

## ウイニングイレブン大会 2009

### ルール及び詳細

使用するソフトは PlayStation2 用ソフト「Winning Eleven 2009」とします。

#### ☆大会形式について

- ・当日予選

入リーグを 11 個作り、予選リーグを行う。

各リーグのトップ 11 人で決勝トーナメントを行う

決勝トーナメントは準決勝までとりおこなう。

- ・決勝戦

3 日目 16 : 00 ~、ステージ奏のフィナーレでとりおこなう。

- ・事前に棄権者が出た場合について

事前に棄権者が出た場合は、棄権者が 1 名の場合、4 人リーグを 2 個、3 人リーグを 8 個と  
いったように、2 人リーグが出来ないようにリーグを組み換えます。

その際、人数を増やすのは A リーグからとし、無くなるリーグの番号の若い選手から順に  
A リーグから割り振っていきます。

#### ☆リーグ戦の勝ち点について

- ・90 分以内の勝者には勝ち点 3、延長戦での勝者には勝ち点 2、PK 戦での勝者には勝ち点  
1 を与える。

- ・敗者にはいかなる場合も勝ち点は与えない。

- ・不戦勝の勝者には勝ち点 2 を与える。

#### ☆設定について

- 1、試合時間は 10 分設定とする。※延長・PK は時間に含まれない。

- 2、延長戦シルバーゴール方式、PK ありで行う。

- 3、視点はデフォルト設定のノーマル「遠」とする。

- 4、コントローラの使用は抽選番号が早いものが 1P、遅いものが 2P を使用する。

- 5、レベル、コンディション、時間帯、季節、天候、スタジアム、主審、応援スタンスはデ  
フォルト設定とし、変更は不可とする。

- 6、交代枠は 3 人とする。

- 7、怪我はありとする。

- 8、カーソルチェンジスピードは変更可能とする（マニュアルも可）。また、GKカーソルのON・OFFも変更可能とする。
- 9、ユニフォームの色は両者の合意の上で変更可能とする。
- 10、大会会場へはコントローラのみ持ち込み可とする。
- 11、コントローラのキーコンフィグレーションはデフォルトとし、変更は不可とする。
- 12、カーソル名の表示は選手名とする。

#### ☆チーム選択について

- 1、メモリーカードの使用は不可とする。
- 2、選択できるチームはナショナルチームとする。クラブチームは不可。
- 3、チームは対戦毎に変更可能とする。

#### ☆作戦設定について

- 1、開始前の作戦設定（選手入替、戦術設定、フォーメーション設定）はトータル3分遵守とする。ただし、対戦相手の合意が得られれば10分まで認める。ただしスタッフの指示があった場合はそれに従う。
- 2、ハーフタイムの作戦設定もトータル3分遵守とする。こちらは延長を認めない。
- 3、試合中の作戦設定（選手交代、フォーメーション設定）に関しては、対戦相手にタイムを宣言した上で、可能とする。試合の流れを止めるタイミングでのタイム、ポーズボタンの連打などは失格となる可能性がある。また、試合中での作戦設定は2分以内を厳守とする。

#### ☆マナーについて

- 1、対戦者に対して試合前には「お願いします」、試合後には「ありがとうございました」の挨拶を必ず行う。
- 2、プレイ中の飲食は禁止とする。
- 3、ゴールを決めた直後の得点シーンに関しては、極力速やかにスタートボタンを押し、リスタートを行う、禎対戦相手の合意が得られれば、リプレイを確認することは可能とする。

#### ☆その他

- 1、故意の電源OFF等によって試合停止となった場合は、発生させたチームが0-8にて負けとなる。
- 2、故意でない（停電など）条件によって試合停止となった場合は、無効試合として再試合とする。
- 3、退場者多数にて無効試合となった場合は、退場者の多いチームが0-8にて負けとなる。

4、対戦中に何らかの理由にてギブアップを申し出た場合、対戦相手の許可があれば試合を終了できる。ただしギブアップを申し出た側は通常負けと判定され、さらにその時点でのスコアに加え、ペナルティとして勝者のスコアに2得点が加算される。

5、その他、不測の事態が発生した場合は、スタッフの指示を最優先とする。