

# GUNMA LEAGUE 2024

(群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ)

## 大会ルール

### 「eFootball™」シリーズ

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

初版 2024年10月20日

第二版 2024年11月20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.「GUNMA LEAGUE 2024(群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ)」は「予選」と「決勝」の2部構成になります。

### 1.1.2. ゲームとマッチ

予選は、勝ち点方式とします。予選の各ブロックにおいて、最も勝ち点が高かった1チーム(全8チーム)が決勝に進出します。

決勝は決勝戦を除き 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、決勝戦のみ Best of 3(以下、「BO3」とします。2GAME 先取)で行います。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.開催日時

予選

#### A ブロック

2024年11月24日(日)13:00～

2024年12月25日(水) 19:00～

#### B ブロック

2024年11月27日(水) 19:00～

2024年12月21日(土) 13:00～

#### C ブロック

2024年11月30日(土) 13:00～

2024年12月4日(水) 19:00～

#### D ブロック

2024年12月7日(土) 13:00～

2025年1月8日(水) 19:00～

Eブロック

2024年12月11日(水) 19:00～

2025年1月18日(土) 13:00～

Fブロック

2024年12月14日(土) 13:00～

2025年1月22日(水) 19:00～

Gブロック

2024年12月15日(日) 13:00～

2025年1月15日(水) 19:00～

Hブロック

2024年12月18日(水) 19:00～

2025年1月11日(土) 13:00～

決勝

2025年2月2日(日)

※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. 会場

予選

県内施設(複数)

決勝

県内施設

1.2.3. エントリー締切

2024年11月 ~~27~~ ~~13~~日(水)23:59まで

## 2.大会のための準備

### 2.1 デバイス等について

本大会では、「PlayStation®5」、「eFootball™シリーズ」「ワイヤレスコントローラー (DualSense)」を使用します。

#### 2.1.1 使用可能デバイス

本大会で使用するデバイスは大会事務局で準備します。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™シリーズは大会開催日時点の最新バージョンを使用するものとします。

2.1.3 選手は主催者等が設定した時間の中で、キーコンフィグ(コントローラーのボタン設定)を行うことができます。

## 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名から3名まで(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。

### 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 予選のルール

最大 48 チームによる 6 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。組み合わせについてはエントリー締め切り後、事務局にて抽選を行い、ブロックを決定します。

#### 4.1.1.試合環境の設定

ゲームレベル:スーパースター

コンディション:普通

試合時間:10分

ケガ:なし

ボールタイプ:eFootball2024

延長:なし

PK:なし

選手交代人数:5人

選手交代回数:3回

※開催期間中に変更が発生する場合があります。

#### 4.1.2.チーム

ゲーム内に収録されている代表チームを除くすべてのチームの中から選択可能

※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。

#### 4.1.3.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

ユニフォーム:ホーム&アウェイ

※開催期間中に変更が発生する場合があります。

#### 4.1.4.対戦フォーマット

勝ち点方式

#### 4.1.5.予選の順位決定方法

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、

全試合終了後、各ブロック内で最もポイントが多いチームが決勝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

#### 4.1.6.フォーメーション設定

選手は事務局の指定する時間内において、設定を変更することができます。

#### 4.1.7 その他

本大会において、それぞれの選手が変更できる設定については事務局が決定します。

#### 4.2 決勝のルール

決勝は最大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。

決勝戦のみ Best of 3(以下、「Bo3」とします。2GAME 先取)で行い、3位決定戦も行います。

デバイス類は事務局にて用意をしますがキーコンフィグ等の設定は選手個人で事務局の指定する時間内でのみ行うことができます。

決勝トーナメントの組み合わせは事務局が決定します。

#### 4.2.1.試合環境の設定

ゲームレベル:スーパースター

コンディション:普通

試合時間:10分

ケガ:なし

ボールタイプ:efootball2024

延長:なし

PK:あり

選手交代人数:5人

選手交代回数:3回

※開催期間中に変更が発生する場合があります。

#### 4.2.2.チーム

ゲーム内に収録されている代表チームを除くすべてのチームの中から選択可能

※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。

#### 4.2.3.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

ユニフォーム:ホーム&アウェイ

※開催期間中に変更が発生する場合があります。

#### 4.2.4.対戦フォーマット

1回戦から準決勝、3位決定戦 Bo1(1GAME 先取) 決勝戦

Bo3(2GAME 先取)

#### 4.2.5 その他

本大会において、それぞれの選手が変更できる設定については事務局が決定します

### 4.3 予選、決勝の共通ルール

#### 4.3.1.再試合について

ゲームおよびデバイスの不具合などにより、過半数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。

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、本人確認を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。

#### 4.3.3 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 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する行為
- ② 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
- ③ 事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ④ ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑤ 大会規約、大会ルールに記載してあることに反する行為
- ⑥ 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

#### 4.3.4. スポンサー露出

チームまたは選手にスポンサー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、大会ルール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。