

GUNMA LEAGUE 2025

(群馬県企業等対抗社会人eスポーツリーグ)

大会ルール

(「eFootball™」部門)

1. 大会フォーマット/大会日程
2. 大会のための準備
3. 選手の登録
4. ルール
5. その他

初版2025年11月7日
第2版2025年11月20日

1. 大会フォーマット／大会日程

(1)大会フォーマット

ア 「GUNMA LEAGUE 2025(群馬県企業等対抗社会人eスポーツリーグ)」(以下、「本大会」とします。)の「eFootball™」部門(以下、「本部門」とします。)は「予選」と「決勝大会」の2部構成になります。

※予選、決勝大会ともに2VS2のチーム戦です。

イ 予選

総当たり戦の「ブロック予選」とトーナメント戦の「グループ予選」の2部構成になります。

(詳細は、「4. ルール、(1)予選のルール」のとおり)

ウ 決勝大会

トーナメント戦による「準決勝」・「決勝」が行われます。

(詳細は、「4. ルール、(3)決勝大会のルール」のとおり)

(2)大会日程

ア 開催日時

(ア)予選

2025年12月4日(木)

第1グループ(A・B・C・Dブロック) 13:00～15:30

第2グループ(E・F・G・Hブロック) 16:00～18:30

第3グループ(I・J・K・Lブロック) 19:00～21:30

(イ)決勝大会

2026年1月29日(木)10:00～11:30

※やむを得ない事由により、開催日時は変更になる可能性があります。

イ 会場

(ア) 予選

JOMOスクエア1F・2F(群馬県前橋市古市町1-50-22)

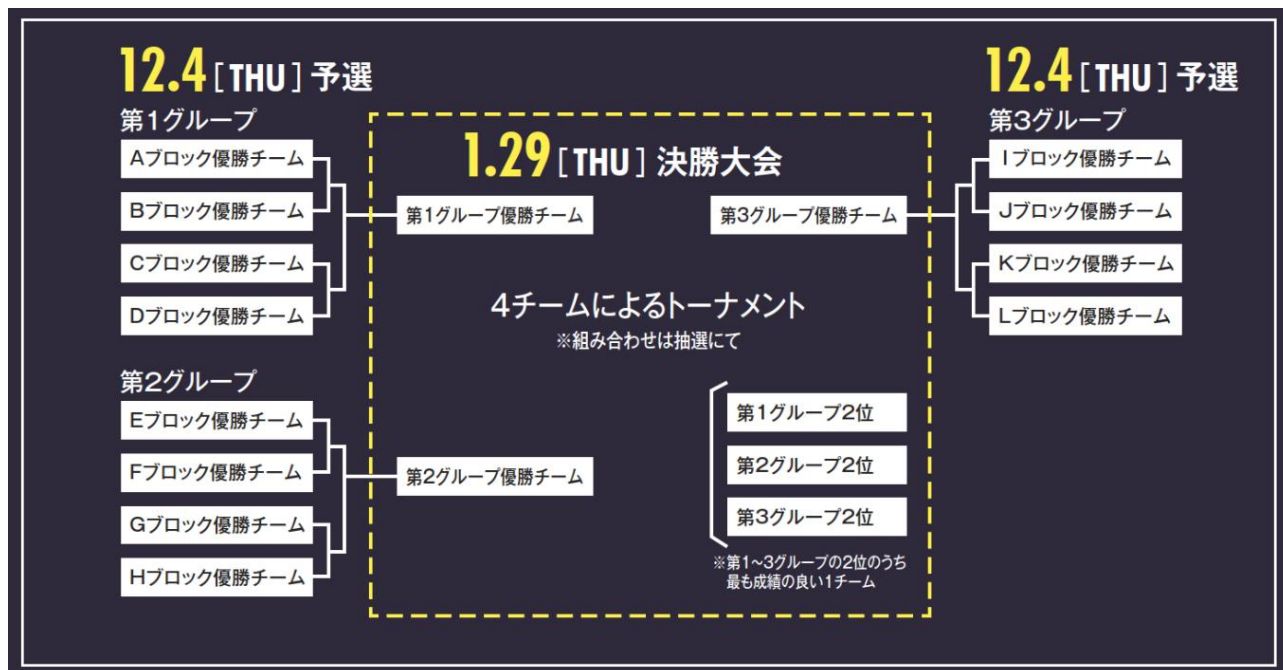
(イ) 決勝大会

群馬県庁1F 県民ホール北(群馬県前橋市大手町1-1-1)

ウ エントリー締切

2025年11月27日(木)23:59まで

【予選及び決勝大会 イメージ】



2. 大会のための準備

(1) デバイス等について

本大会の本部門では、「PlayStation®5」、PlayStation®5版「eFootball™シリーズ」、「ワイヤレスコントローラー(DualSense)」を使用します。

(2) 使用可能デバイス

本部門で使用するデバイスは事務局で準備します。その他のデバイス等については、事務局にお問い合わせください。試合の公平性に影響を及ぼすデバイスの使用は禁止とすることがあります。

(3) eFootball™シリーズ

大会開催日時点の最新バージョンを使用するものとします。

(4) その他

出場選手は主催者等が設定した時間の中で、キーコンフィグ(コントローラーのボタン設定)を行うことができます。

3. 選手の登録

(1) 登録選手について

各チーム、2名から5名の選手(2名の出場選手と、最大3名までの補欠選手)を登録することができます。

※エントリー締め切り後の登録内容の変更は原則行えません。

(2) チーム代表者の設定

出場チームは、登録選手から「チーム代表者」を設ける必要があります。チーム代表者は事務局との連絡を行う際、窓口としての役割を担います。

(3) 団体等名の提出

申し込みの際に団体等名の提出が必要となります。本大会は出場チームの団体等名も公表します。

(4) その他

申し込みフォームに記載の事項にご回答ください。

4. ルール

(1) 予選のルール

- ・最大48チームを16チームごとに3グループに分けて実施します。
- ・1グループごとに16チームを4チームずつ4つのブロックに分けて、2vs2の「ブロック予選」を開催します。
- ・「ブロック予選」では総当り戦で各チーム対戦を行い、各ブロック内での1位を決定します。
- ・「グループ予選」では各ブロック1位によるBest of 1(以下、「Bo1」とします。1本先取のこと。)形式のシングルエリミネーション方式(1度負けると敗退する勝ち上がり形式)のトーナメント戦を行います。
- ・各グループの1位となった3チームと2位チームのうち最も成績(※)が良かった1チームが「決勝大会」に進出します。
※成績とは、1位チームとの得失点差(総得点-総失点)、総得点、失点、フェアプレーポイント(イエローカードの枚数)、ファウルの数、支配率等を比較し優劣を付けたものとします。
※なお、チーム組み合わせについて事務局にて抽選を行い、グループとブロックを決定します。

(2) ブロック予選の順位決定方法

勝利したチームは3ポイント、

引き分けは両チーム1ポイント、

敗北したチームは0ポイントを獲得し、全試合終了後、各ブロック内で最もポイントが多いチームがグループ予戦に進めることとする。

なお、複数のチームが同ポイント数の場合、以下の優先度で順位を決定します。

- ① 得失点差
- ② 総得点
- ③ 直接対決の結果
- ④ プレーオフ

(3) 決勝大会のルール

- ・「グループ予選」で各グループ1位となった3チームと一番成績の良かった2位チームでトーナメント形式の「準決勝」・「決勝」を開催し、優勝チームを決定します。
- ・「決勝大会」はBo1形式のシングルエリミネーション方式で行われます。
- ・デバイス類は事務局にて用意をしますがキーコンフィグ等の設定は選手個人で事務局の指定する時間内でのみ行うことができます。
※「決勝大会」の組み合わせは事務局にて抽選を行い決定します。

(4) 予選、決勝大会の共通ルール

ア 試合環境の設定

ゲームレベル: スーパースター

コンディション: 普通

試合時間: 10分

ケガ:なし

ボールタイプ:Orbita

延長:なし

PK:なし(※グループ予選、決勝大会はあり)

選手交代人数:5人

選手交代回数:3回

※開催期間中に変更が発生する場合があります。

イ チーム

使用可能チームは大会開催時における「オーセンティックチーム」のオフィシャルパートナーシップクラブのみと致します。

※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。

※選手の能力均一化は行いません。

※下記使用可能チームは変更となる可能性があります。

FC バルセロナ

アーセナル FC

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

ボルシアドルトムント

アタランタ BC

S.S. ラツィオ

SC コリンチャンス パウリスタ

CR フラメンゴ

サントス FC

サンパウロF.C.

SE パルメイラス

CD グアダラハラ

クラブ アメリカ

プマス

ティグレス UANL

ウ 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

ユニフォーム:ホーム&アウェイ

※開催期間中に変更が発生する場合があります。

エ カメラ/オーディオ設定

カメラタイプ:ダイナミックワイド

オーディオ:eSports(スタジアム・フィールド・システム効果音はON)

オ 試合中の画面表示設定

レーダー表示: 下

選手名ボックス: ON

攻守レベル: ON

攻守レベルインフォメーション: ON

レーダー: ホーム: ユニフォームカラー

レーダー: アウェイ: ユニフォームカラー

パワーゲージ: ON

カーソル表示: ON

体力ゲージ: OFF

タイムとスコア: ON

カーソル選手名表示: 対戦相手側: ON

選手カーソル名: オンライン協力プレー時: 選手名

セットプレー操作ガイド: ON

ゴールパフォーマンス操作ガイド: ON

スマートアシストなし

カ フォーメーション設定

出場選手は事務局の指定する時間内において、設定を変更することができます。

キ その他

本大会において、それぞれの出場選手が変更できる設定については事務局が決定します。

ク 再試合について

ゲームおよびデバイスの不具合などにより、過半数の出場先取が試合の続行ができなかった場合、再試合を実施します。前半戦の最中に不具合が発生した場合は、試合を最初からやり直しとなります。後半戦の最中に不具合が発生した場合は、前半戦のスコアとやり直した試合の前半戦のスコアを合計します。

ケ 本人確認

事務局により、本人確認を行う場合があります。登録選手はその指示に従ってください。本人確認ができなかった場合、失格となることがあります。

コ 不正行為

以下の行為は不正行為とみなされ、事務局の裁量によりペナルティが科される場合があります。

- ・談合などの他チーム/プレイヤーと結託して不当に試合結果を操作する行為
- ・事務局への業務妨害または運営妨害、及びスタッフの指示に従わない行為
- ・事務局へ虚偽の申請や報告を行う行為
- ・ゲームの不具合やバグなどを利用した行為
- ・大会規約、大会ルールに記載してあることに反する行為
- ・その他事務局の単独の裁量によって、事務局が定めた本ルール又は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、又は振る舞い

サ スポンサー露出

チームまたは登録選手にスポンサードする企業がいる場合、スポンサー露出は基本的に禁止します。ユニフォームなどの着用については、事前にユニフォームの写真などを事務局に送付していただき、事務局側で着用可否の判断を行います。本大会に不適切と判断された場合、着用をお断りする場合があります。

5. その他

大会規約、大会ルールに記載されていない事案が発生した場合は、実行委員会が事務局との協議の上、対応を決定します。