

## **B2eLEAGUE SEASON1-round1- グランツーリスモSPORT レギュレーション**

本レギュレーションは、B2eLEAGUE 実行委員会(以下、実行委員会)が主催する e スポーツイベント、「B2eLEAGUE SEASON1 -round1- グランツーリスモSPORT部門」(以下、本大会)の運営および試合参加にあたってのルールの詳細を定めることを目的とし、実行委員会が別途定める「B2eLEAGUE 参加規約」(以下「参加規約」という。)を補足するものである。

本レギュレーションに定めのない事項については、参加規約の定めに従うものとし、参加規約および本レギュレーションのいずれにも定めのない事項については、実行委員会の指示に従うものとする。また、参加規約の定めと本レギュレーションの定めが矛盾または抵触する場合は、参加規約の定めを優先する。

### **1. B2eLEAGUE SEASON1 ロードマップ**

#### **1.1 round**

- (1) B2eLEAGUE SEASON1 -round1- (5月予定)
- (2) B2eLEAGUE SEASON1 -round2- (7月予定)
- (3) B2eLEAGUE SEASON1 -round3- (10月予定)
- (4) B2eLEAGUE SEASON1 -round4- (11月予定)
- (5) B2eLEAGUE SEASON1 -GRAND FINALS- (12月予定)

各 round の上位 3 名ずつ合計 12 名が GRAND FINALS 出場権獲得

※GRAND FINALS 出場権獲得者が辞退し出場選手が減った場合は、各 round に参加した成績優秀者の中から GRAND FINALS 出場者の補充を行う。

### **2. 大会概要**

#### **2.1 -round1- 概要**

- (1) 大会名：B2eLEAGUE SEASON1 -round1- グランツーリスモSPORT
- (2) 開催日程：2022年5月29日(日)
- (3) 会場：オンラインにて開催
- (4) 参加料金：なし
- (5) 参加資格：B2eLEAGUE 参加規約参照
- (6) 主催：株式会社 NTTe-Sports、大日本印刷株式会社
- (7) 使用タイトル：グランツーリスモSPORT
- (8) 実施内容：個人戦
- (9) 賞金・賞品：あり(クリスタルトロフィー)
- (10) 配信：あり

### **3. B2eLEAGUE SEASON1 -round1-大会形式**

### 3.1 大会形式

- (1) 参加人数：最大 144 人
- (2) 開催場所：オンライン
- (3) 参加方法：事前エントリー制
- (4) 対戦方式：個人戦

### 3.2 -round1-大会進行

- (1) 参加人数に応じて、予選のグループ分けを行う。
- (2) 各予選グループの上位数名は決勝レースに進出。
- (3) 決勝レースの上位 3 名は SEASON1 GRAND FINALS (12 月) 出場権を獲得。



### 3.3 予選進行

- (1) タイムアタック  
タイムアタックを実施して、次の予選グループ第 1 レースのグリッドを決定。
- (2) 予選グループ 第 1 レース  
第 1 レースの結果を基に予選グループ第 2 レースのグリッドを決定。
- (3) 予選グループ 第 2 レース  
上位数名が決勝レースに進出。合計 12 名。  
※当日の参加人数により勝ち上がりの人数は変動する。  
詳細は「3.5 参加人数別の予選グループ形式」を参照。

### 3.4 決勝進行

- (1) タイムアタック  
予選を勝ち上がった 12 名で行う。次の決勝第 1 レースのグリッドを決定。
- (2) 決勝第 1 レース  
第 1 レースの結果を基に次の決勝第 2 レースのグリッドを決定。
- (3) 決勝第 2 レース  
この結果を基に B2eLEAGUE SEASON1 -round1-の最終順位を決定。

### 3.5 参加人数別の予選グループ形式

大会参加人数に応じて、以下の通りにグループ分けを行う。

- ・144 人以下 12 人×12 グループ (上位 1 名が決勝レース進出)
- ・72 人以下 12 人×6 グループ (上位 2 名が決勝レース進出)

- ・48人以下 12人×4グループ（上位3名が決勝レース進出）
- ・36人以下 12人×3グループ（上位4名が決勝レース進出）
- ・24人以下 12人×2グループ（上位6名が決勝レース進出）
- ・12人以下 12人×1グループ（予選を行わず決勝レースを行う）

## 4. エントリー

### 4.1 エントリー方法

- (1) 大会へのエントリーは大会参加申込（DNP eSports PlayerPass）後に『Tonamel（トナメル）』にて行う。
- (2) エントリーの際は事前に、参加資格を満たしているか確認すること。
- (3) 本大会は、実行委員会が定める B2eLEAGUE 参加資格を満たす方であれば、誰でも無料で参加できる。
- (4) エントリー後は、運営事務局からの要請がある場合を除き、大会が終了するまでゲーム内の名前を変更してはいけない。名前が違う場合は、大会参加は認められない。
- (5) 運営事務局はゲーム内の名前について変更を要請でき、選手はその要請に従う必要がある。
- (6) エントリー締め切り後の登録情報の変更については対応しない。入力間違いには十分注意すること。
- (7) 大会エントリーに際し、ご提供いただいた個人情報は、参加規約で明示する利用目的でのみ使用し、適切に管理する。
- (8) エントリー数が定員を超えた場合はエントリーの先着順によって本大会の出場選手を決定する。

## 5. B2eLEAGUE SEASON1 -round1-大会進行方法

### 5.1 必要なもの

- (1) Tonamel（トナメル） ※ブラウザ利用可
- (2) Discord（ディスコード） ※アプリ推奨
- (3) グランツーリスモSPORTがプレイできる環境

### 5.2 Tonamel への接続

本大会の進行管理として使用。（<https://tonamel.com/>）

エントリー、当日のチェックイン、グループ分け、結果などの管理・閲覧をするため常に確認できるようにすること。  
大会ページの URL は大会参加申込後、メールにて送信される。

### 5.3 Discord サーバーへの接続

本大会の連絡手段として使用。

大会では Discord にて選手同士の連絡や、運営事務局との連絡を行う。

したがって、スマートフォンや PC に Discord を導入することが大会参加の必須条件となる。

- (1) 次の URL より Discord を使用する端末にインストール  
iOS 版：<https://apps.apple.com/jp/app/discord/id985746746>  
Android 版：<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discord>

PC版：<https://discord.com/>

- (2) Discord のインストールが完了したら本大会のサーバーへ入室  
Discord サーバーの招待 URL は大会参加申込後、メールにて送信される。

## 6. B2eLEAGUE SEASON1 -round1-スケジュール

- (1) 大会参加申込 (DNP eSports PlayerPass) : 5月9日 (月) ~5月22日 (日) 23:59
- (2) エントリー (Tonamel) : 5月24日 (火) ~5月27日 (金) 11:59
- (3) チェックイン : 5月29日 (日) 11:30~11:45
- (4) グループ発表 : 11:50
- (5) 予選予定時間 : 12:00~14:30
- (6) 決勝レース用タイムアタック : 15:00
- (7) 決勝第1レース : 15:10
- (8) 決勝第2レース : 15:40

※時間は目安のため、進行状況や参加人数によって変動する場合があります。

必ず運営からのアナウンスを確認すること (Discord)

## 7. 必要機材の準備

### 7.1 大会に参加するにあたり、必要な機材等は参加者自身で用意すること。

- (1) PlayStation®4 または PlayStation®5
- (2) コントローラー
- (3) 『グランツーリスモSPORT』ソフト
- (4) インターネット回線
- (5) Discord で通話可能なデバイス ※PC・スマートフォン・タブレットなど。
- (6) Playstation®Network (以下 PSN)アカウント ※自身のアカウントを使用すること。

### 7.2 PSN に関して

PSN アカウントはオンライン対戦に参加できるように PlayStation Plus に加入すること。

## 8. B2eLEAGUE SEASON1 -round1-採用コース

	コース・レイアウト	周回数
予選第1レース	サルディーニャ・ロードトラック・A	11周
予選第2レース	サン＝クロワ・サーキット・C	6周
決勝第1レース	スパ・フランコルシャン	9周
決勝第2レース	マウントパノラマ モーターレーシングサーキット	9周

## 9. ルール（予選）

### 9.1 共通ルール（予選）

使用車両	Gr.3 カテゴリーから選択
グリッドの決定	予選第 1 レース …… タイムアタックを実施 予選第 2 レース …… 第 1 レースの順位を基に決定
マシンセッティング	BoP：有効 / マシンセッティング：禁止
義務ピットイン	最低 1 回 ※ピットイン時にはタイヤ交換または燃料補給を行うこと
使用義務タイヤ	ルールで定められているタイヤを着用すること。 (前輪と後輪でタイヤの種類が違う、ミックスタイヤの着用は不可)

### 9.2 予選の進行に関して

- (1) 予選グループ第 1 レースの前に「タイムアタック」を行う。
- (2) タイムアタックの結果を基に「予選グループ第 1 レース」のグリッドを決定。
- (3) 「第 1 レース」終了後、部屋の立て直しをするため、再入室すること。
- (4) 「第 1 レース」の結果を基に「予選グループ第 2 レース」のグリッドを決定。

タイムアタック



※ルームは解散せずそのまま行う(※1)

予選グループ第 1 レース

※タイムアタックの結果を基にグリッド決定

ルーム解散・再入室

予選第 1 レースの結果を基にグリッド配置

予選グループ第 2 レース

※上位数名が決勝レースへ進出

※1：配信試合の場合は、タイムアタック後に再度ルームを作成する

### 9.3 -round1-予選第1レース ルーム設定

コースの設定	コース(レイアウト)	サルディーニヤ・ロードトラック・A
	コースコンディション	7:00 晴れ
	周回数 / 時間制限	11周
レースの設定	スタート方式	グリッドスタート (フライング判定)
	グリッドソート	タイムによるグリッド
	ブースト	なし
	スリップストリームの強さ	リアル
	車両の破損表現	オフ
	メカニカルダメージ	なし
	タイヤの消耗	8倍
	燃料の消耗	4倍
	初期燃料量	デフォルト
	雨・コース外でのグリップ低下	リアル
	勝者決定後のレース継続時間	180秒
	オーバーテイクシステム	デフォルト
予選の設定	時間制限	5分
	制限時間後の猶予時間	60秒
	予選中のタイヤの摩耗	オフ
	予選中の燃料の摩耗	オフ
レギュレーションの設定	カテゴリー	Gr.3
	BoP	オン
	最高出力の上限	-
	車両重量の下限	-
	上限タイヤ	レーシング・ミディアム
	下限タイヤ	レーシング・ハード
	リバリー制限 / ゼッケン種別	無制限
	セッティング	禁止
ペナルティの設定	カートの使用	オフ
	レース中のゴースト化	なし
	ショートカットペナルティ	弱い
	壁接触ペナルティ	タイムペナルティ(小)
	サイドプレスペナルティ	なし
	壁接触時の進行方向補正	なし
	コースアウト時のクルマの置き直し	なし
フラッグルール	オフ	
ドライビングオプション制限	カウンターステアアシスト	使用禁止
	スタビリティ・マネジメント	使用禁止
	走行ライン アシスト	使用禁止
	トラクション・コントロール	無制限
	ABS	無制限
	オートドライブ	使用禁止

## 9.4 -round1-予選第2レース ルーム設定

コースの設定	コース(レイアウト)	サン=クロワ・サーキット・C
	コースコンディション	15:10 快晴
	周回数 / 時間制限	6周
レースの設定	スタート方式	グリッドスタート (フライング判定)
	グリッドソート	前回の順位によるグリッド
	ブースト	なし
	スリップストリームの強さ	リアル
	車両の破損表現	オフ
	メカニカルダメージ	なし
	タイヤの消耗	7倍
	燃料の消耗	4倍
	初期燃料量	デフォルト
	雨・コース外でのグリップ低下	リアル
	勝者決定後のレース継続時間	180秒
	オーバーテイクシステム	デフォルト
予選の設定	時間制限	-
	制限時間後の猶予時間	-
	予選中のタイヤの摩耗	-
	予選中の燃料の摩耗	-
レギュレーションの設定	カテゴリー	Gr.3
	BoP	オン
	最高出力の上限	-
	車両重量の下限	-
	上限タイヤ	レーシング・ミディアム
	下限タイヤ	レーシング・ハード
	リバリー制限 / ゼッケン種別	無制限
	セッティング	禁止
ペナルティの設定	カートの使用	オフ
	レース中のゴースト化	なし
	ショートカットペナルティ	弱い
	壁接触ペナルティ	タイムペナルティ(小)
	サイドプレスペナルティ	なし
	壁接触時の進行方向補正	なし
	コースアウト時のクルマの置き直し	なし
フラッグルール	オフ	
ドライビングオプション制限	カウンターステアアシスト	使用禁止
	スタビリティ・マネジメント	使用禁止
	走行ライン アシスト	使用禁止
	トラクション・コントロール	無制限
	ABS	無制限
	オートドライブ	使用禁止

## 10. ルール（決勝）

### 10.1 共通ルール（決勝）

使用車両	Gr.3 カテゴリーから選択
グリッドの決定	決勝第 1 レース …… タイムアタックを実施 決勝第 2 レース …… 第 1 レースの結果を基に決定
マシンセッティング	BoP：有効 / マシンセッティング：禁止
義務ピットイン	最低 1 回 ※ピットイン時にはタイヤ交換または燃料補給を行うこと
使用義務タイヤ	ルールで定められているタイヤを着用すること。 (前輪と後輪でタイヤの種類が違う、ミックスタイヤの着用は不可)

### 10.2 決勝レースの進行に関して

- (1) 決勝第 1 レースの前に「タイムアタック」を行う。
- (2) タイムアタックの結果を基に「決勝第 1 レース」のグリッドを決定する。
- (3) 各レースごとにレームの立て直しを行うためご注意ください。
- (4) 「第 2 レース」の結果を基に B2eLEAGUE SEASON1 -round1-の最終順位を決定。

タイムアタック

ルーム解散・再入室

タイムアタックの結果を基にグリッド配置

決勝第 1 レース

ルーム解散・再入室

第 1 レースの結果を基にグリッド配置

決勝第 2 レース

### 10.3 -round1-決勝第1レース ルーム設定

コースの設定	コース(レイアウト)	スパ・フランコルシャン
	コースコンディション	12:00 快晴
	周回数 / 時間制限	9周
レースの設定	スタート方式	グリッドスタート (フライング判定)
	グリッドソート	タイムによるグリッド
	ブースト	なし
	スリップストリームの強さ	リアル
	車両の破損表現	オフ
	メカニカルダメージ	なし
	タイヤの消耗	7倍
	燃料の消耗	4倍
	初期燃料量	デフォルト
	雨・コース外でのグリップ低下	リアル
	勝者決定後のレース継続時間	180秒
	オーバーテイクシステム	デフォルト
予選の設定	時間制限	5分
	制限時間後の猶予時間	60秒
	予選中のタイヤの摩耗	オフ
	予選中の燃料の摩耗	オフ
レギュレーションの設定	カテゴリー	Gr.3
	BoP	オン
	最高出力の上限	-
	車両重量の下限	-
	上限タイヤ	レーシング・ソフト
	下限タイヤ	レーシング・ハード
	リバリー制限 / ゼッケン種別	無制限
	セッティング	禁止
カートの使用	オフ	
ペナルティの設定	レース中のゴースト化	なし
	ショートカットペナルティ	弱い
	壁接触ペナルティ	タイムペナルティ(小)
	サイドプレスペナルティ	なし
	壁接触時の進行方向補正	なし
	コースアウト時のクルマの置き直し	なし
	フラッグルール	オフ
ドライビングオプション制限	カウンターステアアシスト	使用禁止
	スタビリティ・マネジメント	使用禁止
	走行ライン アシスト	使用禁止
	トラクション・コントロール	無制限
	ABS	無制限
	オートドライブ	使用禁止

## 10.4 -round1-決勝第2レース ルーム設定

コースの設定	コース(レイアウト)	マウントパノラマ モーターレーシングサーキット
	コースコンディション	12:00 快晴
	周回数 / 時間制限	9周
レースの設定	スタート方式	グリッドスタート (フライング判定)
	グリッドソート	前回の順位によるグリッド
	ブースト	なし
	スリップストリームの強さ	リアル
	車両の破損表現	オフ
	メカニカルダメージ	なし
	タイヤの消耗	8倍
	燃料の消耗	5倍
	初期燃料量	デフォルト
	雨・コース外でのグリップ低下	リアル
	勝者決定後のレース継続時間	180秒
オーバーテイクシステム	デフォルト	
予選の設定	時間制限	-
	制限時間後の猶予時間	-
	予選中のタイヤの摩耗	-
	予選中の燃料の摩耗	-
レギュレーションの設定	カテゴリー	Gr.3
	BoP	オン
	最高出力の上限	-
	車両重量の下限	-
	上限タイヤ	レーシング・ソフト
	下限タイヤ	レーシング・ハード
	リバリー制限 / ゼッケン種別	無制限
	セッティング	禁止
ペナルティの設定	カートの使用	オフ
	レース中のゴースト化	なし
	ショートカットペナルティ	弱い
	壁接触ペナルティ	タイムペナルティ(小)
	サイドプレスペナルティ	なし
	壁接触時の進行方向補正	なし
	コースアウト時のクルマの置き直し	なし
フラッグルール	オフ	
ドライビングオプション制限	カウンターステアアシスト	使用禁止
	スタビリティ・マネジメント	使用禁止
	走行ライン アシスト	使用禁止
	トラクション・コントロール	無制限
	ABS	無制限
	オートドライブ	使用禁止

## 11. レース前の不具合確認

コースインした後、参加選手が正常に表示されているか確認すること。

※異常があった場合は速やかに運営までご報告すること。

※不具合が起きている選手はルームの再入室などの対応をすること。

## 12. 再レースのレギュレーション

回線トラブルなどで離脱してしまう選手がいた場合、下記の内容で対応する。

### 12.1 予選タイムアタック

(1) タイムアタックを正常に完了できなかった場合、タイムアタックのみノータイム扱いとしレースのグリッドは最後尾に設定される。

(2) タイムアタックが正常に完了できなかった選手が複数いる場合は、発覚した順に後方グリッドに設定される。

### 12.2 レース開始直後

(1) 1 回目の不具合(第 1 コーナーまで)については、原則としてやり直しを行う。

(2) 同一レースで 2 回目の不具合が発生した場合、レース参加車両数の半数以上が残っていればレースは続行、不具合車両はリタイア扱いとする。

(3) 2 回目の不具合を起こした車両が 1 回目の不具合車両とは違っていても、上記は適用する。

### 12.3 レース中

(1) 全体の 1/2 以下が何らかのトラブルによりレースから離脱した場合。

→離脱した選手を当該レースのみリタイア扱いとし、レースを続行する。

→離脱した選手が複数いた場合は離脱した時点での周回数に応じて、リタイア者に順位付けを行う。

(2) 全体の 1/2 以上が何らかのトラブルによりレースから離脱した場合。

→レースを一時中断して再度レースを行う。

グリッドはレース開始前の状態を再現する。

### 12.4 その他予測不能な状況が起きた場合

(1) 状況を見て、運営がレース続行・再レース等の判断をその都度行う。

## 13. 注意事項・ペナルティ

ペナルティは内容により以下のレベルを科す。

運営事務局が大会ペナルティを科すこと、あるいは科さないことに対しての物言いは受け付けない。

レベル 1: 警告

レベル 2: 次回大会の参加禁止

レベル 3: 今シーズンの全大会への参加禁止

レベル 4: B2eLEAGUE からの追放(アカウントの永久 BAN)

### 13.1 ゲーム外での暴言

チャット等での対戦相手への暴言、及び運営事務局への暴言が認められた際は、ペナルティを科す場合がある。

### 13.2 ゲーム内での暴言

チャットログのスクリーンショットもしくは、暴言があった場面の動画を運営事務局に提出すること。

運営事務局が状況の確認後、暴言が認められた際はペナルティを科す場合がある。

### 13.3 ハラスメント行為

試合進行の妨害行為や、その他ハラスメント（嫌がらせ）行為があった場合は、運営事務局に連絡すること。

ハラスメント行為が認められた際はペナルティを科す場合がある。

### 13.4 第三者の介入

第三者の試合への関与を禁止する。第三者の関与が確認された際はペナルティを科す場合がある。

インターバル中の関与は上記に含まれない。

### 13.5 登録情報の不一致

エントリー名（対戦表に記載されている名前）とゲーム内の名前が統一されていない際は、ペナルティを科す場合がある。

### 13.6 参加資格を満たしていないプレイヤーの参加

参加資格を満たしていないプレイヤーが参加していることが発覚した際には、そのプレイヤーは当該大会の失格処分とする。

## 14. 災害

### 14.1 試合前における自然災害の発生

試合開始時刻以前に、自然災害(暴風、豪雨、豪雪、洪水、高潮、地震、津波、噴火その他の異常な自然現象のため、選手の生命や生活を脅かされる場合をいう)の発生を確認した場合、運営事務局は選手の安全確認を最優先事項とし、Discord にて運営事務局が試合に出場する全選手の安全の確認が取れ次第、試合を開始するものとする。ただし、1名でも安全の確認が取れない場合は試合を再開しないものとし、試合再開については別途、運営事務局の判断に従うものとする。

### 14.2 試合中における自然災害の発生

試合中に自然災害の発生を確認した場合、運営事務局は速やかに試合を中断し選手の安全確認を行う。

Discord にて運営事務局が試合に出場する全選手の確認が取れ次第、試合を再開する。ただし、1名でも安全の確認が取れない場合は試合を再開しないものとし、試合再開については別途、運営事務局の判断に従うものとする。

### 14.3 その他の中断

ゲームサーバー、インターネット接続もしくは機材に関するトラブルが生じた場合、または予測不能な事態が発生した場合、運営事務局は試合を中断することができる。運営事務局が試合を中断した場合、当該試合の再試合もしくは、その時点での順位を採用する判断を運営事務局が有するものとする。

## 15. 棄権

選手は本大会から棄権することを選択し、運営事務局がそれを承諾した場合、当該選手は、本大会の試合への出場または参加の義務を負わないものとする。なお、試合中に棄権が承諾された場合、棄権した選手は、当該試合に敗北したものとして扱う。

## 16. ストリーミング放送

本大会では、観戦モードを使用して、全ての試合の全ての内容が、大会事務局によってストリーミング放送される可能性がある。

全ての大会参加者は、大会で行われる試合の、全ての内容がストリーミング放送される事に同意するものとする。これは配信者の実況音声も含め、試合中の全ての映像および音声双方が対象となる。

選手個人視点の配信及び録画は、以下の通り規定する。

- (1) 録画・配信について、個人の自己責任によるものとする。
- (2) 録画の公開については特に制限はない。
- (3) 運営事務局は個人視点配信を行う選手に対して、配信停止やデレイ挿入を指示することができる。もし指示に従わない場合は、ペナルティを科すものとする。

## 17. インタビュー

大会参加者はインタビューを求められる場合がある。

- (1) 大会参加者は運営事務局に求められた場合、Discord などのツールを用いてインタビューに応じる義務がある。
- (2) Web カメラは必須ではない。音声のみのインタビューとなる場合がある。

## 18. 運営への連絡手段

運営へのお問い合わせは大会 Discord より連絡すること。

## 19. 本大会のレギュレーション変更

運営事務局は、本レギュレーションを随時変更できるものとする。

本レギュレーション変更後に参加を継続した時点で、本レギュレーションの当該変更同意したもののみならず。

## 附則

・本レギュレーションは、2022年5月9日から実施する。

改訂 ver1.1 : 2022 年 5 月 23 日