
14. 試合中に事務局が用意した機材以外の電子機器（スマートフォン、フィーチャーフォン、タブレット、PC 等）を操作したり、閲覧したりすること
15. 試合中にアルコール、薬物その他物質の影響により酩酊し、試合運営または相手の行為等を妨げること
16. 他の選手または事務局に対して、嫌がらせまたは脅迫をおこなうこと
17. 他の選手または事務局に対して、不当に差別または誹謗中傷・侮辱すること
18. 他の選手または事務局に対して、反社会的勢力を用いた働きかけをおこなうこと
19. 試合結果を対象にした賭博をおこなうこと、または賭博への参加を勧誘すること
20. 意図的に試合に負けるよう他の選手に対して働きかけること
21. 他の選手からの働きかけに応じて、意図的に試合に負けること
22. 入賞賞品を転売、譲渡または質入れすること
23. 賞金を分配すること、または分配の合意をすること
24. 所定の時間に所定の場所に集合しないこと
25. 事務局の指示に従わないこと
26. 事務局の質問に適切に回答しないこと
27. 事務局による本大会の進行を意図的に妨害すること
28. 自らまたは反社会的勢力を利用して、他の選手または事務局に対して詐欺、暴力をおこなうこと
29. SNS 等で暴言やハラスメント行為等をおこなうこと
30. その他、事務局が不適切と判断する行為をおこなうこと

#### 第 25 条（ペナルティ）

1. 事務局は、選手が本規約に違反したときは、違反した選手に対して失格等のペナルティを課すことができます。

2. 前項のペナルティにより選手が失格となったときは、賞金獲得資格は剥奪されます。
3. 事務局は、ペナルティの対象および内容をウェブサイトで公表することができます。

#### 第 26 条（免責事項）

1. J リーグは、ゲームサーバのトラブルや天災等やむを得ない事由が生じたときは、本大会を内容変更、中断、延期または中止することがあります。ただし、これにより受けた選手の損害に対して、一切の責任も負いません。
2. 事務局は、予選ラウンドに参加するために選手が負担した費用について、一切の責任を負いません。
3. 事務局は、選手間または選手と第三者との間で生じたトラブルについて、一切の責任を負いません。
4. 選手が、芸能事務所等（以下「事務所等」といいます）に所属しているときには、本規約に同意することにつき事務所等より事前に承諾を得るものとします。事務所等より損害賠償請求を受けたときは、選手が自らの費用と責任で紛争を解決し、事務局は一切の責任を負いません。

#### 第 27 条（準拠法および管轄）

1. 本規約の成立、効力、履行および解釈に関しては、日本法が適用されるものとします。
2. 本規約に関して紛争が生じたときは、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。

#### 第 28 条（誠実協議）

本規約に規定のない事項について、または本規約の条項の解釈に疑義を生じたときは、事務局と選手は、協議のうえ誠意をもって解決するものとします。

### 付則

（実施・改定）

本規約は、2018 年 3 月 9 日から実施します。