

## 【efootball ウイニングイレブン 2020】

**【募集定員】** 24名予定（※先着順。事前エントリー20名、当日エントリー4名予定）

**【エントリー方式】** 個人（1名）でのエントリーです。本大会の別種目へのエントリーが発覚した場合、先にエントリーしている種目を優先とし、その他の種目へのエントリーはキャンセルとします。

**【参加資格】** 中学生以上の方（※大会進行上ゲーム経験者に限らせていただきます）

**【賞】** 優勝 準優勝

**【大会形式】** 4人以下のグループに分け予選リーグを行い、各リーグで1位のもので決勝トーナメント（ノックアウト方式）を行う。予選リーグは、勝ち点（勝ち3、負け0、引き分け1の勝ち点を与え、点数の多いものから順位を決める）方式で順位を決める。但し、勝ち点が同点だった場合、①得失点差の多い方、②総得点の多い方、③直接対決、の順で順位を決める。

**【使用機器及びゲームタイトル使用機器】** PlayStation4

**【ゲームタイトル】** efootball ウイニングイレブン 2020

**【使用モード及び設定事項】**

使用モード	エキシビジョンモード
プレイヤーサイド	予選リーグ：リーグ表の上側の選手が1 P側、下側の選手が2 P側。 <p>決勝トーナメント：トーナメント表の左側（上側）の選手が1 P側、右側（下側）の選手が2 P側。</p>
試合時間	ワンマッチ10分
延長・PK戦	予選リーグ：延長なし・PKなし
決勝トーナメント：	延長あり・PKあり
選手交代人数	3人
コンディション	通常（黄色）
怪我	なし
ボールタイプ	TRIPLETTA
スタジアム	KONAMI スタジアム
時間帯	夜
季節／天候	夏／晴れ
芝の長さ	普通
ピッチコンディション	普通
カメラタイプ	ダイナミックワイド
ズーム	2
高さ	2

**【使用可能チーム】** オフィシャルパートナーシップチームのうち、下記の5チームのみ使用可能とします。

※チームは能力均一化します。

- FC バルセロナ
- アーセナル
- マンチェスターユナイテッド
- バイエルン
- ユベントス

※使用チームは当日受付にて申請していただきます。

**【コントローラー】** コントローラーは大会運営者が用意しますが、持ち込みも許可します。持参してよいコントローラーは PlayStation®による正規ライセンス品アーケードスティックコントローラー及びゲームパッドです。但し、持参した DUALSHOCK4 コントローラーは、試合終了後ペアリングを解除してください。コントローラーのボタン設定は、参加者各自で設定可能です。

- 【特記事項】** 試合前のフォーメーション等の設定については制限時間内に行い、制限時間内に完了できなかった場合は、制限時間終了時点での設定で試合を開始します。
- 試合開始前のデモ画面や試合中のリプレイ画面は、オフィシャルの指示により省略することが可能です。（但し、決勝戦を除く）
- 試合中のポーズは、ボールが外に出た場合のみ可能とし、1試合1人3回までとします。
- 試合中のフォーメーション設定、選手交代については、制限時間内で自由に行うことができます。但し、制限時間内に設定が完了しなかった場合、制限時間終了時点での設定で試合を開始します。
- 試合中のトラブルについて、オフィシャル側の責任で試合続行が不可能となった場合、再試合とします。但し、途中経過のスコアは加味しません。