

eJ.LEAGUE eFootball™ (eJリーグ) 2022 シーズン 名古屋グランパス推薦選手枠選考会(以下、本大会) 要綱

■本大会概要

- ・開催日時 2022 年 8 月 30 日 (火) 19:00～22:00 受付 18:30～
- ・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 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.
- ・カテゴリ オープン
- ・大会方式 参加人数が 4 名以下の場合：リーグ戦による合計勝点数（勝 3 分 1 負 0）同点決勝あり
参加人数が 4 名以上の場合：当日抽選によるトーナメント(シングルエリミネーション)方式
- ・主催：株式会社名古屋グランパスエイト
- ・運営：株式会社コミュニティネットワークセンター

・参加資格

- ✓ 本大会は 1vs1 の個人戦となります。
- ✓ 当日本大会開催時間・場所に自力でお越しいただける方（交通費の負担はご自身でお願いします）
- ✓ 開催および受付場所：株式会社コミュニティネットワークセンター
名古屋市中区東桜一丁目 3 番 10 号 東桜第一ビル 9F
- ✓ 年齢制限はありません。ただし、本大会に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、選手の管理責任を持てる 18 歳以上の成人者が 1 名以上帯同すること
- ✓ 『eJ.LEAGUE eFootball™ (eJリーグ) 2022 シーズン』本大会のクラブ代表選考会オンライン予選 Round 2（2022 年 9 月 29 日～ 10 月 3 日）及びクラブ代表選考会本戦（2022 年 10 月 22 日～10 月 23 日）に参加可能であること

■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。設備は運営が準備した機材を使用いただきます。

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（接続不具合が発生した場合は、運営準備の DUALSHOCK®4 を利用いただきます）

■ゲーム内試合設定

試合設定は、下記の通りとなります。延長・PK はありません

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
ケガ	なし
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

スタジアム設定

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運営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、運営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」は運営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	eSpots

～続き

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)	ユニホームカラー
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
セットプレー操作ガイド ゴールパフォーマンスガイド	ON

ゲームスピード設定	
ゲームスピード	0

■本大会のレギュレーション

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	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

※急遽、使用可能チームの変更が発生する場合がございます。

オフライン予選における選手の行動、欠席について

- ✓ 選手は運営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。
- ✓ 選手は運営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。
- ✓ 選手は本大会中、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
に運営等の許可が必要となります。
- ✓ 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。運営の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。

- ✓ 選手は運営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。

本大会時の行動規範

- ✓ チート行為（改造ツール）を使用しているプレーや、事前に登録した選手と違う選手が本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、運営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、これは本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。

重要事項の変更などについては、本大会前に個別にご連絡ないしは当日発表いたします。

以上