

# 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2022 TOCHIGI

## eFootball™部門 都道府県予選 大会要綱

---

### ■大会概要

#### 使用タイトル

・eFootball™ 2022 (コナミデジタルエンタテインメント)

#### プラットフォーム

・オフライン予選：STEAM®

©2021 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

・オンライン予選：家庭用ゲーム機「PlayStation®4 (PS4)」または「PlayStation®5 (PS5)」(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

- 本大会は1vs1の個人戦となります。
- 1人一部門、一都道府県からのみの参加となります。複数の部門、複数の都道府県予選にエントリーすることはできません。
- 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。
- 都道府県予選通過時に、2022年9月に予定しているブロック大会に出場可能であること。
- ブロック大会通過時に2022年10月15日、16日に栃木県内で予定している本大会に出場可能であること。

- 未成年者が参加する場合は、親権者の同意を得ていること。また未成年者が本大会に出場する場合は、1名以上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18歳以上の成人者が帯同すること。  
※本大会へ出場する選手、選手が未成年者の場合は選手と関係者1名の交通費・宿泊費等は大会運営側にて負担いたします。

#### 高校生の部

- 2004年4月2日から2007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。
- 所属都道府県は、在籍する高等学校等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。

#### オープンの部

- 年齢制限なし。
- 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
  - ・ふるさと（※）「ふるさと」とは、卒業中学校また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。

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。

- ・免許証
- ・健康保険証
- ・パスポート
- ・学生証
- ・卒業証明書

## ■ 都道府県予選実施方法

各都道府県でオフライン予選、またオンライン予選を実施いたします。

※都道府県予選の実施方法は都道府県によって異なります。詳しくは大会公式サイトをご確認ください。

### オフライン予選

・レギュレーションは各都道府県予選主催者が決定します。

### オンライン予選

・「eFootball™ 2022」ゲーム内イベントにて実施

・PlayStation®4（PS4）、PlayStation®5（PS5）にて開催

※オンライン予選の参加については、大会公式サイト予選情報ページのオンライン予選マニュアルをご確認ください。

### 予選通過者数について

各都道府県 2 名がブロック大会に進出することができます。

オフライン予選が行われる都道府県はオフライン予選上位 1 名、オンライン予選上位 1 名がブロック大会進出となります。

オンライン予選が行われない都道府県はオンライン予選上位 2 名がブロック大会進出となります。

※開催県である栃木県は別途行われる栃木県予選の優勝者が直接本大会に進出します。

## ■ 設備と設定

### 設備

全ての試合は、最新のアップデートが適用された「eFootball™」にて行われます。使用する言語は「日本語」となります。オンライン予選に参加するには居住国を「日本」に設定している必要があります。一度設定した居住国は変更できませんのでご注意ください。

オフライン予選については都道府県主催者が準備した機材を使用いただきます。主催者が許可した場合、選手は自らのコントローラーを使用することができますが、公式製品（DUALSHOCK®4 または DualSense™）のみ許可されます。STEAM®では、DUALSHOCK®4 および DualSense™の使用が可能です。

オンライン予選においては選手自身の機材、端末を使用いただきます。詳細はオンライン予選参加マニュアルをご確認ください。

### ゲーム内試合設定

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
選手交代人数	3 人
コンディション：HOME	普通
コンディション：AWAY	普通
ボールタイプ	eFootball™ 2022

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	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

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	
オーディオ	eSports

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
攻守レベル	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	任意
セットプレー操作ガイド ゴールパフォーマンスガイド	任意

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 バルセロナ	フラメンゴ
FC バイエルン ミュンヘン	サンパウロ
マンチェスター ユナイテッド	コリンチャンス
アーセナル	リーベルプレート

※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<sup>1</sup>のレギュレーション (<https://e-football.konami.net/kokutai2022/regulation/>) をご確認ください。

### オフライン予選における選手の行動、欠席について

- 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。試合開始時に出場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。
- 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や失格の対象となります。
- 選手は大会中、運営と連絡がつく状態で待機する必要があります。選手が連絡できない状態になる場合、事前に主催者等の許可が必要となります。
- 中継・配信が行われる場合、選手は試合と並行し撮影やインタビューに応じる必要がございます。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）を指定する場合は指示に従ってください。
- その他、主催者等からの指示に従ってください。予期せぬトラブルが起きた際の最終的な判断については、主催者等が協議したうえで決定します。

## キーコンフィグ、ゲームプラン設定

- 選手は試合設定に記載されている項目を除き、どのようなキーコンフィグ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、キーコンフィグ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

- チート行為（改造ツール）を使用したプレーや、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、関係するすべての選手は失格となります。
- 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、選手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。

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。

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/kokutai2022/>）にて発表します。