

# RAL レギュレーション

2020/09/28



## 内容

1. RAL の目的 .....	4
2. 本レギュレーションの目的 .....	4
3. RAL への参加資格 .....	4
4. リーグのレギュレーション .....	4
4.1. 登録可能選手について .....	4
4.2. 選手登録について .....	5
4.3. 選手退団について .....	5
4.4. 身長、体重の制限 .....	5
4.5. リーグ期間中の制限 .....	6
4.6. リーグ戦の順位のルール .....	6
4.7. 通常の出場停止のルール .....	6
4.7.1. 出場停止の基準 .....	6
4.7.2. イエローカード累積のリセット .....	6
4.8. 試合の禁止事項 .....	6
4.8.1. 過度なゴールパフォーマンスとは .....	7
4.9. リーグ内や他リーグのチームに関する報連相について .....	7
4.9.1. 証拠の提出 .....	7
4.9.2. リーグ内のみの問題 .....	7
4.9.3. 他リーグも関わる場合 .....	7
4.10. その他 .....	8
4.10.1. オウンゴールについて .....	8
4.10.2. 試合の延期 .....	8
4.11. 昇格や入れ替え戦について .....	8
4.11.1. 入れ替え戦の考え方 .....	8
4.11.2. 脱退や解散が発生し、枠がある場合 .....	8
4.11.3. 入れ替え戦の試合のルール .....	8
5. 試合とその前後について .....	8
5.1. 試合前 .....	8
5.1.1. 試合開始 15 分前まで .....	9
5.1.2. 試合前のトラブルの際 .....	9
5.2. 試合前後の身長の確認 .....	10
5.3. 試合の配信 .....	10
5.4. 試合開始後のトラブル .....	10
5.4.1. 試合時間 10 分以内にメンバーが 1 人落ちたとき .....	10
5.4.2. 2 人以上が落ちたとき .....	10

5.4.3.	その他	11
5.5.	試合終了後のスタッツ記録	11
5.6.	当日の 25 時までに報告する内容	11
5.7.	日曜日の 23 時までに報告する内容	12
6.	煽り行為について	12
6.1.1.	範囲	12
6.1.2.	内容	12
7.	ペナルティについて	12
7.1.	持ち点について	12
7.2.	シーズンオフ中の処分について	13
7.3.	違反と処罰内容と減点数	13
8.	TOTW や DB について	15
9.	VPG リーグ参加について	15
10.	改訂履歴	16

# 1. RAL の目的

RAL は、EA 社が発売するサッカーゲーム「FIFA」シリーズの有志リーグであり、現段階では日本で唯一、身長と体重に制限をかけているリーグである。

RAL は、本レギュレーションに同意した参加者のみに対し積極的に運営をする方針であり、リーグの規模を大きくすることよりも参加いただいている方々に楽しく活動してもらえらることを重視したリーグである。

# 2. 本レギュレーションの目的

RAL の基本原則を定義し、参加者すべてがこれに順守することで安定的な運営を図る目的とする。

# 3. RAL への参加資格

RAL へ参加するには以下の条件を順守する

- 本レギュレーションにチーム全体が同意すること。
- クラブ内に CAP1 名と副 CAP 最低 1 名最大 2 名を用意できること。(以下 マネージャー※とする)
- 2 名以上の方が「Discord」で、運営と随時取れること。(最低でも 2 日以内)
- クラブ公式 Twitter アカウントとエンブレムを持っている。(不快なものは禁止)
- チーム内で最低一人、リーグ全体会議に参加できること。(聞き専でも可)
- クラブ在籍人数が、8 名以上いること
- スポーツマンシップを大切にでき、リーグ、野良に関わらず煽り行為をしないこと。
- 相手クラブをリスペクトできること。
- 「小規模でもマナーやモラルを持ち、大人のリーグを目指す」に共感できること。

上記を踏まえ、CAP の人柄など、総合的に判断をする。

※大会に出場しない人はマネージャーになれない

# 4. リーグのレギュレーション

## 4.1. 登録可能選手について

RAL のリーグに登録できる選手は以下を順守する

- 本レギュレーションに同意できること
  - 他リーグに所属していないこと
  - 他リーグの最新のシーズンの前半戦以内で退団し、他のリーグに所属していないこと  
(例 全 16 試合中、7 試合目で退団した場合) ※1
  - 過去に重い追放処分を受けていないこと (運営判断)
  - 直近の活動で他リーグや SNS などでの不適切な行動などをしていないこと
- ※1 タイミングがずれてリーグが同時開催になる場合もあるので詳細は[こちら](#)を確認すること

## 4. 2. 選手登録について

チームマネージャーは以下を順守する

- 4.1 を順守している選手は随時登録可能だが、大会二日前までに選手登録をすることで次の試合に出場が可能となる (金曜日開催なら、水曜日までに)
- 選手登録はチームのマネージャーが行うこと
- [公式 Twitter アカウント](#)に該当選手の PSID と背番号を送ること
- Discord 内の所定の方法で報告し、DB の登録を行うこと

## 4. 3. 選手退団について

チームマネージャーは以下を順守する

- 退団処理はチームマネージャーが行うこと
- [公式 Twitter アカウント](#)に該当選手の PSID と背番号を報告こと
- Discord 内の所定の方法で報告すること
- 選手と退団合意した日から 2 日以内に行うこと

## 4. 4. 身長、体重の制限

以下を順守する

ただし、COM は除外する

- スタメンの平均身長が 183.1 以下であること
- スタメンの合計体重が  $82\text{kg} \times \text{人数}$  以下であること。(例 10 人が参加する場合は  $82 \times 10 = 820$  なので、合計体重は 820kg 以下にする必要がある)
- 全員が同じ身長、体重ではないこと

※四捨五入はしない

## 4.5. リーグ期間中の制限

以下を順守する

- 背番号の変更は不可
- PSID の変更は不可（万が一変更した場合はすぐに運営に報告すること）
- 他リーグへ掛け持ち参加は不可

## 4.6. リーグ戦の順位ルール

順位表の決め方は以下のとおりとする

順位は以下の順番で決める。

1. 勝ち点（PTS 数\*3+引分数）」
2. 得失点差（GD）
3. 総得点（GF）
4. 総失点（GA）
5. 警告枚数（レッドカード枚数\*2+イエローカード枚数）
6. 直接対決の結果
7. 再度直接対決を行う

## 4.7. 通常の出場停止のルール

### 4.7.1. 出場停止の基準

- イエローカード2枚もしくはレッドカードにより退場になった場合
- イエローカードを3枚累積した場合

### 4.7.2. イエローカード累積のリセット

- 4.7.1 で1試合出場停止処分を実施した
- シーズンの後半戦に突入した（出場停止が決まっている場合は除く）

## 4.8. 試合の禁止事項

以下を順守する

- 能力不正
- ANY 操作
- ジャイアントスロー
- 出場できない選手の出場（登録外、カード累積）
- GK の妨害（妨害による得点は無効）
- デススラ(試合中 2 回以上、ボール非保持者対象、保持者へのデススラは運営判断とする)
- 足掛け（意図的に行ったと判断できるもの）
- 過度なゴールパフォーマンス

#### 4.8.1. 過度なゴールパフォーマンスとは

以下を過度なゴールパフォーマンスとする

- 相手選手の周りでグルグル回る
- 意図的な操作で所謂“手をパタパタ”する動作
- 意図的な操作でゴールパフォーマンス時間を延ばす

## 4.9. リーグ内や他リーグのチームに関する報連相について

以下を順守する

- 報連相をする際は必ず[公式 Twitter アカウント](#)もしくは代表の Discord 宛てに DM をすること。

#### 4.9.1. 証拠の提出

報連相を行う場合は必ず証拠を提出すること。証拠がない報連相に関して運営は対処できない。

#### 4.9.2. リーグ内のみの問題

リーグ内の問題に関する報連相は、チームマネージャーのみが行うことができる。一般メンバーからの報告は受けることは可能だが、あくまで正式な受理はチームマネージャーからのみとする。ただし、チームマネージャーの不正に関する一般メンバーからの報連相は例外である。

#### 4.9.3. 他リーグも関わる場合

他リーグに関する報連相は必ず RAL 運営に対して行い、直接そのリーグの運営へ報告しないこと。

RAL 運営はしっかり問題を吟味し、可能な限り適切に対処し、報告者へ結果を報告する。ただし、他リーグの主催する大会で起きた場合のトラブルに関しては、そのリーグの運営

と直接連絡は取り合ってもよいこととする。ただし、RAL 運営にその内容と結果を必ず報告すること。

## 4.10. その他

### 4.10.1. オウンゴールについて

FIFA の仕様上、相手に当たって入ったゴールがオウンゴール判定になる場合があるので、その際は動画を提出すれば運営で判断しゴールおよびアシストと認めることもある。

### 4.10.2. 試合の延期

個人の理由による（例えば 飲み会などでメンバーが不足）試合の延期は認めない。あくまでスケジュール通り行い、延長できる理由は 5.4 に準拠する。

## 4.11. 昇格や入れ替え戦について

以下を順守する

### 4.11.1. 入れ替え戦の考え方

入れ替え戦はそのシーズン内の結果で行うものとし、チームの脱退や解散があっても、自動昇降格は一旦行い、入れ替え戦も行う。

### 4.11.2. 脱退や解散が発生し、枠がある場合

4.11.1 を清算した後、運営判断にてクラブランキングなどの要素を考慮して、昇格用のイベントを設ける場合がある。

### 4.11.3. 入れ替え戦の試合のルール

以下を順守する

- H&A 方式で試合をし、アウェーゴール方式を採用
- 2 試合目の後半終了時に総得点、アウェーゴール数が同じの場合は、延長戦を行う。
- 延長戦でも決まらない場合は、PK 戦を行う。
- 1 試合目は、RAL1 部のクラブがホーム。2 試合目は RAL2 部のクラブがホームで試合を行う。

## 5. 試合とその前後について

### 5.1. 試合前

チームマネージャーは以下を順守する

### 5.1.1. 試合開始 15 分前まで

Discord 内で、対戦相手の連絡担当者と直接連絡し以下の内容を確認する。ただし、ホームチームがアウェーチームに対しメッセージを送ること。

- 身長・体重・ポジションがわかるメンバー表（図 1 を参考 LINEUP11 を使用）
- クラブ公式 Twitter でメンバー表のツイート

図 1



### 5.1.2. 試合前のトラブルの際

- 試合開始 5 分前になっても相手チームに連絡ができていない場合は不戦敗（0-3）とする
- 試合時間の延期判断は試合開始時間から 5 分まで（1 試合目なら 23:05）とする。それから 5 分以内（1 試合目なら 23:10）に両チームは以下のいずれかの方法で試合を行う。
  1. 両チームが延期に合意した場合は、翌週以降の次の試合までに試合を行う。その際は日程等を運営に必ず報告する。
  2. 延期ができない場合は、現段階で試合ができるメンバーで試合を行う。その際、メンバー表は後で提出することはできる。

ただし、問題が起きているチームは積極的に試合が行えるようにしなければならない。

1 試合目が正当な理由で延長された場合は、影響を受けるクラブの次の試合の開始時間は 10 分延長され、5.1.2 の時間も併せて 10 分延長される。（2 試合目なら 23 : 40）

ただし、運営と対戦相手に遅くともその前の試合のハーフタイム中に Discord で報告する。

- Discord の不具合で連絡が取りあえない場合は速やかに対戦相手の公式 Twitter アカウントと RAL の [公式 Twitter アカウント](#) に報告すること。ただし、Discord 全体による不具合ではないことが確認された場合は意図的な遅延行為等として処理する可能性がある。

- 試合直前に FIFA のアップデートが来て時間通りに試合が行えない場合は翌週以降の次の試合までに試合を行う。
- それ以外になんらかの理由で双方が連絡を取りあえないもしくは試合を行えない場合は運営に報告し、翌週以降の次の試合までに試合を行う。

## 5.2. 試合前後の身長の確認

配信担当者はスタメン表の身長と実際の身長が同じかどうかを証明するために以下のいずれかの方法で身長を録画しなければならない。

- 5.3 と一緒に動画に、試合前後に、チーム編集からクラブチーム編成画面へ行き、出場予定選手の身長を収める。
- 5.3 と一緒に動画に、試合のハーフタイムのフォーメーションの詳細表示で身長を収める（こちらのほうが簡単だが忘れないように）

## 5.3. 試合の配信

以下を順守する

- すべての試合の LIVE 配信は原則行わなければならない。
- 担当者不在時で配信が急遽行えない場合は録画による提出を認めるが、事前に運営へ必ず報告しなければならない。

## 5.4. 試合開始後のトラブル

以下を順守する

### 5.4.1. 試合時間 10 分以内にメンバーが 1 人落ちたとき

EA サーバーの不具合や天災など何らかの外的要因でメンバーが 1 人落ちた際は、該当チーム側が試合を抜ける。再試合し、抜けた時点の時間まで放置して試合時間を進め、その後、正式に試合を再開する。

ただし、抜けている最中に入った得点以外は有効とする。

### 5.4.2. 2 人以上が落ちたとき

EA サーバーの不具合や天災などの外的要因でメンバーの 2 人以上が同時に落ちた際は、該当チーム側が試合を抜ける。以下の表に沿って再試合を行う。ただし、抜けている最中に入った得点以外は有効とする。

この場合は、選手側の動画提出が必要となる可能性が高いため、マネージャーは録画するよう指示をする。

時間	対処内容
前半落ちの場合	抜けた時間まで時間を進め、試合を再開する
後半落ちの場合	抜けた時間から 45 分を引いて前半戦へ置き換える。(例 60 分で抜けた場合は、 $60-45=15$ なので、前半戦の 15 分まで時間を進め、その後試合を再開する。個人スタッツは撮れるならば撮る。)

本項は、あくまでイレギュラーによって複数人が落ちることに対する救済のため、1人が落ちただけのために、わざと試合中にもう1人の選手を落とさせ、本項を適用させようとする動きがみられる場合は証拠動画の提出を求める場合がある。証拠動画が出せない場合は試合が認められず、運営判断により不戦敗になる可能性があるためマネージャーは注意すること。

#### 5.4.3. その他

ユニフォームが見つらい場合は試合開始後すぐに試合を抜け、再試合を行う。

COM 能力あげ目的など、意図的に試合を抜ける行為が確認できた場合はペナルティを科す可能性がある。

### 5.5. 試合終了後のスタッツ記録

配信担当者は以下のスタッツを録画すること

- 試合のイベント (ゴール時間等)
- 試合のデータ (フォーメーション形式で表示される画面の方)
- 個人のスタッツ全員分

引き分けの場合は時間制限があるため、お互いが撮り終わるまで選手が試合を抜けないようにマネージャーが指示すること。

### 5.6. 当日の 25 時までに報告する内容

25 時までに順位表を反映させるため、チームマネージャーは Discord の所定の場所へ以下を報告する

- 試合のスコア
- 得点者、アシスト、カード (すべて背番号のみ)
- 動画の URL (可能であれば。遅くとも日曜日 23 時まで)
- スタメン表 (まだ提出していなかった場合)

## 5.7. 日曜日の 23 時までに報告する内容

DB サイトを使用しているクラブは以下を順守する

- 個人スタッツの入力
- ホームチームは所定の位置へ動画 URL を記入する
- ポジションの登録

この時間までに DB サイトへの反映が間に合わないチームは運営へ報告すること。

報告がない場合はその週の TOTW の選出などの対処から外す場合がある。

個人に入力を担当させるチームは、あらかじめ DB サイトでスタメン登録を行っておくと、選手は早めに自身のスタッツ入力ができる。

## 6. 煽り行為について

### 6.1.1. 範囲

適用範囲はシーズン外の試合なども含めた、すべての試合を対象とする。

SNS に関しては鍵付きアカウントなどクローズな環境であっても対象とする。ただし、そのアカウントが該当選手のものであるかどうか判断がつくものに限る。

### 6.1.2. 内容

- GK の妨害
- デススラ(試合中 2 回以上、ボール非保持者対象、保持者へのデススラは運営判断とする)
- 足掛け (意図的に行ったと判断できるもの)
- 過度なゴールパフォーマンス
- SNS 上で他人や他チームを攻撃 (運営判断)

## 7. ペナルティについて

ペナルティに運転免許に似た得点制度を設け、処罰と追放の処分を明確にする。

ただし、本レギュレーションでは減点方式とする。

### 7.1. 持ち点について

各チームは初期段階で 10 点を持つ。

最大で 13 点まで持つことができる。

リーグ戦をひとつ完走するたびに 3 点を加算する。

持ち点が 0 点以下になったとき、そのチームは追放処分となる。

## 7.2. シーズンオフ中の処分について

シーズンオフの期間でペナルティを受けた場合、その処分は翌リーグ戦に適用される。

例えば、シーズンオフ中に勝ち点-6の処分とCAP次節停止処分を2回受けた場合、そのチームはリーグ戦開始のときの勝ち点は-6でスタートし、CAPは2試合分出場できないことになる。

## 7.3. 違反と処罰内容と減点数

以下を順守する

4.8の禁止事項に準拠する

下記の表における回数はシーズン完走時にリセットされる

No	違反内容	処罰内容	減点数	区分
1	能力不正（グリッチ）	大会の場合は不戦敗 大会外の場合はその選手は次節出場停止	3	0
2	ANY 操作	不戦敗&CAP次節出場停止	2	1
3	ジャイアントスロー	注意（1回目） 不戦敗&CAP次節出場停止（2回目）	3	1
4	GK 妨害	勝ち点-2&当該選手次節出場停止（1回目） 勝ち点-3&当該選手及びCAP次節出場停止（2回目）	1 3	0
5	デススラ	勝ち点-2&当該選手次節出場停止（1回目） 勝ち点-3&当該選手及びCAP次節出場停止（2回目）	2 5	0
6	足掛け	勝ち点-2&当該選手次節出場停止（1回目） 勝ち点-3&当該選手及びCAP次節出場停止（2回目）	2 5	0
7	期間中のPSID変更	当該選手の次節出場停止	1	
8	期間中背番号不一致で出場	当該選手の次節出場停止	1	
9	RAL リーグ期間中クラブ間移籍	選手は追放 当該選手が出場した試合は全て不戦	5	2

		敗		
10	登録外選手の出場	不戦敗&CAP 次節出場停止	5	2
11	出場不可選手の出場	不戦敗&CAP 次節出場停止	5	2
12	退団未処理による他リーグへ 掛け持ち出場	勝ち点-3&CAP 次節出場停止	5	0
13	退団報告忘れ	勝ち点-2&CAP 次節出場停止	3	0
14	DB の不正入力	意図的に入力していると判断した場 合は勝ち点-3	2	0
15	2 日返信がない	勝ち点-2	3	0
16	平均身長 or 合計体重規定オー バー	不戦敗 不戦敗 (2 回目以降)	3 5	2
17	スタメン表と実試合の身長体 重不一致	勝ち点-1 (1 回目)	1	2
18	身長の撮り忘れ	注意 (1 回目) 勝ち点-2 (2 回目以降)	2	2
19	バグ技の意図的な使用	勝ち点-2	4	0
20	過度なゴールパフォーマンス	勝ち点-2	4	0
21	SNS 上の煽り	勝ち点-2	4	0
22	試合中の煽り 1	注意&当該選手次節出場停止 (マネ ージャー不在 and メイン・サブクラ ブ以外の野良 DIV の場合「1 回目」) 当該選手追放(マネージャー不在 and メイン・サブクラブ以外の野良 DIV の場合「2 回目以降」)	2 4	0
23	試合中の煽り 2	勝ち点-3&CAP 次節出場停止 (上項 目以外)	4	0
24	5.6 25 時までの報告忘れ	注意 (1 回目) 勝ち点-1(2 回目以降)	1	2
25	4.9.2 と 4.9.3 の非順守	勝ち点-2	3	0
26	試合日 5 分前までに連絡しな い	不戦敗&勝ち点-2 (27 とセット適用 はしない)	4	2
27	5.1.2 の非順守	勝ち点-2	4	2
28	5.35.5 の非順守	注意 (1 回目) 注意 (2 回目以降)	2	2
29	5.45.5 の非順守	不戦敗 (試合を開始できなかった場 合、トラブルを起こした側のチーム に対してのみ)	4	

区分について

0=全期間

1=リーグの試合のみ

2=リーグ期間のみ

#### 注意点

煽りについては、内容が被るものがあり、それはまとめたの処分となる。(例 デススラを1回目の処分を受ける場合は デススラ+煽り の合計となる)

## 8. TOTW や DB について

TOTW や DB は以下のページを参照すること

<https://fifa-proclub.besa.jp/ral/how2usewebsite/>

<https://fifa-proclub.besa.jp/ral/about-totw/>

## 9. VPG リーグ参加について

Virtual Pro Gaming リーグ (VPG) への参加は以下の条件で認めるとする。

ただし参加後、下記の条件を満たさなくなった場合は運営判断による処分を行うとする。

- RAL の[公式 Twitter アカウント](#)に事前に申告し許可を得ること
- チーム単位の参加のみとし、選手単独の参加はできない
- 直近2つのRALの大会で違反なく最低でも1シーズン完走した実績があること
- RAL のスケジュール (共催大会含む) を優先できる環境であること
- クラブ公式の Twitter などの SNS においては「RAL に参加中、VPG にも参加」などと、あくまでメイン所属は RAL であることを明確にすること
- VPG のレギュレーションに順守できること

## 10. 改訂履歴

日付	内容	作成者
2020/2/23	初版作成	RAL 運営
2020/3/14	選手登録条件、一部処罰見直し	RAL 運営
2020/4/20	3章の参加人数を10→8へ 4.1項を微修正	RAL 運営
2020/6/13	5.4.2 の表現を微修正	RAL 運営
2020/9/20	9 章を追加	RAL 運営