

TOKYO
eスポーツフェスタ

東京eスポーツフェスタ 2026

Tokyo eSports Festa2026



『eFootball™』大会参加マニュアル

出場選手は必ずお読みいただき
ご理解の上で大会にご参加ください

東京eスポーツフェスタ実行委員会

この度は『東京eスポーツフェスタ』にご参加いただき、ありがとうございます。
大会に参加いただくにあたり、必要な情報を記載しておりますので
必ずご一読いただきますよう、お願い申し上げます。

■大会名称	東京eスポーツフェスタ2026
■会期	2026年1月9日(金)・10日(土)・11日(日)
■会場	東京ビッグサイト南1・2ホール 〒135-0063 東京都江東区有明3-11-1
■WEB/配信	公式WEBサイト: https://tokyoesportsfesta.jp/ 動画配信サイト:YouTube、ニコニコ生放送、 OPENREC.tv、Twitch
■主催	東京eスポーツフェスタ2026実行委員会 東京都 一般社団法人日本eスポーツ協会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 株式会社東京ビッグサイト

是非フォローをお願いします！ 公式X | @esportsfesta



【大会名】

東京eスポーツフェスタ2026「eFootball™」

【参加資格】

- ・2025年4月2日時点で小学生以上の方
- ・日本語でのコミュニケーションが取れる方
- ・すべての大会日程に出場できる方
- ・出場時に公的機関の発行する、ご本人の氏名と年齢が確認できる身分証明書を提示できる方
- ・17歳以下の場合、エントリー時に保護者の同意を得るとともに会場予選に参加同意書を提出できる方
※参加同意書はエントリー申請後、運営事務局からお送りするご案内メールにて確認いただけます
- ・決勝大会進出者が小学生の場合は、保護者（18歳以上）同伴で参加できる方
※当日、プレイヤーと保護者それぞれの氏名と年齢が確認できる身分証明書の提示をお願いいたします
（マイナンバーカード、保険証等）
- ・主催者が大会の実施風景を動画配信するとともに、写真撮影の上、公式 WEBサイト等で使用する
ことについて同意できる方
- ・会場までの交通費・宿泊費は自己負担でお願いいたします。
- ・但し、ステージ決勝の出場が決まった参加者 4名は1名最大1万円の交通費相当の金券をお渡しいたします
交通費の計上は最寄駅から最安経路とし、500円単位で切り上げます
また、片道の金額が3000円を超える場合にはご自宅の住所を証明できるご自身の公的身分証明書、
あるいは過去1ヶ月以内のご自身ご自宅宛の郵便物の提示が必要となりますので、原本をご持参ください
※金券の種類は運営が用意し、参加者が指定できるものではない旨ご了承ください
※金券は参加者本人のみです。同伴の保護者・引率者にはお渡しできません

【募集人数】

128名

※上限数を超えるエントリーがあった場合、抽選にて参加者を決定します

【大会日時】

エントリー：2025年12月1日（月）～ 2025年12月14日（日）

会場予選、決勝大会：2026年1月11日（日）

エントリーから決勝までのスケジュール

参加エントリー期間	2025年12月1日（月）～ 2025年12月14日（日）23:59
当選連絡	2025年12月15日（月）より順次
会場予選	2026年1月11日（日）10:30 ～ 13:30
ステージ決勝	2026年1月11日（日）14:00 ～ 16:00

開催日時

会場予選:2026年1月11日(日) 10:30 ~ 13:30

ステージ決勝:2026年1月11日(日) 14:00 ~ 16:00

大会会場

名称:東京ビッグサイト南1・2ホール

住所:〒135-0063 東京都江東区有明3-11-1



■電車でのアクセス

りんかい線

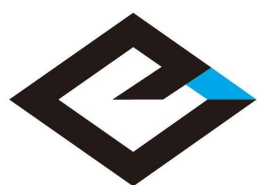
国際展示場駅(下車 徒歩約7分)



ゆりかもめ

東京ビッグサイト駅(下車 徒歩約3分)





TOKYO
Esports Festival

大会の流れ

大会エントリー | 2025年12月1日(月) ~ 2025年12月14日(日) 23:59

東京eスポーツフェスタ2026公式サイトよりエントリーしてください。

※Googleフォームに遷移します

必ず大会参加規約をご覧いただき、参加資格を満たしていることをご確認ください。



「大会詳細を見る」を押下し、大会規約を確認後、必要情報を入力しエントリーを行ってください。

※プレイヤーネームが公序良俗に反すると判断された場合、変更をお願いすることがございます

参加者連絡

エントリー期間終了後、当選となった参加者には運営事務局より電子メールにてご案内をお送りいたします。

注意事項

大会に出場する前に必ずご確認ください。

会場予選参加環境の確認

本大会の試合は全てiOSならびにandroidの「eFootball™」アプリを使用して実施します。
よって、上記アプリがインストールされたスマートフォンならびにタブレット端末をお持ち込みください。
なお、使用回線についても参加者ご本人の用意した環境でプレイしていただきます。
※必要に応じて、モバイルバッテリーやポケットWi-Fiもご持参ください

運営事務局からのご案内の確認

大会当日までの間もメールを適宜ご確認ください。
使用するトーナメントツールに関するご案内を差し上げます。

ステージ決勝

ゲーム内「フレンドマッチ」→「1vs1対戦部屋を作る」を用いて実施します。
会場予選で決定したスイスドロー上位4名でシングルエリミネーショントーナメントを行い優勝者を決定します。
なお各対戦組み合わせはBo3(2勝先取で勝利)とし、各試合で使用するチームは全て同一のチーム(第1試合で選択したチーム)とします。

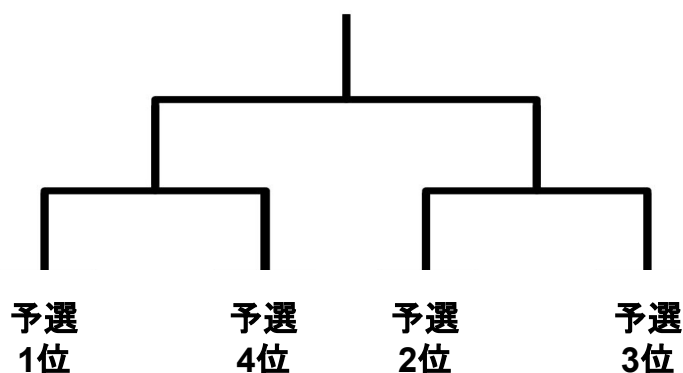
大会概略図

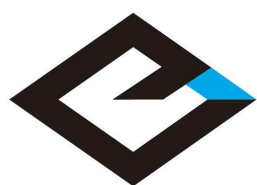
会場予選

スイスドロロー 5回戦



ステージ決勝





TOKYO
Esports Festival

大会ルール

会場予選(1/2)

【ゲーム内設定】

- ・試合設定
 - 使用チーム: オーセンティック
 - マッチルール: ノーマル
 - 試合時間: 6分
 - ケガ: なし
 - 延長: なし
 - PK: あり
 - 選手交代人数: 5人
 - 選手交代回数: 3回
 - 選手の能力均一化: なし
 - コンディション: HOME、AWAYともに普通
- ・環境設定
 - スタジアム: eFootball™スタジアム
 - 時間帯: 夜
 - 季節: 夏
 - 天候: 晴れ
 - 芝の長さ: 普通
 - ピッチコンディション: 普通

【順位の確定方法について】

本大会の予選スイスドローにおける順位は、勝ち点(マッチの勝利数)が高い順に順位が決定いたします。

勝ち点と同じだった場合、オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ(※1)が高い順に順位が決定いたします。

オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージと同じだった場合、ゲーム・ウィン・パーセンテージ(※2)が高い順に順位が決定いたします。

オポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージと同じだった場合、勝手累点(※3)が高い順に順位が決定いたします。

勝手累点と同じだった場合、オポネント・オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ(※4)が高い順に順位が決定いたします。

上記基準が全く同じだった場合は、同率となっているプレイヤーそれぞれの最後の対戦相手の順位を参照し、順位を決定いたします。(高い順位の対戦相手と対戦していた選手の勝利)

※1: オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージとは以下の計算式で出された値です。
対戦相手のマッチ・ウィン・パーセンテージ(勝ち点/[参加したラウンド数×3])の平均値
マッチ・ウィン・パーセンテージについては最低値を33%として計算いたします。

※2: ゲーム・ウィン・パーセンテージとは以下の計算式で出された値です。
当該選手が各試合において取得したゲームポイント(取得した試合にポイントを 付与します)/実際に行った試合数×3

※3: 勝手累点とは、対戦して勝利した相手の合計勝ち点です。

※4: オポネント・オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージとは、当該選手が対戦した相手のオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージの平均値です。

会場予選(2/2)

【勝ち点の付与形態について】

本大会における、試合終了時選手に対して付与される勝ち点は以下の通りです。

勝利選手に付与される勝ち点:3

敗北選手に付与される勝ち点:0

なお、不戦勝により勝利となった場合、勝ち点は3点が付与されますが、試合のスコアを0-0で勝利したものと扱います。

ステージ決勝

各Bo3内で使用するチームは全て同一のチーム(第1試合で選択したチーム)とします。

【ゲーム内設定】

・試合設定

使用チーム:オーセンティック

マッチルール:ノーマル

試合時間:6分

ケガ:なし

延長:あり

PK:あり

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:有効

選手の能力均一化:なし

コンディション:HOME、AWAYともに普通

・環境設定

スタジアム:eFootball™スタジアム

時間帯:夜

季節:夏

天候:晴れ

芝の長さ:普通

ピッチコンディション:普通

試合切断時について

- ・会場予選
再試合等を行わず、ゲーム内の試合切断による勝敗裁定をそのまま正式な結果として取り扱います。
- ・ステージ決勝
後半30分以前に試合が切断した場合は再試合を行います。
この際、再試合は切断時点のスコアならびに時間の状況を再現し、切断時点から再開するものとします。
※各選手が保有する交代回数やポーズの持ち時間に関する再現は行いません
後半30分を過ぎて切断が発生した場合、当該時点までのスコアを最終結果として取り扱いますが、同点となっていた場合は上記同様切断時点のスコアと時間の状況を再現し、切断時点から再開する形で再試合を行います。