

日本eスポーツリーグ 2017 Summer オフライン決勝ルール  
(最終更新 2017.07.28)

## ◆FIFA 17 部門ルール

### 試合数に関して

90 分の試合を 2 試合行い、その合計得点で決めることとする。  
その際アウェイゴールは加味しないものとする。

2 試合を通じて同点の場合は、3 試合目を行い、  
その試合はゴールデンゴールを採用し、どちらかが得点を決めた時点で勝利とする。  
また、3 試合目が 90 分で同点の場合は延長戦はなく、PK 戦に移ることとする。

### 使用チームに関して

リーグ戦の部門上位者が先にチーム選択権がある。(y0ichiro 選手)  
1 位が先にチームを選び、2 位が残ったチームからチームを選択する。  
2 試合目も同様に上位者から選択する。  
但し、1 試合目で両者が使用したチームは選択することが出来ない。  
(1 試合目でレアルマドリード・バイエルンミュンヘンを使った場合には 2 試合目は両者ともにこのチームを使用できない)

また男子代表・女子代表・レジェンドチーム等の架空チームの使用は禁止とする。

### その他ルールについて

時間：6 分

操作設定：Any

ゲームスピード：普通

難易度：ワールドクラス

カメラ：テレビ放送

ケガ：有

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

条件：変更可

カスタム戦術：使用可

## ◆BLAZBLUE CENTRALFICTION 部門ルール

### 1. 試合形式

- (1) 2R先取で1セット、10セットで勝利（10先・B019）
- (2) リーグ戦1位通過の選手は1セットを取得した状態でスタートします。
- (3) 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。
- (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。

### 2. 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5分前に運営が確認を行い、申告する。以降は負けた側のみ変更可能。

### 3. 使用デバイスについて

- (1) 使用ハードはPS4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。

### 4. トラブル時の対応

- (1) 機材トラブルによる試合中断は、中断した瞬間のラウンドを再現し、再開します。バーストゲージの再現は行いません。  
選手が原因となるトラブル時にはこの限りではありません。
- (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。

## 5. 遅延ペナルティについて

- (1)BBCF部門の試合開始30分前までに点呼が行えない場合は失格とします。  
ただし災害等により会場に来られない場合はこの限りではありません。
- (2)セット終了後、3分以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。

## 6. 禁止事項

大会共通の禁止事項に準じます。

# ◆Overwatch 部門 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 **B05 形式**での試合を行う

Round1: コントロール

Round2: エスコート

Round3: ハイブリッド

Round4: アサルト

Round5: コントロール (Round1 で使用した MAP 以外)

タイブレークはコントロールで行う

試合形式 B01,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) **1位チーム (東京ヴェルディ eスポーツ) が、コントロール以外のマッププールから、それぞれ1つずつ、使用したくないマップをBAN。**
- (3) 以降のラウンドはレーザーズピック

#### 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

horizon lunar colony

##### ●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「0W」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CONNECT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CONNECT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ても試合はそのまま開始します。

(6) 試合中にメンバーのDISCONNECT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(タイブレークは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。