

# 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eBASEBALL パワフルプロ野球部門 大会要綱

---

## ■大会概要

### 使用タイトル

・eBASEBALL パワフルプロ野球 2020 (コナミデジタルエンタテインメント)

### プラットフォーム

・家庭用ゲーム機「Nintendo Switch」(任天堂)

### カテゴリ

・学生の部  
・一般の部

## 大会の流れ

全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eBASEBALL パワフルプロ野球部門は、下記の3つの大会で構成されます。

- ① 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eBASEBALL パワフルプロ野球部門 オンライン予選(以下、オンライン予選)
- ② 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eBASEBALL パワフルプロ野球部門 鹿児島県予選(以下、鹿児島県予選)
- ③ 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eBASEBALL パワフルプロ野球部門 本大会(以下、本大会)

それぞれの大会には「学生の部」、「一般の部」の2部門があり、参加条件を満たしている部門より出場できます。

「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA eBASEBALL パワフルプロ野球部門 本大会」(③)に出場するには、オンライン予選(①)の各ブロック1位、もしくは鹿児島県予選(②)で上位の成績を修める必要があります。

なお、本大会はオンラインで行われます。

## ■参加資格

参加者は下記条件を満たしている部門の参加資格を有するものとします。

参加資格についてはオンラインで行われるオンライン予選終了後に確認致します。

### 学生の部

- ・ 1人一都道府県、一部門からのみの参加とする。
  - ・ 一般の部とのダブルエントリーは不可とする。
  - ・ 2008年4月1日以前に生まれた者であること。
  - ・ 予選実施時に中学校等、高等学校等、大学等、高等専門学校、専修学校に在籍する生徒であること。(※1)
  - ・ 所属都道府県は、在籍する学校の所在地であること。(※2)
  - ・ プレイヤーが16歳未満の場合、鹿児島県予選へは1名以上の法定代理人を帯同者とする。16歳以上の場合の帯同は任意とします。(※3)
1. 中学校等とは中学校、義務教育学校後期課程、中等教育学校前期課程、特別支援学校の中等部、インターナショナルスクール等の中等教育のことであり、また、高等学校等とは高等学校、高等専門学校、中等教育学校後期課程又は特別支援学校の高等部、インターナショナルスクール等の高等教育課程のこと。大学等には短期大学、修士課程、博士課程を含みます。
  2. 学校に複数の拠点がある場合の所在地は、参加者が主として通学しているキャンパスの所在地とします。複数のキャンパスにまたがって授業を取得しているなどの場合はどの都道府県を選択することも可能ですが、年間を通して恒常的に通学することのない拠点を選ぶことはできません。エントリー時に必ず拠点名を記入してください。  
例)〇〇高校△△校や、〇〇大学△△キャンパス等としてください。短期間の実習先や合宿所等は拠点とみなしません。
  3. 鹿児島県予選大会への交通費は帯同者とする法定代理人含めてご本人で負担となります。

### 一般の部

- ・ 学生の部とのダブルエントリーは不可とする。
  - ・ 1人一都道府県、一部門からのみの参加とする。
  - ・ 2002年4月1日以前に生まれた者であること。
  - ・ 所属都道府県は、下記のいずれかを拠点とした都道府県であること。
    - (1)居住地を示す現住所(本籍ではありません)
    - (2)勤務・通学地
    - (3)ふるさと(※)
- ※「ふるさと」とは、卒業中学校又は卒業高等学校のいずれかの所在地が属する都道府県とする。

## ■ブロック予選(オンライン)(両部門共通)

### ○ エントリー方法

まずは大会の公式サイトのエントリーフォームに必要事項を記入してください。

ゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加し、自身が出場する部門でオンライン予選にエントリーしてください。オンライン予選に参加するには、KONAMI ID の登録と、KONAMI ID の連携が必要です。

※参加には、Nintendo Switch 版「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」が必要です。

※参加にはゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加するためのインターネットに接続できる環境と、ニンテンドーアカウント、および Nintendo Switch Online への加入(有料)が必要です。

○ エントリー期間・オンライン予選期間

エントリーはオンライン予選開始と同時に開始され、オンライン予選は下記の期間で行われます。  
2020年10月26日(月) 13:00 ~ 11月1日(日) 23:59

大会名称は「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA 開幕記念大会」となります。

オンライン予選期間中、マッチング可能な時間は 9:00~23:59 に限定させていただきます。ご了承ください。

○ 試合設定

オンライン予選における試合設定は、下記の通りとなります。

試合設定		オプション設定	
規定イニング	5回	カーソル移動	任意
延長	なし	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	10点	選手調子	おまかせ
DH制	<u>ホーム(後攻)チームによる</u>	打球レベル	ふつう
スタジアム	クラウンスタジアム	球速レベル	ふつう
天気	晴れ	カメラ視点(打撃)	任意
時間	ナイトゲーム	カメラ視点(投球)	任意
投球数制限	なし	打撃システム	ロックオン 1
時間制限	なし	操作ガイド	任意
強制投球	あり	走塁ガイド	任意
エラー	あり	操作ボタン配置	任意
ケガ	なし	投球システム	任意
投球間隔	スキップ禁止	投球カーソル	任意
		球種ガイド	任意
		ストライクゾーン	任意
		送球操作タイプ	任意
		守備シフト選択	シンプル
		フォーメーション	任意
		落下点	任意
		打撃操作	マニュアル
		走塁操作	マニュアル
		投球操作	マニュアル
		守備操作	マニュアル
		選手交代	マニュアル

○ 順位の決定について

「チャンピオンシップ」モード内で開催されるイベント「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA オンライン予選」内で行われた試合の勝敗、試合中の各種成績によって獲得した、セレクションポイント(SP)によって順位を決定いたします。

本ランキングの SP は **10 試合有効ポイント制**とし、期間内に行われた試合のうち、獲得ポイントが高かった上位 10 試合の合計得点を計算いたします。

使用できるチームは公式の 12 球団のチーム、およびチームカテゴリー【プロ野球 12 球団】のチームとなります。

オンラインマッチにおいては、試合設定、球場、先攻・後攻はゲーム内ルールに準じていただきます。同一の相手との意図的なマッチングなど、運営が不正行為、迷惑行為と判断した場合は失格とします。オンラインマッチング時に切断を繰り返すプレイヤーについては、運営の判断により失格等のペナルティを科す場合があります。

○ **ブロックについて**

47 都道府県は全国 6 つのブロックに分かれており、本大会に出場できるのは、各ブロックの最上位プレイヤーとなります。上位に辞退、失格等があった場合は、ブロック内での繰り上がりを行います。

	【地域名】	【対象の都道府県】						
①	北海道・東北	北海道	青森県	岩手県	宮城県	秋田県	山形県	福島県
②	関東	茨城県	栃木県	群馬県	埼玉県	千葉県	東京都	神奈川県 山梨県
③	北信越	長野県	新潟県	富山県	石川県	福井県		
	東海	静岡県	愛知県	三重県	岐阜県			
④	関西	滋賀県	京都府	大阪府	兵庫県	奈良県	和歌山県	
⑤	中国	鳥取県	島根県	岡山県	広島県	山口県		
	四国	香川県	徳島県	愛媛県	高知県			
⑥	九州・沖縄	福岡県	佐賀県	長崎県	熊本県	大分県	宮崎県	鹿児島県 沖縄県

■ **鹿児島県予選**

○ **エントリー方法**

南日本新聞社の公式サイトよりエントリーしてください

URL : <https://373news.com/jigyuu/bosyu/e-sports/form03.php>

エントリー期間: 10月26日(月) ~ 11月10日(火)

○ **鹿児島県予選**

会場: よかど鹿児島2F 特設eスポーツスペース(鹿児島県鹿児島市泉町3-3)

日程: 一般の部: 11月21日、22日

学生の部: 11月21日、22日

○ **大会形式**

トーナメント方式で行い、上位 2 名が本大会に進出します。

ただし、各部門のエントリー数が 8 名を上回った場合、トーナメント進出者を決定するリーグ戦を行う場合があります。いずれの場合も、大会スケジュールと組み合わせは主催者より参加者にアナウンスされます。

【対戦】

1vs1のトーナメント形式

対戦モード使用(大会時点で最新のアップデートが反映)

○ **試合設定**

試合設定は、下記の通りとなります。

試合設定		オプション設定	
規定イニング	5 回	カーソル移動	任意
延長	11 回まで	デジタルスピード	任意
タイブレーク制	あり	振動機能	任意
コールド	10 点	選手調子	おまかせ
DH 制	あり	打球レベル	ふつう
ユニフォーム	デフォルトのまま	球速レベル	ふつう
天気	晴れ	カメラ視点(打撃)	ノーマル
時間	ナイトゲーム	カメラ視点(投球)	ノーマル
投球数制限	なし	操作ガイド	なし
時間制限	なし	走塁ガイド	なし
強制投球	なし	操作ボタン配置	任意
エラー	あり	打撃システム	ロックオン 1
ケガ	なし	投球システム	任意
クローズアップ	なし	投球カーソル	表示しない
投球間隔	スキップ禁止	球種ガイド	方向
リプレイ	あり	ストライクゾーン	表示する
投打情報表示	能力	送球操作タイプ	任意
走者情報表示	選手名+能力	守備シフト選択	任意
特殊能力演出	あり	フォーメーション	任意
発動特殊能力表示	あり	落下点	なし
ホームラン演出	あり	打撃操作	マニュアル
守備ズームカメラ	あり	走塁操作	マニュアル
観客数	多い	投球操作	マニュアル
観客比率	ふつう	守備操作	マニュアル
顔モデル	選手	選手交代	マニュアル

使用スタジアム:クラウンスタジアム

### ○ チーム選択

使用できるチームは公式の 12 球団のチームとなります。

### ○ 試合の進行

選手オーダーを設定する時間は投手 30 秒、野手 60 秒です。

### ○ 機材

全ての試合は、最新のアップデートが適用された「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」にて行われます。試合に使用する機材(ゲーム機本体、モニター、ヘッドセット等)は全て主催者が用意した物を使用させていただきます。会場には Nintendo Switch Pro コントローラーを用意しておりますが、コントローラーについてのみ自身の持ち込んだコントローラーを使用することが可能です。本大会で使用可能なコントローラーは Nintendo Switch Pro コントローラーのみとし、事前に審判員によってチェックを受けるものとします。

コントローラーはすべて有線接続いたします。

スティックカバーなど操作感の調整のための補助部品は使用可としますが、分解、改造、追加アタッチメント(純正部品含む)等による操作の簡略化、ボタンの追加等は認められません。万が一不正が発見された場合は罰則の対象となります。

モニター:アイ・オー・データ GigaCrysta LCD-GC242HXB

最終的な機材の使用許可は全て主催者によって決定されます。

その他の細則は本大会と同様とします。

## ■本大会(両部門共通)

### ○ 日程

12月20日(日)

### ○ トーナメント

決勝トーナメントは、オンライン予選、鹿児島県予選を突破した8名にて行われます。  
対戦カードは当日くじ引きにて決定いたします。

### ○ 試合設定

試合のマッチングは「チャンピオンシップ」モード内の「フリー対戦」で行います。

※参加にはゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加するためのインターネットに接続できる環境と、ニンテンドーアカウント、およびNintendo Switch Onlineへの加入(有料)が必要です。

試合設定は、下記の通りとなります。

ルーム設定		オプション設定	
相手の強さ	PR フリー	カーソル移動	任意
チーム	プロ野球 12 球団	デジタルスピード	任意
規定イニング	5 回	振動機能	任意
延長戦	11 回まで	選手調子	おまかせ
タイブレーク制	あり	打球レベル	ふつう
コールド	10 点	球速レベル	ふつう
DH 制	あり	カメラ視点(打撃)	ノーマル
エラー	あり	カメラ視点(投球)	ノーマル
ケガ	なし	操作ガイド	なし
クローズアップ	なし	走塁ガイド	なし
投球間隔	スキップ禁止	操作ボタン配置	任意
リプレイ	なし	打撃システム	<u>ミートカーソル</u>
顔モデル	選手	投球システム	任意
特殊能力演出	あり	投球カーソル	表示しない
ホームラン演出	あり	球種ガイド	方向
守備ズームカメラ	あり	ストライクゾーン	表示する
観客数	自動	送球操作タイプ	任意
観客比率	ふつう	守備シフト選択	シンプル
		フォーメーション	任意
		落下点	なし
		打撃操作	マニュアル
		走塁操作	マニュアル
		投球操作	マニュアル
		守備操作	マニュアル
		選手交代	マニュアル

### ○ チーム選択

使用できるチームはチームカテゴリ【プロ野球 12 球団】のチームとなります。

使用する球団をベースに「アレンジ」でホーム球場を「クラウンスタジアム」に設定してください。

○ **引分けの場合**

延長 11 回を終了して勝敗が付かない場合、試合中のヒット数が多いほうを勝者といたします。  
ヒット数も同数の場合、抽選で決定いたします。

○ **プレイヤーの行動、欠席について**

Web 会議システムにアクセスする端末および環境をご用意ください。

当日は参加者の出欠確認、および大会運営を Web 会議システムによって行います。

終日接続状態となりますので、固定回線での参加を強く推奨いたします。参加にあたっての通信費等は参加者のご負担となりますのでご注意ください。

**台風、地震、ネットワーク障害その他、予期せぬ事由により開催が困難となった場合、運営の判断で延期、中止とする場合がございます。**

指定の時間までに、事前にお送りする URL から Web 会議システムにアクセスし参加受付を行ってください。

大会期間中は大会事務局の指示に従って行動してください。

プレー中、プレイヤーはプレーに必要な操作のみを行ってください。

スポーツマンシップに反する言動(暴言、誹謗中傷や物理的な攻撃、チート行為その他)があったと認められる場合には罰則の対象となります。

意図しないプログラム上の動作を利用したプレーで、大会運営に著しく支障をきたすと大会事務局が判断したプレーは使用を禁止することがあります。

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りません。

○ **機材**

全ての試合は、最新のアップデートが適用された「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」にて行われます。試合に使用する機材(ゲーム機本体、モニター、ヘッドセット等)は全てご自身で用意した物を使用してください。

各試合は事前に運営事務局からお送りする機材によって全試合録画をしていただきます。

○ **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します。

○ **ゲームの中断と打ち切り**

何らかの意図しない理由によってゲームが中断し、審判もしくは大会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ります。

- 3 回の表裏が完了している場合
- 3 回表を終わった際、または 3 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
- 3 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

○ **罰則**

・本リーグに関係する参加プレイヤー、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ます。

- 警告
- ゲームの敗北
- 当該プレイヤーの失格

○ **裁定**

- ・プレイヤーの欠場や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 0-5 で敗北したものとします。
- ・その他、不測の事態が発生した際の最終的な判断の権利は運営事務局が有するものとします。

本規則は場合により変更となる可能性があります。

**更新履歴**

2020年10月20日 初版公開

2020年10月23日 第2版改訂

2020年10月26日 第3版改訂