

全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2021 MIE

eFootball ウイニングイレブン部門 都道府県予選 大会要綱

■大会概要

使用タイトル

・eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE (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
- ・オープンの部

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。

両部門共通

- 1チームの人数は2人となります。
- エントリー終了後は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できません。やむを得ない理由で変更となる場合、運営側に大会2週間前までに連絡を行うことで1回のみ変更が可能です。
- 1人一都道府県、一部門からのみの参加となります。
- 参加資格の確認は主催者により適宜実施されます。各主催者の指示に従い、確認書類の提出をお願いします。

高校生の部

- 2003年4月2日から2006年4月1日までに生まれた者であること。
- 予選実施時に高等学校、高等専門学校、中等教育学校後期課程又は特別支援学校の高等部(以下「高等学校等」という。)に在籍する生徒であること。
※高等学校等への在籍については学生証をもって証明することとします。
- チームの全員が同一の高等学校等に在籍または同一のサッカークラブに所属していること。サッカークラブはJFAの第2種に加盟していることが条件です。
- 所属都道府県は、在籍する高等学校等または所属するサッカークラブの所在地であること。
※通信制の課程に在籍する者は、「学校所在地」、又は「居住地」のいずれかの都道府県を所属とすることができます。
- 本大会では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てる20歳以上の成人者が帯同すること。
※本大会へ出場する選手2人、関係者1人の交通費は大会運営側にて負担いたします。

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(※)
- ※「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。
- 本大会へ出場するチーム選手2人の交通費は大会運営側にて負担いたします。

参加資格の証明は以下のいずれかの書類をもって行います。

- ・健康保険証
- ・パスポート
- ・学生証
- ・免許証
- ・卒業証明書
- ・JFA登録証(選手証)

※同一サッカークラブで参加する場合のみ

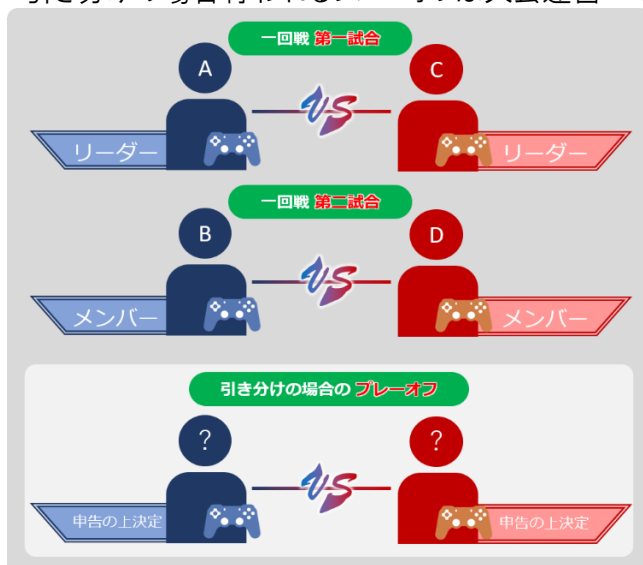
■ オフライン予選

対戦形式

- ・1vs1 モードを使用した 2 名 1 チームのチーム戦
- ・2 試合の合計スコアが高いチームが勝利
- ・ローカルマッチを使用(大会開始時点で最新のライブアップデートが反映)

マッチアップ

- ・一回戦中行う 2 つの試合は、リーダーとメンバーがそれぞれ一戦ずつ試合を行います。
- ・大会開始前にそれぞれチームのリーダー、メンバーの名称を大会運営スタッフに報告してください。
- ・その大会中、リーダーとメンバーを変更することはできません。
- ・各試合は必ずリーダー対リーダー、メンバー対メンバーで実施してください。
- ・引き分けの場合行われるプレーオフは大会運営への申告のもとプレーヤーを決定します。



大会形式

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します。
大会形式は各都道府県主催者が決定します。

○ グループステージ

各グループ内チーム同士で10分間の試合を2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(延長戦無・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します。
その際のトーナメントの位置は抽選により決定します。

○ 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。対戦カードについては、片方のグループステージ1位のチームはもう片方の2位のチームと対戦します。

決勝トーナメントは10分間の試合を2試合(延長戦無・PK 無)し、勝者を決定します。

2試合の合計スコアが同点の場合は代表者による5分間のプレーオフ(延長戦無・PK 戦有)を実施します。

■ 設備と設定

設備

全ての試合は、PlayStation®4 で実施されます。また、オフラインで実施される試合は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、公式製品(DUALSHOCK 4)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 2021 SEASON UPDATE』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
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	eMOMENTO

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」は主催者等の指示により設定されます。

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
体カゲージ	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	ラツィオ
AS ローマ	ゼニト	セルティック
フラメンゴ	サントス	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 ボイズ	ユニベルシタリオ	レンジャーズ

※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。詳細は公式サイト
[レギュレーション \(https://e-football.konami.net/kokutai2021/regulation/\)](https://e-football.konami.net/kokutai2021/regulation/) をご確認ください。

選手の行動、欠席について

- 1 チームは 2 人構成となります。試合開始時に出場可能な選手がいない場合は、その選手の試合は不戦敗となり、当該試合は 3-0 として相手の勝利となります。2 度不戦敗が発生したチームは失格となり、当該試合は全て 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できません。やむを得ない理由で変更となる場合、運営側に大会 2 週間前までに連絡を行うことで 1 回のみ変更が可能です。

- 大会を時間通り運営するため、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。
- 主催者等が大会時の服装(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等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。
- 選手は主催者等が設定した時間の中で、パーソナルデータおよびゲームプランの設定を行うことができます。

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)を使用してのプレーや、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、実施した場合は失格となります。
- 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、関係するすべてのチームは失格となります。
- 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、他のプレーヤーや機器に対する物理的攻撃、過度な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、チーム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、チームに対して主催者等から以下の制裁を受けます。

テクニカルファウル	対処
1	警告
2	失格

- 失格となった場合、当該試合は全て 3-0 として相手の勝利となります。

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。

上記記載内容は予告なく変更させていただく場合があります。変更時は大会公式サイト(<https://e-football.konami.net/kokutai2021/>)にて発表します。