

# フォトマッチ コモンルール

## 第1条 理念

本規定で定める競技を「フォトマッチ」と呼ぶ。フォトマッチは以下の理念に基づき運営される。

「正しいから美しい。真剣だからより楽しい」

フォトマッチの参加者全員が **Fair Photographers** の精神に則り、イコールコンディション（撮影機会と条件の均等）における真剣な競い合いの場を通して、真の風景写真の美しさを求め、より大きな撮影の楽しさと創造の喜びを得る。

**Fair Photographers**（フェアフォトグラファー）とは、風景を撮る者が個々に考え、行動することによって自然環境や地域に優しいフェアな撮影スタイルの確立を目指すプロジェクトを称する。北海道美瑛町で長年風景写真家から愛されてきた「哲学の木」に起きた悲劇的な出来事に危機感を共有する雑誌『風景写真』編集長・石川 薫と風景写真家・中西敏貴そしてグラフィックデザイナー・三村 漢の3人よって2016年に提唱された。その趣旨に共感した雑誌『フォトコン』編集長・藤森邦晃が、『風景写真』との合同企画の開催により写真界に広めることを提案したことによって、**Fair Photographers** の精神に基づく初のイベント「チーム チャンピオンズ カップ」が2016年に実現した。本規定で定める「フォトマッチ」は2016年に試行大会として開催した「チーム チャンピオンズ カップ 2016」を原型としている。

## 第2条 総則

### 1. コモンルールとローカルルール

本規定はフォトマッチの実施において共通する基本事項を本規約第3条から第12条に定め、これを「コモンルール」と称す。競技大会の開催に必要な個別の事項についてはコモンルールに基づき別に定め、これを「ローカルルール」と称す。本規定において第3条6項に掲げる大会実行委員会が指定または決定するとされる事項についてはローカルルールに明示しなければならない。

### 2. 大会ごとのレギュレーション

コモンルールとローカルルールを合わせた規約を大会ごとのレギュレーション（大会規約）とする。

### 第3条 組織

#### 1. 運営組織

フォトマッチの運営は株式会社 風景写真出版（東京都文京区本郷 5 丁目 28 - 1 代表取締役・石川 薫）と株式会社 日本写真企画（東京都中央区八丁堀 3 丁目 2 - 19 JR 八丁堀ビル 代表取締役社長・石井聖也）が共同してこれに当たり、大会の開催、運営、興業における意思決定は両社の代表者による会議により決する。

#### 2. 運営組織の名称

1 項に定める会議をチーム チャンピオンズ カップ実行委員会 (Team Champions Cup Executive Committee 以下、TCCEC・ティーセック) と呼称する。

#### 3. TCCEC の構成員

TCCEC は 1 項に掲げた二社が発行する媒体である隔月刊 風景写真と月刊 フォトコンの編集人とその補佐に当たる者を加えた 4 名を構成員とする。

#### 4. 競技監督組織

TCCEC はフォトマッチの競技としての公平性と普遍性を担保し、あわせて競技結果の記録と保管をおこなう組織としてフォトマッチ推進委員会 (Photomatch Promotion Committee 以下、PPC) を設置する。

#### 5. PPC の代表者と役割および責任

PPC は代表者を 1 名置く。PPC の代表者は開催されるフォトマッチの競技がコモンルールに基づき開催されるよう監督する責務を負う。TCCEC はその意思決定を議決する会議の場に参考人として PPC の代表者を招くことができる。また TCCEC の合意があれば議決の裁定を PPC の代表者に委託することができる。

#### 6. 大会実行委員会の設置

競技大会を主催し、コモンルールに従いフォトマッチを実施する組織として大会実行委員会を競技大会の都度設置する。また TCCEC が主催する大会および TCCEC が公式大会と認定した大会では、TCCEC が実行委員会の任に当たることができる。

#### 7. ローカルルールの起草と発行

大会実行委員会は PPC に委託もしくは PPC の助言のもとローカルルールを起草し、TCCEC の合意を経て大会開催に支障を来さない時期にこれとコモンルールを合わせ大会レギュレーション（大会規約）として発行しなければならない。

#### 8. 大会の名称

競技大会の名称および略称、大会実行委員会の名称および略称については大会実行委員会が決定し TCCEC の承認を得る。ただし過去に開催された名称と混同されるおそれがある場合において TCCEC はこれらの名称および略称の使用を拒否することができる。

#### 9. 大会実行委員長を選出

大会実行委員会は大会実行委員長を選出する。大会実行委員長は競技大会を統括

する。

#### 10. 競技結果の報告

大会実行委員会は本規定第12条に基づき競技の結果を PPC に報告する義務を負う。

### 第4条 フォトマッチの目的と形式

1. フォトマッチは第1条に掲げる理念に則り、風景写真表現の向上を図ることを目的とする。
2. 第1項の目的を具体化させるため、フォトマッチは撮影者でチームを組み、撮影の部と対抗選の部の二部で構成する。
3. 撮影は大会実行委員会がローカルルールで指定した時間帯と地域と移動方法によっておこなう。
4. 対抗選は複数チームが2チームずつ勝敗を決するトーナメント形式で競う。
5. 対抗選の勝敗を決するための評価と判定は、複数の審判による多様な視点によって為されなければならない。

### 第5条 出場者とチーム

1. フォトマッチに出場し、撮影をおこないジャッジの評価を受けようとする者をプレーヤーと称する。
2. チームは5名のプレーヤーにより構成する。
3. チームの構成要素や制約条件は、大会実行委員会がローカルルールで定める。
4. チームにはキャプテンとマナーキーパーをそれぞれ1名ずつ任命しなければならない。
5. キャプテンはチームのリーダーとして競技大会参加の準備から大会実行委員会との合意締結、撮影時の指揮および対抗選の作戦決定をおこなうとともに、プレーヤーの安全管理などチームの運営と行動全般に責任をもってあたる。
6. マナーキーパーは **Fair Photographers** の理念と精神に則り、大会実行委員会と連携しながら大会を通じチームの行動を指導および監督する責任を負う。また、ルールの遵守について監督を補佐し、かつ、中心的な役割を担う。
7. はじめて参加するプレーヤーは氏名および連絡先等、所定の事項について大会実行委員会を通じ PPC に届け出て登録を受けなければならない。
8. キャプテンはチーム名、所属するプレーヤーの氏名および ID（すでに登録されている場合）、マナーキーパーの氏名等、所定の事項について大会実行委員会を通じて PPC に届け出て登録を受けなければならない。
9. チームとプレーヤーには成績等の記録と保管を目的とした ID が PPC より発行される。これら ID は変更することなく継続して使用される。

10. プレーヤーおよびチームの各事項に変更がある場合は PPC に届け出なければならない。

## 第6条 撮影

1. フォトマッチは第1条に掲げる理念に則り、各々の表現者に対し、撮影機会と条件を均等化させた条件下で、風景写真表現の核となるセンスと技量を試す場とする。そのため自ずと評価の主眼は「発見の眼差し」の幅広さおよび鋭さと、それによる「出合の瞬間」をいかに作品までに昇華させたかに置かれ、評価の対象はシャッターを切った瞬間に得られる画像に絞られる。したがって後処理の巧拙はフォトマッチの問うところではない。
2. 作品の撮影日時および場所と移動方法を含む撮影規定は、大会実行委員会がローカルルールで定める。
3. プレーヤーが使用するカメラはデジタルカメラに限る。ただし大会実行委員会がフィルムカメラを特例として認めることを可能とする。
4. 撮影に先立ち、プレーヤーは大会実行委員会がローカルルールで指定する方法により使用するカメラの時刻を日本標準時に校正する。大会実行委員会はカメラの時刻が正しく設定されていることを確認する。
5. 対象とする作品は風景およびネイチャーをモチーフとした作品に限る。人物の表情や動きを主体とした作品は不可とするが、人物や人工物、建築物や建造物を被写体とすることは問題としない。
6. いかなる技法によっても異なる複数の場面を一つの画面に合成してはならない。ただし構図や撮影範囲を変えずに撮影した多重露光による作品および露光間ズミングや比較明合成による作品はこの限りではない。

## 第7条 対抗選の方式

1. 対抗選はチーム5名どうし2チームの競技とし、トーナメント方式でチームの勝敗を決する。
2. 2チームが対選する1単位を「マッチ」と称し、マッチの中でおこなわれるプレーヤー個々の5回の対選を「ゲーム」と称する。したがって5名どうしが対選するトーナメントの1試合は1マッチであり、1マッチは3～5ゲームで構成される。

## 第8条 対抗選の要件

PPC は以下の要件をすべて満たす場合、フォトマッチ公式大会として扱う。

- ① 本規約に基づきローカルルールが定められていること。
- ② 第9条に定める対抗選の人員が構成できること。
- ③ 開催にあたり参加者の準備に必要とされる期間を確保した時期に雑誌媒体等

での参加公募が実施されること。

- ④ チームあたり優勝まで3回以上のマッチが実現できるだけのチーム数の参加があること。
- ⑤ 対抗選の会場は以下の要件を満たすこと。
  - i. 会場正面に2点の作品を同時に掲示できる十分な空間と設備があること。
  - ii. 競技進行に必要な記録システムおよび音響機器を設置またはこれらの機器が利用可能なこと。
  - iii. 複数の審判の評価結果を判定として旗もしくは表示装置を用い個々に表示できる手法が用意されていること。
- ⑥ 第12条に定める結果報告が可能であること。
- ⑦ 結果について、雑誌媒体等での公開をおこなうこと。

## 第9条 対抗選の人員と権限

### 1. 人員構成

対抗選には競技委員長1名と複数名のジャッジおよび司会1名をおく。

### 2. 競技委員長

- ① 競技委員長は、競技全体におけるルール運用の責任者として、対抗選がルールや社会通念に照らし適正かつ円滑に行われているかを判定する。これは原則としてPPC代表者があたる。
- ② 競技委員長はルールに反する行為や作品提出時の遅延等、および **Fair Photographers** として相応しくない態度や行為が認められたプレーヤーやチームに対し、注意またはペナルティーを与えなければならない。
- ③ 競技委員長が与える注意およびペナルティーの判定はイエローおよびレッドの二種類のカードによって示される。競技委員長はその裁量によりひとつの行為に対して次に定めるイエローカード1枚またはレッドカード1枚（イエローカード2枚に相当）を出すことができる。
  - i. イエローカード：注意。次に同様のルール違反や言動が見られた場合、ペナルティーを科すという警告とする。累積2枚でレッドカード1枚の効力を発する。
  - ii. レッドカード：ペナルティーを科す宣告。このカードを出されたチームは、トーナメントにおける直近のゲームで不戦敗1を課される。
- ④ 競技委員長が示したペナルティーへの異議は全競技終了後、PPCに参考意見として申し立てることができる。

### 3. ジャッジ

- ① ジャッジは、対抗選において作品の評定にあたる。これはPPCと大会実行委員会の合意によって任命される。

- ② ジャッジは、第 10 条 5 項②に定める作品の判定基準にしたがい 2 名のプレーヤーの作品の判定をおこなう。
  - ③ 競技委員長は個々のジャッジの判定の独立性を担保するための措置を講ずる。
4. 司会
- ① 司会は対抗選の進行を司る。これは PPC と大会実行委員会の合意によって任命される。
  - ② 司会は第 10 条にある対抗選の競技内容およびローカルルールにしたがって対抗選の円滑な進行をおこなう。

#### 第 10 条 対抗選の競技内容

1. トーナメント決定
- ① トーナメントの組み合わせは対抗選までに決定しなければならない。決定の方法は大会実行委員会がローカルルールで示す。
  - ② 大会実行委員会は過去のフォトマッチの成績およびプレーヤーやキャプテンの実績等に基づき、全チーム数の 4 分の 1 のチーム数を上限にシードチームとして扱うことができる。大会実行委員会は競技選会の円滑な運営に支障を来さない限り、適切にこれをトーナメントに組み入れなければならない。
2. 作品の提出
- ① キャプテンは大会実行委員会がローカルルールで定めた方法と期限までに指定された者に作品を提出しなければならない。これを守らなかった場合、競技委員長の裁定によりイエローカードまたはレッドカードが当該チームに与えられることがある。
  - ② 提出するデータ型式は JPEG に限定し、使用機材がもつ最高画質および最低圧縮とする。
  - ③ 作品の提出点数はプレーヤー 1 人あたり当該チームのトーナメント決勝までのマッチ数以上とし、大会実行委員会がローカルルールで決定し、過不足は認められない。
  - ④ トーナメントの組み合わせが決定し、作品提出時以前に相手チームの失格や棄権により不戦勝が判明した場合は、各プレーヤーの作品をそれぞれ 1 枚ずつ減らして提出しなければならない。ただし、相手チームが反則により不戦敗となった場合は、敵失による勝利と見なし、作品を減らす必要はない。
3. マッチの形式
- ① マッチを行う 2 チームは会場正面に向かい左側に位置するチームを紅とし、右側に位置するチームを白とし、これにより 2 チームを識別する。スクリーンまたはディスプレイ等に掲示される作品も、この位置に準拠させる。
  - ② チームの左右の位置はトーナメント表の表示位置により決定する。

#### 4. ゲームでの作品選択

- ① ゲームに使用する作品の選択はキャプテンが決める。
- ② キャプテンは紅または白の指定された側に着席し、大会実行委員会が用意するオーダー表から掲示作品を選びオペレーターにオーダー表の該当作品を指し示して伝える。
- ③ いったんオペレーターに示した作品の差し替えは制限時間内であっても認められない。
- ④ ゲームに使用した作品はその後のゲームに再使用することはできない。
- ⑤ 1度のマッチの中で同じプレイヤーの異なる作品を複数回使用することはできない。したがって1人のプレイヤーが使用できる作品は1マッチで1点のみとなる。ただしチームに欠員が生じ、9項③を適用する場合は除く。
- ⑥ キャプテンは1ゲームの終了後、またはジャッジの講評の終了後、30秒を制限時間として次のゲームに使用する作品を選択してオペレーターに示さなければならない。
- ⑦ 各マッチの最初のゲームについては、作品選択の時間を設けない。したがってキャプテンは最初のゲームに使用する作品は予め決めておかなければならない。

#### 5. 競技の進行

- ① 2チームのキャプテンが選択した作品は、司会の「オープン」の掛け声に合わせて紅白2チームの2点が同時に掲示される。
- ② 作品の判定は以下の優先順位を基本とし、ジャッジ独自の判断を加えておこなうものとする。
  - i. 表現、着眼点の独自性  
▼
  - ii. 撮影条件、撮影状況の素晴らしさ  
▼
  - iii. 被写体の魅力
- ③ ジャッジは両手をそれぞれの旗または表示装置に添え、顔を下に向けて司会に判定が決まった意志を伝える。
- ④ 司会の「判定」の掛け声に合わせてジャッジはより高く評価した作品を掲示したチームを表す色の旗を素早く高く掲げ一斉に判定結果を示す。旗以外の表示装置を用いる場合もこれに準ずる。
- ⑤ 複数名のジャッジの判定で、過半数が優位を示した作品のプレイヤーを勝者とする。
- ⑥ 複数名のジャッジの判定がすべて出た瞬間をもって判定結果を確定し、以降はいかなる事由によっても判定結果を変更することはない。

- ⑦ 何人もジャッジの判定に異論を述べることはできない。
  - ⑧ ジャッジはゲームの判定が確定した後、講評として評価理由を述べなければならない。各ジャッジの講評時間はそれぞれ約 20 秒以内、全員で 1 分以内を目処とする。ただし大会実行委員会がローカルルールで定める場合は講評を省略できる。
  - ⑨ 大会実行委員会がローカルルールで定めた勝ち数を先取したチームを勝利チームとし、マッチを終了させる。ただし大会実行委員会がローカルルールで定める場合は 5 ゲームまでおこなうことができる。
6. 公式記録への協力義務
- すべてのプレイヤーは正確な公式記録の実現に協力する義務を負う。特にキャプテンはチームの対選記録の円滑な収集と提出に責任をもって当たらねばならない。
7. 3 位決定選と敗者復活選
- ① 決勝選の前に準決勝選に敗退した 2 チームで 3 位決定選をおこなう。
  - ② 大会実行委員会がローカルルールで定める場合は 1 回選の敗退チームを対象に敗者復活選を設けることができる。
  - ③ 敗者復活選から勝ったチームを 3 位決定選に加えることができる。ただし敗者復活選により勝ち上がったチームの順位は 3 位を上限とし、また対選上で敗者復活選から勝ったチームがトーナメントを勝ち残ったチームより有利にならないよう大会実行委員会はローカルルールに定めなければならない。
8. 作品の審議
- ① ジャッジは審査対象の作品がルールに照らして失格相当の疑義を生じると判断した場合に、司会による判定の合図があるまでに挙手により他の審判に対し審議を要求することができる。
  - ② 審議はジャッジ全員に競技委員長を加えておこない、競技委員長はジャッジの疑義に対してルールに沿った判断を説明する。
  - ③ 審議終了後、司会は速やかにゲームを再開する。ジャッジは競技委員長の説明を参考に判定をおこない、必要ならば講評時に審議内容とそれに基づいた自己の判断について説明する。
9. プレーヤーの交代と欠員
- 原則として登録したプレイヤーやキャプテンおよびマナーキーパーの役割の交代について予選通過後は不可とする。やむを得ぬ事情によりプレイヤーが交代または欠員する場合、いかなる事由によってもこれによる不利益は欠場プレイヤーが所属するチームが負い、以下に従わなくてはならない。
- ① プレーヤーやキャプテンおよびマナーキーパーの役割担当を交代する場合、大会初日の午前 0 時までに大会実行委員会までにプレイヤー交代の申請を届け出ることによって 2 名を限度に認められる。この方法については大会実行委員会



がローカルルールで定める。

- ② 欠員が3名を超える場合は当該チームを失格とする。トーナメント組み合わせ決定は失格チームを含めておこない、対選相手チームは1回選を不戦勝とする。なおチームが失格になり欠場する場合であっても、当該チームのプレーヤーは可能な限りトーナメント組み合わせの場に参加することが望ましい。
- ③ ①に示す期限までに交代プレーヤーが用意できず、交代の申請がなされなかった場合、または交代の申請後から対抗選までにプレーヤーが離脱した場合、欠員したプレーヤーの作品は使用できない。このとき残存のプレーヤーは以下 i ~ iii に従い自己の作品から代替作品を選択し使用することができる。
  - i. 欠場プレーヤーが1名の場合は第5ゲームを、欠場プレーヤーが2名の場合は第4ゲームと第5ゲームに代替作品を使用することができる。
  - ii. 1人の残存プレーヤーが使用できる代替作品は1マッチあたり1点を限度とし、全マッチを通じ2点を限度とする。
  - iii. 代替作品が無い場合、ゲームを不戦敗とする。

#### 第11条 授賞と成績記録

- 1. PPC と大会実行委員会は大会の成績から以下の賞を授賞する。具体的な授賞の内容については大会実行委員会がローカルルールに定める。
  - ① トーナメントの結果によりチームおよびプレーヤーに対し第一位から第三位を授賞する。
  - ② 作品および大会での活躍に対し個人賞を授賞する。
- 2. フォトマッチでの活動成績を定量化して検証および評価するため個々のプレーヤーとキャプテンおよびチームに以下のようにポイントを付与する。ポイントはPPCにより管理と保存され、プレーヤーとキャプテンはチームを移っても引き継ぎされてゆく。
  - ① プレーヤーポイント
    - i. 勝利ポイント
      - 予選通過（本選出場） = 1 P
      - ゲームでの勝利 = 2 P
    - ii. 加算ポイント
      - チーム第1位および個人賞の受賞 = 4 P
      - チーム第2位 = 2 P
      - チーム第3位 = 1 P
  - ② キャプテンおよびチームポイント
    - i. 勝利ポイント
      - 予選通過（本選出場） = 1 P

マッチでの勝利 = 2 P

ii. 加算ポイント

チーム第1位 = 4 P

チーム第2位 = 2 P

チーム第3位 = 1 P

#### 第12条 大会の報告

大会実行委員会は、大会が終了したあと速やかに PPC 指定の書式で開催内容およびプレイヤー、キャプテン、チームの成績を PPC に報告しなければならない。

#### 第13条 本規則の著作権と利用および改定

1. 本規則の著作権は株式会社 風景写真出版(東京都文京区本郷 5-28-1 サトービル)および株式会社 日本写真企画 (東京都中央区八丁堀 3-25-10 JR 八丁堀ビル 6F) が共同で保有し、権利者に無断で一切の文言の改編、割愛、追加を行うことを禁じる。
2. 本規則の商業利用は必ず権利者への申し込みと許諾を得なければならない。
3. 本競技の普及や実践を目的とする場合、一切の制約なく本規則を複製および頒布することができる。ただし、本規則を利用する者は、その利用に関連してすべての責任を負い、いかなる損害を被った場合でも、権利者に損害の賠償を請求する権利を放棄することに合意したものとする。
4. 本規則の改定は、TCCEC または PPC により提議され、権利者によって審議され、その合意によって実施される。

#### 第14条 免責

本規則の運用によって生じた如何なる事態や事故および損害に対し、本規則の著作者および TCCEC および PPC は一切の責を負わない。

#### 附則

本規則は 2018 年 8 月 1 日より発効する。