

# B.LEAGUE 映像利用規程

## 【映像の利用方法】

### 1.1 B.LEAGUE 映像管理事務局が管理する「プロパティ映像」の定義

B.LEAGUE が定める取材ルールに従い「収録」された映像、および B.LEAGUE の放送権を購入した局が放送時に収録した映像、更に B.LEAGUE 映像管理事務局（株式会社 J リーグメディアプロモーション内）のライブラリーに保管された映像のうち、使用に際して許諾の必要な以下の映像を「プロパティ映像」と定義します。尚、プロパティ映像を使用する方法は「一次利用」と「二次利用」に大別されます。

- 放送権取得局が、放送権契約に基づいて収録した中継映像
- 放送局がニュース／スポーツニュース番組での使用を目的に、取材ルールに基づき収録された映像
- 放送局がニュース／スポーツニュース以外の番組における使用を目的に、B.LEAGUE に取材申請を行い、許諾を受け、取材ルールに基づき収録された映像
- B.LEAGUE 映像管理事務局に保管された映像

### 1.2 映像の一次利用について

「映像の一次利用」には「ニュース／スポーツニュース利用」、「中継利用」、「その他利用」が含まれます。ニュース／スポーツニュース利用については、以下に規定する条件を満たせば、映像の使用料は無料としますが、中継利用の場合は「放送権料」が課されます。それ以外のものは全て「映像の二次利用」とし、その使用料などの詳細については、「映像の二次利用規程」にて定める条文に従うものとします。

#### 1.2.1 ニュース／スポーツニュース利用

（ニュース／スポーツニュース映像の判断）

- 取材の許可の得られた、ニュース／スポーツニュースを目的とする映像は、原則として、1 試合あたり 3 分以内に限った映像利用とします。
- ニュース／スポーツニュースに該当するか否かは、文書にて B.LEAGUE 映像管理事務局へ申請後、B.LEAGUE 及び B.LEAGUE 映像管理事務局が判断します。
- ニュース／スポーツニュースに該当しない場合は、しかるべき映像二次使用料を申し受けるものとします。

(利用許諾の範囲)

- 許諾対象はテレビ放送のみで、ネットメディアや通信社による配信は許諾しません。

(映像の交換)

- 放送局は、ニュース／スポーツニュースに使用する目的で取材した映像（自局取材）を、同一目的で使用する場合に限り、他局と自由に（系列局間関わらず）素材として交換できるものとします（金銭を伴わない交換に限る）。

### 1.2.2 中継利用

(中継の定義)

- 「中継」とは「テレビ放送」「ネット配信」を通して試合の全て（フルマッチ）を放送・配信される形態を意味します。
- 「テレビ放送」とは、地上波、衛星波（BS・CS）、ケーブルTVにおける放送を意味します。
- 「ネット配信」とは、パソコン、インターネットテレビ（インターネット等を伝送路としたセットトップボックス型TV）、携帯電話など、デジタルネットワークを介した配信を意味します。
- 本規程で表記する「中継映像」は、「中継」された映像のうち、放送権を取得して放送した当該放送局が保有するものと、B.LEAGUE映像管理事務局で管理するライブラリー映像の2種類のみとします。

(中継映像の保管・管理)

- 中継映像については、B.LEAGUEが収録し、B.LEAGUE映像管理事務局のライブラリーに保管します。

(映像の著作権)

- 中継映像の著作権は、B.LEAGUEに帰属するものとします。ただし、ライブラリー映像の運用はB.LEAGUEから委託を受けたB.LEAGUE映像管理事務局が窓口となって行うものとします。

(放送権取得局、並びにその系列局における映像二次利用)

- 中継著作権局及び、系列局（当該放送局がキー局の場合）が、自社の放送目的利用にその映像を二次使用する場合、使用許諾料は翌シーズンB.LEAGUE開幕日前日まで発生しません。
- この場合、ニュース／スポーツニュース目的に限らず自由に映像を使用できるものとし

ます。この際の使用尺に制限はありません。

### 1.2.3 その他利用

上記「ニュース／スポーツニュース映像」「中継映像」には分類されないが、取材申請が認められたもの（例）パッケージ制作、CM・映画撮影など

## 1.3 映像の二次利用について

### 1.3.1 二次利用の申請手順

- B.LEAGUE の公式試合の「映像」を二次利用しようとする者（以下「使用者」という）は、事前に所定の使用申込書を B.LEAGUE 映像管理事務局に提出し、許諾を得た上で使用するものとします。
- オンエア後、「使用者」は速やかに所定の形式にて、使用内容、および使用尺等の報告を B.LEAGUE 映像管理事務局に行うものとします。
- 試合映像だけでなく、競技場内で撮影された映像（選手・監督会見、ブースター映像等を含む）全てが報告対象となるものとします。
- また、原則として使用尺の報告後、同録テープを B.LEAGUE 映像管理事務局まで送付することとします。
- 報告書を受取り後、Jリーグメディアプロモーションは「請求書」にて請求を行います。
- 「映像」の使用許諾料は、別途協議のうえで定める日までに Jリーグメディアプロモーションの指定する金融機関に現金で振り込んで支払うものとします。
- 「使用者」が使用許諾料の支払いを怠った場合には、使用許諾料の倍額の違約金を請求しうるものとします。
- 「映像」の使用許諾料には、「映像」の検索作業料、複製作業料及び、素材出庫料などのライブラリー関係費は含まれないものとします。

### 1.3.2 諸注意

（肖像権の権利処理）

B.LEAGUE 映像管理事務局が「使用者」に対して使用許諾する「映像」に関わる肖像のうち、B.LEAGUE が定める「包括的使用」に当たらない選手個人の肖像権及び観客など、Bクラブ所属以外の個人の肖像権の権利処理は、原則として「使用者」の責任と費用負担において行うものとします。

（委嘱業務の費用負担）

B.LEAGUE 映像管理事務局が「使用者」から「映像」に関わる権利調査、権利交渉、権利

処理等の諸業務を委嘱された場合には、それら諸業務の遂行に要した費用を別途「使用者」に対して請求しうるものとします。

(使用許諾権の譲渡禁止)

「映像」の使用は、使用申込書に記載された目的に限るものとし、「使用者」は B.LEAGUE 映像管理事務局が使用許諾した権利の全部もしくは一部を第三者に譲渡または許諾してはなりません。

(配慮)

「使用者」は「映像」の利用にあたり、B.LEAGUE 及び B.LEAGUE 映像管理事務局の名誉及び信用を傷つけることのないように十分配慮するものとし、著作権者表示等は、必ず B.LEAGUE 映像管理事務局の指示に従うものとします。

(映像の取り扱い)

B.LEAGUE 映像管理事務局が使用許諾する「映像」(制作中間過程生成複製物一切を含む)の取り扱いについては、「使用者」は B.LEAGUE 映像管理事務局の指示に従うこととします。

(B.LEAGUE 映像管理事務局ライブラリー素材の映像二次利用)

- 中継映像の著作権を有さない組織から(=以下「使用者」) B.LEAGUE 映像管理事務局に使用申し込みがあった場合、ライブラリーを管理している B.LEAGUE 映像管理事務局が放送内容等を鑑み審査した上で、「使用者」に「映像」を提供するものとします。
- 「使用者」は、映像の使用後可及的速やかに当該素材を B.LEAGUE 映像管理事務局に返却するものとします。

(違反)

「使用者」が本規程の内容に違反した場合は、B.LEAGUE 映像管理事務局は違反者に対して、通常の映像使用料の 3 倍の料金を請求しうるものとします。

(公衆伝達)

- B.LEAGUE の公式試合の放送の公衆伝達権については、B.LEAGUE 映像管理事務局が委託を受けて管理窓口となります。
- ただし、ニュース/スポーツニュースは、この限りではありません。

## 【二次利用規程】

「映像の一次利用について」にて定められた以外の映像利用に関しては、全て「映像の二次利用規程」に定められた条文に従うものとします。

## 2.1 放送利用

放送局制作番組が「プロパティ映像」を用いる際の使用許諾料は、以下の通りとします。尚、「放送局制作番組」とは、放送事業者がその発意と責任のもとに作成・発注し、テレビ放送に使用する目的で制作される番組をいいます。

### 2.1.1 番組カテゴリ

#### 2.1.1.1 ニュース／スポーツニュース番組

- 放送局制作番組のうち、ニュース性の強い内容で構成され、定期的に放送される番組。  
B.LEAGUE 映像管理事務局へ申請後、許諾された番組のみが該当します。いわゆる「報道番組」「情報番組」は必ずしも当てはまらないので注意が必要。
- 原則として、1 試合あたり 3 分以内に限った映像利用とします。試合当日にアリーナ内で撮影した映像は試合以外であっても対象となります。

#### 2.1.1.2 バスケット専門番組・クラブ応援番組

- 放送局制作番組のうち、内容が B.LEAGUE・Bクラブに特化されており、且つ定期的に放送  
されている番組が対象となります。
- シーズン開幕前、または番組の放送開始前に一括して申請を受け付けており、B.LEAGUE 及び B.LEAGUE 映像管理事務局からの承認が必要です。

#### 2.1.1.3 その他の番組

- 放送局制作番組のうち、上記に定める「ニュース/スポーツニュース番組」「B.LEAGUE 応援番組」以外の番組。
- 1 試合あたり 3 分以内の使用に限ります。
- 試合終了後、試合日を含む 10 日以内に限って映像使用料を無料とします。
- 原則として事前申請を必要とします。

## 2.1.2 料金体系

「使用者」が「放送局制作番組」に当該「映像」を利用する際は、該当する分類に応じて料金を支払うこととします。

## 2.1.3 諸注意

(使用条件)

当該「映像」の使用条件は、原則として放送回数 1 回とする。再放送を行う場合は、通常料金の 3 分の 1 の使用許諾料を別途支払うものとします。

(番組宣伝への使用)

「使用者」が当該「映像」を番組宣伝（予告を含む）に使用する場合は、お問合せ下さい。

(複数波での利用)

同一番組が複数の波をまたぐ場合や番組販売の際も使用許諾料は波毎に徴収します。

## 2.2 通信利用

インターネットや携帯電話の通信手段を介して「映像」を用いる際はお問合せ下さい。

## 2.3 パッケージメディア利用

### 2.3.1 料金体系

ビデオや DVD に「映像」を用いる際は、使用許諾料を徴収致します。

### 2.3.2 諸注意

(パッケージメディア利用の定義)

本規程の「パッケージメディア利用」とは、企業等が販売、宣伝、販促、教育用に製作するソフトのうち、ビデオテープ、DVD、ビデオディスク等の有形物に固定されるビデオソフトを含むものとします。

(使用条件)

上記料金は、原則として複製本数が 500 本未満の場合に適用されるものとし、使用期限は 1 年とします。使用期限を越えて複製することを禁止し、マスターテープは消去するものとする。ただし、有効期限の 1 ヶ月前までに B.LEAGUE 映像管理事務局に対して文書にて再申請し、許諾が得られれば継続して使用することができるものとします。

## 2.4 フィルム映画利用

### 2.4.1 料金体系

劇場映画に「映像」を用いる際は、使用許諾料を徴収致します。

## 2.4.2 諸注意

(フィルム映画の定義)

本規程の「フィルム映画」とは、映画館その他の場所において、公に上映する目的で製作されるフィルム製の映画をいう。

(使用条件)

使用許諾料は、「フィルム映画」を上映後、ビデオ化し、テレビ放送するまでの一括許諾料とする。但し、インターネット上での配信については含まれないものとする。

(料金適用の例外)

上記料金は、「映像」の使用量が「フィルム映画」の10%以下の場合のみに適用されるものであり、10%を超える場合は、この料金体系を最低限として別途協議するものとする。

## 2.5 上映・再生利用

### 2.5.1 料金体系

営利目的のイベント（入場無料のイベントを含む）や、店頭や街頭、旅客サービスや顧客サービス等で映像を上映・再生する際は、使用許諾料を徴収致します。

「イベント上映」とは、見本市や博覧会、企業イベント、コンサート等にて上映されるものを意味します。

「店頭・街頭上映」とは、電器店やドラッグストアなどの店頭における小型モニター、並びに街頭ビジョン等を使用して上映されるものを意味します。

「旅客サービス上映」とは、電車内モニター、旅客機内モニター、観光バス内モニターなど旅客サービスを目的として上映される形態を意味します。

「顧客サービス上映」とは、ホテルや民宿などの宿泊施設、レストランなどの飲食店、カラオケボックスやゲームセンター、漫画喫茶等のエンターテイメント施設において顧客サービスの一環で上映を行うものを意味します。

### 2.5.2 諸注意

(使用条件)

本規程は、原則として1会場内の上映・再生利用とし、会場内で設置される「映像」の再生受像機台数は5台以内の場合に適用されます。受像機台数が6台以上の場合の上映使用許諾料は、お問合せ下さい。

(料金適用の例外)

使用日数及び使用秒数が極端に少ない場合、あるいは、フルマッチで使用する場合はお問合せ下さい。

## 2.6 広告・CM利用

### 2.6.1 料金体系

#### 2.6.1.1 TV 広告

テレビコマーシャルに「映像」を用いる際は、放送エリアに応じて使用許諾料（1クール）を徴収致します。

下記の場合は弊社までお問合せ下さい。

#### 2.6.1.2 インターネットメディア内広告（コマーシャル）

インターネットにおいてバナーや動画 CM 内に映像を使用する場合。

#### 2.6.1.3 パッケージメディア内広告（コマーシャル）

ビデオパッケージや DVD などのパッケージメディア内で映像を使用する場合。

#### 2.6.1.4 上映・再生メディア内広告（コマーシャル）

劇場やスタジアム大型ビジョン等で CM を流す場合。

### 2.6.2 諸注意

#### （コマーシャルの定義）

「コマーシャル」とは、媒体の種類を問わず、放送使用される広告主をスポンサーとする商業宣伝用コマーシャルのことをいい、放送事業に直接関係のない通信事業における CM やイベント等における告知スポットを含むものとします。

#### （使用条件）

「コマーシャル」の使用許諾期間は原則として 2 クール（6 ヶ月）以内とします。

「使用者」は、完成品のオンエア前に、B.LEAGUE 映像管理事務局の承認を受けるものとします。使用許諾料は使用する試合数に関わりなく 2.6.1.1 のように設定されます。

#### （料金適用の例外）

「コマーシャル」の使用期間が極端に短い場合には、使用許諾料を減額しうるものとします。



## 2.7 その他

### 2.7.1 静止画利用

#### 2.7.1.1 テレビ利用

放送利用の使用許諾料に準じます（詳細は「2.1 放送利用」参照）。使用尺は静止画の露出時間とします。

#### 2.7.1.2 その他（紙媒体）

動画を静止画にして紙媒体にて使用する際の使用許諾料は、パッケージメディアにおける利用料金に準じて1秒当たりの使用とみなし、使用許諾料を徴収致します。料金の詳細はこちら

### 2.7.2 海外番組

海外に「映像」を販売する場合は、お問合せ下さい。

※「本規程」は、2016年9月12日から実施します。ただし、実施後において特別な事情が生じた場合には「本規程」を改訂するものとします。