

<AFTER 6 LEAGUE season 5 「eFootball™」シリーズ部門 ルールブック ver.2025.1.6>

はじめに

この「AFTER 6 LEAGUE season 5 「eFootball™」シリーズ部門 ルールブック」(以下“本ルールブック”とする)は、AFTER 6 LEAGUE実行委員会が主催する「AFTER 6 LEAGUE season 5 「eFootball™」シリーズ部門」(以下“本大会”と称する。)の参加ルールを定めたものとなります。

1. 本大会に参加するためには、本ルールブックの全てに同意していただくことが必要です。本ルールブックは、本大会における全てに適用されます。参加企業またはプレイヤーが本ルールブックおよび連絡用Discordサーバー上に示す規約に違反した場合、本大会からの除外等の対象となる場合があります。また、本ルールブックに含まれていない事項については、AFTER 6 LEAGUE事務局(以下、事務局)および「eFootball™」シリーズ部門運営(以下、運営)の決定に従うことが求められます。
2. 事務局および運営は、独自の判断で本ルールブックを変更することが出来ることとします。本ルールブックが変更される場合には連絡用Discordにて告知され、その時点で発効するものとします。

第1条 大会フォーマット/実施日・会場

1. 大会形式について

- (1) 本大会は「オフライン大会」です。出場選手は必ず会場までご来場ください。
- (2) 本大会は「2 vs 2」でBO1のトーナメント形式で実施します。
- (3) 1位～8位までの順位を決定する為、勝利チームは同じく勝利チームとマッチし、敗退したチームは敗退したチーム同士マッチし、最終順位を決定します。

2. 大会日程について

2025年3月2日(日) ※同日配信

3. 大会会場について

会場名: 「e-Create Space AIM SASAZUKA supported by KEIO」

住所: 〒151-0073 東京都渋谷区笹塚1-55-7マルエスファーストビル8F

4. 参加チームの募集について

【募集期間】 2025年1月6日(月) 20:00～2025年2月10日(月) 20:00まで

- (1) リザーブメンバーを含む最大4名以内のチーム単位でご応募ください。
- (2) チームは最大2社までの合同チームにて応募が可能です。
- (3) 本大会の出場チーム数は「8チーム」です。そのうち1チームは『GUNMA LEAGUE』上位チーム優先枠となります。
- (4) 応募チーム数が募集枠数を上回った場合は抽選にて出場企業を決定します。

第2条 チーム・メンバーの登録

1. ロースター（選手枠）について

「eFootball™」シリーズ部門では各チームスターティングメンバー2名（以下「スターター」）とリザーブメンバー（以下「リザーバー」）2名の合計4名まで選手登録をすることが出来ます。

- (1) エントリー締め切り後のロースター変更は原則行えません。
- (2) 出場選手は所属チームの企業に属している必要があります。
- (3) 出場選手は2025年3月2日(日)時点で勤続期間が6か月以上である必要があります。
- (4) 登録した選手が退職、休職などで大会参加が困難になった場合は事務局までお問合せください。

2. 連絡担当者の設定

- (1) 各チームは必ず1名「連絡担当者」を設ける必要があります。
- (2) 連絡担当者は事務局および運営との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。
- (3) 連絡担当者は、参加応募時から本大会終了までの間、事務局および運営が指定する連絡手段（メールやDiscordなど）によって連絡を取り合える状態でなければなりません。
- (4) 連絡担当者はロースターとは別に登録することが可能ですが、ロースターとして登録を行っていない連絡担当者は、試合に出場することが出来ません。

3. ニックネームの登録

- (1) エントリー時にニックネーム（および読み仮名）の提出が必要となります。
- (2) 本大会は実況・解説による配信も行うため、正確に記入してください。
- (3) ニックネームには、政治、宗教、暴力的な意味合いを持たせないこと。
- (4) ニックネームを運営が不適当だと判断した場合は変更をしてもらいます。

4. 企業名・企業ロゴの提出

- (1) エントリー時に企業名・企業ロゴの提出が必要になります。

(2) 本大会は参加チームの企業名も公表します。

※エントリー前に必ず所属企業内で企業名および企業ロゴの使用・掲示の承諾を得て頂く必要があります。

5. スターターの提出

(1) 運営および事務局が定める期限までに連絡担当者がスターターの提出を必ず行う必要があります。

(2) 期限を過ぎてからのスターター変更はあらゆる場合においても認めません。

(3) やむを得ない事象が発生した場合は事務局にお問合せ頂き、事務局の判断で変更の可否を連絡するものとします。

第3条 大会概要

1. 使用タイトル

eFootball™2025 (PS 5 版)

2. プラットフォーム

PlayStation® 5

3. 設備と設定

(1) 全ての試合は、最新のアップデートが適用された「eFootball™」にて行われます。

(2) 使用する言語は「日本語」となります。

(3) 主催者が準備した機材(コントローラー及びヘッドセット)を使用いただきます

(4) 選手自ら持ち込んだコントローラーを使用することは出来ません。

(5) 試合設定

[試合レベル] スーパースター

[試合時間] 10分

[選手交代人数] 5人

[コンディション：HOME] 普通

[コンディション：AWAY] 普通

[ボールタイプ] eFootball™ 2025

[延長]なし

[PK]あり

(6) スタジアム設定

[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

※選手はお互い好きなユニフォームを選択出来ますが、特定の試合によっては運営および事務局から指定をする場合があります。

その際に両チームの合意が得られない場合はコイントス等によりユニフォームを決定いたします。

また、ユニフォームが試合に影響すると判断される場合は、運営および事務局がその後の対処方法を決定します。

パーソナルデータ設定の「カーソルタイプ」は運営および事務局の指示により設定されます。

(7)カメラ設定

[カメラタイプ] ダイナミックワイド

[ズーム] 2

[高さ] 2

(8)サウンド設定

[オーディオ] eSports

(9)試合中の画面表示設定

[レーダー表示位置] 下

[選手名ボックス] ON

[攻守レベル] ON

[レーダーアイコンカラー (HOME/AWAY)] デフォルト

[パワーゲージ] ON

[カーソル表示] ON

[体力ゲージ] OFF

[タイム/スコア] ON

[カーソル選手名表示] 任意

[セットプレー操作ガイド ゴールパフォーマンスガイド] 任意

(10)ゲームスピード設定

[ゲームスピード] 0

(11)画面の明るさ設定

[コントラスト] 50

[明るさ] 50

(12)使用可能チーム

FC バルセロナ
FC バイエレン ミュンヘン
マンチェスター ユナイテッド
アーセナル
AC ミラン
インテルナツィオナーレ ミラノ
アーセナル ナイツ FC
アタランタ BC
S.S. ラツィオ
ピサ スポルティング クラブ
アトレチコ ミネイロ
SC コリンチャンス パウリスタ
CR フラメンゴ
SC インテルナシオナウ
サントス FC
サンパウロ F.C.
SE パルメイラス
CSD コロコロ
CD グアダラハラ
クラブ アメリカ
プマス
ティグレス UANL

※開催までに使用可能チームの変更が発生する場合があります。

4. 対戦フォーマット

- (1) スターター2名同士によるBO1。
- (2) リザーバーとのプレイヤー交代は、一旦プレーが切れた際に可能とする。
- (3) 一度交代でアウトした場合、再び交代することは出来ない。
- (4) 試合終了時にスコアの多い方が勝ちとなる。
- (5) 同点スコアの場合は延長なし、PKで勝敗を決する。
- (6) 同点時のPKは、最後に出場しているプレイヤー2名が交互に行うこととする。

5. 再試合・再接続について

- (1) 試合中に通信の不具合やクライアントエラーなどにより試合が切断、または中断した際は、運営および事務局の判断により試合の仕切り直しを行う場合があります。
- (2) 後半30分過ぎでの試合中断については、その時点のスコアにより勝敗とします。
- (3) 同点スコアでの後半30分過ぎに試合中断した際は、再試合を前半のみ行い、前半終了時のスコアで勝敗とする。
- (4) (3) の状況で前半終了時に同点スコアだった場合、後半はゴールデンゴール公式（先に1点を取った方が勝利）で勝敗を決めます。
- (5) (4) の状況で同点スコアのまま後半が終了した場合、PKで勝敗を決めます。
- (6) すべての再試合はスターターから始めることとします。

6. 判定によるゲームの勝利

- (1) 運営が再スタートを宣言するような技術的問題が発生した場合、再試合を実施する代わりに判定によって、合理的に一方のチームを勝利と認定すること出来ます。
- (2) 運営および事務局は単独の裁量により、一方のチームの勝利を認定することが出来ます。

7. スポンサー露出

- (1) チームまたはプレイヤーにスポンサードする企業がいる場合、競技シーンにおけるデバイス以外での露出は原則禁止とします。

8. クライアントのバージョンについて

- (1) 開催日当日の段階で、最新バージョンを使用して大会を実施します。

9. デバイスについて

- (1) ゲームパッド：DualSense ワイヤレスコントローラー
※ 運営および事務局が用意したものを使用します。

10. 登録プレイヤー／登録プレイヤー名またはニックネームの変更について

- (1) エントリー締め切り後、登録プレイヤーおよび登録プレイヤー名の変更は原則

認めないものとします。

- (2) 登録後にやむを得ない事象が発生した場合は、事務局にお問い合わせ頂き、事務局判断で変更の可否を連絡するものとします。

11. 緊急の場合の交代要員

- (1) 試合中に緊急事態が生じた場合、各チームは交代要員を試合に出場させることができます。
- (2) 試合中に緊急事態が生じた場合、一度交代してアウトしたプレイヤーも再びプレーすることができます。
- (3) 緊急事態が生じたい際の交代要員は、同チームであらかじめ登録された選手に限ります。
- (4) 緊急事態に該当するかどうかについては、運営および事務局がその裁量により決定します。

12. プレイヤーの行動、欠席について

- (1) プレイヤーは主催者等によって指定された集合場所に時間通り集合する必要があります。試合開始時に出場プレイヤーがいない場合は、そのプレイヤーの試合は不戦敗となり、当該試合は3-0として相手の勝利となります。
- (2) プレイヤーは予め申請したプレイヤーの中からスターター2名を選んで出場させることができます。
- (3) 新たにスターター申請することで1戦目に出場したプレイヤーと異なるプレイヤーを2戦目のスターターとして出場させることができます。
- (4) プレイヤーは運営および事務局の許可が出るまで試合を開始してはいけません。
- (5) 試合中にOPTIONボタンを連続して複数回押す行為や機材の電源ボタンに意図的に触れる行為はテクニカルファウルや失格の対象とします。
- (6) プレイヤーは大会中、運営および事務局と連絡がつく状態を維持する必要があります。プレイヤーが連絡出来ない状態になる場合、事前に運営および事務局の許可が必要となります。
- (7) 中継・配信が行われる場合、プレイヤーは試合と並行し撮影やインタビューに応じる必要があります。
※その際、スタッフからの指示があります。
- (8) 運営および事務局が大会時の服装が相応しくないと判断した場合は、運営および事務局の指示に従ってください。
- (9) 予期せぬトラブルが起きた際の最終的な判断については、運営および事務局が協議したうえで決定します。

13. キーコンフィグ、ゲームプラン設定

- (1) プレイヤーは試合設定に記載されている項目を除き、どのようなキーコンフィグ設定も使用することが出来ます。
※ゲーム内すべてのゲームプランを使用することが出来ます。
- (2) プレイヤーは運営および事務局が設定した時間の中で、キーコンフィグおよびゲームプランの設定を行うことが出来ます。
- (3) 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出来ません。

14. 大会時の行動規範

- (1) チート行為（改造ツール）を使用してのプレーや、事前に登録したプレイヤーと違う選手が大会に出る行為は禁止とし、実施した場合は失格とします。
- (2) いかなる形態の結託や贈収賄も重大なルール違反とみなされ、関係するすべてのプレイヤーは失格となります。
- (3) 誹謗中傷等のスポーツマンシップに反する行為は禁止されます。これには、個人的な侮辱、暴言、他のプレイヤーや機器に対する物理的攻撃、過度な叫び声の使用が含まれますが、これに限定されません。
- (4) プレイヤーが不適切な試合（八百長等）またはトーナメントの挙動を悪用したと見なされるかどうかについての最終決定は、運営および事務局によって決定されます。
- (5) 不適切なプレーまたは態度に応じ、プレイヤーはテクニカルファウルと判断し、これは大会を通して累積し記録されます。ファウルの数に応じ、運営および事務局から以下の制裁を受けます。
 - ・テクニカルファウル 1回目：[対処] 警告
 - ・テクニカルファウル 2回目：[対処] 失格
- (6) 失格となった場合、当該試合は全て3-0として相手の勝利となります。
- (7) 上記記載内容は予告なく変更をする場合があります。
- (8) 変更時は大会公式サイトにて発表します。

15. その他の禁止事項

- (1) チート手法
- (2) バグを利用した手法
- (3) 改造したゲームパッドの使用
- (4) 故意の切断
- (5) 談合行為

- (6) 運営および事務局への業務妨害または運営妨害、ならびにスタッフの指示に従わない行為
- (7) 運営や事務局への虚偽の申請や報告を行う行為
- (8) 本規約、ルールブックに記載してあることに反する行為
- (9) 運営および事務局が承認していない広告や宣伝、勧誘、営業、取引などの行為や、営利目的とした行為
- (10) 運営および事務局のスタッフ、または第三者になりすます行為、ならびに弊社または第三者との提携・協業関係の有無を騙る行為
- (11) 犯罪行為または犯罪を誘発する行為
- (12) 法令または公序良俗に反すると運営および事務局が判断した行為
- (13) 運営および事務局から許可を得ていない外部ツールを使用する行為
- (14) 他の選手または属する企業に対して、直接またはSNSを使用して誹謗中傷する行為
- (15) その他、運営および事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルールブックおよび、誠実性の基準に違反すると判断されたその他の行為、不作為、または振る舞い

第4条 ペナルティについて

事務局は、参加チームまたは参加者が本条に規定する禁止事項、または本規約に違反すると判断した場合、当該参加チームまたは参加者は順位の剥奪、賞品の剥奪、出場禁止、参加取り消し等の措置をとることが出来るものとします。

第5条 免責事項

1. ゲームサーバーのトラブルや天候等やむを得ない事情が発生した場合、本大会を延期、中断する場合があります。AFTER 6 LEAGUE実行委員会の責任によらない不可抗力による変更時は、賞品の発送を行わない場合があります。また不可抗力時、AFTER 6 LEAGUE実行委員会はプレイヤーに対してその責任を負わず、大会への参加のために要した諸経費の支払請求の一切を受け付けません。
2. プレイヤー同士のトラブルや、プレイヤーが本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、AFTER 6 LEAGUE実行委員会は、運営ならびに事務局の指示や対応に重大な責任がある場合を除き、一切の責任を負いません。
3. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取り扱い等
 - (1) エントリーに際して、提供された個人情報・企業情報は、本大会の運営や本大

会に関連する広報等の範囲で利用いたします。

- (2) プレイヤーは、参加中の肖像・ゲーム内の名前・年齢および自己紹介などの情報や所属する企業に関する情報が、AFTER 6 LEAGUE実行委員会および大会関係者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物、報道ならびに情報メディアにおいて、今年度ならびに来年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随してAFTER 6 LEAGUE実行委員会および大会関係者が制作する印刷物・ビデオならびに情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、これにつき、肖像権、パブリシティ権その他の権利を行使しないものとします。

第6条 ルールブックの変更

運営ならびに事務局は、予告なく本規約を変更する権利を有します。本規約が変更される際は公式ウェブサイト上で告知され、その時点で発効するものとします。

第7条 準拠法および裁判管轄

本大会および本ルールブックは日本法に準拠し、日本法に従って解釈されるものとします。本大会および本ルールブックに関する一切の訴訟その他の紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

第8条 その他

大会規約、本ルールブックに記載されていない事案が発生した場合は、eFootball部門運営並びに事務局協議のもと決定します。

◆お問い合わせ先

AFTER 6 LEAGUE出場に関するお問い合わせ先は以下のとおりです。

AFTER 6 LEAGUE事務局 a6l@toppan.co.jp

「eFootball™」シリーズ部門運営 Discord内

AFTER 6 LEAGUE™公式サイト <https://a6l.jp/contact/>

受付時間は、月曜日～金曜日の平日10:00～17:00です。

平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付とします。

土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、休み明け最初の平日の受付とします。

お問い合わせへのご返信は、受付順に行います。お問い合わせ状況により返信に時間を要する場合がございます。

以上。