

全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eFootball ウイニングイレブン部門 大会要綱

■大会概要

使用タイトル

・eFootball ウイニングイレブン シリーズ (コナミデジタルエンタテインメント)

プラットフォーム

家庭用ゲーム機「PlayStation®4(PS4)」(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

“PlayStation”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

カテゴリ

・高校生の部

対象:日本の高等学校およびそれに準ずる教育機関に在籍する者

・オープンの部

対象:年齢制限なし

参加資格

参加者は下記条件を満たしている部門の参加資格を有するものとします。

参加資格については、都道府県予選中に確認致します。

両部門共通

- 1チームの最大人数は3人とする。
- 都道府県予選から本大会までチームメンバーの変更は原則不可とする。
- 1人一都道府県、一部門からのみの参加とする。

高校生の部

- 年齢は2020年4月2日時点で満15歳以上、満18歳未満であること。
- 都道府県予選実施時に高等学校等に在籍する生徒であること。(※1)
- チームメンバーは全員が同一の高等学校等に在籍していること。都道府県予選への同一校からの複数チームの参加は可。
- チームメンバーが出場する都道府県予選は、在籍する高等学校等の所在する都道府県で行われるものであること。
- 本大会は1チームに1名以上、チームマネージャーとして学校関係者または選手の管理責任を持つ20歳以上の成人者が帯同すること。(※2)
- 本大会へ出場するチームの交通費は選手3人まで、高等学校等関係者1人まで大会運営側にて負担いたします。

※1 高等学校等とは高等学校、高等専門学校、中等教育学校後期課程又は特別支援学校、外国人学校の高等部などのこと。

※2 ブロック大会に出場を決めた高校生部門の代表チームは、所属する高校の窓口となる学校関

係者(大会出場に同意している学校に雇用されている者)の連絡先をブロック大会主催者に伝える義務があるものとします。地区ブロック大会への交通費は基本的には自己負担となります。地区ブロックにより主催者によるサポートや差額負担となる場合がありますので、ブロック大会主催者からの案内をお待ちください。

オープンの部

- 年齢制限なし。
 - チーム全員が同一の都道府県の参加資格を有していること。
 - チームメンバーが出場する都道府県予選は、下記いずれかに該当する都道府県で行われるものであること。
 - 居住地を示す現住所
 - 勤務地
 - ふるさと(※)
 - 地区ブロック大会への交通費は基本的には自己負担となります。地区ブロックにより主催者によるサポートや差額負担となる場合がありますので、ブロック大会主催者からの案内をお待ちください。
 - 本大会へ出場するチームの交通費は選手2人まで大会運営側にて負担いたします。
- ※「ふるさと」とは、卒業中学校又は卒業高等学校のいずれかの所在地が属する都道府県とする。

対戦形式

- ・2vs2(1 チーム 2 名による同時対戦)
- ・ローカルマッチ(大会開始時点で最新のライブアップデートが反映)
- ・Live Update OFF(基本、試合中はインターネット環境を使用しない為、能力均一化の適応も無しとします。)

大会の流れ

全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eFootball ウイニングイレブン部門は、下記の3つの大会で構成されます。

- ① 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eFootball ウイニングイレブン部門 都道府県予選
(以下、都道府県予選)
- ② 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eFootball ウイニングイレブン部門 ブロック大会
(以下、ブロック大会)
- ③ 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eFootball ウイニングイレブン部門 本大会
(以下、本大会)

それぞれの大会には「高校生の部」、「オープンの部」の2部門があり、参加条件を満たしている部門より出場できます。

都道府県予選(①)で優勝したチームは、ブロック大会(②)に各都道府県代表として出場し、ブロック大会を優勝したチームは、2020年に開催される「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eFootball ウイニングイレブン部門 本大会」(本大会(③))に出場します。

※開催県である鹿児島県予選で優勝したチームは本大会に直接出場するものとします。

大会形式

各都道府県予選、およびブロック大会の実施形式については、主催者によって決定されます。参考として、下記にグループステージ、決勝トーナメントの実施例を記載致します。

○ グループステージ

4～6 チームからなるグループ群を抽選等にて複数構成します。

各グループ内チーム同士で 10 分間の試合を 1 試合(延長戦無・PK 無)実施します。他チームとの対戦がすべて完了した後、対戦結果によって各グループの上位 1、もしくは 2 チームが決勝トーナメントに進出します。

グループのランキングは以下の順番で決定されます。

- ① 獲得した勝ち点(勝利:3 点、引き分け:1 点、敗北:0 点)
- ② 得失点差
- ③ 総得点
- ④ 直接対決の結果
- ⑤ 5 分間のプレーオフ(延長戦有・PK 戦有)

※同一グループ内で 3 チーム以上の①が同じ、且つ②～④でも順位が付けられない場合は、トーナメント方式を用いたプレーオフを実施致します。
その際のトーナメントの位置は抽選により決定いたします。

○ 決勝トーナメント

決勝トーナメントは、グループステージを突破したチームにて行われます。対戦カードはグループステージ終了後に抽選を実施し決定いたします。

決勝トーナメントは 10 分間の試合を 1 試合(延長戦有・PK 有)し、勝者を決定します。

■ 設備と設定

設備

全ての試合は、PlayStation®4 と主催者によって用意されたモニターで実施されます。

全ての試合は、最新のアップデートが適用された「eFootball ウイニングイレブン」シリーズにて行われます。使用する言語は「日本語」となります。

公式のソニーコントローラーおよびケーブルが使用されます。選手は自らのコントローラを使用することができますが、公式ライセンス商品を除く公式製品のみ許可されます。

最終的な設備の使用許可は全て主催者によって決定されます。

ゲーム内試合設定

全ての試合は、『eFootball ウイニングイレブン シリーズ』の eFootball ローカルマッチにて実施されます。

試合設定は、下記の通りとなります。

試合設定	
試合レベル	スーパースター
試合時間	10分 (プレーオフの場合は5分)
選手交代人数	3人 (延長時1名追加)
コンディション:ホーム	黄色(通常)
コンディション:アウェイ	黄色(通常)
ケガ	なし
ボールタイプ	REGISTA

上記に加え、延長やPKの有無は、試合によってそれぞれ設定されます。

スタジアム設定は下記の通りとなります。

スタジアム設定	
スタジアム	KONAMI スタジアム もしくは eFootball スタジアム
時間帯	夜
季節	夏
天候	晴れ
芝の長さ	普通
ピッチコンディション	普通

選手はお互い好きなユニフォームを選択できますが、特定の試合によっては主催者等から指定をする場合があります。その際に両チームの合意が得られない場合はコイントス等によりユニフォームを決定いたします。また、ユニフォームが試合に影響すると判断される場合は、主催者等がその後の対処方法を決定します。

パーソナルデータ設定の「カーソルタイプ」は「選手名」を設定とし、相手チームの選手名も表示いたします。

全ての試合のカメラ・試合画面・ゲームスピードの設定は下記の通りとなります。

カメラ設定	
カメラタイプ	ダイナミックワイド
ズーム	2
高さ	2

サウンド設定	
メニュー効果音	15
BGM	0
試合中 - 実況	0
試合中 - 歓声	15

試合中 - スタジアムアナウンス	15
試合中 - BGM	0
試合中 - フィールド音	15

試合中の画面表示設定	
レーダー表示位置	下
選手名ボックス	ON
レーダーアイコンカラー(HOME/AWAY)	デフォルト
パワーゲージ	ON
カーソル表示	ON
体力ゲージ	OFF
タイム/スコア	ON
カーソル選手名表示	ON
セットプレー操作ガイド	ON

ゲームスピード設定	
ゲームスピード	0

画面の明るさ設定	
コントラスト	50
明るさ	50

■大会レギュレーション

チーム選択

- 下記クラブチームを使用することができます。

FC バイエルン ミュンヘン	FC バルセロナ	ユヴェントス
マンチェスター ユナイテッド	アーセナル	シャルケ 04
セルティック	レンジャーズ	モナコ
フラメンゴ	パルメイラス	コリンチャンス
ヴァスコ ダ ガマ	コロ コロ	サンパウロ
リーベル プレート	アリアンサ リマ	ボカ ジュニオルス
アトレチコ ミネイロ	ユニベルシダ デ チレ	スポルティング クリスタル
スポーツ ボーイズ	マジョルカ	ユニベルシタリオ

※開催期間中に使用可能チームの変更が発生する場合がございます。

選手の行動、欠席について

- 1 チームは 2 人以上 3 人以下での構成となります。 試合開始時に出場可能な選手が 1 名以下の場合は、不戦敗となり、当該試合は 3-0 として相手の勝利となります。

- 原則として都道府県予選の後にチームメンバーの入れ替えや追加をすることは出来ません。やむを得ない事情によりメンバーを追加、変更する場合は主催者等に事前確認を行い承認された場合のみ許可します。
- 試合中の選手(※実際のプレーヤー)交代はハーフタイム、延長前半前、延長後半前、PK 戦前のタイミングでのみ実施可能です。また、コントローラは交代前の選手が使用していたコントローラを使用し、他選手との交換や、交代後の選手の持ち込みコントローラへの変更は不可とします。ただし、キーコンフィグは設定可とします。
- 大会を時間通り運営する為、選手は主催者等によって指定された集合場所に時間通り集合する必要があります。
- 主催者等の許可が出るまで、選手は大会会場に入ってははいけません。
- 選手は大会中に会場および許可された控室にて待機する必要があります。
- 選手が会場および許可された控室から離れる場合、事前に主催者等の許可が必要となります。
- 最終的な結果の判断については、主催者等が状況を判断したうえで決定します。
- 試合と並行し、選手は中継・配信の為に主催者等が指定する撮影対応に応じる必要があります。撮影スタッフの指示に従ってください。
- 試合に参加しない 3 人目の選手については試合中に主催者などが指定したエリア内(対戦台近辺)での試合観戦が可能となります。試合中は自チームへの助言も可能となりますが、試合中の選手の変更は不可となります。また、PK 時の助言は禁止となります。
- 試合中に 1 人の選手が 2 台以上のコントローラを操作することは禁止となります。FK・PK 時のコントローラ交換も禁止となります。
- 主催者が大会時の服装(ユニフォーム等)を指定していた場合、下記大会中の以下の場面で着用する必要があります。
 - ① 開会式及び閉会式
 - ② 試合中と入退場時
 - ③ 表彰式
 - ④ 主催者等が設定する取材・インタビュー

チームマネージャーについて

- 高校生の部については、本大会のみ、選手の他に引率者 1 人をチームマネージャーとしてチームへ帯同させる必要があります。(チームマネージャーは、学校関係者・保護者またはそれに同等する管理責任能力のある成人に限ります。)
- チームマネージャーは大会当日の受付時に申告が必要となります。
- チームマネージャーの役割は引率、監督、コーチ、サポートなどとなり、選手控え室等の入室が可能となります。

- PK 時を除く試合中の助言は可能ですが、自チームがステージ上で試合を実施する場合は主催者が指定するエリアでの観戦となります。表彰式等についてもステージ上に登壇できない可能性があります。
- 相手チーム等への暴言、PK 時の助言など試合進行の妨げとなる行為が確認された場合は、主催者等の判断によりチームマネージャーを退場とし、その大会でのそれ以降の試合については、チームマネージャー権限を剥奪することと致します。また、マネージャーがいるチーム全員にテクニカルファウル 1 回目が適応されます。

パーソナルデータ設定、ゲームプラン

- 選手は試合設定に記載されている項目を除き、どのようなパーソナルデータ設定も使用することができます。またゲーム内の全てのゲームプランを使用することができます。試合前に自らの設定を完了することは、それぞれの選手の責任となり、再試合を要求することはできません。
- 選手は主催者等が指定してから最大 5 分、設定時間を使用することができます。
- 主催者等により設定時間の管理が行われます。

大会時の行動規範

- 選手は主催者等の許可が出るまで試合を開始してはいけません。試合中に OPTION ボタンを連続して複数回押す行為や機材の電源ボタンに意図的に触れる行為はテクニカルファウルの対象となります。
- チート行為(改造ツール)を使用してのプレイヤー、事前に登録した選手と違う選手が大会に出る行為は禁止として、実施した場合はテクニカルファウルの対象となります。
- いかなる形態の結託や贈収賄も重大なルール違反とみなされ、3 つのテクニカルファウルを発行された場合、関係するすべての選手は大会から除外されます。
- 誹謗中傷等のスポーツマンシップに反する行為は禁止されます。これには、個人的な侮辱、暴言、他のプレイヤーや機器に対する物理的攻撃、過度の叫び声の使用が含まれますが、これに限定されません。
- 選手が不適切な試合(八百長等)またはトーナメントの挙動を悪用したと見なされるかどうかについての最終決定は、主催者等によって決定されます。
- 不適切なプレーまたは態度に応じ、プレイヤーはテクニカルファウルを発行され、これは大会を通して累積し記録されます。ファウルの数に応じ、主催者等から以下の制裁を受けます。
- 大会参加権利を剥奪された選手が所属するチームは、失格となります。
- 選手が大会から除外された場合、除外された後に行う予定の試合は 3-0 として相手の勝利となります。

テクニカルファウル	対処
1	注意
2	嚴重注意
3	大会参加権利の剥奪

試合の完了

- 1つの試合が完了した場合、主催者等の許可が出るまで選手はリザルト画面から先へ進めてはいけません。
- 選手は主催者等の許可が出るまで、試合を行った場所から離れてはいけません。