

# eBASEBALL プロスピ A リーグ 2021

## 大会規則

### 目次

はじめに	2	第7条 eクライマックスシリーズ	6
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	7
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	7
4. e日本シリーズ		1. 機材	
第4条 チーム	3	2. アカウト	
1. チームの構成		3. 機材トラブル	
2. eドラフト会議		4. ゲームの中断と試合の打ち切り	
3. エントリー		第10条 表彰・報酬	7
4. 予備登録メンバー		1. 表彰	
5. プレイヤーの移籍・トレード		2. 報酬	
第5条 プレイヤー	3	第11条 罰則・裁定	8
1. 参加資格		1. 罰則	
2. フェアプレー精神		2. 裁定	
第6条 eペナントレース	4	第12条 ルールの変更及び修正	9
1. リーグ方式		第13条 不服及び苦情の申し立て	9
2. 順位の決定		改訂	
3. 試合進行			
4. 試合設定			
5. 試合ルール			
6. 使用スタジアム			

はじめに

eBASEBALL プロスピ Aリーグ 2021(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 プロスピ Aリーグ 2021 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ける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。
- ・「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。
- ・「スピリーグ監督」 各球団のチーム監督

## 第3条 シーズン

### 1. 日程

- ・本リーグの 2021 年シーズンは以下の日程で開催される。

e ペナントレース	2021 年 12 月 4 日～2022 年 1 月 9 日
e クライマックスシリーズ	2022 年 1 月 15 日、16 日
e 日本シリーズ	2022 年 1 月 22 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
読売ジャイアンツ	福岡ソフトバンクホークス
阪神タイガース	千葉ロッテマリーンズ
中日ドラゴンズ	埼玉西武ライオンズ
広島東洋カープ	東北楽天ゴールデンイーグルス
横浜 DeNA ベイスターズ	北海道日本ハムファイターズ
東京ヤクルトスワローズ	オリックス・バファローズ

### 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(ファーストステージ・ファイナルステージ)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、3 名のプレイヤーと 1 名のスピリーグ監督からなる。

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。

・何らかの理由でスピリーグ監督が稼働できない場合、代理でヘッドコーチを選任することができる。

### 2. チームメンバーの決定

・チームのメンバーは事前に行われる球団代表決定戦を勝ち抜いた上位 3 名のプレイヤーで構成されるものとする。

### 3. エントリー

・各球団代表として登録されたメンバーは原則シーズン中に変更することができない。

### 4. 予備登録プレイヤー

・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、チームは新たなメンバーを追加登録することができる。

・予備登録プレイヤーは原則として、各球団の球団代表決定戦において、4 位となった選手を対象とする。

・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

- ・セ・リーグ、パ・リーグは、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を行う。
- ・一つの対戦カードは、両チーム3名ずつによる3ゲームで構成される。
- ・各チームは全5カード、15ゲームを行い、その成績に応じて順位を決定する。
- ・対戦カードの日程はシーズン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. 順位の決定

- ・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(=勝利ゲーム数÷(勝利ゲーム数+敗北ゲーム数))
  - ・勝利ゲーム数
    - ・直接対戦カード内の勝利ゲーム数
  - ・得失点差(=総得点数-総失点数)
  - ・総得点数
  - ・総ヒット数
- ・2021年度 プロ野球公式戦のリーグ順位

### 3. 試合進行

- ・各チームは、試合が行われる週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。
  - ・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 メンバーが2名の場合(1名が欠場)
      - 欠場者がプレイ予定だったゲームの代理プレイヤーを、対戦チームが指名することができる。
      - 対戦チームは2名のうちのどちらかを指名し、相手のロースターを入れ替えることができる。
    - ② 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。
- ※なお、代理でプレイしたゲームにおける成績は、個人成績には加算されない。

#### 4. 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	20 分
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

- ・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。
- ・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。

#### 5. 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。また、使用できる選手は事前に運営から付与された選手データに限る。
- ・同一カード内の 3 ゲームは各チーム異なる 3 名の先発投手を起用しなければならない。また、同名の先発投手は同一の選手として扱う。
- ・投手はメインポジション以外では起用できない。
- ・リアルタイム対戦オーダーのチームスピリッツには上限を設定する。この上限は両リーグ共通とし、節ごとに上限値は変更される。各節における上限値は下記の通りとする。

節	チームスピリッツの上限値
第 1 節	89,600
第 2 節	89,800
第 3 節	90,000
第 4 節	90,000
第 5 節	90,200

- ・第 3 節のみタイムスリップ選手(TS 選手)及びスピリーグ監督の使用が可能となり、使用可能な選手は事前に告知され、該当週に各プレイヤーのアカウントに実装される。
- ・告知された各チーム 3 名の選手は、第 3 節として行われる 3 ゲームの中で、チームのオーダーに組み込むことができる。この時登録枠の合計は最大 5 枠とする。
- ・同一の選手を複数のゲームで登録することができるが、選手が試合に出場したかどうかに関わらず、オーダーに登録された時点で枠を使用したとみなす。また、先発投手の場合は上記投手規定に従うものとする。
- ・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。

## 6. 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ゲームずつ使用し、3ゲーム目は「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
読売ジャイアンツ	東京ドーム
阪神タイガース	阪神甲子園球場
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
横浜 DeNA ベイスターズ	横浜スタジアム
東京ヤクルトスワローズ	明治神宮野球場
福岡ソフトバンクホークス	福岡 PayPay ドーム
千葉ロッテマリーンズ	ZOZO マリンスタジアム
埼玉西武ライオンズ	メットライフドーム
東北楽天ゴールデンイーグルス	楽天生命パーク宮城
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

## 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は3ゲーム制で行い、2勝先取とする。
- ・ファイナルステージは4ゲーム制で行い、3勝先取とする。e ペナントレース1位のチームにはあらかじめ1勝のアドバンテージが与えられる。

### 2. 試合方式・ルール

- ・試合は3イニングで行い、試合設定はe ペナントレースと同様とする。
- ・ロースターは、ファーストステージ、ファイナルステージの全ゲーム分をあらかじめ設定するものとする。試合が行われる週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。
- ・ファーストステージのロースターは各チーム1人1ゲームずつ登録すること。
- ・ファイナルステージのロースターにおいては、1名のみ2回ロースターへの登録が可能だが、2回目の出場は第4ゲームに限る。
- ・ファーストステージのロースターは試合が行われる週の木曜日、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公開される。
- ・ファーストステージの3ゲームは、各チーム異なる3名の先発投手を起用しなければならない。

- ・ファイナルステージにおいて一度登板した先発投手は、登板間隔を 2 ゲーム以上空けなければならない。
- ・各ステージにおいて、リーグ上位のチームは、下位チーム登録選手の中から 1 名を選び、第 1 ゲームの起用を禁止することができる(起用制限)。起用制限を受けた選手は第 2 ゲーム以降起用可能となる。また、起用制限の指定はロースター提出時に合わせて行う。
- ・同名の選手は同一の選手として扱う。また、投手はメインポジション以外では起用できない。
- ・e クライマックスシリーズにおけるチームスピリッツ上限値は下記の通りとする。

節	チームスピリッツの上限値
e クライマックスシリーズ	90,200

- ・使用スタジアム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。

## 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 5 ゲーム制で行い、3 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、e 日本シリーズに進出した両チームの代表により引きを行い、e 日本シリーズ第 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。

- ・試合は 3 イニングで行い、試合設定は e ペナントレースと同様とする。

- ・**ロースターは、第 3 ゲームまでをあらかじめ設定するものとし、第 4 ゲーム以降のロースターはゲームが行われる直前に決定することができる。試合が行われる週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。**

- ・ロースターには同一のプレイヤーを 2 回まで登録可能とするが、2 回目の出場は 4 ゲーム目以降とする。

- ・提出された各チームのロースターは試合が行われる週の木曜日に公開される。

- ・一度登板した先発投手は、登板間隔を 2 ゲーム以上空けなければならない。

- ・同名の選手は同一の選手として扱う。また、投手はメインポジション以外では起用できない。

- ・e 日本シリーズにおけるチームスピリッツ上限値は下記の通りとする。

節	チームスピリッツの上限値
e 日本シリーズ	90,200

- ・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

- ・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、運営事務局が用意した専用アカウントとする。

- ・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。

- ・プレイヤーは専用アカウント内の選手データに変更を加えることはできない。

### 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

#### 【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

※首位打者、最優秀防御率は、e ペナントレースにおいて全カードに出場したプレイヤーに限る。

### 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 0-8 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 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。

## 第 14 条 改訂

2021 年 11 月 13 日 初版  
2021 年 11 月 24 日 第 2 版  
2021 年 12 月 9 日 第 3 版  
2021 年 12 月 16 日 第 4 版  
2022 年 1 月 6 日 第 5 版  
2022 年 1 月 13 日 第 6 版  
2022 年 1 月 20 日 第 7 版

- ・附則