

日本 e スポーツリーグルール(最終更新 2017.06.02)

■目次

■概要

- 1.試合日程
- 2.オンラインリーグについて
- 3.オフライン決勝について

■大会規約

- 1.共通参加資格
- 2.プレイヤーネーム
- 3.禁止事項
- 4.グリッチ行為に関して
- 5.選手登録に関して
- 6.出場選手について
- 7.配信について
- 8.災害や不慮の事故による大会参加が不可能な場合
- 9.ゲームサーバーに障害が発生し試合開始が困難な場合
- 10.ルールの変更・追加について

■Overwatch ルール

- 1.参加資格
- 2.試合形式
- 3.マップ決定
- 4.マッププール
- 5.マップキックルール
- 6.ヒーローの選択
- 7.サーバー地域選択
- 8.試合開始の手順
- 9.ラウンド間の準備時間
- 10.試合中の切断・トラブルについて
- 11.観戦

12.ゲーム設定

■FIFA 17 ルール

- 1.参加資格
- 2.詳細ルール（オフライン/オンライン共通）
- 3.ゲームの中断について
- 4.詳細ルール（オンライン）
- 5.オンライン試合手順について
- 6.オンライン対戦中にネットワーク不調が発生した場合
- 7.チェックイン

■BLAZBLUE CENTRALFICTION ルール

- 1.参加資格
- 2.試合形式
- 3.オンライン試合について
- 4.使用キャラクターについて
- 5.使用デバイスについて
- 6.トラブル時の対応
- 7.遅延ペナルティについて
- 8.禁止事項

■概要

「Overwatch」「FIFA 17」「BLAZBLUE CENTRALFICTION」の3部門でチーム対抗戦を行います。大会形式はオンラインリーグとオフライン決勝を行います。オンラインリーグはリーグ形式でポイントを集計し、部門ごとの優勝選手を決定します。オフライン決勝はリーグ戦の上位2チームが出場し、総合優勝を争います。

1.試合日程

- (1)オンラインリーグ日程 6月4日(日),10日(土),17日(土),24日(土),
7月1日(土),8日(土)
- (2)オフライン決勝 7月末を予定

2.オンラインリーグについて

第1節(6月4日)		
東京ヴェルディ	VS	CYCLOPS OSAKA

第2戦(6月10日)		
東京ヴェルディ	VS	iGS 福岡
名古屋 OJA	VS	CYCLOPS OSAKA
Naturals 北海道	VS	インフィニティ大阪

第3戦(6月17日)		
インフィニティ大阪	VS	東京ヴェルディ
CYCLOPS OSAKA	VS	Naturals 北海道
名古屋 OJA	VS	iGS 福岡

第4戦(6月24日)		
iGS 福岡	VS	CYCLOPS OSAKA
Naturals 北海道	VS	東京ヴェルディ
インフィニティ大阪	VS	名古屋 OJA

第5節(7月1日)		
Naturals 北海道	VS	名古屋 OJA
インフィニティ大阪	VS	iGS 福岡

第6節(7月8日)		
CYCLOPS OSAKA	VS	インフィニティ大阪
東京ヴェルディ	VS	名古屋 OJA
iGS 福岡	VS	Naturals 北海道

- (1)勝ち:2点 引き分け:1点 負け:0点
- (2)チームは3種目を合わせた勝敗に点数を付与します。
- (3)総合上位2チームはオフライン決勝に進出。
- (4)同着のチームがある場合は以下の手順で順位を決定します。
- ・「**全部門の勝利数合計**」による得失点差
 - ・**直接対決の結果**
 - ・上記が同率の場合は FIFA の勝利数
 - ・上記が同率の場合は BLAZBLUE の勝利数
 - ・上記が同率の場合は Overwatch の勝利数
 - ・上記が全て同率の場合、運営の代表者によるコイントス

3.オフライン決勝について

リーグ戦1・2位による対戦。

1位にはアドバンテージが付与されます。

開催場所・ルールなど詳細が決まり次第発表します。

■大会規約

1.共通参加資格

- (1)全選手、ボイスチャットアプリ Discord が利用でき、Discord で運営からの連絡が受けとれること。
- (2)チームメンバーと試合開始1時間前から終了まで Discord で運営と連絡を取れること。

- (3)日本語でのコミュニケーションに不自由がないこと。
- (4)日本在住であること。(外国籍でも可)
- (5)本大会の開催年度に満 18 歳以上になる年齢であること。開催期間中、18 歳未満である場合は、法定代理人の同意書を事務局に提出すること。また、開催期間中に 18 歳未満で、かつ、学生の場合は、所属する学校にも申し出ること。
- (6)運営が指定した日時に試合に出場することが原則可能であること。(※「概要」2 参照)
- (7)試合日程にチーム、個人で出場が可能なこと。
- (8)以下の規約に従うことが出来ること。
- (9)運営の裁量に従うことが出来ること。

2.プレイヤーネーム

全ての競技者は大会期間すべてを通じて同一のゲーム内名称を使用する必要があります。公序良俗に反する名称や、著名人の名前、商標そのものの名称を、権利者の許諾を得た場合を除き、ゲーム内名称として使用することはできません。リザルトや取材先等は、氏名（本名）が掲載されます。

3.禁止事項

以下の行為が発覚した場合は同日の 3 部門全てを敗北扱いとします。さらにチームに勝ち点「マイナス 3」の罰則を与えます。禁止行為が度重なる場合はチームの出場資格はく奪等の措置を取ります。

- (1)申請・登録されている選手以外の出場
- (2)八百長や買収行為、またはそれに準ずる行為
- (3)チートなどゲームプログラムを不正に改ざんする行為、またはそれに準ずる行為
- (4)故意のネットワーク切断により試合を中断させる行為
- (5)他の選手やチーム、協賛企業、運営等への誹謗中傷・暴力行為や公序良俗に反する行為
- (6)賭博への関与を疑われる行為
- (7)運営への指示に従わず、進行を妨害する行為
- (8)試合中の選手変更
- (9)グリッチ行為

4.グリッチ行為に関して

グリッチと認定される行為についてはタイトル別ルールに規定されています。
規定されていない、新たなグリッチと思わしきものが試合中に発覚した場合は、その場では禁止事項とはせず必要であれば後日ルールに追加します。

5.選手登録に関して

登録人数に制限はありません。

6.選手の居住地域について

一軍登録の選手は、その4割（当リーグの場合、8人中3人）を、当該都道府県在住・在勤・在学・出身者のいずれかの条件を満たすこと。上記条件を満たせない場合、選手の当該地域への貢献度などを勘案し特例措置を設ける場合もある。控え選手の在住地は問わない。但し、控え選手が出場する場合で、その選手が当該都道府県外の在住・在勤・在学・出身者の場合、出場できる試合数は全試合の半数を超えないものとする。

7.出場選手について

原則として5月19日（金）までに運営にチームの出場選手一覧を提出すること。

出場選手の入れ替えやスタメンの変更を行う場合は原則として、試合日前日の18時までに運営にご連絡下さい。

原則的に試合日当日の変更は認めません。

8.映像音声の配信について

運営が許可していない配信行為を禁止します。

9.災害や不慮の事故による大会参加が不可能な事態について

災害、不慮の事故等やむ負えない理由で大会への参加が困難な場合は直ちに運営までご連絡下さい。その後の措置は運営で判断します。

(※ネットワーク障害についての規定はタイトル毎に規定されています。)

10.ゲームサーバーに障害が発生し試合開始が困難な事態について

ゲームサーバーに生じた不具合が要因で試合開始が困難な場合は、試合を予備日に回すな

どの措置を取ります。運営から指示が出るまでは復帰時に直ちに競技が行える状態を維持し待機して下さい。

11.ルールの変更・追加について

本ルールは公平性や大会進行を適正に行うため、またゲーム内容の変更などに応じて随時変更、更新される場合があります。

■Overwatch ルール

1.参加資格

- (1)共通大会参加資格を満たしていること。
- (2)PC版 Overwatch がプレイ可能なアカウントを所有していること。
- (3)以下のルールを理解し従えること。

2.試合形式

ライバル・ルールの BO3 形式での試合を行う

Round1:コントロール

Round2:アサルト&エスコート

Round3:ハイブリッド

タイブレークはコントロールで行う

試合形式 BO1,MAP ランダム

3.マップ決定

- (1)初期マップは運営が Discord でダイスを振りランダムに決定
- (2)以降のラウンドはルーズピック

4.マッププール

●コントロール

- (1)Ilios
- (2)Lijiang Tower
- (3)Nepal
- (4)Oasis

●アサルト

Hanamura

Temple of Anubis

Volskaya Industries

● エスコート

Dorado

Route 66

Watchpoint: Gibraltar

● ハイブリット

Hollywood

King's Row

Numbani

Eichenwalde

括弧内の数字は初期マップを決める際に使用(※5 参照)

5.初期マップ決定方法

- ・運営がテキストチャンネル「OW」で「/r 1d4」発言しランダムで出現したマップ番号に従って決定します。
- ・マップ番号はマップ名称の前につけられた括弧内の数字です(※4 参照)。
- ・第一試合は試合開始 1 時間前、それ以降の試合は直前の組み合わせの Round1 の間に決定します。

6.ヒーローの選択

- ・使用禁止ヒーローなし
- ・チーム内で同一ヒーローの使用禁止
- ・スキン制限なし

7.サーバー地域選択

原則サーバー地域は「アジア」にします。

サーバーに不具合があった場合は運営の判断でサーバーを変更します。

大会参加者は可能な限り安定したネットワーク対戦環境の構築に務めるものとし、有線ネットワークで回線を繋ぐこととします。

8.ラウンド間の準備時間

(1)攻守を終えルールが変更する際は 5 分間の準備時間をとります。PC の再起動等の理由により部屋を離脱する場合は運営に連絡し許可を求めてください。

(2)運営の裁量で準備時間は延長出来ます。

9.試合中の切断・トラブルについて

(1)ディスコネクトしてしまったプレイヤーは、クライアントを復旧させ再びホストに接続して試合に復帰することが出来ます。

(2)ディスコネクトしたプレイヤーが復旧中、あるいは復旧出来なかった場合であっても、補充は出来ません。

(3)先攻の攻撃がスタートする前の待機時間であればトラブルが発生した場合開始をやり直すことが出来ます。その際は「remake」と発言しチームメンバー全員が退出します。

(4)「Remake」はその日の全 Round を通して各チーム 2 回まで行えます。

(5)試合開始時間に選手が揃っていなくとも試合はそのまま開始します。

(6) 試合中にメンバーのディスコネクトなどのトラブルが発生したチームは、「pp (Pause Please)」あるいは「wait」「ポーズお願いします」などの発言によってホスト (モデレーター) にポーズを要求することができます。メンバーの交代はできません。ポーズ可能な時間は 1MAP 毎に各チーム 5 分までとなります。

(7)トラブルが多発した際、試合中止の措置を運営の裁量でとることがあります。

10.観戦

運営以外の観戦モードへの接続を禁止します。

11.ゲーム設定

・ルール・セット

ルール・セット： ライバル・プレイ

・マップ・オプション

マップローテーション： マッチ後

マップ順： シングルマップ

ロビーに戻る： マッチ後

・マップ

試合でプレイするマップのみ「ON」

・ヒーロー・オプション

ヒーロー選択制限： 両チーム 1 名ずつ

ロール選択制限： なし

ヒーローの変更を許可する： ON

リスポーン時にランダムにヒーローを選択： OFF

・ヒーロー

全て「ON」

・ゲームプレイ・オプション

高帯域幅： ON

コントロール・マップ形式： 3(タイブ레이크は1)

ライフ補正： 100%

ダメージ補正： 100%

回復補正： 100%

アルティメット・アビリティのチャージ速度補正： 100%

リスポーン時間補正： 100%

アビリティのクールダウン時間補正： 100%

スキン無効： OFF

ライフ・ゲージ無効： OFF

キル・カメラ無効： ON

キル・フィールド無効： OFF

ヘッドショット限定： OFF

チーム・オプション

チームバランス調整： OFF

バランス調整タイミング： ミラー・マッチ後

12.ゲームの仕様変更について

シーズン直前、若しくはシーズンの途中で、ヒーローや MAP の追加などのゲーム仕様変更があった場合は、他の大会を参考にした上で運営の裁量で大会ルールが変更される可能性があります。

■FIFA 17 ルール

1.参加資格

- (1)共通大会参加資格を満たしていること。
- (2)大会期間中を通じて同一のゲーム内名称（プレイヤーネーム）を使用すること。
- (3)登録時点で試合開催時に使用可能な Sony Entertainment Network アカウントを所持しており、PS PLUS に加入していること。
- (4)以下のルールを理解し従えること。

2. 詳細ルール（オンラインリーグ）

- (1)使用ゲーム機：PlayStation 4
- (2)使用コントローラー：DUALSHOCK4
- (3)試合数はBO1 とします。
- (4)ゲームのバージョン：大会開催時における最新バージョンのバッチを適用して試合を行います。
使用チーム：クラブ（クラシックなど仮想チーム不可）
5月26日(金)17時前に予め使用するチームを5つ選択し運営に報告。
試合前に上記選択チームの中から使用するチームを選択し対戦。
使用したチームはその後、オンラインリーグ期間中を使用することができないものとする。

3.ゲームの中断について

- (1)試合中に、サーバーエラー、ネットワークエラー等による中断あるいは運営側機材（モニター・コンソールなど）の不調などによる試合中断があった際は、審判により試合をどのように再開するか判断します。
 - ①両方のプレイヤーが得点をしていない状態で、問題が発生した場合、最初から再試合を行います。
 - ②前半に得点が入った状態で、問題が発生した場合、再試合を行い、後半開始まで試合を進め、そこから試合を再開し、試合終了後、中断された試合分の得点を追加します。
 - ③後半に得点が入った状態で、問題が発生した場合、再試合を行い、止まった時間まで試合を進め、そこから試合を再開し、試合終了後、中断された試合分の得点を追加します。
- (2)試合開始直後、ゲーム内の選手の操作が不能な場合、速やかに運営に確認を申し出、審判の判断により、再試合を行います。
- (3)プレイヤーによる機材への激しい接触等による故意のエラーが発生した場合、運営の判

断によりそのプレイヤーを敗北とします。

4.詳細ルール（オンライン）

- ・時間(ハーフ)：6分
- ・操作設定：Any
- ・ゲームスピード：普通
- ・チームタイプ：
- ・難易度：ワールドクラス

カメラ

- ・カメラ：テレビ放送 (Tele broadcast)
- ・カメラ設定：高さ、ズームは初期設定

ビジュアル

- ・HUD：選手名バー
- ・時間/スコア表示：オン
- ・レーダー：2D
- ・OTP オンライン ID インジケータ：半透明
- ・ゴールネットの張り：初期設定
- ・ゴールネットの形状：初期設定
- ・ネットの網目：初期設定
- ・ラインナップスクロール：オン

ルール

- ・負傷：オフ
- ・オフサイド：オン
- ・カード：オン
- ・ハンド：オフ

オーディオ

- ・実況：0
- ・場内放送：10
- ・選手の声：10
- ・効果音：10
- ・スタンド：10

- ・ミュージック：0

ユーザーゲームプレイカスタマイズ

- ・全てデフォルト

コントローラー設定

- ・FIFA トレーナー：オフ
- ・パスパワーアシスト：オフ
- ・クロスアシスト：アシスト禁止
- ・ディフェンス：戦術的ディフェンス

- ・カスタムフォーメーション：禁止（フォーメーションの微調整）
- ・条件：変更可
- ・カスタム戦術：使用可

6.オンライン試合手順について

- (1)大会参加者は可能な限り安定したネットワーク対戦環境の構築に務めるものとし、有線ネットワークで回線を繋ぐこととします。
- (2)大会参加者には各試合前に PlayStation™Network のメッセージ機能を利用して、ホスト側になる選手へ運営スタッフから対戦相手のオンライン ID を記載したメッセージを送ります。
- (3)記載されたオンライン ID を PlayStation™Network で検索、フレンド登録を行い、フレンドリーマッチに招待し試合を行います。
- (4)アップデートに関して
試合前までに下記の作業を完了させ、ゲームのアップデートを行ってください。
 - ・カスタマイズを選択
 - ・チーム編成を選択
 - ・アップデートの更新確認を実行『現在、新しいアップデートはありません。しばらくしてから再度お試しください』と表示されたら完了。

7.オンライン配信に関して

配信は PlayStation の SHARE 機能である、“ゲームプレイをブロードキャストする“を使用し、Twitch で配信を行います。

両対戦者とも配信を行うことを必須とします。

品質：720p-高(60fps)

8.オンライン対戦中にネットワーク不調が発生した場合

双方ともにオンライン状態であることが確認できたうえでマッチングに不調が生じた場合は、機器の再起動等のお願いをすることがあります。

また、試合中にネットワーク不調により対戦が中断された場合で、どちらか一方に原因がある場合は、その競技者の敗北として取り扱います。

PlayStation™Network の障害等いずれの競技者にも問題がないと判断された場合は、運営スタッフの判断で、日程変更も含めてチームと協議することとします。

9.チェックイン

(1)試合開始時刻になっても受付、或いはログインが確認できていない場合は失格となります。ただし、運営スタッフへの連絡があった場合に限り、状況に応じてある程度猶予時間を設けるものとします。

(2)大会運営上の理由から止むを得ない場合、運営スタッフの判断で、参加する選手に一定時間待機などを行います。

10.禁止事項

大会共通の禁止事項に準じます。

■BLAZBLUE CENTRALFICTION ルール

1.参加資格

- (1)共通大会参加資格を満たしていること。
- (2)大会期間中を通じて同一のゲーム内名称（プレイヤーネーム）を使用すること。
- (3)登録時点で試合開催時に使用可能な Sony Entertainment Network アカウントを所持しており、PS PLUS に加入していること。
- (4)以下のルールを理解し従えること。

2.試合形式

- (1)2R 先取で1セット、5セットで勝利（5先）
- (2)ステージは Alter を選択して下さい。それ以外が選択された場合は無効試合とします。
- (3)ダブル KO の場合は再試合。
- (4)使用バージョンは、試合時点での最新版を使用します。
- (5)ボタンチェック及びラグチェックは1回のみ行います。

3.オンライン試合について

- (1)大会参加者は可能な限り安定したネットワーク対戦環境の構築に務めるものとする。
- (2)プレイヤーマッチモードにて行おうが、回線相性等の問題で進行が出来ない場合はロビー等を使用して進行します。

4.使用キャラクターについて

- (1)カラーに制限なし。
- (2)1セット目に使用するキャラクターのみ、試合開始予定時刻の1時間前までに運営に事前に申告する。以降は負けた側のみ変更可能。

5.使用デバイスについて

- (1)使用ハードはPS4のみとします。
- (2)アーケードコントローラー、パッドなど自由に使用可とします。
ただし、連打機能やマクロ機能の使用は禁じます。
HORI 社製のアーケードコントローラーに搭載されているアサイン機能は使用可とします。

6.トラブル時の対応

- (1)ネットワーク切断により試合が中断した場合、退出したプレイヤーはそのセットを負け扱いとします。どちらも退出した場合や、どちらもプレイヤーマッチに残っていた場合は再試合とします。
- (2)試合途中に使用デバイス不具合による操作不可が起こった場合、そのセットはそのまま進行し、終了後にメンテナンス時間を設けます。
- (3)PlayStation™Networkの障害等いずれの競技者にも問題がないと判断された場合は、運営スタッフの判断で、日程変更も含めてチームと協議することとします。

7.遅延ペナルティについて

- (1)呼び出しから3分間応答が無い選手はその試合について不戦敗とします。
- (2)5分間応答が無い選手はその対戦は負けとなります。
- (3)制限時間内に試合を再開しない場合、遅延行為をしているプレイヤーを敗北とします。

8.チェックイン

- (1)試合開始時刻になっても受付、或いはログインが確認できていない場合は失格となります。ただし、運営スタッフへの連絡があった場合に限り、状況に応じてある程度猶予時間を設けるものとします。
- (2)大会運営上の理由から止むを得ない場合、運営スタッフの判断で、参加する選手に一定時間待機などを行います。

8.禁止事項

大会共通の禁止事項に準じます。