

水戸ホーリーホックチャレンジカップ レギュレーション

1 競技方法及び競技上の規定

(1) 試合方式

- ・1対1による個人戦とする。
- ・出場選手によるトーナメント方式により、優勝・準優勝を決定する。
- ・試合時間は10分間、延長戦なしとし、試合前の設定時間は3分間とする。
勝敗が決しないときは、ペナルティキック方式により決定する。

(2) 参加上の注意

- ・出場選手の服装は自由とするが、商業広告や特定の個人、政党、宗教団体への支援又は公認、人種差別や暴力の助長又は助長しているような誤解を与えるメッセージや図柄の記載があるものは、着用を禁止する。
- ・参加者等による大会の配信行為は、禁止とする。
- ・参加者は、大会中に主催者や報道機関等によって撮影された映像や写真が、テレビ、Web ページ等の各メディアで使用されることに同意するものとする。

2 設備と試合設定等

(1) 設備

- ・全ての試合は、PlayStation®4 及び主催者において用意したモニターを用いて実施する。
- ・全ての試合は、大会時点で最新のアップデートが適用された「eFootball ウイニングイレブン 2020」にて行われる。使用する言語は「日本語」とする。
- ・公式の純正コントローラー（DUALSHOCK®4）及びUSB 通信ケーブルの使用を基本とし、無線での接続は原則禁止とする。
- ・その他の設備使用の可否については、主催者が判断の上、決定する。

(2) 試合設定等

- ・全ての試合は、『eFootball ウイニングイレブン 2020』のローカルマッチで実施する。
- ・ネットワーク回線トラブル等の事態が発生に伴い、主催者の判断によりレギュレーションを変更する場合がある。

(試合設定)

試合設定	
試合レベル	スーパースター
試合時間	10分（延長なし/PKあり）
選手交代人数	3人
エモーショナルシステム	OFF
コンディション：ホーム	黄色（通常）
コンディション：アウェイ	黄色（通常）
ケガ	なし
ボールタイプ	REGISTA

(スタジアム設定)

スタジアム設定	
スタジアム	コナミ・スタジアム
時間帯	夜
季節	夏
天候	晴れ
芝の長さ	普通
ピッチコンディション	普通

- ・ 出場選手は、任意のユニフォームを選択することができる。
ただし、着用するユニフォームについて両出場選手の合意が得られない場合、選択したユニフォームが試合進行に影響を及ぼす場合等の対応については、主催者の裁定に従うものとする。

(その他の環境設定)

カメラ設定	
カメラタイプ	ダイナミックワイド
ズーム	2
高さ	2

試合中の画面表示設定	
レーダー表示位置	下
選手名ボックス	ON
レーダーアイコンカラー (HOME)	デフォルト
レーダーアイコンカラー (AWAY)	デフォルト
パワーゲージ	ON
カーソル表示	ON
体力ゲージ	OFF
タイム/スコア	ON
カーソル選手名表示	OFF
セットプレー操作ガイド	ON

ゲームスピード設定	
ゲームスピード	0

3 運営

(1) 使用するチーム

次のいずれかのチームとする。

FC バイエルン	FC バルセロナ	ユヴェントス
マンチェスターユナイテッド		アーセナル
シャルケ 04	ミラン	インテルナツィオナーレ
モナコ	セルティック	レンジャーズ
コリンチャンス	フラメンゴ	パルメイラス
サンパウロ	ヴァスコダガマ	コロコロ

ボカ ジュニオルス	リーベル プレート	アリアンサ リマ
スポルティン グ クリスタル		アトレチコ ミネイロ
ユニベルシダデチレ	ユニベルシタリオ	スポルトボーイズ
マジョルカ		

(2) 選手

- ・ 出場選手は、主催者が指定する集合時間、場所を厳守するものとする。
- ・ 出場選手は、大会中、試合会場内に待機するものとし、外出等の場合は主催者の許可を取得するものとする。
- ・ 出場選手は、主催者が指定する撮影、インタビュー等に対応する必要がある。

(3) パーソナルデータ、ゲームプラン等の設定（以下「設定」という。）

- ・ 試合前の設定時間は3分とする。
審判が設定時間の終了を宣言して以降の設定操作は原則として認めない。
- ・ 主催者があらかじめ設定した試合設定等以外の部分については、出場選手において、設定時間内でパーソナルデータ、ゲームプラン等あらゆる設定を可能とする。
- ・ 一度設定を完了した後でも、制限時間内であれば、変更を可能とする。
- ・ キックオフ後の設定の変更は原則認めない。
ただし、ゲームプラン（選手交代やポジション変更等）については、前半戦終了後又はボールがラインアウトしたタイミングでの変更を認める。
- ・ 設定内容を理由とする再試合については、行わない。

(4) 試合運営

- ・ 出場選手は、主催者が指定する時間に集合の上、審判の合図に従い、設定を開始する。
- ・ 出場選手は、審判が合図する前に設定を行ってはならない。
- ・ 出場選手が指定された時間に集合しない場合、審判は口頭で選手名の呼出を行う。
- ・ 呼出にもかかわらず出場者のうち1名のみ、又は2名とも集合しない場合、審判は3分間の設定時間の開始を宣言する。
- ・ 3分間の設定時間の終了時に集合していなかった出場選手は、試合を棄権したものとみなす。
- ・ 出場選手は、審判の許可なく試合を開始してはならない。
- ・ 選手による試合中のポーズ（PS ボタン、SHARE ボタンを含む）は、ボールがライン外に出た場合のみ認められる。ボールがライン内にある状況でポーズが発生した場合の対処については、主催者が判断する。
- ・ 出場選手は、試合完了後、主催者が許可するまでリザルト画面から先へ進めてはならない。
- ・ 出場選手は、主催者が許可するまで試合場所を離れてはならない。

(5) ペナルティ

- ・ 出場選手に参加資格違反，いかなる形態の結託や贈収賄，その他競技規定に反する行為があったときは，失格とする。

テクニカルファウル	対処
1	注意
2	嚴重注意
3	失格

- ・ 出場選手に不適切な行為，マナー違反があった場合は，その出場選手にテクニカルファウルを発行する。大会中，チームのテクニカルファウルの累積数が3回を記録した場合は，当該出場選手を失格とする。

(不適切な行為の例)

- 本レギュレーションに反する行為
 - 対戦中の選手への，選手以外の者からのアドバイス又は対戦に何らかの影響を与える行為
 - 個人的な侮辱，暴言，他の出場選手や機器に対する物理的攻撃，過度の叫び声の使用等。
 - その他誹謗中傷等対戦相手等を威圧する行為又は対戦相手や周囲に不愉快な印象を与える行為。
- ・ 失格となった出場選手については，すべての競技記録を削除するとともに，それまでに実施された試合結果についてすべて不戦敗とする。
 - ・ 失格の判定が試合中に行われた場合，当該試合は中断の上，それまでの試合内容にかかわらず3-0のスコアで失格選手の相手出場選手を勝者とする。
 - ・ 失格の判定が試合前に行われた場合，失格となる直前の試合について3-0のスコアで失格出場選手の相手出場選手を勝者とし，当該相手出場選手がトーナメントに参加するものとする。
 - ・ 選手の行為に係るペナルティ適用の判断は，主催者が行う。

4 水戸ホーリーホック e スポーツチームメンバーとしての決定

- ・ 本大会結果を踏まえ，原則，成績上位者について，水戸ホーリーホックにおいて面談を行う。
- ・ 面談の結果，水戸ホーリーホックの一員としてふさわしく，かつ水戸ホーリーホックが求める活動が可能な者について，水戸ホーリーホック e スポーツチームのメンバーとして決定する。
- ・ メンバーとして決定された場合の契約手続等については，別途定める。