プロスピ A リーグ 2026 シーズン
大会規則

目次

はじめに・・・・・・・・・・・・・・・ 2

第 1 条 組織 ・・・・・・・・・・・・ 2

第 2 条 用語の定義 ・・・・・・・・ 2

第 3 条 シーズン・・・・・・・・・・ 2
1. 日程
2. セ・パ グループリーグ /リーグ優勝決定戦
3. 日本一決定戦

第 4 条 プレイヤー ・・・・・・・・・ 2
1. 参加資格
2. フェアプレー精神

第 5 条 オンライン予選、最終予選 ・ 3
1. 予選規則

第 6 条 セ・パ グループリーグ・・・・ 3
1. リーグ方式
2. 順位の決定
3. 試合進行
4. 試合設定
5. 試合ルール
6. 使用スタジアム

第 7 条 リーグ優勝決定戦・・・・・・ 5
1. 大会方式
2. 試合方式・ルール

第 8 条 日本一決定戦 ・・・・・・・ 5
1. 大会方式
2. 試合方式・ルール

第 9 条 試合環境 ・・・・・・・・・ 5
1. 機材
2. アカウント
3. 機材トラブル
4. ゲームの中断と試合の打ち切り

第 10 条 表彰・報酬 ・・・・・・・・ 6
1. 表彰
2. 報酬

第 11 条 罰則・裁定 ・・・・・・・・ 6
1. 罰則
2. 裁定

第 12 条 ルールの変更及び修正・・・ 6

第 13 条 改訂 7

はじめに

プロスピ A リーグ 2026 シーズン(以下、本リーグ)は、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、オンライン予選、最終予選、セ・パ グループリーグ、リーグ優勝決定戦、日本一決定戦からなり、これらはプロスピA リーグ 2026シーズン大会規則(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(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

・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。

・「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。

・「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 2026 シーズンは以下の日程で開催される。

オンライン予選	2026 年 9 月 16 日(水)～9 月 23 日(水・祝)
最終予選	2026 年 10 月 24 日(土)
セ・パ グループリーグ、リーグ優勝決定戦	2026 年 11 月 28 日(土)～11 月 29 日(日)
日本一決定戦	2026 年 12 月 26 日(土)

・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. セ・パ グループリーグ/リーグ優勝決定戦

・セ・リーグ、パ・リーグ、各 1 名のリーグ優勝選手を決定する。

3. 日本一決定戦

セ・リーグ、パ・リーグそれぞれのリーグ優勝決定戦の勝者同士によるチャンピオン決定戦を行う。

第 4 条 プレイヤー

1. 参加資格

・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。

・大会期間中、日本国内において大会運営および試合進行に支障のない状態で参加できること。

・本大会の規則および運営事務局が定める各種注意事項・同意事項を遵守できること。

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 5 条　オンライン予選、最終予選

1. 予選規則

・オンライン予選、最終予選に関する規則は、別途『プロスピ A リーグ 予選規則【2026 シーズン版】』にて規定する。

第 6 条　セ・パ グループリーグ

1. リーグ方式

・セ・リーグ、パ・リーグは、それぞれのリーグ内において 3 名ずつ 2 つのグループに分かれ、グループリーグを行う。

・グループリーグは 3 名で 1 試合ずつ総当たり戦を行い、その成績に応じて順位を決定する。

・グループリーグの組分けは事前に抽選によって決定する。

セ・リーグ A	セ・リーグ B
スワローズの部	カープの部
タイガースの部	ジャイアンツの部
ベイスターズの部	ドラゴンズの部

パ・リーグ A	パ・リーグ B
バファローズの部	ファイターズの部
イーグルスの部	ライオンズの部
ホークスの部	マリーンズの部

・先攻・後攻は、あらかじめグループリーグの対戦表に設定され、各プレイヤーは先攻、後攻ともに 1 度ずつとなる。

2. 順位の決定

・グループリーグの順位の決定方法は、以下の優先順位によって行う。

- ・勝利ゲーム数
- ・得失点差（=総得点数－総失点数）
- ・総得点数
- ・試合当日の世界ランク

3. 試合設定

・対戦は「リアルタイム対戦」モードの「ルーム戦」を使用して行う。

・ルーム設定は以下のように定める

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
投手の疲労	無効
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
オーダー	球団統一
活躍選手ハイライトの効果を適用する	OFF
個人スピリッツを一律にする	OFF
コンボパワーの影響	30%
出場不可選手	シルエット選手 2022 Series2「2006 日本代表」選手、 2022 Series2「2009 日本代表」選手(※)

※2022 Series2 「2006 日本代表」選手、2022 Series2「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。

・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得点数で勝敗を判定する。

・試合ごとに以下の通りオーダー等の変更が可能とする。

・打順や守備位置の変更

・オーダー外の選手との入れ替え

・勝敗の判定他、特に記載のないルールについては、原則として「リアルタイム対戦」内ルールに準じる。

4. 試合ルール

・プレイヤーは必ず自身が通過したオンライン予選と同一の球団を使用しなければならない。

・プレイヤーは事前に指定されたタイミングで、先発投手3名のロースターを提出しなければならない。
グループリーグ 2 ゲーム、リーグ優勝決定戦 1 ゲームにおいて、プレイヤーは提出したロースターの順に先発投手を起用しなければならない。万が一不戦勝等で登板がなかった場合でも、ロースターは一つ進むこととする。

・ロースターに登録する先発投手のメインポジションは先発である必要はないが、登録された 3 名の投手は、指定したゲームの先発以外では起用できない。

・試合当日は指定の時間までに集合し、運営事務局による確認を受けること。

・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。

5. 使用スタジアム

・ホーム側の球団の本拠地のスタジアムを使用する

・各球団の本拠地のスタジアムは以下のように定める。

球団	スタジアム
福岡ソフトバンクホークス	みずほ PayPay ドーム福岡
北海道日本ハムファイターズ	エスコンフィールド HOKKAIDO
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	楽天モバイル 最強パーク宮城
埼玉西武ライオンズ	ベルーナドーム
千葉ロッテマリーンズ	ZOZO マリンスタジアム

阪神タイガース	阪神甲子園球場
横浜 DeNA ベイスターズ	横浜スタジアム
読売ジャイアンツ	東京ドーム
中日ドラゴンズ	バンテリンドーム ナゴヤ
広島東洋カープ	MAZDA Zoom-Zoom スタジアム広島
東京ヤクルトスワローズ	明治神宮野球場

第 7 条 リーグ優勝決定戦

1. 大会方式

・セ・リーグ、パ・リーグの各グループリーグ勝者は、リーグ優勝決定戦に進出する。

同リーグ内のグループリーグ勝者同士が 1 試合を行い、勝者が日本一決定戦に進出する。

2. 試合方式・ルール

・試合は 3 イニングで行い、試合設定はグループリーグと同様とする。

・使用スタジアムは全てクラウンスタジアムを使用することとし、先攻・後攻は抽選にて決定する。

・先発投手はグループリーグ時に提出したロースターの 3 番目の投手とする。

・その他記載のないルール、試合形式及び、操作設定はグループリーグと同様とする。

第 8 条 日本一決定戦

1. 大会方式

・両リーグのリーグ優勝決定戦の勝者は、日本一決定戦に進出する。

・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

・リーグ優勝決定戦による各リーグの優勝者決定後、日本一決定戦に進出したプレイヤー同士でくじ引きを行い、第 1 戦のホーム側のチームを決定する。第 2 戦以降は 1 ゲームごとに先攻・後攻の入れ替えを交互に行う。

・使用スタジアムは全てクラウンスタジアムとする。

・プレイヤーは事前に指定されたタイミングで、先発投手3名のロースターを提出しなければならない。

プレイヤーは提出したロースターの順に先発投手を起用しなければならない。

・ロースターに登録する先発投手のメインポジションは先発である必要はないが、登録された 3 名の投手は、指定したゲームの先発以外では起用できない。

・試合は 3 イニングで行い、試合設定はグループリーグと同様とする。

・その他記載のないルール、試合形式及び、操作設定はグループリーグと同様とする。

第 9 条 試合環境

1. 機材

・使用する端末は、プレイヤー自身の端末もしくは運営事務局からの貸し出しのどちらかを選択できる。

2. アカウント

・試合に使用するアカウントは、プレイヤー自身のアカウントとする。

・アプリのバージョンは原則として最新バージョンへのアップデートを各自行うこと。

3. 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。

4. 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。

・2 回の表裏が完了している場合

・2 回表を終わった際、または 2 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

・上記の打ち切りの宣言が行われた場合の勝敗は、試合成立時点での得点数が多い方を勝利とし、同点の場合は運営事務局にて判断を行う。

第 10 条　表彰・報酬

1. 表彰

・本リーグでは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。

【タイトル】

・スピリーグチャンピオン　　日本一決定戦の勝利プレイヤー

・セ・リーグチャンピオン　　リーグ優勝決定戦のセ・リーグ優勝プレイヤー

・パ・リーグチャンピオン　　リーグ優勝決定戦のパ・リーグ優勝プレイヤー

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

・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 0-8 で敗北したものとする。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　改訂

2026 年 7 月 17 日　初版

2026 年 8 月 17 日　第2版

・附則