

FIFA 22 グローバルシリーズ eJリーグ

大会規約

目次

第1章	総則	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	(大会フォーマット)	6
第4条	(事務局の権限)	6
第5条	(参加資格)	6
第6条	(表彰)	8
第7条	(エントリー)	8
第2章	クラブチャンピオンカップ 予選ラウンドの進行	8
第8条	(概要)	8
第9条	(試合形式)	9
第10条	(連絡方法)	9
第11条	(ゲーム環境)	9
第12条	(ゲーム設定)	9
第13条	(大会の進行)	9
第14条	(失格)	10
第15条	(トラブル時の対応)	10
第3章	クラブチャンピオンカップ 決勝ラウンドの進行	10
第16条	(試合形式)	10
第17条	(言語)	11
第18条	(ゲーム設定)	11
第19条	(戦術・フォーメーション)	12
第4章	FUT チャンピオンカップの進行	12
第20条	(概要)	12
第21条	(試合形式)	12
第22条	(ゲーム設定)	12
第23条	(戦術・フォーメーション)	13
第24条	(レンタル選手の使用)	13
第25条	(スカッド制限)	13
第26条	(試合)	13
第5章	その他	14
第27条	(2022年1月29日以降の大会に進出した選手の交通費、宿泊費の支給) ..	14
第28条	(個人情報の取扱い)	14
第29条	(著作権・肖像権等の取扱い)	14

第 30 条	(禁止事項)	15
第 31 条	(ペナルティ)	16
第 32 条	(免責事項)	16
第 33 条	(準拠法および管轄)	16
第 34 条	(誠実協議)	16
付則		16
	(実施・改定)	16

FIFA 22 グローバルシリーズ eJ リーグ 大会規約

「FIFA 22 グローバルシリーズ eJ リーグ」は、FIFA 22 に搭載されている 2021 シーズンに J 1 に所属していた 20 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大会「FIFA 22 グローバルシリーズ eJ リーグ クラブチャンピオンカップ」（以下「クラブチャンピオンカップ」といいます）と、前述の大会においてベスト 8 の選手のみが参加できる大会「FIFA 22 グローバルシリーズ eJ リーグ FUT チャンピオンカップ（プレーオフ進出決定トーナメント）」（以下「FUT チャンピオンカップ」といいます）を総称するイベント（以下「本イベント」といいます）です。

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 リーグ運営事務局（以下「事務局」といいます）は、本イベントについて、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、本イベントの参加・運営に関して、本イベントに参加する者（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. 本イベント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 22
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。2021 シーズンに J 1 に所属していた 20 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 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。本イベントにおいては、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）

本イベント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. クラブチャンピオンカップ

本イベントにおいて、FIFA 22 に搭載されている、2021 シーズンに J 1 に所属していた 20 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大会を指します。本大会でベスト 8 まで進出した選手が、「FUT チャンピオンカップ（プレーオフ進出決定トーナメント）」へ出場することができます。

8. 予選ラウンド

2021 年 12 月 25 日、26 日に開催されるオンライン形式のクラブチャンピオンカップ予選大会全般を指します。

9. 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。

10. 決勝ラウンド

2022 年 1 月 15 日～16 日、29 日にかけて開催されるクラブチャンピオンカップ大会全般を指します。

11. 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。

12. 決勝ラウンド参加選手

クラブチャンピオンカップ予選ラウンド通過選手およびクラブ推薦選手を指します。

13. FUT チャンピオンカップ（プレーオフ進出決定トーナメント）

本イベントにおいて、2022 年 1 月 30 日に開催されるクラブチャンピオンカップでベスト 8 まで進出した選手が出場することができる大会を指します。本大会での上位 2 選手が「FIFA 22 グローバルシリーズ プレーオフ」へ進出します。

14. 選択 J クラブ

本イベントを通じて、本規約第 7 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。

15. FIFA 22 グローバルシリーズ

FIFA 22 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 22 内オンライン大会の成績に応じて大会に招待され、獲得したポイントやその他大会成績に応じて「FGS プレーオフ大会」へ進出し、優秀な成績を収めた上位選手のみが、ワールドチャンピオンを決める大会である「FIFA eWorld Cup 2022」へ参加できます。

16. FIFA eWorld Cup 2022

「プレーオフ大会」にて優秀な成績を収めた上位選手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 (<https://www.fifa.com/fifae/>) をご確認ください。

第3条 (大会フォーマット)

本イベントは、以下の大会にて構成されます。

1. クラブチャンピオンカップ 予選ラウンド：オープンエントリーにより広く参加できる、J リーグモード（能力統一）のオンライン大会。トーナメント方式にて各クラブ大会が開催されます。
2. クラブチャンピオンカップ 決勝ラウンド：予選ラウンド通過選手およびクラブ推薦選手による、J リーグモード（能力統一）の決勝大会。リーグ形式のグループステージおよびトーナメント方式のノックアウトステージにて構成されます。
3. FUT チャンピオンカップ（プレーオフ進出決定トーナメント）：決勝ラウンドにてベスト 8 まで進出した選手による、「FGS プレーオフ」出場枠を争う FUT モードの大会。

第4条 (事務局の権限)

事務局は、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を独占的に有します。

第5条 (参加資格)

本イベントに参加する者は、以下の全ての要件を満たしていることを必要とします。

1. 共通

- (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) 2021 年 12 月 31 日時点で満 16 歳以上であること（ただし、16～19 歳の選手は、決勝ラウンド進出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、2022 年 1 月 15 日～16 日、29 日～30 日開催予定の決勝ラウンドに必ず出場できること。なお、1 月 29 日～30 日開催予定の

ノックアウトステージ以降に進出した選手は、決勝戦およびすべてのイベントが終了するまで試合会場に留まらなければならないものとします。

- (4) 本イベント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) 日本国内に在住していること
- (6) 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
- (7) 本イベント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
- (8) 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
- (9) 暴力団等の反社会的勢力と一切の関わりがないこと
- (10) 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

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) 1月29日の大会に進出した場合、選択Jクラブのユニフォーム（事務局により提供）を自ら着用すること
- (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。本イベント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が必要です。
- (5) 2021年12月31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を提出すること

3. FUT チャンピオンカップ

- (1) 決勝ラウンドにおいて準々決勝に進出した選手であること
- (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) 選択Jクラブのユニフォーム（事務局により提供）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）およびバッジなら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れることがあることに同意すること。本イベント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が必要です。
- (5) 2021年12月31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を提出すること
- (6) 「FIFA 22 グローバルシリーズ プレーオフ」へ進出した場合、出場選手は当該大会において選択Jクラブのユニフォーム（事務局により提供）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）を常に使用すること

第6条 （表彰）

1. 決勝ラウンド
 - (1) 賞金：優勝 100 万円、準優勝 30 万円、3 位 10 万円（2 名）
 - (2) 副賞：未定
2. FUT チャンピオンカップ（プレーオフ進出決定トーナメント）
 - (1) 賞金：なし
 - (2) 副賞：「FGS プレーオフ」出場権（上位 2 選手）

第7条 （エントリー）

1. 選手は、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 22 に搭載されている 20 クラブです。
 - (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
る本イベント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 クラブチャンピオンカップ 予選ラウンドの進行

第8条 （概要）

1. 予選ラウンドは、2021 年 12 月 25 日から、「オンラインフレンドリー」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。
2. 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。
3. 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9条 (試合形式)

試合は、「オンラインフレンドリー」を用いて、トーナメント方式、全試合シングル戦（1試合にて勝敗を決定）にておこないます。前後半90分終了時に同点のときは、延長戦・PK戦はなく、再試合をおこない、ゴールデンゴール方式にて勝敗を決定します。

第10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11条 (ゲーム環境)

本大会で利用するゲーム環境は、以下のとおりとします。

1. ゲーム：FIFA 22 (PS5®版)
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：PS5®

第12条 (ゲーム設定)

選手は、オンラインフレンドリーにて以下の設定を確認したうえ、対戦相手を招待します。

1. 時間（ハーフ）：6分
2. 操作設定：全て
3. ゲームスピード：普通
4. チームタイプ：OVR90

第13条 (大会の進行)

1. 選手は、2021年12月24日13時00分までに、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5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、本イベント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、「オンラインフレンドリー」に招待し、試合を開始します。

5. 試合に勝った選手は、試合終了後に PS5®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14条 (失格)

事務局は、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. 2021年12月24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15条 (トラブル時の対応)

1. 事務局は、本イベント運営上の理由から、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 クラブチャンピオンカップ 決勝ラウンドの進行

第16条 (試合形式)

1. 決勝ラウンドは、2022年1月15日～16日、29日に「オンラインフレンドリー」を用いて、グループステージ・ノックアウトステージでおこないます。
2. グループステージは8グループに分かれ、全試合シングル戦(1試合にて勝敗を決定)

にておこないます。前後半 90 分終了時に同点のときは引き分けとします。

3. グループステージの各グループの上位 2 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、1 回戦を 16 選手によるノックアウト方式（シングルエリミネーション形式）、シングル戦にておこないます。前後半 90 分終了時に同点のときは、延長戦・PK 戦はなく再試合をおこないます。再試合は直前の試合にアウェイで実施した選手側が招待して実施し、どちらかが得点を取るまで試合を続けるサドンデス方式にて勝敗を決定します。
5. ノックアウトステージ準々決勝以降はホーム&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 戦合計スコアが同点のときは、延長戦・PK 戦はなく再試合をおこないます。再試合は直前の試合にアウェイで実施した選手側が招待して実施し、どちらかが得点を取るまで試合を続けるサドンデス方式にて勝敗を決定します。

第17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18条（ゲーム設定）

選手は、共通のゲーム設定として以下を遵守するものとします。

[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

[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）

選手の戦術・フォーメーションは、以下のとおりとします。

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4章 FUT チャンピオンカップの進行

第20条（概要）

FUT チャンピオンカップは、決勝ラウンドの準々決勝に進出した8選手が、2022年1月30日に「FUT フレンドとプレー」を用いて、ダブルエリミネーション形式にて実施します。

第21条（試合形式）

1. 「FUT フレンドとプレー」を用いて、ダブルエリミネーション形式、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。アウェイゴール数による勝敗決定は起こりません。
2. 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、直前の試合にアウェイで実施した選手側が招待して次の試合を実施し、どちらかが得点を取るまで試合を続けるサドンデス方式にて勝敗を決定します。

第22条（ゲーム設定）

選手は、共通のゲーム設定として以下を遵守するものとします。

[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23条（戦術・フォーメーション）

選手の戦術・フォーメーションは、以下のとおりとします。

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24条（レンタル選手の使用）

FUT チャンピオンカップの開催中、レンタル選手の使用は禁止します。

第25条（スカッド制限）

選手は、FUT チャンピオンカップの開催中、FIFA 22 グローバルシリーズのその他大会ルール水準に従いスカッド制限が課されることがあります。

第26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. 選手がヘッドセット、コントローラーを持参したい場合は、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5章 その他

第27条 (2022年1月29日以降の大会に進出した選手の交通費、宿泊費の支給)

1. 選手は、交通機関を使用する場合、事務局から公共交通機関にかかる費用全額の支給を受けることができます。
2. 選手は、必要な宿泊に対して事務局から全額の支給を受けることができます。

第28条 (個人情報の取扱い)

1. 事務局は、本イベントに際して選手から収集した個人情報を、本イベント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、事務局が本イベントに際して選手から収集した個人情報、SENアカウント、ゲーマータグおよび本イベントにおけるパフォーマンス全般について、本イベント終了後にFIFAおよびELECTRONIC ARTS INC.に第三者提供することを予め同意するものとしします。

第29条 (著作権・肖像権等の取扱い)

1. 選手は、本イベント中の自己の肖像、ゲーム内の名称、年齢その他の情報が、Jリーグ、事務局または本イベント関係者が制作するウェブサイト、本イベント関連の広報物、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、事務局または本イベント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、本イベントにエントリーします。
3. 本イベントに関する文書、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。選手が本イベント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30条（禁止事項）

選手は、以下の行為が禁止されるものとします。

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. 本イベント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. 事務局による本イベント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31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32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、本イベントを内容変更、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. 選手は、自己が芸能事務所等（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33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34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、2021年12月1日から実施します。