

＜AFTER 6 LEAGUE eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE部門

ルールブックver. 2020. 10. 30＞

第1条 大会フォーマット/実施日

1. 本大会は、最大8チームによる「総当り形式」を2回行い、56試合全てオンラインで実施します。
2. 大会日程は以下に記載します。
大会期間：2020年10月26日（月）～2021年3月8日（月）を予定しています。
 - ・試合は2週間周期、月曜日19時から3時間前後を予定しています。
 - ・単日6試合開催し、全大会日程で56試合を想定リーグ試合数とします。
 - ・2021年1月4日（月）正月期間には大会実施せず、1週間後の1月11日（月）より大会再開します。
 - ・試合映像に実況・解説を加えて編集した動画を AFTER 6 LEAGUE 公式 YouTube チャンネルにて配信します。動画の公開日は試合日の1週間後とします。

◆第一回：2020年10月26日（月）19:00~22:00

6試合開催

※配信：2020年11月2日（月）

◆第二回：2020年11月9日（月）19:00~22:00

6試合開催

※配信：2020年11月16日（月）

◆第三回：2020年11月23日（月）19:00~22:00

6試合開催

※配信：2020年11月30日（月）

◆第四回：2020年12月7日（月）19:00~22:00

6試合開催

※配信：2020年12月14日（月）

◆第五回：2020年12月21日（月）19:00~22:00

6試合開催

※配信：2020年12月28日（月）

◆第六回：2021年1月11日（月）19:00~22:00

6 試合開催

※配信：2021年1月18日（月）

◆第七回：2021年1月25日（月）19:00~22:00

6 試合開催

※配信：2021年2月1日（月）

◆第八回：2021年2月8日（月）19:00~22:00

6 試合開催

※配信：2021年2月15日（月）

◆第九回：2021年2月22日（月）19:00~22:00

6 試合開催

※配信：2021年3月1日（月）

◆第十回：2021年3月8日（月）19:00~22:00

2 試合開催&同率順位決定戦

※配信：2021年3月15日（月）

※ 大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営より cogme 上のウイイレ部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。

3. 順位決定方法は勝点方式を採用します。

勝ったチームが3ポイント、引き分けは両チームとも1ポイント、負けたチームは0ポイントを獲得します。最終節終了後に最もポイントの多いチームを優勝とします。

なお、ポイント同数で複数チームが並んだ場合は以下の順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 リーグ最終日での順位決定戦実施

4. エントリー締め切り：2020年9月30日（水）23:59まで

エントリー数が8チームを上回った場合は、抽選にて出場企業を決定します。

第2条 チーム・メンバーの登録

2.1 ロースター（選手枠）について

ウイイレ部門では各チーム、スターティングメンバー2名（以下「スターター」）とリザーブメンバー2名（以下「リザーブ」）の最大4名まで選手登録することができます。

(1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。

(2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。

登録した選手が退職、転職など大会参加が困難になった場合は事務局にお問い合わせください。

2.2 チーム代表者の設定

各チームはロースターから1名“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およびウイイレ部門運営（以下、運営）との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

2.3 ゲーム内IDの提出

エントリー時に本大会出場者はPS IDの提出が必要となります。

エントリー時にPS IDの誤りがあった場合は失格となります。

2.4 ゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出

エントリー時にゲーム内プレイヤーネーム（および読み仮名）の提出が必要となります。

本大会は実況・解説による配信も行うため、正確な記入が必要となります。

また、本大会出場時はエントリー時に記載したプレイヤーネームで出場して頂く必要があります。プレイヤーネームの変更（チームタグの追加等）がある場合は速やかに運営に連絡してください。大会開催日にプレイヤーネームの差異を発見した場合は失格となります。

2.5 企業名の提出

エントリー時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。その為、エントリー前に必ず所属企業内で企業名掲示の承諾を得て頂く必要があります。

2.6 スターターの提出

各大会開催日の土日祝日除く 3 日前にチーム代表者がスターター2 名、リザーブ 2 名の提出を必ず行う必要があります。

第3条 ルールについて

◆試合ルール

3.1.1 ゲームの設定

【PS4 基本設定】

ポップアップの通知をオフにしてください。

(試合中に表示される可能性のある通知関連を PS4 上の設定でオフにします)

- ① PS ホーム画面の「設定」から「お知らせ」を選択
(無線は使用せず、有線を使用すること)
- ② 「ポップアップ表示」を選択
- ③ 「お知らせをポップアップ表示」からチェックを外して設定完了

3.1.2 対戦フォーマット

【注意】 オンラインで大会を行うためには、プレイヤー 1 人につき「ネットワーク環境の安定した PS4 を 1 台」、「eFootball ウイニングイレブン 2021 SEASON UPDATE」、1 人一つの PSN アカウントが必要です。

また、チームメンバーが 1 箇所に集まらない場合は、チーム内コミュニケーション方法として「ボイスチャット」や「通話」を推奨します。それぞれ必ず大会前にご用意ください。

- ① トップメニューから「キックオフ」のタブを選択
- ② キックオフタブより「チームプレーロビー」を選択
- ③ 一番下の部屋を選択

※一番下の部屋が満員の場合は空いている他の部屋を選択してください。

※ロビーネームはその日の混雑状況などに応じてナンバリングが変わります。

※ホストは選択したロビーが一番下のロビー以外だった場合のみ、自チームメンバーと対戦チーム代表者へ連絡してください。

- ④ 対戦部屋の作成を選択

※ホスト以外のプレイヤーはこの画面にホストが作成した部屋が表示されません。

※部屋名とパスワードを間違えないように入室ください。

- ⑤ 対戦部屋の設定を行う

※対戦部屋の設定はすべて「ホーム側」のチームのリーダー(代表者)が

行ってください。

部屋名：自由

VS 設定：11vs11

定員：4人

レジェンドプレイヤー：なし

ANY PLAYER：あり

評価点制限：なし

入室制限設定：任意のパスワード

⑥ 対戦部屋の設定を行う

試合環境設定

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：eMOMENT

制限時間：長い

延長：なし

PK：なし

選手交代人数：3人

⑦ 参加メンバーが揃ったら試合開始を選択

⑧ チーム毎にホーム、アウェーを選択

※全プレイヤー制限時間内にそれぞれ選択すること

⑨ チームを選択

※大会レギュレーションで指定されているチームを選択すること

⑩ スタジアム設定を選択

スタジアム・ユニフォーム設定

スタジアム：自由

時間帯：夜

季節：冬

天候：晴れ

芝の長さ：自由

ピッチコンディション：自由

ユニフォーム：自由

⑪ ゲームプラン等の各種設定を行い、設定完了後にキックオフを選択

※制限時間があるので、時間内に設定を行うこと

⑫ 運営に事前連絡もなく、開始予定時間から10分経過した場合は没収試合扱いとする

⑬ 試合開始時間の10分前には運営側とプレイ画面のシェアプレイを開始する

※ どうしてもシェアプレイが出来ない場合、試合終了後に動画を保存し、運営に提出すること

3.1.3 順位/獲得ポイント

勝利したチームが3ポイント獲得します。（引き分けの場合は両チーム1ポイント獲得、負けたチームは0ポイント獲得）

3.1.4 再試合・再接続について

サーバーの不具合や、天災など何らかの外的要因（1個人の回線落ちは対象外）により大多数が試合続行不能になった場合、以下の手法で再試合を実施します。

[前半落ちの場合]再試合を実施

[後半落ちの場合]スコアを生かして前半のみ再試合を実施し合計スコアで勝敗を判断

その他の理由で相手の承諾なく意図的に試合を中断したことが確認できた場合、敗戦処理とします。

試合中に回線落ち等で途中退出した場合、速やかに理由と共に運営にその旨を報告してください。

3.1.5 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ある場合、競技シーンにおけるデバイス（3.2.3 参照）以外での露出は原則禁止とします。

◆共通ルール

3.2.1 参加プラットフォームについて

本大会で参加できるプラットフォームは下記のとおりです。

- ・PlayStation4®

3.2.2 クライアントのバージョンについて

各開催日当日段階での最新バージョンで大会を実施致します。

【アップデート】

アップデートは「定期メンテナンス」「臨時メンテナンス」等、頻繁に行われており、今後のスケジュールも予測不可能であるため、各自大会開催前に必ずアップデート情報を確認してください。

(定期メンテナンスは毎週木曜日の 09:00~15:00 で行われます。)

◆アップデート&確認手順

- ① 最新のアップデート情報は、「eFootball ウイニングイレブン」公式サイト「UPDATES」の項目をスクロールし、直近の「アップデートファイル配信のお知らせ」を探してください。
- ② Information に表示されるアップデートファイルの数字が「eFootball ウイニングイレブン」起動時の画面右下の数字と一致していれば最新のアップデートファイルが適応されています。
- ③ 数字が古い場合は、ネットワーク環境に接続し、アップデートしてください。
※やむを得ない理由でアップデートが最新の状態でない場合は試合開始前までに必ず参加選手への周知徹底をお願いします。

3.2.3 デバイスについて

本大会で使用できるデバイスは下記のとおりです。

- ・PlayStation4®
- ・有線イヤホン/無線イヤホン

ハードウェア、ソフトウェアに限らず、マクロを組む行為は禁止とします。事務局の判断によりゲームの公平性に影響を及ぼしたり、試合の安全性を脅かしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるようなデバイスは使用禁止とすることがあります。

※記載のないデバイス、周辺機器、アタッチメントに関しては事務局にお問い合わせください。

3.2.4 本人確認

運営および事務局により、cogmeやZoomもしくはその他外部ツールにてテレビ電話等の手段で本人確認の要請があった場合、選手はその支持に従い、本人確認を行う必要があります。

なお、その際本人確認が取れなかった場合、失格となる可能性があります。

3.2.5 順位決定について

勝点が多い順に順位を決定します。もし勝点が並んだ場合は下記の様な事例を優先します。

- (1) 得失点差
- (2) 総得点
- (3) 該当チームの直接対決の結果
 - イ、勝点
 - ロ、得失点
 - ハ、総得点

それでも順位が決定しない場合は、順位決定戦を行います。

順位決定戦はPK戦をありとし、1試合で勝敗を決定いたします。

大会途中でチームがリーグ戦を戦えない状態に陥った場合、そのチームは最初から存在しなかったものとして扱います。

3.2.6 登録選手/登録選手名の変更について

エントリー締め切り後、登録選手および登録選手名の変更は原則認めないものとします。

登録後にやむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問い合わせ頂き、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

3.2.7 その他禁止事項

- ①成りすまし行為
- ②チート手法
- ③故意の切断
- ④コンシューマー機またはスマートフォン端末において、照準アシストをオンにした状態でマウスを使用する行為
- ⑤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
- ⑥事務局や審判への業務妨害または運営妨害、並びにスタッフの指示に従わない行為
- ⑦事務局や審判へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ⑧複数のアカウントを利用して大会に参加する行為
- ⑨同一のアカウントを利用して複数のチームで参加する行為
- ⑩ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ⑪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
- ⑫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及び、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

第4条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項その他本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取消し等の措置をとることができるものとします。

第5条 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、ウイイレ部

門運営並びに事務局協議のもと、決定します。

【ルール更新履歴】

2020.09.14

第3条 ルール 対戦部屋の設定について、

定員：4人

ANY PLAYER：あり

に変更しました。

2020.10.01

第3条 ルール 対戦部屋の設定について、

ボールタイプ：eMOMENT

に変更しました。

2020.10.30

第1条 大会フォーマット/実施日

実施日の補足を以下に変更しました。

※大会日程は公式大会、ゲームのメンテナンスと時刻がかぶってしまった場合など、やむを得ない理由で試合実施が難しい場合などに、試合実施を延期もしくは中止することがあることをご了承ください。試合実施の延期などが発生した場合は運営よりcogme上のウイイレ部門イベント窓口および全参加チーム代表者の連絡先にメールでご連絡します。

第3条 ルール 対戦フォーマット

⑬試合開始時間の10分前には運営側とプレイ画面のシェアプレイを開始する

※ どうしてもシェアプレイが出来ない場合、試合終了後に動画を保存し、運営に提出すること

に変更しました。

◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE 出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

・事務局

after6league@toppan.co.jp

・運営

cogme 内、AFTER 6 LEAGUE™ イベント窓口

受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～17:00。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がありますことをご容赦ください。

以上。