

IRUMA eChampions League 2025 大会レギュレーション

○使用タイトル

e FOOTBALL (コナミデジタルエンタテインメント)

○プラットフォーム

オフライン：家庭用ゲーム機「PlayStation®5 (PS5)」(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

○勝敗決定

1 試合の結果で勝敗を決めます。

○ゲーム内試合設定・スタジアム設定

試合設定	
試合レベル	スーパースター
試合時間	5分
選手交代人数	5人
選手交代回数	3回
コンディション：HOME	普通
コンディション：AWAY	普通
ボールタイプ	e FOOTBALL™Contact25

同点だった場合は延長戦なしでPK戦にて勝敗を決定します。

スタジアム設定	
スタジアム	e FOOTBALL™スタジアム
時間帯	夜
季節	冬
天候	晴れ
芝生の長さ	普通
ピッチコンディション	普通

カメラ設定/オーディオ設定	
カメラタイプ	ダイナミックワイド
オーディオ	eSports

試合中の画面表示設定	
レーダー表示	下
選手名ボックス	ON
攻守レベル	ON
攻守レベルインフォメーション	ON
レーダー：HOME	ユニフォームカラー
レーダー：AWAY	ユニフォームカラー
パワーゲージ	ON
カーソル表示	ON
体力ゲージ	OFF
タイムとスコア	ON
カーソル選手名表示：対戦相手側	ON
セットプレー設定ガイド	ON
ゴールパフォーマンス操作ガイド	ON

○使用可能チーム

・選手在籍リスト、能力値および監督はゲーム内の最新アップデートデータが反映されます。

※選手の能力統一化は行いません。

○設備

PlayStation5およびコントローラーは主催者で用意します。

○操作設定、ゲームプラン

- ・プレイヤーは、試合設定に記載されている項目を除き、すべての操作設定を使用できます。また、ゲームプランのすべての機能を使用することができます。なお、試合前に自らの設定を完了することは、それぞれのプレイヤーの責任となり、再試合を要求することはできません。
- ・試合前の設定時間の各プレイヤーの持ち時間は最大180秒とします。
- ・試合中の設定時間の各プレイヤーの持ち時間は最大180秒とします。

○プレイヤーの出欠

- ・大会を時間どおり運営するため、プレイヤーは午後1時00分までに受付を完了してください。
- ・プレイヤーが欠席となった場合、その試合は3-0として相手の勝利となります。
- ・最終的な結果の判断については、大会運営事務局が状況を判断したうえで決定します。