

オリンピックバーチャルシリーズ 「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」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)

カテゴリ・プラットフォーム

- ・ PlayStation®4 部門
家庭用ゲーム機「PlayStation®4」(ソニー)
- ・ Nintendo Switch™ 部門
家庭用ゲーム機「Nintendo Switch™」(任天堂)

■PlayStation®4 部門

○参加条件

- ・ 2021年1月1日時点で満14歳以上かつ、日本、韓国、チャイニーズタイペイに在住の方
- ・ 参加には、PlayStation®4版「eBASEBALL パワフルプロ野球2020」が必要です。
- ・ ゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加するにはインターネットに接続できる環境、および Sony Entertainment Network (SEN) アカウント、PS Plusへの加入(有料)が必要です。
- ・ 大会にエントリーするには、KONAMI IDの登録、およびKONAMI IDの連携が必要です。

○エントリー方法

- ・ 大会の公式サイトから、出場するカテゴリ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、オンライン予選に参加してください。

○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。
日本標準時:2021年5月24日(月) 10:00 ~ 5月30日(日) 23:59
- ・ 大会名称は「オリンピックバーチャルシリーズ 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平日 10:00~23:59、土日 9:00~23:59 に限定させていただきます。ご了承ください。

【オンライン予選】

○ 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	5 点	選手調子	おまかせ
DH 制	あり	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	ミートカーソル
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	投球システム	任意
ケガ	なし	投球カーソル	任意
投球間隔	スキップ禁止	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

○ 使用チームについて

- ・ 使用できるチームは本大会用に設定された 11 の国・地域の代表チームから、ゲーム内で最初に大会に参加したタイミングでランダムに決定されます。
- ・ 一度決定したチームは変更することができません。
- ・ 予選で使用したチームは、決勝大会で使用するチームとは異なります。
決勝大会時に再度チームを決定いたします。
- ・ オンラインマッチにおいては、試合設定、先攻・後攻はゲーム内ルールに準じていただきます。

○ 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「オリンピックバーチャルシリーズ 開幕記念大会」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 **15 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 15 試合の合計得点を計算いたします。
- ・ オンラインランキングはチーム総合で集計され、上位 11 名が決勝大会進出となります。
- ・ 最終的な SP が同点となった場合は、1 試合あたりで獲得した SP の最大値が高いほうを上位とします。
- ・ 上位者に出場辞退があった場合は順位を繰り上げる場合があります。

- ・ 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。

【決勝大会】

○ 日程・会場

大会日:2021年6月20日(日)

配信日:2021年6月23日(水)

会場:コナミクリエイティブセンター銀座 esports 銀座 studio

※日本国外に居住の方はオンラインでの参加となります。

○ 試合形式

- ・ 決勝大会は1vs1形式でのトーナメント戦です。
- ・ トーナメントの組み合わせは大会当日に抽選にて決定いたします。

○ 試合設定

決勝大会の試合設定は、下記の通りとなります。

大会設定		オプション設定	
規定イニング	3回	カーソル移動	任意
延長	5回まで	デジタルスピード	任意
タイブレーク制	4回から	振動機能	任意
コールド	なし	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	表示しない
時間制限	なし	走塁ガイド	表示しない
強制投球	なし	打撃システム	ミートカーソル
エラー	あり	投球システム	任意
ケガ	なし	投球カーソル	表示しない
クローズアップ	なし	球種ガイド	方向
監督試合の一発勝負	なし	ストライクゾーン	表示する
投球間隔	スキップ禁止	送球操作タイプ	任意
リプレイ	あり	守備シフト選択	任意
投打情報表示	能力	フォーメーション	任意
走者情報表示	選手名+能力	落下点	なし
特殊能力演出	あり	打撃操作	マニュアル
発動特殊能力表示	あり	走塁操作	マニュアル
ホームラン演出	あり	投球操作	マニュアル
擬音演出	なし	守備操作	マニュアル
守備ズームカメラ	あり	選手交代	マニュアル
観客数	多い		
観客比率	ふつう		
顔モデル	選手		

○ チーム選択

- ・ 使用チームは再度 11 の国・地域の代表チームの中から抽選で決定し、決勝大会中は同一チームを使用いたします

○ 引分けの場合

- ・ 延長 5 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。

■ Nintendo Switch™ 部門

○ 参加条件

- ・ 2021年1月1日時点で満14歳以上かつ、日本、韓国、チャイニーズタイペイに在住の方
- ・ 参加には、Nintendo Switch™ 版「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」が必要です。

○ エントリー方法

- ・ 大会の公式サイトから、出場するカテゴリのエントリーフォームに必要事項を記入してください。
- ・ 次に「パワアリーナ」モードへ参加し、「パワアリーナランキング」「開催中の競技」を選択してください。ランキングデータが同期されればエントリーは完了です。
- ・ 期間内に「パワアリーナ」内で開催される大会名称は「飛ばせ ホームランくん！ オリンピックバーチャルシリーズ開幕記念大会」となります。
- ・ ゲームソフト内の「ホームランアタック」モード内から、スコアアタックモードに挑戦してください。
- ・ 大会にエントリーするには、KONAMI ID の登録および KONAMI ID の連携が必要です。
- ・ 連携はゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードから行ってください。「チャンピオンシップモード」に入るには、インターネットに接続できる環境、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。
日本標準時:2021年5月24日(月)10:00 ~ 5月30日(日)23:59

【オンライン予選】

○ 予選方法

- ・ 予選期間内に「ホームランアタック」内のスコアアタックモードで記録された総合計飛距離を競います。
- ・ ランキングは「パワアリーナ」モードに登録された記録を基に集計され、再度記録を登録するたびに以前の記録が上書きされます。
※必ず「パワアリーナ」モードでのエントリーを行ってからスコアアタックを行ってください。エントリーを行う前のプレイ記録はランキング対象の記録となりませんので、ご注意ください。
※「パワアリーナ」モードでの記録の登録は自動では行われませんのでご注意ください。
- ・ 期間内に登録された記録のうち、上位 8 名が決勝大会に進みます。

○ 予選ルール

- ・ ゲーム内に収録されているすべての球場、キャラクターが使用可となります。
※サクセス等で作成したオリジナルキャラクターも含まれます。

【決勝大会】

○ 日程・会場

大会日:2021年6月20日(日)
配信日:2021年6月23日(水)
会場:コナミクリエイティブセンター銀座 esports 銀座 studio
※日本国外に居住の方はオンラインでの参加となります。

○ 試合形式

- ・ 決勝大会は「ホームランアタック」モード内、「ホームランバトル」で行います
- ・ 8名の出場者は、4名ずつ2つのグループに分かれ1回戦を戦います。
- ・ 各グループ2位までが決勝戦へ進出し、決勝戦の勝者が優勝となります。
- ・ グループの組み合わせは抽選にて決定いたします。

○ 試合設定

決勝大会の試合設定は、下記の通りとなります。

大会設定	
選手	運営が用意するキャラクターを使用
ロックオン	なし
カーソル	アナログ・デジタル
ルール	バトル
勝負回数	15周
アイテム	なし
打順シャッフル	なし
球場	クラウンスタジアム(ナイトゲーム)

■ 共通事項

○ プレイヤーの行動、欠席について

- ・ 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。
- ・ 台風、地震、ネットワーク障害、新型コロナウイルス感染症その他、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。

○ 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)は会場に用意した物を使用していただきますが、コントローラに限りご自身のものを使用可能とします。
ご自宅からオンラインで参加の場合はご自身の機材を使用していただきます。
- ・ 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。

○ 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ます。

○ 罰則

- ・ 参加プレイヤーが本ルール及び、別途規定する大会規約に定める事項に違反したと大会事務局が判断した場合、大会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 0-3 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ございます。

更新履歴

2021年5月21日 初版公開