

OLYMPIC ESPORTS SERIES

大会規定 - 野球競技決勝

1. 一般規定

1.1 OLYMPIC ESPORTS SERIES の野球イベント決勝大会(以下、大会)は、世界野球ソフトボール連盟(WBSC)、コナミデジタルエンタテインメント(KDE)、国際オリンピック委員会(IOC)が定めるルール・規則に則って行われます。

1.2 本大会は、コナミデジタルエンタテインメント(KDE)が発売するビデオゲーム「WBSC eBASEBALL: Power Pros」を使用して行われます。ゲーム機は KDE が提供し、その他のハードウェアは IOC によって任命された組織委員会が提供します。

1.3 すべてのプレイヤーは、本書で指定された規則と、組織委員会が参加同意書において提供する追加のガイドラインを遵守しなければなりません。

2. トーナメント形式

2.1. 本大会では予選を通過した上位 10 名は 5 名ずつ 2 つのグループに分かれます。WBSC は、コナミおよび国際オリンピック委員会と協議の上、グループ構成および大会の試合スケジュールを決定します。

2.2. 大会初日(6 月 23 日)、グループステージは総当たり方式で行われ、各プレイヤーは各グループ内の他のプレイヤーと対戦します。プレイヤーは、大会開始から終了まで、グループステージの場所にいることが求められます。グループステージは、WBSC/Konami Free to Play Zone、または WBSC と KDE の監修のもと、組織委員会が用意する専用スペースで行われます。

2.3. 各グループの勝敗による獲得ポイント上位 2 名が、大会 2 日目(6 月 24 日)に行われる準決勝・決勝に進出することができます。- タイブレイクの基準については、ポイント 9 を参照

2.4. メインステージで同時に行われる準決勝では、1 つのグループのトッププレイヤーが、他のグループの 2 位のプレイヤーと対戦します。

2.5. 準決勝の敗者は 3 位決定戦に、準決勝の勝者は優勝決定戦に出場します。

2.6. 全試合、3 イニング制で争われます。

3. ゲーム設定とレギュレーション

- 3.1. 難易度、ゲーム時間、その他特定の設定を含むゲーム設定は、WBSC が KDE と協議して標準化し、IOC が承認する。これらは大会前に全参加者に通知される。
- 3.2. 使用するチームはグループリーグが開催される 2 日前までにオーダー表を提出すること。チャンピオンシップでの獲得報酬選手を含め、オーダー表提出日時点で実装されている全てのキャラクターが使用できる。運営者は使用する機材にオーダーを用意する。
- 3.3. オーダーの最大人数は 29 人とし、全て 1 軍登録とすること。
- 3.4. 各出場者の登録オーダーは出場者全員に公開となる。
- 3.5. プレイヤーは試合の際、お互い 1 人ずつ相手のキャラクターを BAN することができる。各プレイヤーは対戦前の指定のタイミングまでに BAN するキャラクターを審判に申告すること。BAN されたキャラクターは 2 軍に設定すること。
- 3.6. グループステージにおいて、先攻側の攻撃中に 10 点以上の点差が付いた場合、審判はその時点で試合の終了を宣言できる。また、ホームランによって 10 点以上の点差となった場合、出塁していたランナー分の得点も認められる。
- 3.7. WBSC および KDE の独自の判断により、チートやエクスプロイトの使用が検出された場合、即座に大会から失格となる。

4. 技術要件

- 4.1. コントローラの持ち込みは不可とする。
- 4.2. コントローラの操作感を調整する目的のアタッチメントの使用は可とする。ただし、ボタンの追加など、操作の補助になるデバイスの追加は禁止とする。
- 4.3. 個人のヘッドセットの使用は、既存のハードウェアと互換性がある場合に許可され、互換性がない場合は、プレイヤーに主催者からヘッドセットが割り当てられる。
- 4.4. 当日のソフトの言語設定は英語とする。
- 4.5. 試合中に技術的な問題や切断が発生した場合、組織委員会は状況に応じて試合の再試合や勝利の授与など、適切な処置を決定する。※8. 中断されたゲームを参照

5. 行動規範

- 5.1. すべての参加者は、ゲーム内および大会に関連するあらゆるコミュニケーションチャンネルにおいて、敬意をもって行動しなければならない。

- 5.2. いかなる形態のハラスメント、差別、スポーツマンシップに反する行為も容認されず、大会からの失格を含む懲戒処分の対象となる場合がある。
- 5.3. 不必要に試合を遅延させたり、理由なく投球を遅らせたり、不必要なタイムを取るといった行動はスポーツマンシップに反する行為とみなす。審判はこれらの行為に対して警告を与え、さらに複数回にわたる警告を受ける場合は、審判の判断によって没収試合とすることができる。
没収試合となった試合は 13-0 として記録される。
- 5.4. 本規定に記載のない事項については異議申し立てが可能である。
試合結果についての運営の裁定は絶対であり、異議申し立てをすることはできないが、試合に関係のない事項については異議申し立てが可能である。
- 5.5. 異議申し立ては試合終了後 2 時間以内に、英語の書面にて運営に提出する必要がある。

6. 練習

組織委員会は、試合会場に適切な練習ステーションを設置する。詳細は、選手到着時に提示する。

7. 賞品配分

賞品の配分は、大会前に実行委員会が決定し、発表する。

8. 中断されたゲーム

万が一、不測の事態により試合が中断・中止された場合は、以下の通りとなります：

- a) 1 回、2 回の途中で試合が中断した場合は、最初からやり直すものとする。これは、大会の全試合に適用される。
- b) 試合が 3 回途中で中断された場合は、2 回終了時のスコアをもって試合結果とする。

9. グループステージ タイブ레이크

グループステージの同点は、以下の通り(順番に)決着する：

グループステージにおける同点とはグループステージ終了時点での勝敗が同じであることを指す。

すべての同点は、以下のリストの順序で解決されるものとする。

- a) 同率のチーム間のゲームに勝利したチームが上位となる。
- b) Team's Quality Balance (TQB) と同率のチーム間の試合の勝敗記録。

- a. 注)3 チーム以上が同点の場合で、基準 1 が同点を打破しないときは、TQBが最も高いチームを 1 位とする。TQBは以下のように計算されます:(得点／打撃イニング)-(失点／守備イニング)。三つ巴の場合、およびTQBが同点打破に必要な場合、TQBは 3 チームすべてを高い順位から低い順位に配置することになります。
- c) グループステージの全試合を考慮したTQB
- d) 総得点
- e) コインフリップ

注:本規定は、組織委員会が必要と認めた場合、変更または修正されることがあります。本規定が更新または修正された場合は、参加者に事前に通知されます。

試合設定

- 試合の詳細な設定は下記の通りとします。

基本設定		オプション設定	
使用機材	Nintendo Switch	カーソル移動	任意
コスト	55(投:40、野:40)	デジタルスピード	任意
スタジアム	クラウンスタジアム	振動機能	任意
天候・時間	晴れ・ナイトゲーム	選手調子	おまかせ
DH制	あり	打球レベル	ふつう
試合設定		球速レベル	ふつう
規定イニング	3回	カメラ視点(打撃)	ノーマル
延長戦	GL:5回まで 決勝T:9回まで	カメラ視点(投球)	ノーマル
タイブレーク制	4回から	操作ガイド	なし
コールドゲーム	7点	打撃システム	ロックオン0~3
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	なし	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
投球間隔	スキップなし	フォーメーション	任意
リプレイ	あり	落下点	エリア
投打情報表示	能力	打撃操作	マニュアル
走者情報表示	選手名+能力	走塁操作	マニュアル
特殊能力演出	あり	投球操作	マニュアル
発動特殊能力表示	あり	守備操作	マニュアル
ホームラン演出	あり	選手交代	マニュアル
擬音演出	あり		
守備ズームカメラ	あり		
観客数	多い		
観客比率	ふつう		
容姿モデル	選手		

- 色付きの項目については固定とします。
- グループ構成及びホーム・アウェイはWBSCが判断します。
- セミアイナルにおいては両グループリーグの1位がホーム(後攻)となり、2位側がアウェイ(先攻)
- 3位決定戦、決勝戦はコインフリップによって決定します。