

一般社団法人北海道eスポーツ協会 主催北海道eスポーツ協会CUP2023「グランツーリスモSPORT」

競技規定

Ver. 2023.12.19



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.
"Gran Turismo" logos are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

発売元:ソニー・インタラクティブエンタテインメント

主催:一般社団法人北海道eスポーツ協会

第1条大会フォーマット／実施日

1-1.フォーマット

本大会は、全てオンラインで実施されます。

1-2.大会日程

2023年1月29日

1-3.エントリーについて

最大72名

1-4.プラットフォームについて

本大会はPS4及びPS5にて行います。

1-5.対戦環境について

PlayStation Plus利用権のあるアカウントを所持していること。

第2条チーム・メンバーの登録

2-1.ロースター(選手枠)について1名のみとします。

第3条ルールについて

3-1.大会形式

- ・1グループ各12名で予選を行います。
- ・予選A～Fグループの上位2名が決勝に出場となる予定です。

3-2.レース形式

- 1.予選は各グループに分かれ、タイム測定とレースの2セクションで行います。
- 2.予選測定タイムで予選レースのグリッドが決定いたします。
- 3.決勝進出者はタイム測定を改めて行い、決勝レースのグリッドを決定いたします。
- 4.決勝レースの結果により最終順位が確定いたします。

3-3.予選、決勝共通ルール概要

| | |
|-------|----------------------------------|
| コース設定 | カタロニア・サーキット 10:30 快晴 |
| 使用車両 | Gr.マシン自由選択※予選から決勝まで同一車両 |
| 性能調整 | BoP/有効 セッティング/禁止 |
| 予選形式 | 7分間のタイム測定後、6周のスプリントレースで2名ずつが決勝進出 |
| 予選形式 | 決勝タイム測定によりグリッド順、12週のレース |

3-4.予選、決勝共通ルール詳細

| | | |
|-----------------|-----------------|----------------------|
| コース設定 | コース | カタロニア・サーキット 10:30 快晴 |
| | レース周回数 | 予選:6周 決勝:12周 |
| | 予選タイム測定の制限時間 | 7分 |
| レースの設定 | 予選・決勝スタート方式 | ローリングスタート |
| | 予選レースグリッド | 予選タイム測定順による |
| | 決勝レースグリッド | 決勝タイム測定順による |
| | ブースト | なし |
| | スリップストリームの強さ | リアル |
| | メカニカルダメージ | なし |
| | タイヤの摩耗 | タイム測定時:なし レース:5倍 |
| | 燃料の消耗 | タイム測定時:なし レース:3倍 |
| | 初期燃料量 | デフォルト |
| | コース外でのグリップ低下 | リアル |
| | 勝者決定後のレース継続時間 | 180秒 |
| | 使用タイヤ | レーシング・ミディアム |
| | 使用義務タイヤ | なし |
| | ピット回数 | 自由 |
| レギュレーション設定 | カテゴリー | Gr.3 |
| | BoP / セッティング | オン / 禁止 |
| | リバリー・ゼッケン | 無制限 |
| ペナルティの設定 | レース中のゴースト化 | なし |
| | ショートカットペナルティ | 強い |
| | 壁接触ペナルティ | タイムペナルティ(小) |
| | サイドプレスペナルティ | あり |
| | 壁接触時の進行方向補正 | あり |
| | コースアウト時のクルマ置き直し | なし |
| | フラッグルール | オフ |
| | 周回遅れのゴースト化 | オフ |
| ドライビング オプション | カウンターステアアシスト | 使用禁止 |
| | スタビリティ・マネジメント | 使用禁止 |
| | 走行ライン アシスト | 無制限 |
| | トラクション・コントロール | 無制限 |
| | ABS | 無制限 |
| | オートドライブ | 使用禁止 |

※接触やコースアウト等によるペナルティ審議は行いません。

ゲーム内のペナルティに従い、他車の妨げにならないよう速やかに消化して下さい。

3-4.各メーカー使用可能車種、性能調整一覧ページ(Gr.3項)

下記URL参照

https://www.gran-turismo.com/jp/gtsport/news/bop_update.html

3-5.各種注意事項

- 1.接触等アクシデントの審議は行わず、ゲーム内ペナルティのみとします。
- 2.レースや予選の進行については運営の合図、指示に従ってください。
- 3.タイム測定時は先行車両を優先し、追いつかないよう他車との間隔を空けて走行して下さい。
- 4.各参加者は予選タイム測定・レース、決勝タイム測定・レースの最大計4回走行します。
- 5.回線トラブル時は別項目「回線トラブル時の対応」に従って中断又は再開することがあります。

第4条ペナルティについて

- 4-1.選手が大会規定に違反していると運営が判断した場合、ペナルティを与える事があります。
- 4-2.運営が与えるペナルティは運営が判断し、選手はそれを覆す事は出来ません。

第5条その他

- 5-1.大会規定に記載されていない事案が発生した場合は、運営の協議の元、決定致します。
- 5-2.今大会に関する質問や確認事項はDiscordの[大会進行用サーバー](#)にて受け付けております。

大会進行について

【事前準備】

①Discordのダウンロード、インストール、登録をお願いいたします。

今大会では大会進行にDiscordを使用いたします。

Discordのダウンロードはこちら↓

<https://discord.com/download>

※Discordとは、無料で使えるコミュニケーションツールで、テキストチャットやボイスチャットなどを行うことができます。

アプリは、スマートフォン(iOS、Android)でも、パソコン(Windows、Mac、Linux)でも使用可能です。また、インストールをせずにWebブラウザから利用することも可能です。

②大会進行用Discordサーバーへの入室をお願いいたします。

<https://discord.gg/ZKAnghJXpZ>

③Discordの名前について

Discordの名前に関してはゲーム内の名前と一致させるようお願いいたします。

④PSNフレンド登録について

運営PSNアカウントへのPSNフレンド登録をお願いいたします。

運営PSN IDに関しては別途大会進行Discordでお知らせいたします。

【大会当日】

大会進行用Discordにて大会の案内を行いますので、

Discordを確認できる状態にするようお願い致します。

回線トラブル時の対応について

GTSportオンラインマッチは、
回線状況により**不具合(走行不可能、回線落ち)**が発生することがあります。
※不具合は複数回起こることもございます。

最悪の場合マシントラブルとしてリタイア及び最下位扱いとなるため、
回線状況、接続方法にはご注意ください。**有線接続を強くおすすめいたします。**
回線による不具合が発生した場合は原則、下記項目に基づき、再設定または順位を確定いたします。

・各タイム測定

2回目までの不具合発生時: ルームを建て直します。
不具合該当プレイヤーのPS再起動をお願いいたします。

※2回目建て直し後、タイム測定に参加できない時点でノータイム扱いとし、グリッドは最後尾に設定されます。

不具合を起こしたプレイヤーが1回目の不具合該当プレイヤーとは違っていても上記は適用します。
また不具合の状況により、1回目でも予選方式をフリー走行(7分間)へ変更する場合があります。

・予選、決勝の各レース開始時 ※予選2周目まで 決勝5周目まで

1回目の不具合については、原則として直後にやり直しを行います。

同一レースで2回目の不具合が発生した場合、
レース参加車両数の半数以上が残っていればレースは続行、
不具合該当プレイヤーは最下位扱いとします。(複数台は周回数順、同時の場合は測定タイム順)

2回目の不具合を起こしたプレイヤーが1回目の不具合該当プレイヤーとは違っていても、上記は適用します。

不具合を起こした車両がコース上に残り、正常車両との衝突等を起こした場合、

※2回目以降でもやり直しをする場合があります。

・レース中盤 ※予選3周目以降 決勝6周目以降

1: 全体の半数未満が何らかのトラブルによりレースから離脱した場合

該当プレイヤーを最下位扱いとし続行、複数台の場合は離脱した時点での周回数(順位)を結果へ反映します。

2: 全体の半数以上が何らかのトラブルによりレースから離脱した場合

レースを一時中断し、ルーム建て直し後、再度レースを行います。

・レース後半 ※予選5周目以降 決勝10周目以降

1: 離脱したプレイヤーを最下位扱いとし、レースを続行します。

離脱したプレイヤーが複数いた場合は離脱した時点での周回数を順位に反映します。

2: 全選手がレースから離脱した場合

その時点でレースを終了、順位はプレイヤーそれぞれの離脱した時点での周回数(順位)を結果へ反映します。

※上記全ての項目で、離脱したプレイヤーはその時点での周回数 > 測定タイムの順でレース結果とします。

進行上、大きな遅延の恐れがある場合は上記に限らず運営の指示を優先する場合がございます。ご了承下さい。