全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2026

eFootball™部門 Round4 レギュレーション

各都道府県のオンライン予選を突破したモバイルセクション 2 名・コンソールセクション 2 名でそれぞれ直接対戦を行い、各セクションにおける都道府県代表者 1 名ずつを選出します。 当日の結果を考慮した上で、大会主催者によって代表選手を決定します。

〈大会レギュレーション〉

勝敗決定

2 試合のトータルスコアで勝敗を決定します。トータルスコアが同点だった際は、Round3 のランキングが上位だった選手が勝利となります。

使用モード

フレンドマッチ（オーセンティック）

※運営事務局が指定する、他のモードを使用する場合があります。

※一部の試合において、大会運営者が試合内容を確認する場合があります。

試合設定・スタジアム設定

試合レベル：スーパースター

マッチルール：ノーマル

試合時間：モバイル:6 分 /コンソール:10 分

延長＆PK：なし

ケガ：なし

選手交代人数：5 人

選手交代回数：3 回

延長時交代人数 1 人追加：なし

選手の能力均一化：OFF

コンディション:HOME：普通

コンディション:AWAY：普通

スタジアム設定：eFootball™スタジアム

時間帯：夜

季節：冬

天候：晴れ

芝の長さ：普通
ピッチコンディション：普通

設備
- 選手自身の端末を使用して大会にご参加頂きます。
- ネットワーク環境は選手自身の環境でご参加頂きます。
- 大会時点で最新のアップデートが適用された「eFootball™」を各自の端末にダウンロードして頂く必要がございます。

選択
- 各プレイヤーは選択可能チームからチームを選び、対戦します。選択可能チームは下記リストをご確認ください。
- 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。

プレイヤーの出欠
- 大会を時間通り運営する為、プレイヤーはイベント事務局によって指定された集合場所（Discord）に、指定された時間までに集合する必要があります。
- プレイヤーが欠員となった場合、または試合の時間までにプレイヤーが現れなかった場合、トータルスコア 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、運営事務局が状況を判断したうえで決定します。

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。

大会時の行動規範
- プレイヤーは運営事務局の許可が出るまで試合を開始してはいけません。
- 談合を含む不正行為が発覚した場合は、関係するすべてのプレイヤーは失格になります。
- プレイヤーが不適切な試合をしたかどうかは、運営事務局が決定します。
- 不正行為の有無を確認する必要がある場合に備え、試合画面の録画を推奨します。

試合の完了

• 勝者側はスコアが分かるスクリーンショットを運営側に提出します。
• 引き分けの場合はホーム側の選手が運営側にスクリーンショットを提出します。

試合の切断

• 試合中に接続が切断された場合は、直ちに運営スタッフに連絡し、その指示に従ってください。切断した試合経過時間に応じて運営事務局が対応を決定します。
• プレイヤーには、証拠としてスクリーンショットの提出を求められる場合があります。
• 切断時点のスコアを引き継ぎ、切断時点の試合経過時間からの残り時間で再試合を実施します。残り時間は以下に定める試合再開ルールに従い、運営事務局によって決定します。
• 大会中、一人のプレイヤーによる切断が合計で 3 回行われた場合、当該のプレイヤーは失格となります。
• 各種状況に応じて、最終的な判断は運営事務局が決定します。

試合再開ルール

注：切断が発生した場合は、すべて切断時のスコアが引き継がれます。

前半

切断発生時間	再試合時間
試合開始 – 14:59	0:00 - 90:00 + Additional time
15:00 – 29:59	0:00 - 75:00(後半 30 分)
30:00 – 前半終了	0:00 - 60:00(後半 15 分)

後半

切断発生時間	再試合時間
45:00 – 59:59	0:00 - 45:00 + Additional time
60:00 – 74:59	0:00 - 30:00
75:00 – 後半終了	0:00 - 15:00

再試合の際、試合が指定された時間に達した時点でスクリーンショットを撮り、その時点で試合を終了させてください。
その時間以降に決まったゴールは無効となります。

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。

※選手の能力均一化は行いません。

FC バルセロナ	ボルシア ドルトムント
マンチェスター ユナイテッド	AC ミラン
インテルナツィオナーレ ミラノ	アーセナル FC
アタランタ BC	クラブ アメリカ
SC コリンチャンス パウリスタ	CR フラメンゴ
サン パウロ F.C.	サントス FC
SE パルメイラス	CD グアダラハラ