

eリーグアンツアー 日本大会

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	(参加資格)	4
第4条	(エントリー)	5
第2章	本イベントの進行	5
第5条	(概要)	5
第6条	(試合形式)	5
第7条	(連絡方法)	5
第8条	(ゲーム環境)	6
第9条	(ゲーム設定)	6
第10条	(大会の進行)	6
第11条	(失格)	7
第12条	(トラブル時の対応)	7
第3章	オンラインセレブレーションの進行エラー! ブックマークが定義されていません。	
第13条	(概要)	エラー! ブックマークが定義されていません。
第14条	(言語)	エラー! ブックマークが定義されていません。
第5章	その他	7
第15条	(個人情報の取扱い)	7
第16条	(著作権・肖像権等の取扱い)	8
第17条	(禁止事項)	9
第18条	(ペナルティ)	10
第19条	(免責事項)	10
第20条	(準拠法および管轄)	10
第21条	(誠実協議)	10
付則		10
	(実施・改定)	10

e リーグアンツアー 日本大会 大会規約

「e リーグアンツアー 日本大会」(以下「本イベント」といいます)は、LFP (フランス・プロサッカーリーグ機構)が主催する、『FIFA 21』に収録されているリーグアンに所属するクラブを使用したe スポーツイベント「e リーグアンツアー」の日本国内における大会を指します。

e リーグアンツアー運営事務局 (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 21
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。2020-21シーズンにリーグアンに所属する 20 クラブが実名で収録されています。
2. 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。
3. 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。
4. 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。

第3条 (参加資格)

本イベントに参加する選手は、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) 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、優勝賞品のツアー開催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) 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
- (4) 日本国内に在住していること
- (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) 本イベント開催期間を通じて同一のプレイ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一切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、電話番号を登録すること

第4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. eリーグアンツァー 日本大会 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、eリーグアンに所属するクラブを使用しての能力90統一モードのオンライン大会。トーナメント方式にて複数日程開催されます。
2. eリーグアンツァー 日本大会 決勝ラウンド：
予選ラウンド通過選手による、eリーグアンに所属するクラブを使用しての能力90統一モードのオンライン大会。決勝ラウンドはライブ配信が予定されており、トーナメント形式は追って発表されます。

第5条 (表彰)

決勝ラウンド優勝者および成績上位者に対する表彰は下記に定めます。その他はSNS等を通じて発表します。

1. 優勝：LFP主催フランスロードトリップ（現地にてのパッケージプレゼント、大会賞金を含む）
2. 準優勝：LFPパッケージプレゼント（優勝者と内容は異なります）

第6条 (エントリー)

3. 選手は、エントリー期間内に、e リーグアンツアー特設ページからエントリーします。
4. 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 ラウンドの進行

第7条 (概要)

1. 予選ラウンドは、2021年2月13日～23日にかけて複数日程でおこないます。
2. 予選ラウンドの配信は許可しますので、本イベントの成功、継続のため皆様の積極的な配信・告知にご協力をお願いします。
3. 決勝ラウンドは、2021年2月27日におこないます。
4. 決勝ラウンドは事務局がライブ配信を制作いたします。本イベントの成功、継続のため皆様の積極的な告知にご協力をお願いします。

第8条 (試合形式)

1. 予選ラウンド
 - (ア) 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。
 - (イ) 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。
2. 決勝ラウンド
 - (ア) 試合は、「オンラインフレンドリー」を用いて、ホーム&アウェイ方式（シングルエリミネーション）にて、2戦合計スコアにて勝敗を決定します。
 - (イ) 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）および Discord を通じて日本語にておこないます。ただし、本イベント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）にておこないません。

第10条（進行）

ラウンドの進行は、全て日本語でおこないます。

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 21
2. バージョン：本イベント開催日における最新バージョン
3. ゲーム機：PS4®

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
5. クラブ：リーグアン（フランスリーグ1部）に所属する20クラブから選択

第13条（大会の進行）

1. 選手は、事務局が指定する期日までに、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、本イベントの当日は、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。
6. 決勝ラウンドにおいては、ライブ配信制作のため、全選手へ事務局指定のオンラインIDへ対しシェアプレイをした上で試合を行っていただきます。

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. 事務局の指定する期日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本イベント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。
5. 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章 その他

第16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取得した個人情報を、以下の本イベントの開催および運営の目的でのみ使用します。
 - (1) 本イベントの開催および運営
 - (2) 表彰に関する連絡
2. 事務局は、取得した個人情報を、事務局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。
3. 事務局は、本イベントにおける選手の個人情報を、以下のとおり取り扱います。

(1) 個人情報の取得

事務局は、原則として、本イベントを円滑に行うために必要な限度で選手の個人情報を取得します。

(2) 個人情報の取扱い

① 事務局は、本イベントにおいてために選手との連絡をおこなうために個人情報を利用します。

② 事務局は、寄せられた選手のリクエストや要望、各種の提案などを的確に処理するために個人情報を利用します。

③ 事務局は、法令の定める場合を除いて、原則として、個人情報の第三者提供はしません。ただし、本イベントを主催する LFP は、「第三者」に当たらないものとしします。

(3) 個人情報の管理・保管

① 事務局は、個人情報への不当なアクセスまたは個人情報の紛失、破壊、改ざん、漏洩等の防止、その他の個人情報の適切な管理のために必要な処置を講じます。

② 事務局は、個人情報の処理または管理を外部に委託するときは、個人情報を適切に取り扱っていると認められる者を選定し、秘密保持契約等の契約を結ぶなど、十分な対応をおこないます。

(4) 個人情報の管理体制

事務局は、個人情報保護のための体制を確立し、個人情報の取扱いに関する役割、責任、権限を明確にします。

(5) 個人情報の開示・訂正・削除

事務局は、参加者から個人情報に対する開示・訂正・削除等を求められたときは、個人情報に関する窓口にて承り、法令その他の定めに従って処理します。

(6) 個人情報の苦情・相談窓口

事務局は、個人情報に関する問合せ窓口を設置し、参加者からの個人情報に関する相談・苦情窓口として有効に機能させます。

第17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、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、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、事務局および事務局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、事務局に帰属します。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、事前に事務局の承諾を必要とします。

第18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
11. 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
12. 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
13. 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
14. 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
15. 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
16. 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
17. 入賞品を転売、譲渡または質入れすること
18. 賞金を分配すること、または分配の合意をすること
19. 所定の時間に所定の場所に集合しないこと
20. 事務局の指示に従わないこと
21. 事務局の質問に適切に回答しないこと
22. 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
23. 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
24. SNS 等で暴言やハラスメント行為等をおこなうこと
25. 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19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20条（免責事項）

1. 事務局は、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、本イベント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21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22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します。

付則

（実施・改定）

本規約は、2021年2月1日から実施します。