

**eJ.LEAGUE 2020**  
**大会規約**

## 目次

<b>第1章 総則</b> .....	4
第1条（適用範囲および追加・変更） .....	4
第2条（用語集<ターミノロジー>） .....	4
第3条（事務局の権限） .....	5
第4条（参加資格） .....	6
第5条（決勝ラウンドでの表彰） .....	7
第6条（エントリー） .....	7
<b>第2章 予選ラウンドの進行</b> .....	7
第7条（概要） .....	7
第8条（試合形式） .....	8
第9条（連絡方法） .....	8
第10条（ゲーム環境） .....	8
第11条（禁止事項） .....	8
第12条（大会の進行） .....	8
第13条（失格） .....	9
第14条（トラブル時の対応） .....	9
<b>第3章 決勝ラウンドの進行</b> .....	9
第15条（試合形式） .....	9
第16条（言語） .....	10
第17条（ゲーム環境） .....	10
第18条（ゲーム設定） .....	10
第19条（戦術・フォーメーション） .....	11
第20条（アイテムの使用） .....	11
第21条（試合） .....	11
第22条（トラブル時の対応） .....	11
<b>第4章 その他</b> .....	12
第23条（決勝ラウンド参加選手の交通費、宿泊費の支給） .....	12
第24条（個人情報の取扱い） .....	12
第25条（著作権・肖像権等の取扱い） .....	12
第26条（禁止事項） .....	12
第27条（ペナルティ） .....	13
第28条（免責事項） .....	14
第29条（準拠法および管轄） .....	14
第30条（誠実協議） .....	14

付則.....	14
(実施・改定) .....	14

## eJ.LEAGUE 2020 大会規約

「eJ.LEAGUE 2020」は、FIFA 20 に搭載されている、2019 シーズンに J 1 に所属していた 18 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 20  
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。2019 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 20 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  
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 アカウントが必要です。

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  
2020 年 3 月 28 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  
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  
2020 年 5 月 8 日～9 日にかけて開催される、優勝選手を決定する試合全般を指します。
10. 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クラブ推薦選手を指します。
12. 選択 J クラブ  
本大会を通じて、本契約第 6 条第 2 項第 1 号①に基づき選手が選択した J クラブを指します。
13. FIFA 20 グローバルシリーズ  
FIFA 20 において、真の世界チャンピオンを決める世界大会シリーズを指します。毎週開催される FIFA 20 内オンライン大会の成績に応じて招待され、オンラインで行われる各大陸予選を勝ち抜いた選手がオフライン大会で優勝を争います。これらの成績に応じて「FIFA 20 グローバルシリーズポイント」が付与され、獲得ポイント上位が世界一を決める大会「FIFA eWorld Cup 2020 Grand Final」へと進出します。
14. FIFA eWorld Cup 2020 Grand Final  
FIFA 20 グローバルシリーズにて獲得したポイント上位 32 名 (PS4®/XBOX で各 16 名ずつ) 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>) をご確認ください。

### 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) 2020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、2020年5月8日～9日の決勝ラウンドに必ず出場できること。なお、5月9日のノックアウトステージに進出した選手は決勝戦が終了するまで、会場に留まらなければならないものとします。
- (4) 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
- (5) 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
- (6) 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
- (7) 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）に加入していること
- (8) 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
- (9) 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を登録すること

##### 2. 決勝ラウンド

- (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) 本名および顔写真を事務局に提供し、大会・メディア等での露出があることに同意すること
- (3) 決勝ラウンドにおいて選択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スタジアム）を常に使用すること
- (4) 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
- (5) 2020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意書が必要です。

第5条（決勝ラウンドでの表彰）

1. 賞金：優勝 100 万円、準優勝 30 万円
2. FIFA 20 グローバルシリーズポイント：優勝者に 450 ポイント（※決勝ラウンド成績により順次付与されます）

付与ポイント一覧

優勝	450 ポイント
準優勝	200 ポイント
第 3 位-第 4 位	110 ポイント
第 5 位-第 8 位	80 ポイント
第 9 位-第 16 位	40 ポイント
第 17 位-第 32 位	20 ポイント
第 33 位以下	10 ポイント

第6条（エントリー）

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/fifa/2020/>）からエントリーします。
2. Jクラブの選択
  - (1) Jクラブの選択
    - ① 各Jクラブの代表を決める予選ラウンドにエントリーした時点で選択Jクラブが決定します。
    - ② 前号のJクラブは、FIFA 20 に搭載されている 18 クラブとなります。
  - (2) 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。

## 第2章 予選ラウンドの進行

第7条（概要）

予選ラウンドは 2020 年 3 月 28 日から、「FUT フレンドとプレイ(クラシックマッチ) (クラシックマッチ)」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)、シングル戦にて実施します。

クラブ推薦選手を選出するクラブの予選ラウンドでは優勝者 1 名、選出しないクラブの予選ラウンドでは決勝戦へ進出した 2 名が決勝ラウンドへ進みます。

予選ラウンドの配信は許可しますので、大会の成功のため皆様の積極的な配信・告知にご協力をお願いいたします。

#### 第8条（試合形式）

「FUT フレンドとプレイ（クラシックマッチ）」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。各試合、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。

1 回戦から準々決勝までは BO1 方式(1 試合の勝敗で決定)、準決勝からは BO3 方式（先に 2 試合勝利した選手を勝者とする）にて勝者を決定いたします。

#### 第9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）を通じて日本語にておこないます。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10条（ゲーム環境）

1. ゲーム：FIFA 20
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：PS4®
4. スタジアム：FeWC スタジアム

#### 第11条（禁止事項）

予選ラウンドの開催中、トレーニングアイテムの使用は禁止します。

#### 第12条（大会の進行）

1. 2020年3月27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10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すみやか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 フレンドとプレイ（クラシックマッチ）」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、PS4®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 13 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. 2020 年 3 月 27 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ショット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 14 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 15 条（試合形式）

1. 2020 年 5 月 8 日～9 日に、「FUT フレンドとプレイ（クラシックマッチ）」を用いて、グループステージ・ノックアウトステージを行います。なお決勝ラウンドを通じて、グ

ローバルシリーズ大会と同様、ゲーム内に登録されている全ての選手が使用できる特殊モードを採用いたします。

2. グループステージは6グループに別れ、ホーム&アウェイ方式にて、2戦合計スコアで勝敗を決定します。2戦合計スコアが同点のときは引き分けとします。アウェイゴール数による勝敗決定はおこないません。
3. グループステージの各グループの上位2選手と各グループ3位のうち成績上位4選手、合計16選手がノックアウトステージへ進出します。成績は①勝ち点（勝ち：3、引分け：1、負け：0）②得失点差③得点数④コイントスの順で決定します。
4. ノックアウトステージは16選手によるホーム&アウェイ方式（シングルエリミネーション）にて、2戦合計スコアで勝敗を決定します。アウェイゴール数による勝敗決定はおこないません。2試合目の前後半90分終了時に2戦合計スコアが同点のときは、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。
5. 決勝ラウンドを通じて、選択Jクラブに決勝ラウンド実施日時時点で実際に所属している選手を、常時2名以上、ピッチ上に出場させていなければいけません。退場およびその他の理由にかかわらず1名以下となった場合、当該試合を0-5の敗戦といたします。
6. Jリーグ（2020シーズン）開幕時点で実際に所属している選手については、特殊カードの使用を禁止いたします。

#### 第16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17条（ゲーム環境）

1. ゲーム機器とモニターは、事務局が提供します。
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、決勝ラウンド前日までに事務局に対して使用許可を得る必要があります。

#### 第18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. クイックサブ：オフ
4. 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. 選手インジケータ：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 19 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 20 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 21 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 22 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 14 条の定めに従うものとします。

## 第4章 その他

### 第23条（決勝ラウンド参加選手の交通費、宿泊費の支給）

1. 選手は決勝ラウンドへの参加に交通機関を使用する場合、公共交通機関にかかる費用を事務局から全額の支給を受けることができます。（国内移動に限る）
2. 選手の事前申請により、決勝ラウンドへの参加に際し宿泊が必要と事務局が判断した場合、事務局は当該選手に対して一律で1万円を支給するものとします。

### 第24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25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26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. 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
10. 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
11. 試合中に他者から試合のコーチングを受けること
12. 試合中に相手選手にみだりに話しかけること
13. 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
14. 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
15. 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
16. 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
17. 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
18. 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
19. 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
20. 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
21. 入賞賞品を転売、譲渡または質入れすること
22. 賞金を分配すること、または分配の合意をすること
23. 所定の時間に所定の場所に集合しないこと
24. 事務局の指示に従わないこと
25. 事務局の質問に適切に回答しないこと
26. 事務局による本大会の進行を意図的に妨害すること
27. 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
28. SNS 等で暴言やハラスメント行為等をおこなうこと
29. 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 27 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 28 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 29 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 30 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、2020年2月26日から実施します。