

# Japan University eSPORTS Championship

## 大会ルール

### eFootball | ウイニングイレブン 2021 (モバイル)

2021年2月17日 ver

- 1 ゲーム種目及びバージョンについて
- 2 対戦形式
- 3 ゲームレギュレーション
- 4 オンライン予選レギュレーション
- 5 本選レギュレーション
- 6 チーム選択および使用可能選手
- 7 使用可能機器及び備品
- 8 その他ルール
- 9 本大会ルール内容の変更
- 10 お問い合わせ先

## ルール改変歴

# 1 ゲーム種目及びバージョンについて

「Japan University eSPORTS Championship」（以下、本大会と記載）ではeFootball ウイニングイレブン 2021（モバイル）を使用します。なお大会開催日までにリリースされるすべてのアップデート、パッチを使用し、全てのアップデート内容において使用可能とします。

## 2 対戦形式

本大会はオンラインで実施される「予選」、オフラインで実施される「本選」に大別されます。「本選」についてはグループラウンドと「決勝戦」の2部で構成されています。

- 予選：シングルエリミネーションBest of 1(1GAME先取)
- 本選グループラウンド：全試合Best of 1(1GAME先取)
- 決勝戦：Best of 3(2GAME先取)

※試合の定義

勝敗が決まる最小単位を「GAME」とし、GAMEを規定回数先取した選手が該当試合の勝者となります。

## 3 ゲームレギュレーション

- 予選
  - 対戦モード：友達と対戦
  - 試合時間：6分
  - 延長PK：あり
  - 時間帯：夜を推奨
- 本選グループラウンド
  - 対戦モード：友達と対戦
  - 試合時間：6分
  - 延長PK：なし
  - 時間帯：夜
- 決勝戦
  - 対戦モード：友達と対戦
  - 試合時間：6分
  - 延長PK：あり
  - 時間帯：夜

## 4 オンライン予選レギュレーション

- トーナメントの決定
  - エントリー終了後、大会運営者によってトーナメントを決定します。
  - オンライン予選Best8に勝ち上がった選手は本選に出場する権利を得ます。
  - 本選進出権利保持者が出場を辞退した場合は代理選手として、出場を辞退した選手と対戦を行った選手の中で順位の高かった順に繰り上げ進出の連絡をします。
- トーナメントの進行
  - トーナメントの進行は、大会運営者より指定されたDiscordサーバーにて実施します。
  - 必ず大会運営者より指定された期間内にDiscordサーバーにアクセスし、大会運営者の指示に従ってください。
- ホームアウェイの決定
  - トーナメント上部に当たる選手がホームとなります。
- スクリーンショットの提出
  - 勝利した選手は対戦終了後の勝敗画面スクリーンショットを大会指定場所に提出を義務とします。提出が行われず、対戦相手より勝敗に関して異議申し立てがあった場合は再試合を実施する可能性があります。
- 対戦中のネットワーク切断について
  - 対戦中ネットワークが切断された場合、原則ネットワーク切断が起こった選手の敗北として扱います。必ず通信状態が安定している環境で対戦を行ってください。ただし、ゲーム会社、回線会社、災害による切断が発生した場合は次項の方法にて対処します。
  - ゲームや回線会社、災害等が原因による切断時は以下の通り対応します。
    1. 試合開始前に切断された場合、再試合
    2. 前半戦中に切断された場合、途中終了した試合のスコアを足し、再試合
    3. 2実施後、同点の場合（例：途中終了試合1-0、再試合0-1、計1-1）は追加で再試合5分間のプレーオフ（延長なし、PKあり）を実施
    4. 後半戦中に切断された場合、途中終了した試合のスコアを足し、前半戦のみ再試合
    5. 4実施後、同点の場合（例：途中終了試合1-0、再試合前半0-1、計1-1）は追加で再試合5分間のプレーオフ（延長なし、PKあり）を実施
- 本人確認
  - 予選実施時に特定の人物に対して大会運営者より本人確認を実施することがあります。大会運営者より要請をされた場合は必ず対応してください。

## 5 本選レギュレーション

- グループラウンド
  - グループラウンドでは4人1グループ、計2グループでのグループ戦を実施します。グループ上位1名の選手が決勝戦に進出する権利を得ます。
  - 各GAME勝利した選手は3ポイント、引き分けの選手は1ポイント、敗北した選手は0ポイントを獲得します。全試合終了後に集計を行い、各グループ上位1名が決勝戦進出権利を得ます。
  - 集計時に同率順位が発生した際は下記の手順に従い順位判定を行います。
    - ① 得失点差
    - ② 総得点
    - ③ 当該選手間の対戦成績  
(イ：勝点、ロ：得失点差、ハ：総得点数)
    - ④ 5分間のプレーオフ※進行状況により実施しない可能性あり
    - ⑤ コイントス
  - ホームアウェイの決定は全試合コイントスにて決定します。  
なお、各チームのユニフォームカラーは大会運営者より指定します。
- 決勝戦
  - 決勝戦は各グループ上位1名が進出します。
  - ホームアウェイの決定権はコイントスにより決定します。
- 本選共通レギュレーション
  - 会場の大型モニターには、観覧者用に一部試合映像が表示されますので、プレイヤーの方は見ないようにご注意ください。また、観覧者によるPK時の助言は禁止になります。
  - あからさまに大型モニターを見ている様子が発覚した場合は、失格となる可能性があります。
  - 試合中の通信回線について、通信トラブルによる切断が起きた場合は、大会事務局にて該当試合の有効、無効、再試合を判断します。
  - 通信トラブル以外の意図的な切断に関しては、状況に関わらず切断したプレイヤーは失格とします。
  - 対戦中、観覧者向けの実況解説の声が聞こえてくる場合がございますがご了承ください。
  - 試合の際、手にパウダー等をつけることはできません。
  - プレイヤーは大会事務局の許可が出るまで試合を開始してはいけません。
  - 試合が完了した場合、大会事務局の許可がでるまでプレイヤーはリザルト画面から先へ進めてはいけません。

## 6 チーム選択および使用可能選手

- 予選

選手自身で準備したスカッドを使用します。使用可能選手は「明治安田生命J1リーグ」および「明治安田生命J2リーグ」に所属の「スタンダード選手」のみとなります。また、引き継ぎ選手を使用することは出来ません。上記における、使用可能選手以外の選手をスカッド登録したプレイヤーは失格となります。

なお、監督の選択は自由です。

- 本選

参加者が指定したJクラブチームのスカッドを運営より準備、配布します。なお、希望調査については本選進出が決定した段階で実施します。また、希望チームに関しては2チームまで選択可能になります。

## 7 使用可能機器及び備品

- 「予選」では選手個人端末「本選」では運営指定端末で対戦を行います。本選で支給される運営指定端末情報に関しては本選通過者決定後、本選開始1週間前までに大会運営者より選手に通達します。（スマートフォンを予定しています。）
- ベビーパウダーや手袋など手に付ける、また着用する物品に関しては原則使用禁止です。特別な事情等により身につけなければならない場合は、大会運営者に連絡の上使用可否の判断を行います。

## 8 その他ルール

- 大会を通じての使用チームの変更は不可
- サブアカウントを使用しての複数エントリーは不可とします。
- トラブル時に証明ができるよう試合結果及びトラブル時のスクリーンショットは両選手撮影をしてください、万が一撮影が行えなかった場合は異議申し立てが行えない可能性があります。
- 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厳禁です。万が一発見された場合は本大会及び今後の参加権利を剥奪します。
- その他本大会で行われる試合について、発生した全ての問題に関する最終判断は大会運営者が行います。

## 9 本大会ルール内容の変更

- 本大会ルール内容は予告なく随時改定することができるものとします。本大会ルール改定後に参加を継続した時点で、本大会ルールの当該改定に同意したものとみなします。

## 10 お問い合わせ先

- 大会についてのお問い合わせは大会運営へご連絡ください。
- お問い合わせについては公式サイト (<https://jesu.or.jp/u-champ/>) 上のお問い合わせフォームよりご記入・送信をお願いいたします。

### 附則

- 本大会規約は2021年2月18日から適用します。