

第2回 日本 e スポーツ選手権大会 FIFA17 大会ルール

目次

1. 参加資格.....	2
2. 大会形式.....	2
東京予選	2
オンライン予選	2
決勝会場予選.....	2
決勝大会	2
3. 招待競技者について.....	3
4. ゲーム内名称（プレイヤーネーム）	3
5. 詳細ルール（オフライン/オンライン共通）	3
6. 詳細ルール（オフライン）	3
7. 詳細ルール（オンライン）	6
8. オンライン試合手順について.....	6
9. オンライン予選中にネットワーク不調が発生した場合	7
10. その他の試合中トラブルについて	7
11. チェックイン	7
12. 遅延ペナルティについて（オンライン・オフライン共通）	8
13. 大会ペナルティについて	8
14. 本ルールについて	8

1. 参加資格

参加するには以下の条件を満たしている必要があります。

- 日本語でのコミュニケーションに不自由がないこと。
- 大会期間中を通じて同一のゲーム内名称（プレイヤーネーム）を使用すること
- 登録時点で試合開催時に使用可能な Sony Entertainment Network アカウントを所持しており、PS PLUS に加入していること。（※オンライン予選参加の場合）
- 2月25日（土）および2月26日（日）の両日、本大会期間中常に本大会会場に滞在し、大会に出場することが可能であること。

2. 大会形式

東京予選

1月29日（日）11時より、シングルエリミネーション形式、全試合シングル戦で行い、前後半終了後、同点の場合、延長戦・PK戦を行います。勝ち残った選手1名を招待競技者とします。参加者上限は32名とし、当日の受付が上限に満たない場合のみ、当日の参加受付を行います。

オンライン予選

2月3日（金）20時より、オンラインでシングルエリミネーション形式、全試合シングル戦で行い、前後半終了後、同点の場合、ゴールデンゴール方式（先に得点を決めた方の勝利）の試合を再度行います。勝ち残った選手1名をオンライン予選通競技者とします。

参加者上限は64名とし、先着順の参加登録となります。最大人数を超えた場合は先着順でリザーブとして登録され、予選開始時点でログインが確認されていない選手が出た場合の代替参加となります。

決勝会場予選

2月25日（土）より本大会会場にて決勝会場予選を開始します。シングルエリミネーション形式、全試合シングル戦で行い、前後半終了後、同点の場合、延長戦・PK戦を行います。決勝大会への出場枠8人から招待競技者数を引いた人数（事前想定4名）の上位入賞者が決勝大会出場権を得ます。参加者上限は64名とし、当日の受付が上限に満たない場合のみ、当日の参加受付を行います。

決勝大会

2月26日（日）より本大会会場にて決勝大会を開催します。シングルエリミネーション形式、全試合シングル戦で行い、前後半終了後、同点の場合、延長戦・PK戦を行います。

3. 招待競技者について

東京予選を通過した競技者を、招待競技者として決勝大会へ招待します。

また、第1回日本eスポーツ選手権大会優勝者である、じゅー選手、共催大会、日本eスポーツリーグでFIFA17部門優勝している黒豆選手を招待競技者として決勝大会へ招待します。

4. ゲーム内名称（プレイヤーネーム）

全ての競技者は大会期間すべてを通じて同一のゲーム内名称を使用する必要があります。

公序良俗に反する名称や、著名人の名前、商標そのものの名称を、権利者の許諾を得た場合を除き、ゲーム内名称として使用することはできません。

5. 詳細ルール（オフライン/オンライン共通）

- 使用ゲーム機：PlayStation 4
- 使用コントローラー：DUALSHOCK4

※オフライン大会の場合自身のコントローラー持ち込みを許可します。持ち込みが可能なコントローラーはPlayStationの正規ライセンス品のみとし、マクロ機能、連射機能の使用は禁止とします。持ち込みコントローラーに分解・改造の形跡が認められた場合、そのコントローラーの使用は禁止し、運営で用意したコントローラーを使用していただきます。

- ゲームのバージョン：大会開催時における最新バージョンのパッチを適用して試合を行います。東京予選・決勝会場予選・決勝大会ではマッチデイはオフとします。
- 使用チーム：クラブ/ナショナル（クラシックなど仮想チーム、女子代表不可）
※試合ごとにチームを変更することを認め、対戦相手と同チームの選択も認めます。

6. 詳細ルール（オフライン）

- 使用モード：キックオフ
- 試合前の選手設定等は3分までとします。
- 試合中の選手変更等のポーズは1試合3回、各1分までとし、プレイが止まった際に拳手をし、審判にポーズをする旨を伝えてください。例外的にキーパーの退場や負傷による自動ポーズの際には選手変更を行う事が出来ます。
- 禁止事項
 - ・試合中对戦相手への接触は反則行為となります。
 - ・妨害となり得る行為（大きな声をあげる・椅子を大きく揺らす・机を叩くなど）は反則行為となります。

す。

- ・第三者が審判より競技者の席に近付くことを禁止します。
- ・試合中・試合間の情報提供も禁止とします。
- ・試合前の情報交換・提供については特に制限はありません。
- ・競技者が試合中席を離れることを禁止します。
- ・SHARE ボタン、PS ボタンの誤入力： 1 回目を注意、2 回目で失格とします。

● ゲームの中断について

- ・試合中に、サーバーエラー、ネットワークエラー等による中断あるいは運営側機材（モニター・コンソールなど）の不調などによる試合中断があった際は、審判により試合をどのように再開するか判断します。
- ①両方のプレイヤーが得点をしていない状態で、問題が発生した場合、最初から再試合を行います。
- ②前半に得点が入った状態で、問題が発生した場合、再試合を行い、後半開始まで試合を進め、そこから試合を再開し、試合終了後、中断された試合分の得点を追加します。
- ③後半に得点が入った状態で、問題が発生した場合、再試合を行い、止まった時間まで試合を進め、そこから試合を再開し、試合終了後、中断された試合分の得点を追加します。
- ・試合開始直後、ゲーム内の選手の操作が不能な場合、速やかに審判に確認を申し出、審判の判断により、再試合を行います。
- ・プレイヤーによる機材への激しい接触等による故意のエラーが発生した場合、審判の判断によりその競技者を敗北とします。

● ゲーム設定

➤ 試合

- ・時間(ハーフ)：6分
- ・難易度：ワールドクラス
- ・スタジアム：FIWC Stadium(FIWC・スタジアム)
- ・試合コンディション：カスタム
- ・季節：春
- ・時刻：22:00
- ・天候：晴天
- ・ピッチパターン：初期設定
- ・ピッチの荒れ：なし
- ・ゲームスピード：普通
- ・ボール：初期設定

➤ カメラ

- ・カメラ：テレビ放送 (Tele broadcast)
- ・カメラ設定：高さ、ズームは初期設定

➤ ビジュアル

- ・HUD：選手名バー
- ・時間/スコア表示：オン
- ・レーダー：2D
- ・OTP オンライン ID インジケータ：半透明
- ・ゴールネットの張り：初期設定
- ・ゴールネットの形状：初期設定
- ・ネットの網目：初期設定
- ・ラインナップスクロール：オン

➤ ルール

- ・負傷：オン
- ・オフサイド：オン
- ・カード：オン
- ・ハンド：オフ

➤ オーディオ

- ・実況：0
- ・場内放送：10
- ・選手の声：10
- ・効果音：10
- ・スタンド：10
- ・ミュージック：0

➤ ユーザーゲームプレイカスタマイズ

- ・全てデフォルト

➤ コントローラー設定

- ・FIFA トレーナー：オフ
- ・パスパワーアシスト：オフ
- ・クロスアシスト：アシスト禁止
- ・ディフェンス：戦術的ディフェンス

- ・カスタムフォーメーション：禁止
- ・条件：変更可
- ・カスタム戦術：使用可

7. 詳細ルール（オンライン）

● 設定

- ・時間(ハーフ)：6分
- ・難易度：ワールドクラス
- ・操作設定：Any
- ・ゲームスピード：普通
- ・チームタイプ：オンライン
- カメラ
 - ・自由に設定可
- ビジュアル
 - ・自由に設定可
- ルール
 - ・自由に設定可
- オーディオ
 - ・自由に設定可
- ユーザーゲームプレイカスタマイズ
 - ・全てデフォルト

- コントローラー設定
 - ・FIFA トレーナー：オフ
 - ・パスパワーアシスト：オフ
 - ・クロスアシスト：アシスト禁止
 - ・ディフェンス：戦術的ディフェンス

- ・カスタムフォーメーション：禁止
- ・条件：変更可
- ・カスタム戦術：使用可

8. オンライン試合手順について

- ・大会参加者は可能な限り安定したネットワーク対戦環境の構築に務めるものとします。

- ・大会参加者には各試合前に PlayStation™Network のメッセージ機能を利用して運営スタッフから対戦相手のオンライン ID を記載したメッセージを送ります。

記載されたオンライン ID を PlayStation™Network で検索、フレンド登録を行い、フレンドリーマッチに招待し試合を行います。

試合終了後、両方の参加者は share 機能を使い、対戦結果のスクリーンショットを保存、運営スタッフにメッセージ機能で試合結果とスクリーンショットを送って頂きます。

同点の場合も、同様に運営スタッフに結果を送った上で、ゴールデンゴール方式（先に得点を決めた方の勝利）の試合を再度行い、得点が入り次第ポーズをかけスクリーンショットを保存し、上記と同じ手順にて運営スタッフに連絡を送っていただけます。

9. オンライン予選中にネットワーク不調が発生した場合

双方ともにオンライン状態であることが確認できたうえでマッチングに不調が生じた場合は、機器の再起動等のお願いをすることがあります。

また、試合中にネットワーク不調により対戦が中断された場合で、どちらか一方に原因がある場合は、その競技者の敗北として取り扱われます。

また、PlayStation™Network の障害などいずれの選手にも問題がないと判断された場合は、運営スタッフの判断で、日程変更も含めて参加する選手に対応をお願いする場合があります。その場合は、予選の成立を重視し、参加者・運営スタッフ双方が調整に協力・努力するものとします。

10. その他の試合中トラブルについて

天変地異など不慮の事態による中断があった場合は運営スタッフ・双方の選手で協議のうえ、審判の判断にて手順を確定しての再開となります。

11. チェックイン

- ・オフライン予選の場合、参加する選手は大会開始時刻までに受付を済ませてください。
- ・オンライン予選の場合、参加する選手は大会開始時刻の 30 分前までに PlayStation™Network にログインしておいてください。
- ・試合開始時刻になっても受付、或いはログインが確認できていない場合は失格となります。ただし、運営スタッフへの連絡があった場合に限り、状況に応じてある程度猶予時間を設けるものとします。
- ・大会運営上の理由から止むを得ない場合、運営スタッフの判断で、参加する選手に一定時間待機などの対応をお願いする場合があります。その場合は、大会の遂行を重視し、選手・運営スタッフ双方が調整に協力・努力するものとします。

12. 遅延ペナルティについて（オンライン・オフライン共通）

- ・呼び出しから 3 分間応答が無い選手はその試合について不戦敗となります
 - ・5 分間応答が無い選手はその対戦は負けとなります
- ・試合のインターバルについては最大 2 分間とします
- ・制限時間内に試合を再開しない場合、審判は遅延行為をしているプレイヤーを敗北とします。

13. 大会ペナルティについて

大会共通ルール「違反行為に対する措置（ペナルティ）」の内容に従います。

14. 本ルールについて

本ルールは公平性や大会進行を適正に行うため、またゲーム内容の変更などに応じて随時変更、更新される場合があります。