

復興大臣杯
「e 復興サッカー選手権」

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)	4
第3条	(大会フォーマット)	5
第4条	(事務局の権限)	5
第5条	(参加資格)	5
第6条	(エントリー)	6
第2章	オフライン予選の進行	7
第7条	(概要)	7
第8条	(形式)	7
第9条	(連絡方法)	7
第10条	(ゲーム環境)	7
第11条	(大会の進行)	7
第12条	(失格)	8
第13条	(トラブル時の対応)	8
第2章	オンライン予選の進行	8
第14条	(概要)	8
第15条	(形式)	9
第16条	(連絡方法)	9
第17条	(ゲーム環境)	9
第18条	(大会の進行)	9
第19条	(失格)	10
第20条	(トラブル時の対応)	10
第3章	本戦の進行	10
第21条	(概要)	10
第22条	(選手の追加)	11
第23条	(試合形式)	11
第24条	(大会の進行)	11
第25条	(失格)	11
第26条	(トラブル時の対応)	12
第5章	その他	12
第27条	(2022年11月3日の本戦に進出した選手の交通費、宿泊費の支給)	12
第28条	(個人情報の取扱い)	12
第29条	(著作権・肖像権等の取扱い)	12

第 30 条	(禁止事項)	13
第 31 条	(ペナルティ)	14
第 32 条	(免責事項)	14
第 33 条	(準拠法および管轄)	14
第 34 条	(誠実協議)	14
付則		15
	(実施・改定)	15

復興大臣杯「e復興サッカー選手権」大会規約

「復興大臣杯「e復興サッカー選手権」は、FIFA 23 に搭載されているプロクラブモードを用い、予選および本戦によって優勝チームを決定する復興庁主催のeスポーツ大会（以下「本イベント」といいます）です。

e復興サッカー選手権運営事務局（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）、チーム（以下「チーム」）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）

1. FIFA 23
米エレクトロニック・アーツ社の発売するサッカービデオゲーム「FIFA シリーズ」最新作を指します。本イベントにはPlayStation® 5版ソフトを使用します。
2. プロクラブ
FIFA シリーズに搭載されている「プロクラブ」モードを指します。プロクラブでは、選手がそれぞれピッチ上の1プレーヤーを操り、現実さながらのサッカーをプレーすることができます。
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、チーム管理、対戦相手のマッチング、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. チーム名
本イベントにおいて、ゲーム内クラブ名とは別に、チームが運営進行面で使用する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。
6. 予選
2022年10月15日～16日に開催されるオンライン・オフライン形式の予選大会全般を指します。
7. 本戦
2022年11月3日にJヴィレッジにて開催されるオフライン形式の大会全般を指します。
8. 主催者推薦チーム
本戦からの参加を主催者が推薦するチームを指します。

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. 予選 (オフライン予選)：オープンエントリーにより広く参加できる、JFA ハウスにて開催される大会。成績上位2チームが本戦へ進出します。
2. 予選 (オンライン予選)：オープンエントリーにより広く参加できる、オンラインにて開催される大会。成績上位1チームが本戦へ進出します。
3. 本戦：予選通過チームおよび主催者推薦チームが出場する、J ヴィレッジにて開催されるオフライン大会。

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) エントリー時点で、事務局との連絡役を務めるキャプテン、および副キャプテンを1名ずつ選出すること。キャプテンは事務局との円滑な連絡体制を維持し、やむを得ない場合は副キャプテンがその作業を代行するものとする。
 - (3) キャプテンは2022年10月15日時点で満16歳以上であること。キャプテンを除く選手は、全員が2022年10月15日時点で満6歳以上であること。ただし選手が小学生の場合は、保護者もチームに登録されている必要があります。

- (4) 2022年10月15日時点で19歳以下の選手は、エントリーにあたり保護者の同意が必要です。本戦に出場する場合は、事務局の指示により保護者同意書を提出する必要があります。
- (5) 本戦参加選手となった場合、2022年11月3日にJヴィレッジにて開催予定の本戦に必ず出場できること。なお、本戦に進出した選手は事務局と業務委託契約を締結し、決勝戦およびすべての当日イベントが終了するまで本戦会場に留まるものとしします。
- (6) エントリーおよび試合参加には、チームに最低7名以上、11名以内の選手を登録すること。ただし、やむを得ない事由により事務局が特別に許可をした場合はこの限りではありません。
- (7) 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
- (8) 日本国内に在住していること
- (9) 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
- (10) 本イベント開催期間を通じて同一のSENアカウントを使用すること
- (11) 暴力団等の反社会的勢力と一切の関わりがないこと
- (12) 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
- (13) 本名および本人確認書類を必要に応じて事務局に提供し、大会・メディア等での露出があることに同意すること
- (14) 広告露出や営利活動を事務局から禁止されることがあることに同意すること。

2. 予選

- (1) オンライン予選において、試合参加に必要なSENアカウントを大会当日までに保有し、PS Plusに加入していること
- (2) オフライン予選において、事務局の指定する集合時間に遅れなく到着し、またその運営指示に従うこと

3. 本戦

2022年10月15日時点で19歳以下の選手は、本戦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

第6条 (エントリー)

1. エントリーはチームごとに行います。キャプテンがチームを代表し、期間内に大会公式ホームページからエントリーします。
2. エントリーおよび試合参加には、チームに最低7名以上、11名以内の選手を登録する必要があります。ただし、やむを得ない事由により事務局が特別に許可をした場合はこの限りではありません。
3. 事務局は、チーム・選手が本規約に定める禁止事項に違反しているときや、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、当該チーム・選手のエントリーを拒否することができます。

第2章 オフライン予選の進行

第7条 (概要)

1. オフライン予選は、2022年10月15日に実施します。
2. 上位2チームが本戦へ進みます。
3. オフライン予選の配信は禁止いたします。

第8条 (形式)

1. 試合は、プロクラブモード「フレンドリー」を用いておこないます。大会形式は参加数に応じて決定され、参加者へ別途連絡いたします。
2. 出場選手が11人に満たない場合、残りのメンバーを「補填」によって操作することは禁止とし、CPU使用限定となります。
3. オフライン予選においては、会場で事務局が用意した各種アカウントを利用する必要があり、ご自身のSENアカウント等のデータを利用することはできません。

第9条 (連絡方法)

事務局から選手に対する事前の連絡はメール（キャプテン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、日本語にておこないます。ただし、予選開催中の緊急連絡は、電話（キャプテンがエントリー時に提供した電話番号）でおこなう可能性があります。

第10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 23 (PlayStation® 5版)
2. バージョン：予選開催日における最新バージョン
3. ゲーム機：PlayStation® 5

第11条 (大会の進行)

1. 各チームのキャプテンは、大会参加前に事務局が別途通知するDiscordサーバーへの招待を受諾し、チャット機能を利用可能な状態にしておきます。
2. 当日、各チームの選手は事務局の指定する受付場所へ集合時間に遅れずに到着し、大会参加にあたり必要な試合時間の指示を受けます。

3. 試合前に各チームの選手は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。
4. 各チームのキャプテンは、事務局により通知された対戦相手とマッチングをおこなったうえで、事務局の合図により試合を開始します。
5. 試合終了時、各チームのキャプテンは試合結果を事務局に対して報告します。事務局に対する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12条（失格）

事務局は、チームおよび選手が以下のいずれかに該当するときは、当該チームおよび選手を失格とします。

1. 所定の期限までに事務局から招待する Discord サーバーへの参加をおこなわなかったとき
2. 指定の集合時刻になっても予選会場での受付、および試合会場への集合をおこなわなかったとき
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。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13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. 機材不調等の理由で試合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、主に下記の状況で試合の中断を判断します。試合の中断は最大で3回以内とし、試合を再開することができないと判断したとき、試合の勝敗決定方法は事務局の裁量に委ねられます。
 - (1) 試合が開始してからゲーム内時間で5分を経過していない場合
 - (2) 中断時にどちらのチームにも得点が入っていない場合
 - (3) 選手が故意なくネットワーク切断を受け、試合に復帰できない場合
 - (4) 上記の事象の報告をキャプテンから事務局に対しておこない、事務局が当該事象を確認した場合

第2章 オンライン予選の進行

第14条（概要）

1. オンライン予選は、2022年10月16日に実施します。

2. 上位1チームが本戦へ進みます。
3. オンライン予選はキャプテンが全試合を限定された方法でライブ配信し、事務局が試合進行について確認できる状態を維持する必要があります。

第15条（形式）

1. 試合は、プロクラブモード「フレンドリー」を用いておこないます。大会形式は参加数に応じて決定され、事務局が参加者へ別途連絡いたします。
2. 出場選手が11人に満たない場合、残りのメンバーを「補填」によって操作することは禁止とし、CPU使用限定となります。
3. オンライン予選においては、自身のSENアカウント等のデータを利用する必要があります。

第16条（連絡方法）

事務局から選手に対する事前の連絡は、メール（キャプテン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、日本語にておこないます。ただし、予選開催中の緊急連絡は、電話（キャプテンがエントリー時に提供した電話番号）でおこなう可能性があります。

第17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 23（PlayStation®5版）
2. /バージョン：予選開催日における最新バージョン
3. ゲーム機：PlayStation®5

第18条（大会の進行）

1. 大会参加前に、各チームのキャプテンは別途通知するDiscordサーバーへの招待を受諾し、チャット機能を利用可能な状態にしておきます。
2. 当日、各チームのキャプテンは事務局の指定する集合時間（試合開始の30分前を目安とします）に遅れなく到着し、大会参加にあたり必要な試合時間の指示を受けます。キャプテンはあらかじめ指定された方法でライブ配信をおこない、事務局に対してそのライブ配信チャンネルを報告し事務局の確認を受けます。
3. 試合15分前を目安として、各チームの選手は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。
4. 事務局の合図により、各チームのキャプテンは通知された対戦相手とマッチングをおこない、試合を開始します。
5. 試合終了時、各チームのキャプテンは試合結果を事務局に対して報告します。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19条（失格）

事務局は、チームおよび選手が以下のいずれかに該当するときは、当該チームおよび選手を失格とします。

1. 所定の期限までに事務局から招待する Discord サーバーへの参加をおこなわなかったとき
2. 指定の集合時刻になっても予選会場での受付、および試合会場への集合をおこなわなかったとき
3. チームが指定する方法でライブ配信をおこなわなかったとき。
4. 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。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20条（トラブル時の対応）

1. オンライン予選において、大会当日の事務局との連絡は基本的に Discord を通じておこないません。
2. 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。
3. 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。
4. 機材不調等の理由で試合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、主に下記の状況で試合の中断を判断します。試合の中断は最大で3回以内とし、試合を再開することができないと判断したとき、試合の勝敗決定方法は事務局の裁量に委ねられます。
 - (1) 試合が開始してからゲーム内時間で5分を経過していない場合
 - (2) 中断時にどちらのチームにも得点が入っていない場合
 - (3) 選手が故意なくネットワーク切断を受け、試合に復帰できない場合
 - (4) 上記の事象の報告をキャプテンから事務局に対しておこない、事務局が事象を確認した場合

第3章 本戦の進行

第21条（概要）

1. 本戦は2022年11月3日にJヴィレッジにて実施します。
2. 予選を通過したチーム、主催者推薦チーム、および同日に実施予定の地元枠・被災地枠

用予選を通過したチームが本戦へ進出します。

3. 本戦はライブ配信を予定しています。

第22条（選手の追加）

本戦に進出するまでの所定の期間内にて、チームは選手を追加することが可能です。詳細は対象チームに別途ご案内いたします。

第23条（試合形式）

1. 試合は、プロクラブモード「フレンドリー」を用いておこないます。大会形式は後日決定され、参加者へ別途連絡いたします。
2. 出場選手が11人に満たない場合、残りのメンバーを「補填」によって操作することは禁止とし、CPU使用限定となります。
3. オフライン予選においては、会場で事務局が用意した各種アカウントを利用する必要があり、ご自身のSENアカウント等のデータを利用することはできません。

第24条（大会の進行）

1. 当日、各チームの選手は事務局の指定する受付場所へ集合時間に遅れなく到着し、大会参加にあたり必要な試合時間の指示を受けます。
2. 試合前に各チームの選手は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。
3. 各チームのキャプテンは、事務局により通知された対戦相手とマッチングをおこなったうえで、事務局の合図により試合を開始します。
4. 試合終了時、各チームのキャプテンは試合結果を事務局に対して報告します。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25条（失格）

事務局は、チームおよび選手が以下のいずれかに該当するときは、当該チームおよび選手を失格とします。

1. 所定の期限までに事務局から招待するDiscordサーバーへの参加をおこなわなかったとき
2. 指定の集合時刻になっても予選会場での受付、および試合会場への集合をおこなわなかったとき
3. チームが指定する方法でライブ配信をおこなわなかったとき。
4. 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。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26条（トラブル時の対応）

1. オンライン予選において、大会当日の事務局との連絡は基本的に Discord を通じておこないません。
2. 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。
3. 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。
4. 機材不調等の理由で試合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、主に下記の状況で試合の中断を判断します。試合の中断は最大で3回以内とし、試合を再開することができないと判断したとき、試合の勝敗決定方法は事務局の裁量に委ねられます。
 - (1) 試合が開始してからゲーム内時間で5分を経過していない場合
 - (2) 中断時にどちらのチームにも得点が入っていない場合
 - (3) 選手が故意なくネットワーク切断を受け、試合に復帰できない場合
 - (4) 上記の事象の報告をキャプテンから事務局に対しておこない、事務局が事象を確認した場合

第5章 その他

第27条（2022年11月3日の本戦に進出した選手の交通費、宿泊費の支給）

1. 本戦に出場する選手は、交通機関を使用する場合、事務局が合理的に判断した公共交通機関利用にかかる実費の支給を、原則2万円を限度として受けることができます。なお、交通費が限度額を超える遠方居住者については、大会運営事務局と協議の上で支給額を決定します。
2. 本戦に出場する選手は、事前の申出により必要な宿泊に対して事務局からJヴィレッジでの宿泊（無料）手配を受けることができます。

第28条（個人情報の取扱い）

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。また、事務局は、収集した個人情報を適切に管理します。

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、復興庁、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、復興庁および復興庁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. プログ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、復興庁に帰属します。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、事前に復興庁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. 同一人物が複数チームにエントリーすること
4. 複数のアカウントを利用してエントリーすること
5. 他人になりすましてエントリーすること
6. 本イベントに出場する権利を他者に譲渡すること
7. 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
8. 試合時間を意図的に遅らせること
9. 試合以外の方法によって勝敗を決定しようとする事
10. 公序良俗に反する不適切なチーム名、プレーヤーネーム、クラブ名を用いること
11. 試合中に相手選手にみだりに話しかけること
12. 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
13. 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
14. 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
15. 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
16. 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
17. 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
18. 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
19. 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
20. 入賞品を転売、譲渡または質入れすること
21. 所定の時間に所定の場所に集合しないこと

22. 事務局の指示に従わないこと
23. 事務局の質問に適切に回答しないこと
24. 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
25. 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
26. SNS等で暴言やハラスメント行為等をおこなうこと
27. 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、大会参加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. 復興庁は、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、一切の責任を負いません。
2. 事務局は、予選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、2022年9月22日から実施します。