

## B2eLEAGUE SEASON1 -round1- プロ野球スピリッツA 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- プロ野球スピリッツA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2名ずつ合計8名がGRAND FINALS出場権獲得

※GRAND FINALLS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- プロ野球スピリッツA
- (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：プロ野球スピリッツA
- (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

#### 2.2 -round1- 大会形式

- (1) 参加人数：最大128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. エントリー

#### 3.1 エントリー方法

- (1) 大会参加申込 (DNP eSports PlayerPass) : 5月9日 (月) ~5月22日 (日) 23:59  
エントリー (eXeLAB) : 5月24日 (火) ~5月27日 (金) 11:59
- (2) 大会へのエントリーは大会参加申込 (DNP eSports PlayerPass) 後に『eXeLAB』にて行う。
- (3) エントリーの際は事前に、参加資格を満たしているかご確認すること。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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。
- (7) 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ご注意ください。
- (8) 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。

### 4. B2eLEAGUE SEASON1 -round1- 大会進行

#### 4.1 必要なもの

- (1) eXeLAB (ブラウザ)
- (2) Discord (アプリ推奨)
- (3) プロ野球スピリッツAプレイ環境

#### 4.2 eXeLABへの接続

本大会の進行管理として使用  
エントリー、グループ分け、結果  
これらの管理・閲覧をするため常に確認できるようにすること。

#### 4.3 Discordサーバーへの接続

本大会の連絡手段・点呼として使用

### 5. Discordサーバーへの接続

#### 5.1 本大会の連絡手段

大会では Discord にて選手同士の連絡や、大会運営事務局(以下、大会運営)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

### 6.1 当日スケジュール

- (1) チェックイン : 15:30~16:00
- (2) トーナメント発表 : 16:10
- (3) 第1回戦 : 16:20
- (4) 第2回戦 : 16:40
- (5) 第3回戦 : 17:00
- (6) 第4回戦 : 17:20
- (7) 準々決勝 : 17:40
- (8) 準決勝① : 18:05
- (9) 準決勝② : 18:55
- (10) 決勝・3位決定戦 : 19:45

※時間は目安のため、進行状況によって変動する場合があります。  
運営からのアナウンスを確認すること (Discord)

## 7. 試合形式と試合設定

### 7.1 試合形式

- (1) 本大会は、すべての試合をスマートフォン・タブレット端末にて行う
- (2) 予選は、シングルエリミネーション形式のBO1、準決勝からはBO3とする。

### 7.2 試合設定

ゲームモード	リアルタイム対戦の「ルーム戦」を使用
使用端末	選手自身のスマートフォン・タブレット端末
試合数	準々決勝まで : BO1 準決勝~決勝戦 : BO3
対戦方式	3イニングマッチ
特別延長の最大イニング数	2イニング
コールド	5点
強制リタイア	8点
制限時間	20分
攻撃時の投手カーソル	高速フェード
球速	ノーマル+
球速軌道	ノーマル
ミートアシストレベルを変更可能にする	OFF
投手コース選択時の変化量を表示する	OFF

強制リタイアを無効にする	OFF
投手の疲労を有効にする	OFF
個人スピリッツを一律にする	OFF
大会規定の選手を出場不可にする	ON
待たずに終了ボタンの表示開始を遅らせる	ON
大会規定の球場で固定する	ON
守備・走塁	中速
リプレイを配信設定にする	ON
ユニフォーム設定を無効にする	ON
試合中の一部操作音をミュートにする	ON

## 8. ゲームアカウント

### 8.1 自己ゲームアカウントの管理

選手は、運営事務局が別途定める本大会への上場申込期間(以下、当該期間を「エントリー期間」といい、本大会への上場申込を「エントリー」という。)経過後は、ゲームアカウントの変更をすることができない。

- (1) 選手は、エントリーの際に登録したゲームアカウント以外のゲームアカウントを使用して試合に出場してはならない。
- (2) 運営事務局は、選手の ゲームアカウント名が不適切であると判断した場合、当該選手に対して変更を指示できるものとする。運営事務局が当該指示を行った場合、選手はそれに従わなければならない。

## 9. 再試合

試合開始後の再試合は原則行わない。

※ルーム設定や対戦相手の登録情報などに誤りがある場合、Discordで運営に報告する必要がある。

報告の有無に関わらず試合を開始した場合、その試合は原則有効となる。

ただし、以下の事象に限り再試合を行う可能性がある。

### 9.1 再試合の基準

- (1) 大会運営が観戦する試合において観戦端末の接続不良が発生した場合
- (2) 災害が発生した場合
- (3) ゲームサーバーにおける障害

### 9.2 再試合が適用された場合の手順

- (1) 2回表終了までに上記の事象が発生した場合
  - 再試合
- (2) 2回表終了時点または2回裏途中で上記の事象が発生した場合
  - 後攻チームの得点が先攻チームの得点より大きい場合(①)は試合成立
    - ①以外の場合は再試合
- (3) 2回裏終了以降に上記の事象が発生した場合
  - 試合スコアが同点の場合(②)は再試合
    - ②以外の場合は再試合

## 10. 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)

### 10.1 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。

### 10.2 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。

### 10.3 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。

### 10.4 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。

### 10.5 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。

## 11. 災害

### 11.1 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。

### 11.2 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。

### 11.3 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。

## 12. 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扱う。

## 13. 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、運営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、配信停止やデイ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。

## 14. 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。

## 15. 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。

## 16. 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に同意したものとみなす。

**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 12 日

改訂 ver1.2 : 2022 年 5月 23 日