

全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2024 SAGA

eFootball™部門 大会レギュレーション

大会レギュレーション

●勝敗決定・試合順番

モバイルと PlayStation®、2つのプラットフォームで行われる試合のトータルスコアで勝敗を決めます。

1 戦目モバイル

2 戦目:PlayStation®

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

※3 戦目に対戦するプラットフォームは、都道府県代表決定戦における各都道府県の勝利数合計（全参加者の勝利数合計）順にランキングを設定し、より上位の都道府県に決定権が与えられます。

※3 戦目に対戦するプラットフォームは、1 戦目が開始する前に決定権を持つ都道府県が宣言し、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（モバイル）

オーセンティック・エキシビジョン（PlayStation®）

※大会運営事務局が指定する、他のモードを使用する場合があります。

●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 戦目のみ有
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
スマートアシスト	なし

使用可能チーム

・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。

※選手の能力均一化は行いません。

※下記使用可能チームは変更となる可能性がございます。最新の情報は大会公式サイトにてご確認ください。

FC バルセロナ	FC バイエルン ミュンヘン
マンチェスター ユナイテッド	AC ミラン
インテルナツィオナーレ ミラノ	アーセナル FC
アタランタ BC	S.S. ラツィオ
ピサ スポルティング クラブ	アトレチコ ミネイロ
SC コリンチャンス パウリスタ	CR フラメンゴ
SC インテルナシオナウ	サントス FC
サンパウロ F.C.	SE パルメイラス
CSD コロコロ	CD グアダラハラ
クラブ アメリカ	プマス
ティグレス UANL	

設備

- プラットフォーム毎に以下の機材を使用する予定です。

モバイル部門:iPhone15(運営側でご用意します)

PlayStation®部門:PlayStation®5(運営側でご用意します)

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。

プレイヤーの出欠

- 大会を時間通り運営する為、プレイヤーは大会運営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。
※本大会 1 回戦～4 回戦 オンラインにおける集合は Discord 上で行われる点呼を指します。
- 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、大会運営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

- プレイヤーは大会運営事務局の許可が出るまで試合を開始してはいけません。
- いかなる形態の結託や贈収賄が発生した場合、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と見なされるかどうかについての最終決定は、大会運営事務局によって決定されます。
- 本大会 1 回戦～4 回戦はオンラインで実施するため、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

《本大会 1 回戦～4 回戦》オンライン

勝者が試合終了時の画面（スコアが分かるもの）をスクリーンショットし、Discord 上で大会運営事務局に報告して頂きます。

《本大会 5 回戦～決勝戦》オフライン

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。