

東京eスポーツフェスタ2026  
「eFootball™」大会規約

1. 本大会規約について

この東京eスポーツフェスタ2026「eFootball™」大会規約(以下「本規約」)は、2026年1月9日(金)から開催する、東京eスポーツフェスタ2026「eFootball™」(以下「本大会」)に参加するすべてのプレイヤー(以下「参加者」)に適用されます。本規約は、参加者の資格および行動を規定するために、本大会を運営する東京eスポーツフェスタ2026運営事務局(以下「運営事務局」)。業務委託先を含む)によって制定します。

1.1. 本規約への同意と本規約の変更運営事務局は、本大会へのエントリーをもって、本大会への参加希望者が本規約に同意したものとみなします。

1.1.1. 本規約への同意

すべての参加者は、本規約に同意する必要があります。

1.1.2. 本規約の変更について

本規約は変更される可能性があります。変更については本大会公式サイトへの掲載によって通達します。変更後の規約に同意しない場合、参加希望者または参加者は、本大会へのエントリーを取り消すことができます。

通達後にエントリーを取り消さない場合は、本規約の変更内容に同意したものとみなします。

2. 参加者の資格について

2.1. コミュニケーションについて

日本語でのコミュニケーションが取れる必要があります。

2.2. 大会日程について

エントリー: 2025年12月1日(月)～ 2025年12月14日(日)

当選連絡: 2025年12月15日(月)

大会当日: 2026年1月11日(日)

2.3. 連絡について

電子メール・電話で運営からの連絡に応答できる必要があります。

※運営事務局からの連絡は、電話もしくは大会エントリー時にご登録いただいたメールアドレス宛に電子メールをお送りいたします。

2.4. 年齢について

2025年4月2日時点で小学生以上の方

※小学生の方は、保護者(18歳以上)同伴での来場が可能である必要があります

2.4.1. 年齢証明について

本大会に出場する際は、運営事務局の指示に従い、決勝大会当日に年齢の確認ができる書類を運営事務局に提示する必要があります。参加者の年齢証明は以下いずれかの書類をもって行います。

- ・健康保険証
- ・運転免許証

- ・パスポート
- ・住民基本台帳カード
- ・学生証
- ・個人番号カード(マイナンバーカード)
- ・身体障がい者手帳
- ・運転経歴証明書

#### 2.4.2. 親権者同意書の提出について

本大会に出場する際、18歳未満の参加者は、保護者が署名した参加同意書の提出が必要になります。

※18歳未満の参加者は、エントリー時に保護者の同意を得るとともに、会場予選に保護者同意書をご提出ください。

#### 2.5. 対戦環境

会場予選に参加の際は、参加者が自身で持ち込んだ端末ならびに通信環境で試合を行います。

#### 2.6. 個人情報の取り扱いについて

必ず本大会の「個人情報保護方針」をご確認のうえ、お申込みください。

#### 2.7. 運営事務局およびゲームメーカーの関係者でないこと

株式会社コナミデジタルエンタテインメントや運営事務局の従業員による本大会への参加は認められません。

### 3. 参加者の制限について

#### 3.1. 参加者名について

本名またはプレイヤーネームでのエントリーとなります。プレイヤーネームで出場する場合は、公序良俗に反する、卑猥、差別的、攻撃的、肖像権を侵害する可能性のある固有名詞、その他不適切なプレイヤーネームを使用することは禁止します。なお、運営事務局がプレイヤーネームを不適切と判断した場合は、変更を要請でき、参加者はその要請に従うこととします。

#### 3.2. スポンサーシップ

運営事務局は参加者その他の個人・法人・団体との間で締結された契約を実行する責任を負いません。また、本規約に準拠していない契約は固く禁じます。

#### 3.3. スポンサーシップ禁止の内容

運営事務局、またはその関係者と直接的に競合する企業の製品やサービスアカウントの販売、共有等の取引を行うウェブサイト、アルコール製品、たばこ製品、あらゆる種類の薬、銃器、拳銃、弾薬の販売業者あるいは製造業者、ポルノまたは運営事務局の裁量によりポルノと同等と判断されたもの、ギャンブル(ギャンブルを提供するウェブサイトを含む)、本大会もしくは運営事務局とその関連会社のビジネスに有害となる、または特定の参加者が不公平なアドバンテージを得る製品やサービス(ハッキング、ゴールド販売サービス、アカウント・キーの販売者を含む)を提供する個人あるいは団体によるスポンサーシップを禁じます。

#### 3.4. スポンサー獲得の制限

運営事務局は当大会の企画・運営資金を確保するために、特定のゲームタイトルまたはイベントにおいてスポンサーを獲得する権利を維持する必要があります。そのため、運営事務局は特定のスポンサーまたは製品分類を"運営事務局専用"として指定する場合があります。その場合、運営事務局から"運営事務局専用"と指定されたスポンサーまたは製品分類について、参加者がスポンサー契約を締結することを禁止します。

#### 4. 大会ルール

##### 4.1. ゲームバージョンについて

大会当日時点の最新バージョンを使用します。  
ただし、運営事務局判断の下、使用バージョンが変更になる場合があります。  
この場合、運営事務局から参加者に通達します。

##### 4.2. 使用可能プラットフォーム

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のみ使用可能です。  
なお、決勝ステージにおける試合においては運営が用意する端末をご使用いただく可能性がございます。その場合、貸出端末情報が確定次第公開いたします。

##### 4.3. エントリー

2025年12月14日(日)23:59まで大会公式サイトのエントリーフォームで受け付けます。  
エントリー数上限:128名  
上限数を超えるエントリーがあった場合、抽選にて参加者を確定します。

##### 4.4. 会場予選

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。  
最大128名によるスイスドロー5回戦を行い、上位4名を決定します。  
全ての試合はBo1(1本先取)にて実施します。

###### 4.4.1. 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

### 4.4.2. 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・パーセンテージが同じだった場合、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・パーセンテージが同じだった場合、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。

### 4.4.3. 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で勝利したものとして取り扱います。

## 4.5. 決勝ステージ

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。

・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

#### 4.6. 賞品について

優勝者には「東京都知事杯」ならびに「eFootball™オリジナルグッズ」を贈呈します。

### 5. 会場予選ならびに決勝ステージの判定について

#### 5.1. 運営事務局の役割について

大会中の判断は全て運営事務局に委ねられます。

##### 5.1.1. 試合の中断

本大会および試合は運営事務局の判断で中断されることがあります。

試合が中断された場合、即時運営事務局の指示に従うものとします。

##### 5.1.2. 試合の切断

###### ・会場予選

再試合等は行わず、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。

##### 5.1.3. ペナルティについて

下記の行為を例に、運営事務局の判断において大会運営上不適格であると認められた場合は、大会への参加を除外、もしくは取り消すことがあります。

優勝した場合においても、同様のことが認められた場合、その地位及び権利を取り消すことがあります。

・本大会に複数のエントリーを行ったことが確認された場合。

・「eFootball™」の改ざんや不正な操作を行った場合。

- ・試合中に故意に回線を切断した場合。  
※端末を破損させた場合、端末の代金を請求させていただく場合があります。
- ・エントリー時のニックネームと大会時のニックネームが異なる場合。
- ・公序良俗に反する発言や進行を妨害する行為を確認した場合。
- ・運営が不正行為、迷惑行為と判断した場合。

## 6. 行動規範

全ての参加者は運営事務局、関係者、報道関係者、他の参加者、観客やファン等に配慮した態度で行動することが求められます。参加者はいかなる時も自己の誠実性の最高基準を保ち、スポーツマンシップに則って行動しなければなりません。また、参加者は、運営事務局、関係者、報道関係者、他の参加者、観客やファン等とのコミュニケーションにおいて、スポーツマンらしい礼節をわきまえて接することが求められます。

### 6.1. チートおよび共謀の禁止

参加者は、いかなる時も全力で取り組むことが求められます。

いかなる参加者によるいかなるチート行為、共謀行為も許容されることはありません。試合の結果が参加者の真価のみに基づいて決定されるよう、全ての参加者に対し、試合に影響を及ぼしたり、試合を操作したりするような行為を禁じます。

#### 6.1.1. チート

チートは以下のような行為を含みますが、これに限定されません。

- ・共謀、八百長、またはその他意図的に試合の結果を改ざんする行為、または改ざんしようと試みる行為
- ・他の参加者によるゲームへの接続を妨害する行為
- ・ゲームの不具合を意図的に使用して有利な立場を得ようとする行為
- ・エントリープロセスまたは大会の運営事務局に干渉する行為
- ・試合中に観客モニター、参加者モニター、ライブストリーミングの閲覧を試みる行為

#### 6.1.2. 共謀行為

参加者が共謀行為を実行または促進することは強く禁じられています。共謀とは、2名またはそれ以上の参加者または非参加者が敵対する参加者に不利となるよう協定を結ぶことを指します。

共謀は以下のような行為を含みますが、これに限定されません。

- ・2名またはそれ以上の参加者間で、試合においてお互いを攻撃、妨害、または全力を尽くさない合意をすること
- ・本規約および運営事務局が指定する規則以外の規則への合意
- ・所属するチーム以外の参加者と、報酬の分割について、協定を事前に結んでおくこと
- ・試合中に、他の共謀者や参加者へ合図を送信し、または他の共謀者や参加者から、合図を受信すること
- ・報酬、またはその他の理由により意図的に試合に負ける、またはパフォーマンスを落とすこと
- ・他の参加者に上記の行為を勧誘すること

### 6.2. ギャンブル

本大会の試合結果に関するギャンブルは、運営事務局の誠実性と社会的信頼への深刻な脅威となり得ます。参加者はいかなる試合においても、ギャンブルを行う、またはそれを試みる行為ははたかく禁じられています。本規約は、参加者が他人のギャンブルに関与すること、参加者の代理として本大会でギャンブルの勧誘をすること、またはその他の個人に対して本

大会の試合においてギャンブルの勧誘をすることも禁じています。参加者は、本大会において、ギャンブルやゲーム結果の買収を持ちかけられた場合は、直ちに運営事務局へ報告するものとします。

#### 6.3. 違法・非道徳的な行為

参加者は、本大会（運営事務局の企画）への参加に適用される全ての法律を遵守することが求められます。本大会期間中に参加者が、自身の公然での信用を失墜させる行為、スキャンダルもしくは嘲笑の対象となる行為、不愉快にさせる行為、運営事務局の製品やサービス、スポンサーの不利益となるような行為をすること、またはその様な状況に関与することを強く禁じます。

#### 6.4. 賄賂

参加者が、試合の結果を買収するようなサービスなど、試合の結果に関連して期待や提供された、または提供されうるサービスのために報酬を申し出ることや受け取る行為は強く禁じられています。

#### 6.5. アンチハラスメント

運営事務局は、いかなる嫌がらせや差別も存在しない競争環境の提供に尽力します。これを実現するため、本大会とその関連イベントに参加する者は人種、肌の色、宗教、性別、国籍、年齢、障害、性的指向、その他法律によって保護されるステータスや特性に基づいた嫌がらせや差別行為に関与することを強く禁じられています。

#### 6.6. なりすまし

参加者は大会期間中になりすまし行為（自身以外のアカウトを使用してプレイすること）への関与、または勧誘をしてはいけません。

#### 6.7. 意図的な接続切断

参加者はゲームから意図的に接続を切断する行為やその勧誘をしてはなりません。

#### 6.8. 中傷禁止

参加者はいかなる場合でも、運営事務局、関係者、またはフランチャイズを含むその製品やサービス、他の参加者について虚偽、中傷的、名誉毀損、侮辱的、軽蔑的な批評、コメント、または発言を投稿、公表し、他人、他企業またはソーシャルメディアに発信することは禁じられています。

#### 6.9. スポンサーシップ

参加者は本大会及びその他の運営事務局の企画に参加している全ての個人と運営事務局に対し、敬意を払って接することが求められます。参加者は本大会に関連して、行為や発言の手段に関わらず、非常識、無礼、下品、侮辱的、暴力的、脅迫、嘲笑的、破壊的、敵意が感じられる、口汚い、誹謗中傷的、またはその他不適切な行為や発言、ならびに嫌悪や差別を促進または扇動する行為や発言を固く禁じられています。参加者はこれらの禁じられた行為を投稿、送信、発信、その他いかなる手段でも公に表現するために、運営事務局やその関係者が提供する施設、サービスまたは機器を使用してはいけません。

#### 6.10. 反社会勢力

参加者は暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなったときから5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動等標ぼうゴロ又は特殊知能暴力集団、その

他これらに準ずる者（以下、反社会的勢力）に自身が該当することおよび以下のいずれかに該当する関係を有することは禁じられています。

反社会的勢力に対して資金等の提供又は便宜を供用するなどの関与をしていると認められる行為自己もしくは第三者の不正の利益を図る目的又は第三者に損害を加える目的をもってする等不当に反社会的勢力を利用していると認められる行為。

その他反社会的勢力と社会的に非難されるべき関係を有していると認められる行為。

#### 6.11. 機密情報

参加者は、本大会に関して知り得た一切の情報を機密として保持するものとし、運営事務局の事前の書面による承諾がない限り、ソーシャルメディアを含め、いかなる方法を用いても開示することおよび本規約の目的の範囲外に利用することは禁じられています。参加者が機密情報を開示または本規約の目的の範囲外に利用しようとした場合、罰則あるいは法的措置の対象になります。ただし、本大会公式サイト掲載情報をはじめとする公知の情報はこの限りではありません。

### 7. 違反行為

#### 7.1. 違反行為の調査

違反行為の調査公正かつ自由な競争に対する本大会の完全性と運営側の評判を保つため、運営事務局は本規約が遵守されていることをモニターし、本規約違反の可能性がある場合はそれを調査し、次条の規定に従い罰則を科す権利を有します。これらの調査が行われる場合、参加者は運営事務局に最大限協力するものとします。

#### 7.2. 報告義務

参加者が、本大会において、本規約「6.行動規範」の違反を認識した場合は、直ちに運営事務局へ報告するものとします。

#### 7.3. 違反行為に対する警告・罰則

参加者が本規約に違反していると運営事務局が判断した場合、運営事務局は独自の裁量で参加者に対し警告を行い、出場の取り消しなどのペナルティを科す可能性があります。これに加え、運営事務局は、警告およびペナルティの事実ならびに対象者を公表する権利を有します。

### 8. コンテンツの作成

#### 8.1. コンテンツ

本大会では、録音、録画、インターネット配信、写真撮影等を行います。また、運営事務局は参加者に対し、参加者の写真の提供を依頼することがあります。それらを使用して運営事務局が作成した素材等（以下「コンテンツ素材」という）に関する著作権その他一切の権利（著作権法上27条及び28条に定める翻訳権、翻訳権および二次的著作物の利用に関する権利を含み、以下「著作権等」という）は運営事務局に帰属するものとします。

従って、コンテンツ素材につき、運営事務局は、秘密保持義務等の義務を負うことなく、参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営事務局の判断により無償かつ自由に、運営事務局または第三者をして、複製、加工、削除、編集、頒布、二次著作物の作成その他の方法で利用することができるものとします。運営事務局は、コンテンツ素材の削除依頼には対応しないものとします。

#### 8.2. 参加者情報

運営事務局は、本大会関連、運営事務局およびその関連会社の広告宣伝等の目的で、各メディアにおいて、参加者の情報（肖像、氏名、プレイヤーネーム、音声、略歴等を含む）を



参加者に事前に通知することなく、また、改めて承諾を得ることなく、運営事務局の判断により無償かつ自由に利用することができるものとします。

### 8.3. 写真、映像の使用について

参加者および保護者等が、他の参加者のオンラインIDをSNSや配信などで公開することを禁止します。運営事務局が公開した写真や映像（本規約「8.1 コンテンツ」に定めるコンテンツ素材を含み、以下「公開コンテンツ」という）は、参加者から提供された参加者本人の写真や映像を除き、運営事務局の許可なく使用することを禁止します。ただし、動画の配信プラットフォームの既存機能を使用することについての制限はありません。

例1: Twitchのクリップ機能を使用する場合、運営事務局へ個別に許可を得る必要はありません。

例2: YouTubeの動画をダウンロードしてカット編集する場合、運営事務局へ個別に許可を得る必要があります。

### 8.4. 商用利用の禁止について

公開コンテンツおよび本大会に関連する動画、静止画、音声、文字情報の商用利用を禁止します。

## 9. 免責事項

参加者は、自ら（18歳未満の場合は保護者を含む）の責任において会場予選、ステージ決勝に参加するものとします。運営事務局は、参加者または第三者に対して、本大会の内容、および本大会への参加を通じて得られる情報の内容について、その完全性、正確性、確実性、有益性などについて、運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。参加者は、本大会に参加するために必要なあらゆる機器および通信手段（以下「利用環境」といいます。）を自らの責任と費用において整備するものとし、運営事務局は参加者の利用環境について一切関与せず、また一切の責任を負わないものとします。

公開コンテンツに起因して参加者が何らかの損害を被った場合であっても、運営事務局は運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切その責任を負わないものとします。

運営事務局は、本大会に関し参加者間または参加者と第三者との間で生じたトラブル（違法または公序良俗に反する行為の提案、名誉毀損、侮辱、プライバシー侵害、脅迫、誹謗中傷、いやがらせなどをいいますが、これらに限りません）について、一切の責任を負わないものとします。

運営事務局は、本大会への参加または参加できなかったことに関して参加者が受けるいかなる損害についても、運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。本大会の中止、変更等が生じたことにより参加者に損害が発生しても、運営事務局は運営事務局に故意または重大な過失がある場合をのぞき、一切の責任を負わないものとします。

### 9.1. 分離性

本規約のいずれかの条項が無効とされた場合であっても、本規約の他の条項は、継続して完全な効力を有するものとします。

### 9.2. 準拠法および管轄裁判所

本大会への参加ならびに本規約の解釈および適用は、日本法に準拠するものとします。また、本大会への参加および本規約に関わる全ての紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とするものとします。

10. 本大会に関するお問い合わせ  
東京eスポーツフェスタ2026 eスポーツ競技大会運営事務局  
Email: [tournament\\_management@esports-festa2026.jp](mailto:tournament_management@esports-festa2026.jp)

※本文にはお問い合わせ内容に加え、ゲームタイトルも記載をいただけますようお願い申し上げます。