

# プロスピ A チャンピオンシップ 大会規則【2025 シーズン版】

## 【大会日程】

ブロック大会:2026年2月21日(土)

エリア大会:2026年2月22日(日)

決勝大会:2026年3月7日(土)

## 【競技規則】

### <ブロック大会>

- ・ 大会はトーナメント形式で行います。
- ・ 各試合は「リアルタイム対戦」を1試合行います。
- ・ 1回戦のマッチングは、オンライン予選の順位によって決定されます。
- ・ 各ブロックのトーナメント上位2名はエリア大会に進出となります。
- ・ トーナメントの敗者は敗者復活戦へと進みます。各ブロックの敗者復活トーナメントの勝者計6名は、東日本エリア(北海道・東北/関東/中部)、西日本エリア(近畿/中国・四国/九州・沖縄)に分かれ、3名ずつの総当たりで行う敗者復活リーグを行い、各敗者復活リーグの上位2名がエリア大会へ進出となります。
- ・ ブロック大会における試合の詳細な設定は下記の通りとします。

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
スタジアム	クラウンスタジアム
先攻・後攻	オンライン予選上位者が優先的に指定 ※敗者復活リーグでは抽選で決定
投手の疲労	有効 ※敗者復活リーグで一度リセット
使用不可選手	シルエット化選手・ <u>2022 Series2</u> 「 <u>2006 日本代表</u> 」/ <u>2009 日本代表</u> 」選手(※)
投球コース選択時の変化量表示	表示しない
攻撃時の投球カーソル	超高速フェード
体感球速	ノーマル+
投球軌道	ノーマル
個人スピリッツを一律にする	OFF
コンボパワー制限	無制限

※2022 Series2 「2006 日本代表」「2009 日本代表」の選手の写真を設定している選手は使用不可です。

- ・ 試合ごとに以下の通りオーダー等の変更が可能です。
  - 打順や守備位置の変更
  - 投手・野手ともに自由に変更が可能。オーダー外の選手との入れ替えも可能です。
- ・ 敗者復活リーグにおける順位の決定方法は以下の優先順位とします。
  - 勝利数
  - 得失点差(総得点-総失点)
  - 1 イニングあたりの得点数
  - 打率
  - 世界ランキング(2月10日時点)

#### <エリア大会>

- ・ 大会はトーナメント形式で行います。
- ・ 各試合は「リアルタイム対戦」を1試合行います。
- ・ 1回戦のマッチングは、ブロック大会終了後に抽選を行います。
- ・ 各ブロックのトーナメント上位2名は決勝大会に進出となります。
- ・ エリア大会における試合の詳細な設定は下記の通りとします。

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
スタジアム	クラウンスタジアム
先攻・後攻	抽選
投手の疲労	有効
使用不可選手	シルエット化選手・ <u>2022 Series2</u> 「 <u>2006 日本代表</u> / <u>2009 日本代表</u> 」選手(※)
投球コース選択時の変化量表示	表示しない
攻撃時の投球カーソル	超高速フェード
体感球速	ノーマル+
投球軌道	ノーマル
個人スピリッツを一律にする	OFF
コンボパワー制限	無制限

※2022 Series2 「2006 日本代表」「2009 日本代表」の選手の写真を設定している選手は使用不可です。

#### <決勝大会>

- ・ 大会はトーナメント形式で行います。
- ・ 各試合は「リアルタイム対戦」で行い、準決勝までは各1試合、決勝戦のみ2勝先取の3試合制で行います。
- ・ 1回戦のマッチングは、エリア大会終了後に抽選を行います。

- 決勝大会における試合の詳細な設定は下記の通りとします。

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	30 分
スタジアム	クラウンスタジアム
先攻・後攻	抽選
投手の疲労	有効
使用不可選手	シルエット化選手・ <u>2022 Series2</u> 「 <u>2006 日本代表</u> 」/ <u>2009 日本代表</u> 」選手(※)
投球コース選択時の変化量表示	表示しない
攻撃時の投球カーソル	超高速フェード
体感球速	ノーマル+
投球軌道	ノーマル
個人スピリッツを一律にする	OFF
コンボパワー制限	無制限

※2022 Series2 「2006 日本代表」 「2009 日本代表」の選手の写真を設定している選手は使用不可です。

#### <統一ルール>

- 当日の欠場があった場合は運営事務局によって対応を行います。
- 大会中の途中棄権は原則として認めません。
- 使用するチームデータはプレイヤー自身のチームデータを使用いただきます。
- 試合に使用する機材はご自身の機材を使用いただきます。
- プレイ中はプレイに必要な操作のみを行ってください。意図的に試合の進行を妨げるような行為は禁止とします。
- その他、大会中の言動、行動によって円滑な進行を妨げると運営が判断した場合、失格となる場合があります。
- 試合中のあおり行為、相手の操作を妨害する目的で行う不要な操作は禁止とします。
- 意図しないプログラム上の動作を利用したプレイで、大会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ります。
- 制限時間を過ぎた場合、そのイニングの裏の攻撃終了時点での点数(スコア)で勝敗を判定致します。点数が同じ場合は試合ポイントで勝敗を判定致します。
- 試合中に何らかの理由によって試合が中断し再開が不可能である場合、1 度目は再試合としますが、同一の相手と再試合時に切断し復帰できない場合、切断した側の敗退とする。
- 万が一上記の判断ができない場合は、運営事務局にて判断を行う。
- 何らかの意図しない理由によってゲームが中断した場合は、審判または運営が対応を決定します。
- 各大会の様子は、YouTube 等動画配信サイトにおいて配信となります。あらかじめご了承ください。

<規則の管理>

プロスピAチャンピオンシップ 2025 シーズンは本規則に従って行われます。

本規則は運営が管理し、事前の予告なく変更となる場合があります。

【発行・改訂】

2026 年 2 月 6 日 初版

**2026 年 2 月 26 日 第 2 版**