

Eiko-Cup LEAGUE MATCH

大会規則

目次

はじめに	2	第4条 クライマックスラウンド	4
第1条 用語の定義	2	1. 大会方式	
第2条 シーズン	2	2. 試合方式・ルール	
1. 日程		第5条 ファイナルラウンド	4
2. ペナントレース		1. 大会方式	
3. クライマックスラウンド		2. 試合方式・ルール	
4. ファイナルラウンド		第6条 罰則・裁定	5
第3条 ペナントレース	3	1. 罰則	
1. リーグの方式		2. 裁定	
2. 順位の決定		第7条 ルールの変更及び修正	5
3. 試合の進行		第8条 不服及び苦情の申し立て	5
4. 試合設定		第9条 改訂	5
5. 試合ルール			
6. 使用スタジアム			
7. 結果申請			

はじめに

第一回 Eiko-LEAGUE MATCH（以下、E-Cup）は、ペナントレース、クライマックスラウンド、ファイナルラウンドからなり、これらは第一回 Eiko-LEAGUE MATCH 大会規則（以下、本規則）に従い開催される。本大会に関わる全ての個人、団体はこれを遵守することとする。

第1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。
- ・「ホームチーム」 公式サイトの特典表において、右側に記載されているチームとする。
- ・「ビジターチーム」 公式サイトの特典表において、右側に記載されているチームとする。
- ・「ロースター」 各対戦カードにおけるチーム内のプレイヤーの試合順を定めたものを指す。
- ・「(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。

第2条 シーズン

1. 日程

- ・本大会は以下の日程で開催される。

ペナントレース	2025年4月14日～2025年5月16日
クライマックスステージ	2025年6月2日～2025年6月6日、6月9日～6月13日
ファイナルステージ	2025年6月16日～2025年6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. ペナントレース

- ・本リーグに参加するチームは、一般社団法人日本野球機構（以下、NPB）に加盟する日本プロ野球12球団（以下、12球団）とし、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	北海道日本ハムファイターズ①
広島東洋カープ①	福岡ソフトバンクホークス
広島東洋カープ②	中日ドラゴンズ
東北楽天ゴールデンイーグルス	埼玉西武ライオンズ
東京ヤクルトスワローズ	千葉ロッテマリーンズ
横浜 DeNA ベイスターズ	北海道日本ハムファイターズ②

3. クライマックスラウンド

- ・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 クライマックスラウンド（ファーストステージ・ファイナルステージ）を行う。
- ・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. ファイナルラウンド

クライマックスシリーズを勝ち上がったチーム同士によるチャンピオン決定戦を行う。

第3条 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 チームとの総当たりによるリーグ戦を行う。
- ・一つの対戦カードは、第一試合から第3試合の 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 サイトにて告知される。
- ・それぞれの節の期間内であればいつでも試合を行うことができる。双方の日程が合う日、時間に各自で試合を行うものとする（勝手な再試合等は禁止とする）。

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））
 - ・得失点差（=総得点数-総失点数）
 - ・Eiko-Cup 山岸記念大会 の順位

3. 試合の進行

- ・原則、予告先発は発表しない。
- ・先攻、後攻の決定
 - ・第一試合 ホームチームが決定する。
 - ・第二試合 ビジターチームが決定する。
 - ・第三試合 ホームチームが決定する。

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	3 イニング
強制リタイア	なし

- ・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

- ・各チームは必ず自分の設定する球団を使用しなければならない。
- ・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。

・疲労している投手は起用してはならない。

6. 使用スタジアム

・スタジアムは原則、「クラウンスタジアム」を使用する。

7. 結果の申請

・試合結果の申請は試合の敗者が結果申請フォームから行う。

・申請の期限はそれぞれの節の開催期間とする。未提出の場合、運営が直接結果を確認し、敗者に得失点-10を付与する。尚、勝者の成績は確認後、正しく反映する。

第4条 クライマックスラウンド

1. 大会方式

・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、クライマックスステージに進出する。また、トーナメント方式で勝者を決定する。

・ペナントレースにおいて、セ・リーグ3位のチームとパ・リーグ2位のチーム、パ・リーグ3位のチームとセ・リーグ2位のチームがそれぞれファーストステージを行う。

・ファーストステージにおいて、セ・リーグ3位のチームとパ・リーグ2位のチームの勝者とセ・リーグ1位のチーム、パ・リーグ3位のチームとセ・リーグ2位のチームとパ・リーグ1位のチームがファイナルステージを行い、それぞれの勝者がファイナルラウンドに進出する。

・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。

・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。

・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の 4 ゲームは、各チーム異なる 4 名の先発投手を起用しなければならない。

・先攻、後攻はすべて上位チームが決定することとする。

第5条 ファイナルラウンド

1. 対会方式

・クライマックスラウンド ファイナルステージの勝者がファイナルラウンドに進出する。

・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

・ファイナルラウンドに進出した両チームでジャンケン等を行い、ファイナルラウンド第 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。

・先攻、後攻はホーム側のチームが決定する。

・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。

- ・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。
- ・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6条 罰則・裁定

1. 罰則

・本リーグに関係する参加プレイヤーが本ルール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
- ・得失点-10点
- ・当該チームの失格
- ・ゲームの敗北

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。

第7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8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ない。我慢せよ。

第9条 改訂

2025年1月13日 初版

- ・附則