

eBASEBALL 全国中学高校生大会 2020 ー共同通信デジタル杯ー

大会規則

【大会日程】

- 全国大会 2021年3月7日(日)
- オンライン予選会 2020年11月9日(月)13:00~15日(日)23:59

【参加資格】

- 応募者は、本規則を確認のうえ、規約に同意いただく必要があります。なお、応募された方は、規約に同意したものとみなします。
- 本大会は、日本国内に在住する中学生又は高校生が応募することができます。
 - 中高校生・定時制中高校生・高等専門学校生・専修学校(高等課程)生・通信制中高校生、インターナショナルスクール生が応募できることとします。
 - 誕生日が2002(平成14)年4月2日~2008(平成20)年4月1日の応募者が対象となります。
 - 応募者は日本語で当社や、他の参加者とコミュニケーションが取れることが必要になります。
 - 日本野球機構(NPB)と株式会社コナミデジタルエンタテインメント共催の、プロ野球 e スポーツリーグ「eBASEBALL プロリーグ」の参加契約を締結中のプロ選手については、エントリーいただけません。
 - 全国大会当日は学生証をお持ちください。
- 本大会は、1名での応募となります。
- 応募は一人につき1回となります。
- 本大会は、PlayStation®4 本体及び「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」が必要です。
- 本大会は、KONAMI ID の登録と、KONAMI ID の連携が必要です。また、インターネットに接続できる環境と、Sony Entertainment Network (SEN)アカウント、およびPS Plus への加入(有料)が必要です。
- 本大会への応募にあたり、事前に法定代理人(親権者)の承諾を得ていただきますようお願い致します。当社は、参加者が、法定代理人(親権者)の同意項目の承認欄にチェックして本大会に応募したことをもって法定代理人(親権者)の同意を得たものとみなします。ただし、法定代理人(親権者)の署名と捺印をした同意書を全国大会当日にご持参ください。同意書をご持参いただけない場合や、不備や虚偽が発覚した場合又は当社において不適格であると認めた場合は、同意の再確認のため、法定代理人(親権者)に連絡する場合がございます。
- 本大会に応募するには、本規則をお読みいただき、同意いただく必要があります。なお、応募された方は、本規則等に同意したものとみなします。
- エントリー後、登録内容に変更がある場合は当社まで速やかに連絡してください。ただし、変更はエントリー締め切り時までとします。

【申し込み方法】

- 大会の公式サイトから、所定の事項を記入しエントリーを行ってください。
- 予選会に参加するには、KONAMI ID の登録と、KONAMI ID の連携が必要です。

※予選会への参加にはゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加するためのインターネットに接続できる環境と、Sony Entertainment Network (SEN)アカウント、およびPS Plus への加入(有料)が必要です。

【オンライン予選会】

- 「チャンピオンシップ」モード内で開催されるイベント「eBASEBALL 全国中学高校生大会 予選会」内で行われた試合の勝敗、試合中の各種成績によって獲得した、セレクションポイント(SP)によって順位を決定いたします。本ランキングのSPは10試合有効ポイント制とし、期間内に行われた試合のうち、獲得ポイントが高かった上位10試合の合計得点を計算いたします。
- 47都道府県は全国7つのブロックに分かれており、本大会に出場できるのは、各ブロック上位1位およびブロック代表者を除いたランキング最上位の計8名のプレイヤーとなります。上位に辞退、失格等があった場合は、ブロック内での繰り上がりを行います。
- 7つのブロックについては以下の通りとします。

ブロック	対象都道府県
北海道・東北	北海道 青森県 岩手県 宮城県 秋田県 山形県 福島県
関東・甲信越	茨城県 栃木県 群馬県 埼玉県 千葉県 東京都 神奈川県 山梨県 新潟県 長野県
東海・北陸	静岡県 愛知県 三重県 岐阜県 富山県 石川県 福井県
関西	滋賀県 京都府 大阪府 兵庫県 奈良県 和歌山県
中国	鳥取県 島根県 岡山県 広島県 山口県
四国	香川県 徳島県 愛媛県 高知県
九州・沖縄	福岡県 佐賀県 長崎県 熊本県 大分県 宮崎県 鹿児島県 沖縄県

- オンラインマッチにおいては、試合設定、球場、先攻・後攻はゲーム内ルールに準じていただきます。
- 同一の相手との意図的なマッチングなど、運営が不正行為、迷惑行為と判断した場合は失格とします。
- オンラインマッチング時に切断を繰り返すプレイヤーについては、運営の判断により失格等のペナルティを科す場合があります。
- 試合の詳細な設定は下記の通りとします。

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
延長戦	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
ルド	10点	選手調子	おまかせ
先攻・後攻	ランダム	打球レベル	ふつう
DH制	ホスト側のチームのリーグに準じる	球速レベル	ふつう
天気	晴れ	カメラ視点(打撃)	ノーマル
投球数制限	なし	カメラ視点(投球)	ノーマル
時間制限	なし	操作ガイド	任意
強制投球	あり	走塁ガイド	任意

エラー	あり	打撃システム	ミートカーソル
ケガ	なし	投球システム	任意
クローズアップ	なし	投球カーソル	表示しない
投球間隔	スキップ禁止	球種ガイド	方向
リプレイ	なし	ストライクゾーン	表示する
投打情報表示	能力	送球操作タイプ	任意
走者情報表示	選手名+能力	守備シフト選択	シンプル
特殊能力演出	あり	フォーメーション	任意
発動特殊能力表示	あり	落下点	表示しない
ホームラン演出	あり	打撃操作	マニュアル
守備ズームカメラ	あり	走塁操作	マニュアル
観客数	おまかせ	投球操作	マニュアル
観客比率	ホームもっと多め	守備操作	マニュアル
顔モデル	選手	選手交代	マニュアル

- 使用できるチームは公式の 12 球団のチーム、およびチームカテゴリー【プロ野球 12 球団】のチームとなります。
- 使用するスタジアムは「クラウンスタジアム」です。

【全国大会】

● 大会形式

- ・ オンライン予選会を勝ちぬいた 8 人によるトーナメント戦です。
- ・ 対戦の組み合わせは事前のくじ引きによって決定します。
- ・ 試合のマッチングは「チャンピオンシップ」モード内の「フリー対戦」で行います。
※参加にはゲームソフト内の「チャンピオンシップ」モードに参加するためのインターネットに接続できる環境と、Sony Entertainment Network (SEN) アカウント、および PS Plus への加入(有料)が必要です。

● 試合の詳細設定

試合設定		オプション設定	
相手の強さ	PR フリー	カーソル移動	任意
チーム	フリー	デジタルスピード	任意
規定イニング	6 回	振動機能	任意
延長戦	11 回まで	選手調子	おまかせ
タイブレーク制	あり	打球レベル	ふつう
コールドゲーム	なし	球速レベル	ふつう
DH	あり	カメラ視点(打撃)	ノーマル
エラー	あり	カメラ視点(投球)	ノーマル
ケガ	なし	操作ガイド	なし
クローズアップ	なし	走塁ガイド	なし

投球間隔	スキップ禁止	打撃システム	ミートカーソル
リプレイ	あり	投球システム	任意
顔モデル	選手	投球カーソル	表示しない
特殊能力演出	あり	球種ガイド	方向
ホームラン演出	あり	ストライクゾーン	表示する
守備ズームカメラ	あり	送球操作タイプ	任意
観客数	自動	守備シフト選択	シンプル
観客比率	ふつう	フォーメーション	任意
コメント設定	友達対戦専用	落下点	なし
コスト	制限なし	打撃操作	マニュアル
パスワード設定	あり	投球操作	マニュアル
パスワード文字列	設定してください	守備操作	マニュアル
		選手交代	マニュアル

- ・ 先攻後攻は試合前にクジで決定します。後攻となったプレイヤーがホストとなり部屋を立ててください。
- ・ 使用できるチームはオンライン予選の順に選択した「プロ野球 12 球団」を使用します。試合ごとにチームの変更はできません。
- ・ 当日使用するチームはホームスタジアム変更のためアレンジチームとなります。チームの設定については後日ご案内いたします。
- ・ 事前にスターティングオーダーの変更、1 軍と 2 軍の選手の登録入れ替えについては可とします。
- ・ 使用するスタジアムは「坊っちゃんスタジアム」です。
- ・ 選手オーダーを設定する時間は 60 秒です。
- ・ 11 回を終えて決着がつかない場合は、規定イニング 3 回、最大延長 9 回(タイブレーク制)として再試合を行います。以降これを繰り返し勝敗を決定します。

● 使用機材・機材トラブルについて

- ・ 当日使用する機材(ゲーム機本体、モニター、ヘッドセット等)は全てご自身で用意した物を使用してください。また、「eBASEBALL パワフルプロ野球 2020」のゲームデータは最新のアップデートを使用します。
- ・ 何らかの意図しない理由によってゲームが中断し、審判もしくは主催者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試合成立とします。
 - 4 回の表裏が完了しており、どちらかのチームが得点を上回っている場合
 - 4 回表を終わった際、または 4 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

● プレイヤーの行動、欠席について

- ・ Web 会議システムにアクセスする端末および環境をご用意ください。
- ・ 当日は参加者の出欠確認、および大会運営を Web 会議システムによって行います。

- ・ 終日接続状態となりますので、固定回線での参加を強く推奨いたします。参加にあたっての通信費等は参加者のご負担となりますのでご注意ください。
- ・ 台風、地震、ネットワーク障害その他、予期せぬ事由により開催が困難となった場合、運営の判断で延期、中止とする場合がございます。
- ・ 指定の時間までに、事前にお送りする URL から Web 会議システムにアクセスし参加受付を行ってください。
- ・ 大会期間中は大会事務局の指示に従って行動してください。
- ・ プレー中、プレイヤーはプレーに必要な操作のみを行ってください。
- ・ スポーツマンシップに反する言動(暴言、誹謗中傷や物理的な攻撃、チート行為その他)があったと認められる場合には罰則の対象となります。
- ・ 意図しないプログラム上の動作を利用したプレーで、大会運営に著しく支障をきたすと大会事務局が判断したプレーは使用を禁止することがあります。
- ・ 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りません。

【ルールの変更及び修正】

- ・ 本ルールは当社によって予告なく変更、修正される場合があります。
- ・ ルールが変更となった場合は、当社より公式 Web サイトによって告知します。