

eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018

大会規則

目次

はじめに	2	第 7 条 eリーグ代表決定戦	6
第 1 条 組織	2	1. 大会方式	
第 2 条 用語の定義	2	2. 試合方式・ルール	
第 3 条 シーズン	2	第 8 条 e日本シリーズ	7
1. 日程		1. 大会方式	
2. eペナントレース		2. 試合方式・ルール	
3. eリーグ代表決定戦		第 9 条 試合環境	7
4. e日本シリーズ		1. 機材	
第 4 条 チーム	3	2. 使用ソフト	
1. チームの構成		3. アカウント	
2. eドラフト会議		4. 機材トラブル	
3. エントリー		5. ゲームの中断と試合の打ち切り	
4. リザーブメンバー		第 10 条 表彰・報酬	7
5. プレイヤーの移籍・トレード		1. 表彰	
第 5 条 プレイヤー	3	2. 報酬	
1. 参加資格		第 11 条 罰則・裁定	8
2. フェアプレー精神		① 罰則	
第 6 条 eペナントレース	4	② 裁定	
1. リーグ方式		第 12 条 ルールの変更及び修正	8
2. 順位の決定		第 13 条 不服及び苦情の申し立て	8
3. 試合進行		改訂	
4. 試合設定			
5. 試合ルール			
6. 使用スタジアム			

はじめに

eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018(以下、本リーグ)は、一般社団法人日本野球機構(以下、NPB)及び、株式会社コナミデジタルエンタテインメント(以下、KDE)が運営、管理を行う。本リーグは、eBASEBALL ペナントレース(以下、e ペナントレース)、eBASEBALL リーグ代表決定戦(以下、e リーグ代表決定戦)、eBASEBALL 日本シリーズ(以下、e 日本シリーズ)からなり、これらは eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018 大会規則(以下、本規則)に従い開催される。本リーグに関わる全ての個人、団体(NPB、KDE、競技参加者等)はこれを遵守することとする。

第1条 組織

- ・NPB 及び KDE は、大会を運営するための運営事務局を組織し、大会に関する本規則の運用、変更、修正および、その他判断が必要となる際の最終的な裁定を行うことができる。
- ・運営事務局は本リーグ及び、各試合の開催に際し、試合の適切な進行、違反行為があった際の裁定、その他不測の事態においての判断の権利を持つ審判を任命するものとする。

第2条 用語の定義

以下、本文中において使用される用語を下記に定める。

- ・「プレイヤー」 ゲームを実際にプレイする競技者を指す。
- ・「選手」 ゲーム内に収録されているプロ野球選手のキャラクターを指す。
- ・「ロースター」 各対戦カードの試合順を事前に定めたものを指す。
- ・「(対戦)カード」 チーム同士の対戦にて行われる試合全体を指す。
- ・「ゲーム」 対戦カード内にて行われる個別の試合を指す。

第3条 シーズン

1. 日程

・本リーグの2018年シーズンは以下の日程で開催される。

e ペナントレース	2018年11月10日～12月9日
e リーグ代表決定戦	2018年12月16日
e 日本シリーズ	2019年1月12日

・ただし、上記の日程は天候、交通状況、その他やむを得ない事情で変更となる場合がある。

2. e ペナントレース

・本リーグに参加するチームは、NPB に加盟する日本プロ野球 12 球団(以下、12 球団)とし、e ペナントレースはこれをセントラル・リーグ(以下、セ・リーグ)、パシフィック・リーグ(以下、パ・リーグ)にわけて開催される。それぞれのリーグに所属するチームは以下の通りとする。

セントラル・リーグ	パシフィック・リーグ
広島東洋カープ	福岡ソフトバンクホークス
阪神タイガース	埼玉西武ライオンズ
横浜 DeNA ベイスターズ	東北楽天ゴールデンイーグルス
読売ジャイアンツ	オリックス・バファローズ
中日ドラゴンズ	北海道日本ハムファイターズ
東京ヤクルトスワローズ	千葉ロッテマリーンズ

3. eリーグ代表決定戦

- ・eペナントレースにおいて、セリーグ、パリーグの上位3位チームによるeリーグ代表決定戦を行う。
- eリーグ代表決定戦の勝者はe日本シリーズに出場する権利を得る。

4. e日本シリーズ

- セリーグ、パリーグそれぞれのeリーグ代表決定戦勝者のチーム同士によるチャンピオン決定戦を行う。

第4条 チーム

1. チームの構成

- ・本リーグに参加するチームは、3名のプレイヤーと1名の管理者からなる。
- また、適法に報酬を受け取ることができる在留資格を保有する場合に限り、日本国籍を有しないプレイヤーも参加できるものとする。

2. eドラフト会議

- ・2018年シーズンに限り、チームに所属するプレイヤー全員は9月に開催されるeドラフト会議によってチームから指名されなければならない。
- ただし、リザーブ登録によって後から加入するプレイヤーについてはこの限りではない。
- ・来季以降のプレイヤー登録については別途定めることとする。

3. エントリー

- ・リーグに出場する各チームは、所定の方法で期日までにメンバーを運営事務局に登録しなくてはならない。

エントリー期日:2018年10月5日(金)

- ・原則として、登録されたメンバーはシーズン中に変更することができない。

4. リザーブメンバー

- ・本リーグ期間中に何らかの事情により、登録されたメンバーに変更の必要が生じた際、運営事務局が認めた場合限り、チームは新たなメンバーを追加登録することができる。登録が可能なメンバーは運営事務局が管理するリザーブリストより選出され、チームと協議の上決定する。
- ・一度チームから変更対象となったプレイヤーは、他チームを含め、同一シーズン中に再登録することはできない。

5. プレイヤーの移籍・トレード

- ・2018年シーズン中は、プレイヤーの移籍・トレードは認めないものとする。
- ・来季以降については別途定める。

第5条 プレイヤー

1. 参加資格

- ・満15歳以上かつ、義務教育課程を修了していること。未成年者の場合は、親権者または法定代理人の同意を得ていること。
- ・本リーグの期間中、日本国内に居住していること。
- ・メール、電話などの手段で連絡が取れる状態であること。
- ・公的機関の発行する顔写真付きの身分証明書(コピー不可)を提示できること。
- ・日本国において適法に報酬を受け取ることができる在留資格を保有していること。また、これらを証明する資料を運営事務局に提出できること。

- ・日本語でのコミュニケーションが図れること(通訳の同伴も可)。
- ・その他、運営事務局が定める各種同意事項に同意できること。

2. フェアプレー精神

- ・プレイヤーは常にフェアプレーを心がけ、試合がスムーズに進行するよう努めなければならない。

第6条 e ペナントレース

1. リーグ方式

- ・セ・リーグ、パ・リーグは、それぞれのリーグ内において他の5チームとの総当たりによるリーグ戦を行う。
- ・一つの対戦カードは、両チーム3名ずつによる3ゲームで構成される。
- ・各チームは全5カード、15ゲームを行い、その成績に応じて順位を決定する。
- ・対戦カードの日程はシリーズ開幕前に運営事務局が決定し、公式Webサイトその他各種連絡方法にて告知される。

2. 順位の決定

- ・各リーグの順位は各チームの勝率によって決定する。なお、勝率の算出方法及び、同率となった場合は、以下の優先順位によって順位を決定する。

- ・勝率(=勝利数÷(総ゲーム数-引き分け))
- ・勝利数
- ・直接対戦カード内の勝敗数
- ・得失点差(=総得点数-総失点数)
- ・総得点数
- ・総ヒット数
- ・代表者1名ずつによるバッティングバトルの勝敗

3. 試合進行

- ・各チームは、試合直近の木曜日正午までに、週末に行われる対戦カードのロースターを運営事務局に提出しなければならない。後述の場合を除き、ロースター提出後の変更は認められず、また、一つのロースター内に同一プレイヤーを重複して登録してはならない。
- ・提出された各チームのロースターは翌金曜日の11:00に公開される。
- ・試合当日は指定の時間までに試合会場に集合し、運営事務局による集合の確認を受けること。
- ・何らかの事情により、チームが所定の時間までに揃わなかった場合は、当該プレイヤーを欠場とみなし、以下の対応とする。ただし、場合によっては運営事務局より更なる罰則が与えられる場合もある。

① メンバーが2名の場合(1名が欠場)

- 欠場者がプレイ予定だったゲームの代理プレイヤーを、対戦チームが指名することができる。
- 対戦チームは2名のうちのどちらかを指名し、相手のロースターを入れ替えることができる。

② メンバーが1名以下の場合(2名以上が欠場)

- 当該カードを不成立とし、以降の対応は運営事務局が判断する。

※なお、代理でプレイしたゲームにおける成績は、個人成績には加算されない。

4. 試合設定

・試合における各種設定は以下のように定める

試合設定		オプション設定	
規定イニング	6 回	カーソル移動	任意
延長	9 回まで	デジタルスピード	任意
タイブレーク制	なし	振動機能	任意
コールド	なし	選手調子	未定
DH 制	セ・リーグ:なし	打球レベル	ふつう
	パ・リーグ:あり	球速レベル	ふつう
ユニフォーム	デフォルトのまま	カメラ視点(打撃)	ノーマル
天気	晴れ	カメラ視点(投球)	ノーマル
時間	デーゲーム	打撃システム	ミートカーソル
投球数制限	なし	投球システム	任意
時間制限	なし	投球カーソル	表示しない
強制投球	あり	球種ガイド	方向
エラー	あり	ストライクゾーン	表示する
ケガ	なし	送球操作タイプ	任意
クローズアップ	なし	守備シフト選択	任意
リプレイ	あり	フォーメーション	任意
選手情報表示	能力	落下点	なし
特殊能力演出	あり	打撃操作	マニュアル
ホームラン演出	あり	走塁操作	マニュアル
守備ズームカメラ	あり	投球操作	マニュアル
観客数	多い	守備操作	マニュアル
観客比率	ホーム多め	選手交代	マニュアル
顔モデル	選手	演出スキップ	なし

5. 試合ルール

- ・各チームは事前のロースターの順にゲームを行う。
- ・各チームは必ず自分の所属する球団を使用しなければならない。
- ・選手オーダーを設定する時間は投手 2 分、野手 2 分とする。
- ・プレイヤーはプレイに必要な操作のみを行うこと。不必要な操作を行った場合は罰則の対象とする。
- ・意図しないプログラム上の動作を利用したプレイで、リーグ運営に著しく支障をきたすと運営事務局が判断したプレイは使用を禁止することがある。
- ・基本的に収録されている全ての選手を使用可能とする。

6. 使用スタジアム

- ・対戦カード内における使用スタジアムは、それぞれのチームのホームスタジアムを 1 試合ずつ使用し、3 試合目は「クラウンスタジアム」を使用する。

・使用されるスタジアムは対戦カード発表時に同時に発表される。なお、原則としてゲーム内における先攻・後攻については、ホームスタジアム側が後攻となる。

・各チームのホームスタジアムは以下のように定める。

チーム	スタジアム
広島東洋カープ	MAZDA Zoom-Zoom スタジアム広島
阪神タイガース	阪神甲子園球場
横浜 DeNA ベイスターズ	横浜スタジアム
読売ジャイアンツ	東京ドーム
中日ドラゴンズ	ナゴヤドーム
東京ヤクルトスワローズ	明治神宮野球場
福岡ソフトバンクホークス	福岡 ヤフオクドーム
埼玉西武ライオンズ	メットライフドーム
東北楽天ゴールデンイーグルス	楽天生命パーク宮城
オリックス・バファローズ	京セラドーム大阪
北海道日本ハムファイターズ	札幌ドーム
千葉ロッテマリーンズ	ZOZO マリンスタジアム

第7条 eリーグ代表決定戦

1. 大会方式

・e ペナントレースにおいてセリーグ、パリーグ各上位3位までに入ったチームは、eリーグ代表決定戦に進出することができる。両リーグとも、3チームによるトーナメント方式で勝者を決定する。

・e ペナントレース3位のチームと2位のチームがファーストステージを行い、これの勝者と1位のチームがファイナルステージを行う。

・勝敗は2勝先取とする。ただし、ファーストステージにおいては2位のチームに、ファイナルステージにおいては1位のチームに、あらかじめ1勝のアドバンテージが与えられる。

2. 試合方式・ルール

・試合は9イニングで行うが、各チームは3イニングごとにプレイヤーを交代しなければならない。延長戦に入った場合は、120秒の作戦タイムの上、プレイヤーは任意の順番で一人1イニングずつプレイする。

・延長戦は12回までタイブレーク方式で行い、決着がつかない場合は、eペナントレースの上位を優先する。

・出場チームは、直近の木曜日正午までに、1ゲーム目のロースターを運営事務局に提出すること。

・ファーストステージの勝者は、ファイナルステージ開始の10分前までにロースターを提出すること。

・各ステージ、2ゲーム目のロースターは、1ゲーム目終了後、10分以内に提出すること。

・試合は全て上位チームのホームスタジアムを使用することとし、上位チームが後攻とする。

・その他ルール、試合形式及び、操作設定はeペナントレースと同様とする。

第8条 e日本シリーズ

1. 大会方式

・両リーグのeリーグ代表決定戦の優勝チームは、e日本シリーズに進出することができる。

・勝敗は1ゲームの勝敗で決定する。

2. 試合方式・ルール

・eリーグ代表決定戦による各リーグの代表チーム決定後、同日中に e 日本シリーズに進出した両チームの代表によりくじ引きを行い、e 日本シリーズの先攻・後攻と、DH 制の有無のどちらかを両チームが一つずつ選択する。

・使用スタジアムはクラウンスタジアムとする。

・試合は 9 イニングで行うが、各チームは 3 イニングごとにプレイヤーを交代しなければならない。延長戦に入った場合は、120 秒の作戦タイムの上、プレイヤーは任意の順番で一人 1 イニングずつプレイする。

・延長戦はタイブレーク方式で行い、決着がつくまで継続する。

ただし、15 回を超えた場合は、1 回からタイブレーク式、1 点コールドの再試合として継続する。

・出場チームは、直近の木曜日正午までに、ロースターを運営事務局に提出すること。

・その他ルール、試合形式及び、操作設定は e ペナントレースと同様とする。

第 9 条 試合環境

1. 機材

・機材は全て運営事務局が用意するものを使用すること。

・使用するコントローラは、シーズン開幕前に運営事務局が個別に用意したものを、シーズンを通して使用する。シーズン途中で変更を希望する場合は、運営事務局に申し出ること。

2. 使用ソフト

・本リーグでは PlayStation®4 版「実況パワフルプロ野球 2018」を使用する。

・使用するバージョンは原則として最新バージョンとする。

3. アカウント

・各プレイヤーは、運営事務局が用意する専用アカウントを使用するものとする。

4. 機材トラブル

・試合中に通信の切断や機材トラブル等により、ゲームや試合の続行に支障が生じた場合、運営事務局の判断によってその後の対応を決定する。

5. ゲームの中断と試合の打ち切り

何らかの意図しない理由によってゲームが中断し、審判もしくは運営事務局がゲーム再開を不可能と判断した場合、ゲームの打ち切りを宣言することができ、下記に該当する場合は正式な試合となる。

・4 回の表裏が完了している場合

・4 回表を終わった際、または 4 回裏の途中で打ち切りとなったゲームで、後攻側のチームが先攻側のチームの得点を上回っている場合

・4 回裏の攻撃中に後攻側のチームが得点し、両チームの得点が等しくなった場合

※上記の表記は 6 イニング制の場合であり、9 イニング制の場合は 5 回を基準とする。

第 10 条 表彰・報酬

1. 表彰

・本リーグではチーム、プレイヤーの成績に応じて、各種表彰タイトルを設定する。

【チームタイトル】

- ・e 日本シリーズチャンピオン e 日本シリーズの勝利チーム
- ・セ・リーグチャンピオン e ペナントレースのセ・リーグ 1 位チーム
- ・パ・リーグチャンピオン e ペナントレースのパ・リーグ 1 位チーム

【個人タイトル】

- ・最優秀選手 シリーズを通して最も活躍したプレイヤー
- ・首位打者 e ペナントレースにおいて、最も打率の高かったプレイヤー
- ・最多本塁打 e ペナントレースにおいて、最もホームラン数の多かったプレイヤー
- ・最多打点 e ペナントレースにおいて、最も打点を挙げたプレイヤー
- ・最優秀防御率 e ペナントレースにおいて、最も失点率の低かったプレイヤー
- ・最多奪三振 e ペナントレースにおいて、最も三振を奪ったプレイヤー

※首位打者、最優秀防御率は、e ペナントレースにおいて全カードに出場したプレイヤーに限る。

2. 報酬

- ・運営事務局はプレイヤーに対し、試合への出場、その他プロモーションへの協力費として報酬を付与する。詳細な役務、報酬の金額については、プレイヤーとの個別の契約において定める。
- ・プレイヤーは個人の判断によって報酬の受け取りを拒否することができる。

第 11 条 罰則・裁定

1. 罰則

・本リーグに関係する参加チーム、プレイヤー、または管理者が本ルール及び、別途規定する大会規約に定める事項に違反したと運営事務局が判断した場合、運営事務局は特定の対象に対して、以下に定める罰則を与えることができる。

- ・警告
- ・ゲームの敗北
- ・当該選手の出場停止
- ・当該選手の出場禁止
- ・罰金もしくは報酬の減額、没収
- ・当該チームの失格

2. 裁定

・罰則の適用によりプレイヤーにゲームの敗北が言い渡された場合、それまでのゲームの内容に関わらず、その試合は 0-6 で敗北したものとする。この際、勝者は試合に出場したものとみなし、敗者は試合を欠場したものとみなす。

第 12 条 ルールの変更及び修正

- ・本ルールは運営事務局によって予告なく変更、修正される場合がある。
- ・ルールが変更となる場合は、運営事務局より公式 Web サイトならびに各種連絡方法によって告知されるものとする。

第 13 条 不服及び苦情の申し立て

- ・参加チーム及びプレイヤーは、本リーグ参加中に発生した運営事務局の判断、ソフト内の不具合等に対し、

不服の申し立てを行うことができる。申し立ては必ずチームを通して行い、プレイヤー個人の判断で申し立てることはできないものとする。運営事務局は申し立てに対して正当性の判断、詳細の調査を行い、適切に対処しなければならない。また、参加チームは運営事務局の調査の要望があった際には、これに可能な限り協力するものとする。

第 14 条 改訂

2018 年 7 月 19 日 初版

・附則