

eJ.LEAGUE eFootball™ 2025 シーズン

横浜 F・マリノス クラブ代表決定戦 レギュレーション

オンライン予選を突破したモバイル部門 4 名・PlayStation®部門 4 名でトーナメントを行い、各部門におけるクラブ代表者 1 名ずつを選出します。

当日の結果を考慮した上で、最終的に横浜 F・マリノスによってクラブ代表選手を決定します。

大会レギュレーション

●対戦組み合わせ

準決勝

第 1 試合：オンライン予選 1 位 vs オンライン予選 4 位

第 2 試合：オンライン予選 2 位 vs オンライン予選 3 位

決勝：準決勝第 1 試合および第 2 試合の勝者同士

●勝敗決定

準決勝：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、3 試合目(ゴールデンゴール形式、延長・PK あり)を行います。

決勝：先に 2 勝した選手が勝利となります。

すべての試合は延長・PK ありにて実施されます。

●使用モード

モバイル部門：オーセンティック・フレンドマッチ

PlayStation®部門：オーセンティック・エキシビション

※大会運営チームが指定する、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、大会運営チームが試合内容を確認する場合があります。

●試合設定・環境設定・ゲーム設定/プレイ環境

試合設定 モバイル・PlayStation®	
マッチルール	ノーマル ※準決勝 3 試合目のみ ゴールデンゴール
試合時間	モバイル:6 分 ※準決勝 3 試合目のみ 5 分 PlayStation®:10 分 ※準決勝 3 試合目のみ 5 分
ケガ	OFF

延長	OFF ※準決勝 3 試合目、決勝のみ ON
PK	OFF ※準決勝 3 試合目、決勝のみ ON
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	OFF※準決勝 3 試合目、決勝のみ ON
選手能力均一化	ON
コンディション:HOME	普通
コンディション:AWAY	普通

※選手交代回数について：ハーフタイム、後半終了時点、延長ハーフタイム時点での交代は交代回数としてはカウントされません

環境設定	
スタジアム	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

ゲーム設定/プレイ環境	
スマートアシスト	なし

設備

- モバイル部門は選手自身の端末を使用して大会にご参加頂きます。
 - モバイル部門のネットワーク環境は選手自身の環境でご参加頂きます。
 - モバイル部門は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あります。
 - PlayStation®部門は大会運営チームが準備した端末（PlayStation5）を使用して大会にご参加頂きます。
 - コントローラーは純正のものに限り持ち込み可能といたします。
 - コントローラーのスティック等に装着するカバーやグリップは原則禁止といたします。プレイヤーの手や指に装着するパーツも同様に禁止です。
- ※大会運営チーム側で用意しているコントローラーは PS5 の純正コントローラーとなります。
- ※パウダー等も同様に禁止といたします。

チーム選択

- 各プレイヤーは横浜 F・マリノスを使用して対戦します。
- 在籍選手は能力が均一化されております。
- 選手のコンディションは大会を通じて全て一定（普通）となります。
- 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、プレイヤーは大会運営チームによって指定された集合場所に、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、大会運営チーム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。
- 試合前の設定時間の各プレイヤー持ち時間は最大 180 秒とします。
- 試合中の設定時間の各プレイヤー持ち時間は最大 180 秒とします。

大会時の行動規範

- プレイヤーは大会運営チーム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、大会運営チームが決定します。

試合の完了

- 審判が記入したスコアシートに間違いがないことを確認し、署名して頂きます。

試合の切断

- 機材不具合等の原因で試合が切断した場合、切断した試合経過時間に応じて大会運営チームが対応を決定します。
- 前半途中で試合が切断した場合は再試合を行い、切断時点のスコアと再試合のスコアを加算し最終結果とします。再試合が切断した場合は、試合経過時間を問わず切断時点のスコアと再試合の切断時点のスコアを加算し最終結果とします。
- 後半途中、延長戦中に試合が切断した場合は再試合（前半のみ）を行い、切断時点のスコアと再試合のスコアを加算し最終結果とします。再試合が切断した場合は、試合経過時間を問わず切断時点のスコアと再試合の切断時点のスコアを加算し最終結果とします。
- 各種状況に応じて、最終的な判断は大会運営チームが決定します。