

群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ (GUNMA LEAGUE) リーグ戦ルールブック

(eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE)

1.大会フォーマット/実施日	1
2.大会のための準備	1
3.チーム・メンバーの登録	1
4.ルール	2
5.その他	4

新型コロナウイルスの影響を考慮し、当規約の内容が変更になる可能性がございますので、予めご了承ください。

また参加される皆様におかれましては、感染防止策へのご理解とご協力を頂けますよう、

何卒よろしくお願い申し上げます。

初版 2021年12月13日

2版 2021年12月20日

3版 2022年1月13日

1.大会フォーマット／実施日

1.1.大会フォーマット

1.1.1. 「群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ(愛称 GUNMA LEAGUE)」はリーグ開催を記念した「プレ大会」と「リーグ戦」の2部構成になります。本ルールブックでは、「リーグ戦」について、記載します。「プレ大会」については、「プレ大会」用のルールブックをご確認ください。

1.1.2. ゲームとマッチ

リーグ戦は、勝ち点方式とします。リーグ戦において、最も勝ち点が高かったチームが決勝トーナメントに進出します。

決勝トーナメントは Best of 1(以下、「Bo1」とします。1GAME 先取)とし、シングルエリミネーショントーナメント(勝ち抜き方式)にて行われます。勝敗が決まる最小単位を「GAME」とし、1GAME が1マッチとなります。

1.2.大会日程

1.2.1. リーグ戦開催日時

リーグ戦

第1回 2022年1月19日(水) 19:00～ 2試合開催

第2回 2022年1月26日(水) 19:00～ 2試合開催

第3回 2022年2月 2日(水) 19:00～ 2試合開催

(予備日 2022年2月 9日(水))

決勝トーナメント(リーグ戦を勝ち抜いた企業が参加できる大会です。)

2022年2月11日(金) 13:30～

※やむを得ない事由により、開催日時は変更になる可能性があります。

1.2.2. リーグ戦開催場所

リーグ戦

オンライン

ただし、オンラインでの参加が困難なチーム向けにオフライン会場を用意することがある。

決勝トーナメント

GUNMA eSPORTS(群馬県高崎市緑町4-10-2)

1.2.3. エントリー締切

2022年1月12日(水)13:00 まで

2.大会のための準備

2.1 デバイス等について

選手1人につき、「ネットワーク環境のある PlayStation®を1台」、「eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE」、「PSN アカウント」が必要です。

2.1.1 使用可能デバイス

使用可能なデバイスは、PlayStation®とイヤホンです。その他のデバイス等については、事務局にお問い合わせください。試合の公平性に影響を及ぼすデバイスの使用は禁止とすることがあります。

2.1.2 eFootball ウイニングイレブン2021 SEASON UPDATE が必要です。大会開催日当日の最新バージョンで大会を実施しますので、各自大会開催前にアップデートを行ってください。

2.2 決勝トーナメントでのデバイス等について

決勝トーナメントでは、デバイス等は事務局で準備します。

決勝トーナメント当日は13:00から受付を開始しますので、時間までにご入場ください。

3.チーム・メンバーの登録

3.1 チームメンバー(選手枠)について

本大会では、各チーム、スターティングメンバー2名(以下、「スターター」とします。)と、控え選手1名以上(以下、「リザーバー」とします。)を登録することができます。なお、エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。

3.2 チーム代表者の設定

各チームは、チームメンバーから“チーム代表者”を設ける必要があります。チーム代表者は事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。Discord のサーバーを設けますので、チーム代表者は Discord アカウントを取得し、参加してください。

3.3 企業名の提出

申し込みの際に企業名の提出が必要となります。本大会は参加チームの企業名も公表します。

3.4 その他

その他申し込みフォームに記載の事項にご回答ください。

4. ルール

4.1 リーグ戦のルール

最大32チームによる4チームずつ8ブロックに分けた2vs2のリーグ戦を行います。事務局でホストを指定しますので、ホストは対戦部屋を設定してください。参加メンバーがそろったら、各種設定を行い、試合を開始してください。開始予定時間から15分試合が開始されない場合には、没収試合とすることがあります。試合終了後、リザルト画面のスクリーンショットを事務局まで送付してください。他チームの不正行為を発見したり、ゲーム進行において異議申し立てをしたりする場合は、試合前または試合間に運営スタッフまで連絡をしてください。また、代表者が試合画面の録画を行い、事務局に後日提出をしてください。

4.1.1. 対戦部屋の設定

部屋名: Discordサーバーにて事務局より指定する部屋名

VS 設定: 11vs11

定員: 4人

レジェンドプレイヤー: なし

ANY PLAYER: あり

ゴールキーパー選択: あり

評価点制限: なし

入室制限設定: 任意のパスワード

4.1.2. 試合環境の設定

試合レベル: ビギナー

試合時間: 10分

ケガ: なし

ボールタイプ: eMOMENTO

制限時間: 長い

延長: なし

PK: なし

選手交代人数:3人

4.1.3.チーム

事務局が別途定めるチームを選択すること

※開催期間中に使用可能チームの変更が発生する場合があります。

4.1.4.スタジアム設定

スタジアム:KONAMI 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

ユニフォーム:自由

4.1.5.対戦フォーマット

勝ち点方式

4.1.6.リーグ戦の順位決定方法

勝利したチームは3ポイント、引き分けは両チーム1ポイント、敗北したチームは0ポイントを獲得し、全3日間のリーグ戦終了後、最もポイントが多いチームが決勝トーナメントに進めることとする。

なお、複数のチームが同ポイント数の場合、以下の優先度で順位を決定します。

①得失点差

②総得点

③直接対決の結果

④プレーオフ

また、リーグ戦の各ブロックの2位のチームのうち以下の優先度において、2チームが決勝トーナメントに進める。

①各ブロックで比較した時に勝ち点が最も多いチーム

②各ブロックで比較した時に得失点差が大きいチーム

③各ブロックで比較した時に総得点が多いチーム

④上記①から③が同条件の場合、同条件のチーム同士によるじゃんけんにより勝ったチーム

4.2 決勝トーナメントのルール

決勝トーナメントは最大8チームによる Best of 1(以下、「Bo1」とします。1GAME 先取)とし、シングルイリミネーショントーナメント(勝ち抜き方式)にて行われます。事務局にて各種設定を行います。参加者は事務局の指示に従ってください。

※ローカルマッチで実施する場合があります。

4.2.1.対戦部屋の設定

部屋名:Discord サーバーにて事務局より指定する部屋名

VS 設定:11vs11

定員:4人

レジェンドプレイヤー:なし

ANY PLAYER:あり

ゴールキーパー選択:あり

評価点制限:なし

入室制限設定:任意のパスワード

4.2.2.試合環境の設定

試合レベル:ビギナー

試合時間:10分

ケガ:なし

ボールタイプ:eMOMENTO

制限時間:長い

延長:なし

PK:あり

選手交代人数:3人

4.2.3.チーム

事務局が別途定めるチームを選択すること

4.2.4.スタジアム設定

スタジアム:KONAMI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

ユニフォーム:自由

4.2.5.対戦フォーマット

Bo1(1GAME 先取)

4.3 リーグ戦、決勝トーナメントの共通ルール

4.3.1.再試合について

サーバーの不具合などにより、多くの参加者が試合の続行ができなかった場合、再試合を実施します。(個人のネットワーク環境による回線落ちなどは対象外です。)

前半戦の最中に不具合が発生した場合は、試合を最初からやり直しとなります。後半戦の最中に不具合が発生した場合は、前半戦のスコアとやり直した試合の前半戦のスコアを合計します。

4.3.2.本人確認

事務局により、外部ツールにて本人確認の行う場合があります。参加者はその指示に従ってください。本人確認ができなかった場合、失格となることがあります。

4.3.不正行為

以下の行為は不正行為とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- ①大会運営用 Discord への招待 URL を関係者以外に公開する行為
- ②談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作したりする行為
- ③事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為
- ④事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ⑤ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑥大会規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- ⑦その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール又は誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、又は振る舞い

4.2.7.スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサードする企業がいる場合、スポンサー露出は基本的に禁止します。ユニフォームなどの着用については、事前にユニフォームの写真などを事務局に送付していただき、事務局側で着用可否の判断を行います。本大会に不適切と判断された場合、着用をお断りする場合があります。

5.その他

大会規約、ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、実行委員会が事務局との協議の上、対応を決定します

2021年12月20日発行2版

- ・1.2.3. エントリー締切の日にちを変更しました

2022年1月13日発行3版

- ・1.2.2. リーグ戦開催場所のリーグ戦の場所にただし書きを追記しました。
- ・4.1.1. 対戦部屋の設定を変更しました
- ・4.1.6. リーグ戦の順位決定方法の各ブロック2位のチームの決勝トーナメント進出要件を追記しました。
- ・4.2.1. 対戦部屋の設定を変更しました