

eJ.LEAGUE eFootball™ 2024 シーズン

準々決勝～決勝 レギュレーション

ラウンド 16 を勝ち上がった 8 クラブによるトーナメント戦となります。

大会レギュレーション

●勝敗決定・試合順番

モバイル部門と PlayStation®部門のトータルスコアで勝敗を決めます

1 試合目:モバイル部門

2 試合目:PlayStation®部門

※トータルスコアが同点だった場合は 3 試合目(延長・PK あり)を行います

※3 試合目に対戦する部門は、Round3 ランキングイベントの成績が上位のクラブに決定権があります。成績はモバイル部門 1 位・PlayStation®部門 1 位を合算して算出します。

※3 試合目の対戦部門は、1 試合目が開始する前に宣言し、決定します。

●使用モード

オーセンティック・フレンドマッチ/トライアルマッチ

※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

カメラ/オーディオ設定	
カメラタイプ	ダイナミックワイド
オーディオ	eSports (スタジアム・フィールド・システム効果音は ON)

試合中の画面表示設定	
レーダー表示	下
選手名ボックス	ON
攻守レベル	ON
攻守レベルインフォメーション	ON
レーダー：ホーム	ユニフォームカラー
レーダー：アウェイ	ユニフォームカラー
パワーゲージ	ON
カーソル表示	ON
体力ゲージ	OFF
タイムとスコア	ON
カーソル選手名表示：対戦相手側	ON
選手カーソル名：オンライン協力プレー時	選手名
セットプレー操作ガイド	ON
ゴールパフォーマンス操作ガイド	ON

設備

- 部門毎に以下の機材を使用する予定です
モバイル部門:iPhone15(運営側で用意したもの)
PlayStation®部門:PlayStation®5(運営側で用意したもの)

コントローラーは純正のものに限り持ち込み可能です。
コントローラーまたは手に着けるもの(パウダーなども含みます)に関しては原則禁止です。なお、運営側では PS5 純正コントローラーをご用意します。

チーム選択

- 各プレイヤーは代表となった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、また自分の試合の時間にプレイヤーが現れなかった場合、その試合は 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。
- 試合前の設定時間の各プレイヤー持ち時間は最大 180 秒とします。
- 試合中の設定時間の各プレイヤー持ち時間は最大 180 秒とします。

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

- 審判が記入したスコアシートに間違いがないことを確認し、署名して頂きます。

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。
- 後半の途中で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。