

# eJ.LEAGUE eFootball™ 2024 シーズン

## クラブ代表決定戦 レギュレーション

各クラブのオンライン予選を突破したモバイル部門2名・PlayStation®部門2名でそれぞれ直接対戦を行い、各部門におけるクラブ代表者1名ずつを選出します。

当日の結果を考慮した上で、大会主催者によってクラブ代表選手を決定します。

### 大会レギュレーション

#### ●勝敗決定

2試合のトータルスコアで勝敗を決定します。

トータルスコアが同点だった際は、3試合目(延長・PKあり)を行います。

#### ●使用モード

オーセンティック・フレンドマッチ

※イベント事務局が指定する、他のモードを使用する場合があります。

※一部の試合において、大会運営者が試合内容を確認する場合があります。

#### ●試合設定・スタジアム設定

試合設定 モバイル・PlayStation	
試合レベル	スーパースター
試合時間	モバイル:6分 /PlayStation:10分
延長&PK	なし ※3試合目のみ有
選手交代人数	5人 ※延長時1人追加
選手交代回数	3回 ※延長時1回追加
コンディション:HOME	普通
コンディション:AWAY	普通

※選手交代回数について：ハーフタイム、後半終了時点、延長ハーフタイム時点での交代は交代回数としてはカウントされません

スタジアム設定	
スタジアム	eFootball™スタジアム
時間帯	夜
季節	冬
天候	晴れ
芝の長さ	普通
ピッチコンディション	普通

## 設備

- 選手自身の端末を使用して大会にご参加頂きます。
- ネットワーク環境は選手自身の環境でご参加頂きます。
- 大会時点で最新のアップデートが適用された「eFootball™」を各自の端末にダウンロードして頂く必要があります。

## チーム選択

- 各プレイヤーは代表となるクラブを使用して対戦します。
- 各クラブの在籍選手は能力が均一化されております。
- 選手のコンディションは大会を通じて全て一定（普通）となります。
- 選手在籍リスト、能力値および監督はゲーム内の最新アップデートデータが反映されます。

## プレイヤーの出欠

- 大会を時間通り運営する為、プレイヤーはイベント事務局によって指定された集合場所（Discord）に、指定された時間までに集合する必要があります。
- プレイヤーが欠員となった場合、または試合の時間までにプレイヤーが現れなかった場合、トータルスコア 3-0 として相手の勝利となります。
- 最終的な結果の判断については、イベント事務局が状況を判断したうえで決定します。

## 操作設定、ゲームプラン

- プレイヤーは、試合設定に記載されている項目を除き、すべての操作設定を使用できます。また、ゲームプランのすべての機能を使用することができます。なお、試合前に自らの設定を完了することは、それぞれのプレイヤーの責任となり、再試合を要求することはできません。

## 大会時の行動規範

- プレイヤーはイベント事務局の許可が出るまで試合を開始してはいけません。
- 談合を含む不正行為が発覚した場合は、関係するすべてのプレイヤーは失格になります。
- プレイヤーが不適切な試合をしたかどうかは、イベント事務局が決定します。
- 不正行為の有無を確認する必要がある場合に備え、試合画面の録画を推奨します。

## 試合の完了

- 勝者側はスコアが分かるスクリーンショットを運営側に提出します。

## 試合の切断

- 機材不具合等の原因で試合が切断した場合、切断した試合経過時間に応じて運営事務局が対応を決定します。
- 前半途中で試合が切断した場合は再試合を行い、切断時点のスコアと再試合のスコアを加算し最終結果とします。再試合が切断した場合は、試合経過時間を問わず切断時点のスコアと再試合の切断時点のスコアを加算し最終結果とします。
- 後半途中、延長戦中に試合が切断した場合は再試合（前半のみ）を行い、切断時点のスコアと再試合のスコアを加算し最終結果とします。再試合が切断した場合は、試合経過時間を問わず切断時点のスコアと再試合の切断時点のスコアを加算し最終結果とします。
- 各種状況に応じて、最終的な判断は運営事務局が決定します。