

eBASEBALL プロリーグ

大会規則 【第4版】

目次

はじめに	2	第7条 e クライマックスシリーズ	7
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	8
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 クライマックスシリーズ		第9条 試合環境	8
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. 欠員時の対応について		第10条 表彰・報酬	9
5. プレイヤーの移籍・トレード		1. 表彰	
第5条 プレイヤー	4	2. 報酬	
1. 参加資格		第11条 罰則・裁定	9
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	9
2. 順位の決定		第13条 不服及び苦情の申し立て	10
3. 試合進行		改訂・附則	
4. レジェンドOB 選手の起用			
5. 試合設定			
6. 試合ルール			
7. 使用スタジアム			

はじめに

eBASEBALL プロリーグ(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 クライマックスシリーズ(以下、e クライマックスシリーズ)、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 プロリーグ大会規則(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。
- ・「球団管理者」 チームのプレイヤーに関しての管理責任を持つ担当者
- ・「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 2019 シーズンは以下の日程で開催される。
 - e ペナントレース 2019 年 11 月 3 日～2020 年 1 月 12 日
 - e クライマックスシリーズ 2020 年 1 月 18 日～1 月 19 日
 - e 日本シリーズ 2020 年 1 月 25 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
横浜 DeNA ベイスターズ	埼玉西武ライオンズ
広島東洋カープ	福岡ソフトバンクホークス
読売ジャイアンツ	北海道日本ハムファイターズ
中日ドラゴンズ	オリックス・バファローズ
阪神タイガース	東北楽天ゴールデンイーグルス
東京ヤクルトスワローズ	千葉ロッテマリーンズ

3. e クライマックスシリーズ

- ・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 クライマックスシリーズを行う。
- e クライマックスシリーズの勝者は 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 クライマックスシリーズ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、4 名のプレイヤーと 1 名の球団管理者からなる。
- 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。
- ・各チームは、2018 シーズンのプレイヤーから最大 2 名までのプレイヤーに継続契約の権利を行使することができる。継続契約の対象となったプレイヤーは、2019 シーズンも引き続き同チームで登録することができる。また、継続契約の権利を行使しなかった場合は、使用しなかった権利 1 つにつき eBASEBALL ドラフト会議(以下、eドラフト会議)での指名枠を一つ得る。
- ・継続契約の対象から外れたプレイヤーはプロテスト特別枠プレイヤーとなり、チームから 2019 シーズンのプロテスト 2 次選考 オフライン選考会への特別参加資格が与えられる。この権利は 2019 シーズンに限り有効とする。
- ただし、2018 シーズンの e 日本シリーズに出場したチームに所属していたプレイヤーについては、プロテストを経ずに eドラフト会議の候補者となることができる。

2. eドラフト会議

- ・各チームは eドラフト会議において、候補者の権利を持つ者の中から、メンバーの数が 4 名になるよう選手を選択しなければならない。
- ただし、欠員の補充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。
- ・eドラフト会議での指名は、1 巡目から 3 巡目までを「入札抽選」により行う。ただし、各順の入札へは、継続契約の権利を行使した人数が少なく、指名枠を多く保有する球団から参加することができる。

第 1 巡目は継続契約の権利を行使せず、指名枠を 4 つ保有する球団

第 2 巡目は、指名枠を 3 つ保有する球団

第 3 巡目は、指名枠を 2 つ保有する球団

該当する球団が無い場合は自動的に次の順へ進む。

- ・入札抽選方式の指名に当たっての手順は下記の通りとする。

- ① 入札権を持つ球団が、選択を希望する選手名を同時に提出する。
- ② 単独指名の場合はその球団の選択が確定する。
- ③ 指名が重複した場合は抽選で決定する。抽選は 2018 シーズンの球団順位の逆順で行う。
- ④ 抽選に外れた球団は再度入札を行い、指名が重複した場合は再度抽選を行う。これを、入札権を持つ全球団の選択が確定するまで繰り返し行う。

- ・第 4 巡目の指名は eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018 シーズンの球団順位の逆順で行う。

2019 年シーズンの選択順:

東京ヤクルト→千葉ロッテ→阪神→東北楽天→中日→オリックス→読売→北海道日本ハム
→広島東洋→福岡ソフトバンク→横浜 DeNA→埼玉西武

3. エントリー

・eドラフト会議の結果により各球団代表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. 欠員時の対応について

・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に限り、新たなメンバーを追加登録することができる。登録されるメンバーは、2019シーズンのeドラフト会議の候補者のうち、同会議において指名を受けなかったプレイヤーの中から、球団によって選出される。

・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

・シーズン中のプレイヤーの移籍・トレードは認めないものとする。

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

・eペナントレースは、セリーグとパリーグ、それぞれのリーグ内において他の5チームとの総当りによるリーグ戦と、他のリーグに属する6チームとの総当りによるeBASEBALL交流戦(以下、e交流戦)によって構成される。

・各リーグ戦における対戦カードは、両チーム3名ずつによる3ゲームで構成される。

・e交流戦における対戦カードは、両チーム1名ずつによる1ゲームで構成される。

・対戦カードの日程は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. 順位決定

・eペナントレースの順位は、リーグ内での5カード、15ゲーム、及びe交流戦6カード、6ゲームの成績に応じて決定する。

・各リーグの順位決定とは別に、e交流戦のみの順位決定も行う。順位決定の方法はeペナントレースの順位決定方法に準ずる。

・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

・eBASEBALL パワプロ・プロリーグ 2018 シーズンの e ペナントレースの順位

3. 試合進行

・各チームは、試合直近の火曜日正午までに、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が、最終節に限り同一プレイヤーを 2 回まで登録することができる。

・リーグ戦においては、1 つのカードに登録するメンバーは 3 名。1 名はサブメンバーとする。

・e 交流戦においては、1 つのカードにつき 1 名のメンバーを登録する。ただし 1 つの節に行われる 3 カードをまとめて一つのロースターとみなし、いずれの試合にも出場しない 1 名をサブメンバーとする。

・4 名のメンバーは、e ペナントレース最終節までに必ず一人 5 ゲーム以上出場しなければならない。

・提出された各チームのロースターは木曜日の 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 リーグ戦においてロースター登録メンバーが 2 名の場合(1 名が欠場)

欠場となるプレイヤーの代わりに、サブメンバーが出場することができる。尚、出場した試合の成績は交代して出場したプレイヤーの実績として扱う。ただし最終節に限り、すでにロースターに登録されているメンバーからも出場することができる。

② リーグ戦においてロースター登録メンバーが 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。

③ e 交流戦において、ロースター登録メンバーが欠場の場合

欠場者が 1 名の場合、代わりにサブメンバーが出場することができる。尚、出場した試合の成績は交代して出場したプレイヤーの実績として扱う。2 名以上の欠場がある場合は運営事務局が判断する。

4. レジェンド OB 選手の起用

・起用可能なレジェンド OB 選手は、各チーム事前に規定された 5 名とし、リーグ戦の 5 カードにそれぞれ各選手を一度ずつ起用することができる。各チームは次のカードで起用するレジェンド OB 選手をロースター提出と同時に申請しなければならない。

・リーグ戦での各カード中、レジェンド OB 選手を起用できるのは第 3 ゲームとする。各プレイヤーはレジェンド OB 選手 1 名をスターティングメンバーもしくはベンチに登録しなければならない。

・e 交流戦の期間中はレジェンド OB 選手を起用することはできない。

・レジェンド OB 選手の調子はシーズンを通して「ふつう」とする。

5. 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	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	なし	選手調子	おまかせ
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	<u>ナイトゲーム</u>	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

・e 交流戦においては、ホーム側のチームが所属するリーグの規則を採用する。

6. 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。
- ・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。
- ・本リーグでは、投手のスタミナが登板に応じて増減する専用の対戦モードを使用する。e ペナントレースレース中、スタミナは各カードを持ち越して増減する。なお、e クライマックスシリーズへの持ち越しは行われない。

7. 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。ただし、e 交流戦の全てのゲームは「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
埼玉西武ライオンズ	メットライフドーム
福岡ソフトバンクホークス	福岡 ヤフオクドーム
北海道日本ハムファイターズ	札幌ドーム
オリックス・バファローズ	京セラドーム大阪
東北楽天ゴールデンイーグルス	楽天生命パーク宮城
千葉ロッテマリーンズ	ZOZO マリンスタジアム
横浜 DeNA ベイスターズ	横浜スタジアム
広島東洋カープ	MAZDA Zoom-Zoom スタジアム広島
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
阪神タイガース	阪神甲子園球場
東京ヤクルトスワローズ	明治神宮野球場

第 7 条 e クライマックスシリーズ

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 クライマックスシリーズ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。
- ・ファーストステージ、ファイナルステージ共に 3 ゲーム制で行い、2 勝先取とする。

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。
- ・延長戦は行わず同点の場合は引き分けとし、e ペナントレース上位チームの勝利とみなす。
- ・ロースターは、ファーストステージ、ファイナルステージ第 1 ゲーム、第 2 ゲーム、第 3 ゲームそれぞれをあらかじめ設定するものとする。試合直近の火曜日正午までに全てのロースターを運営事務局に提出すること。
- ・各ステージにおいて、連続して同じメンバーでのロースターを組んではならない。
- ・ファーストステージのロースターは木曜日の 11:00、ファイナルステージのロースターはファーストステージ終了後に発表される。
- ・ファーストステージ、ファイナルステージでは、レジェンド OB 選手を起用することができる。各ステージ 1 名のレジェンド OB 選手を 1 ゲームのみ起用することができるが、ファーストステージで起用したレジェンド OB 選手をファイナルステージで起用することはできない。
- ・ゲーム開始前のオーダー設定時に、レジェンド OB 選手をスターティングメンバー、もしくはベンチ入りメンバ

一に設定した時点で、起用したものとみなす。

- ・投手のスタミナは、ファーストステージからファイナルステージへ持ち越しとなる。なお、e 日本シリーズへの持ち越しは行われない。
- ・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 クライマックスシリーズの優勝チームは、e 日本シリーズに進出することができる。
- ・勝敗は 3 ゲーム制で行い、2 勝先取とする。

2. 試合方式・ルール

- ・e クライマックスシリーズ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引き分けを行い、e 日本シリーズ第 1 戦の先攻・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。第 2 戦以降は 1 試合ごとに先攻・後攻と DH 制の有無の入れ替えを交互に行う。
- ・使用スタジアムは全試合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 3 名は順番を一度だけ組みなおし、以降は一人 1 イニングずつプレイする。
- ・同点の場合はタイブレーク方式の延長戦を行い、決着がつくまで継続する。
また、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、直近の火曜日正午までに、ロースターを運営事務局に提出すること。
- ・連続して同じメンバーでのロースターを組んではならない。
- ・レジェンド OB 選手 1 名を 1 ゲームに限り起用することができる。ただし e クライマックスシリーズで起用したレジェンド OB 選手を再び起用することはできない。
- ・ゲーム開始前のオーダー設定時に、レジェンド OB 選手をスターティングメンバー、もしくはベンチ入りメンバーに設定した時点で、起用したものとみなす。
- ・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。

- ・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

※上記の表記は5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
- ・e 交流戦チャンピオン e 交流戦の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、最も防御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
- ・Best Proleague Player e ペナントレースにおいて、最も高い技能値を記録したプレイヤー

※首位打者、最優秀防御率は、e ペナントレースにおいて5ゲーム以上に出場したプレイヤーに限る。

※Best Proleague Player の選定については、勝敗に関係なく試合中のプレイを点数化、節毎に順位付けを行う。各節1位:36ポイント~36位:1ポイントを獲得し「プロリーグランキング」としてランキングを作成、e ペナントレース終了時に最もポイントを獲得していたプレイヤーが受賞者となる。なお有効ポイントは上位5試合の合計とする。

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 0-5 で敗北したものととする。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。申し立ては必ず球団を通して行い、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。

・改訂

<u>2019年10月29日</u>	<u>第2版改訂</u>
<u>2019年11月1日</u>	<u>第3版改訂</u>
<u>2019年11月11日</u>	<u>第4版改訂</u>

・附則

第9条5項附則(11月11日追記)

ゲームが再開不能となり、打ち切りによって試合が成立した場合、第6条6項に於ける投手体力の引継ぎについては、運営事務局において判断を行う。運営事務局は試合終了時のデータ復帰を最優先事項とするが、試合の進行を著しく妨げると判断した場合、その時点で保存できている最新の試合データを元に次の試合を設定するものとする。