

大会形式

全ての参加者が同じ回数の試合をして、その成績によって順位を決めるスイスドロ形式で行います。

- ・最大6回戦
- ・1試合1本制、制限時間30分
- ・ダブルエリミネーション形式(2敗した時点で敗退)

■ 勝敗について

- ・対戦チームとのバトルはチームメンバーそれぞれ1回ずつ行い、バトル結果に基づいてチームとしての勝敗が決まります。
- ・2勝以上でチームとしての勝利となり1点を得ます。

【勝利 1点】

- ・3勝0敗
- ・2勝1敗
- ※「2勝1両者敗北」を含みます

【敗北 0点】

- ・1勝2敗
- ※「1勝1敗1両者敗北」「1勝2両者敗北」を含みます
- ・0勝3敗
- ※「0勝1敗2両者敗北」「0勝2敗1両者敗北」「0勝0敗3両者敗北」を含みます

■ 順位について

順位は以下の優先順位に基づいて決定されます

《優先順位①》

チームの得点 (1試合につき勝利：1点、敗北：0点)

《優先順位②》

オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ (OMW%) (対戦チームの強さの平均)

《優先順位③》

対戦チームのOMW%の平均値

《優先順位④》

①～③が全ての同点の場合、主催者が決定したランダムな方法

■ 制限時間切れの処理について

制限時間が終了した時点で勝敗が決していない場合、その対戦は両者敗北とします。

※試合開始の時間に遅れた場合は不戦敗扱いになります。

デッキ構築レギュレーション

オフィシャルルールに則ったデッキ構築ルールに加え、チーム共通で以下のデッキ構築ルールに従って作成いただきます。

チームメンバーがデッキ構築ルールを違反していた場合、チーム全体が失格となりますのでご注意ください。

- ・同名のカードはチームで3枚まで使用可能です。



- ・1枚制限のカードに関してはチームで1枚まで使用可能です。



- ・「禁止ペア」対象カードはチームで組み合わせて構築することはできません。



- ・デッキに何枚でも入れられるカードは、チームで何枚でも使用可能です。

チーム編成レギュレーション

- ・チームごとにチーム登録の際①、②、③の番号が付与されます。

こちらは対戦の組み合わせに関与するため、イベントチェックインまでにご登録ください。

- ・バトルは3人同時に開始します。

※チームメンバー全員のバトルが終了した時点で、相手チームとのバトルが終了となります。

- ・大会当日に使用するデッキは、変更できません。チームメンバー間のデッキ交換も禁止します。

- ・申請いただいたメンバー以外での大会のご参加はいただけません。

※3名のチームでご参加ください。1～2名でのご参加はいただけません。

- ・バトル中のチームメンバー同士のアドバイスや相談はできません。

※アドバイスととられる行為が確認された、あるいは申告があった場合にジャッジによる警告を与える場合があります。

バトルスピリッツ 3on3 大会ルール



レギュレーション 本大会採用ルール

本大会は最新バージョンの**オフィシャルルール**で行われます。
必ずご確認をお願いします。

- ・疑問が発生した場合、ただちにプレイを中断し、ジャッジを呼びその判定に従ってください。
バトル進行後では正しい裁定ができませんのでご注意ください。
またジャッジの裁定は大会当日において有効ですが、その後オフィシャルルール等で裁定の変更がある場合がありますのでご注意ください。
- ・大会中はジャッジの判断がすべてにおいて優先されます。
- ・不正が発覚した場合、ただちにゲームに敗北します。
- ・ゲーム後に、不正行為を除くルールの誤用が発覚しても結果はくつがえりません。
- ・サインや名前など、何かを書き足したカードは使用できません。
- ・コピーしたカードなど正規のバトルスピリッツのカードでないものは使用できません。
- ・カード1枚に対し、スリーブは2枚まで使用できます。スリーブ2枚重ねの場合、カード1枚につき内側外側を問わず、透明スリーブと不透明スリーブ各1枚でなければいけません。また、転醒チェックリストカードを使用しデッキ外に用意するカードには、透明スリーブを2枚まで重ねることができます。
- ・スリーブ1枚にカードを2枚入れたり、スリーブを一部だけ2枚にするなど、不正及び誤解を招く行為は禁止です。
- ・ゲームに必要なカード情報がシールや模様で確認しづらいスリーブは使用できません。
- ・カードスリーブを使用する場合、同一のスリーブを使用し、デッキのカードをすべてスリーブに入れてください。トークンを使う場合、デッキとは区別のためスリーブを使用してください。
スリーブの劣化・損傷などによりスリーブを外すか替えて頂く場合があります。
- ・デッキは、ジャッジがチェックを行うことがあります。
- ・ジャッジやスタッフから要請があった場合、すみやかにデッキを提出してください。
- ・大会参加中、使用可能なデッキは1人1個だけです。
- ・不正行為、マナー違反など、大会の運営に支障をきたす行為が発覚した場合、ジャッジの判断により失格、あるいは会場から退場をしていただくことがあります。
- ・バトルが終了した後、必ずセットしているバーストをオープンして相手に見せてください。
バーストの開示忘れを対戦相手より指摘された場合、ジャッジが確認の上、警告を与える場合がございます。
- ・使用するデッキに転醒チェックリストカードや「トークンを使う」効果のカードが入っていない場合、テーブルに転醒カードやトークンは用意できません。
トークンを使う効果とは「トークンを出す」効果が「相手の効果を発揮できる」効果を持つカードです。
ゲーム後に、転醒チェックリストカードやトークンを使うカードが無いデッキなのに、デッキ外に転醒カードやトークンを用意していたと対戦相手より指摘された場合、ジャッジが確認の上、警告を与える場合がございます。
- ・カード判別のできない程の傷がついたカードは使用できません。
- ・対戦中、腕時計の使用は可能です。腕時計以外のもの(携帯電話、スマートフォン、スマートウォッチ、置時計、ストップウォッチ等)を時計として使用することはできません。

使用するデッキについて

以下のカードは使用できません。

- ・販売、配布から7日間経過していないカード
 - ・GXナンバーのプロモーションカード
 - ・禁止カード
- ※現在の禁止カード、制限カードは[こちら](#)をご確認ください

■注意事項

- ・デッキは40枚以上、同じ名前のカードは3枚まで使用可能です。（一部カードを除く）
- ・ソウルコア・コア・プレイシートは、自分の使用する分を各自でご用意ください。
- ・チェックイン後はカードの変更は出来ません。
- ・登録していたデッキと実際の使用デッキに差異がある場合は失格となりますのでご注意ください。
- ・制限カード指定を受けたカードには枚数制限があるのでご注意ください。
- ・デッキが大会ルールに違反したことが発覚した場合、即刻失格になります。（それまでの勝利数も無効になる場合があります）

マナー

- ・バトル中にルールでわからないこと、これでいいのかと疑問に思うことがありましたら、すぐに手を挙げてジャッジの判断を仰ぎ、その裁定に従ってください。
- ・シャッフルする前やゲームの合間などに、自分のデッキのカードの順番を操作していた場合、警告の対象になります。
- ・ゲーム中にデッキを破棄する際は、1枚ずつ相手にもわかるように破棄して行ってください。
- ・フラッシュタイミングでのマジックの使用は、防御側から優先的に使用できるので、攻撃側プレイヤーが使用したい場合は必ず防御側プレイヤーに確認をしてください。
- ・大会中の飲食は禁止します。
- ・大会中は禁煙です。
- ・ゲーム中のトイレは必ずスタッフの許可を得てください。
- ・気分が悪くなったときは、すぐにスタッフを呼んでください。
- ・いかなる理由があろうと、ゲーム中に5分以上の離席をしたときは失格となる場合がございます。
- ・携帯電話は、電源をOFFにするかマナーモードにしてください。
- ・ゲーム中に携帯電話を使用したり、電話に出た場合、失格になる場合があります。
- ・大会中は不正の疑いをもたれないように、デッキ以外のカードはしまってください。
- ・紛失、盗難にご注意ください。万が一、紛失、盗難があった場合、一切の責任は負いかねますのでご注意ください。
- ・プレイ中、自分の手札は必ずカードの枚数が相手に見えるようにテーブルの上で持つようにしてください。

遅延行為

・できるだけスムーズなゲームプレイを心がけてください。
著しい長考に対しては、ジャッジの判断で遅延行為の罰則が与えられます。

・遅延行為の目安は2分です。

対戦相手の長考が目に見えると判断した場合、ジャッジを呼んでください。

・2分を越えずとも、度重なる長考は遅延行為と判断されることがあります。

遅延行為の具体例・何もプレイを行わない（長考など）

・前後の状況に変化の起こらない一連のプレイング

（無意味なコアの上げ下ろし、トラッシュの確認、結果の変わらないループ行為の繰り返しなど）

・ゆっくりとしたプレイング

ジャッジの判断により、遅延行為と判断された場合、警告を与えます。「警告」を与えられた場合、次のステップに進ませる対応をとる場合がございます。

警告後、再び遅延行為と判断された場合は、「敗北」となります。

・前後の状況に変化がある特定の行動を繰り返す「ループ行為」は、他の遅延行為がなければ、遅延行為にはなりません。

※「ループ行為」の一部は、相手にループの内容を説明し、対戦相手が了承されれば、省略可能です。ただし、お互いのデッキのオープンや破棄、相手の手札の破棄など、その対象になるカードがランダムなタイミングで効果を発揮する可能性を含む場合、省略できません。

・本大会に応募した時点で本ページを理解し、すべて同意したものと見なします。

By applying for this event, you acknowledge that you have read, understood, and agreed to all of the terms and conditions of this page.

本報名本大賽即表示您已閱讀、理解並同意本頁面的所有條款和條件。

本報名本大賽即表示您已阅读、理解并同意本页面的所有条款和条件。

・本大会は日本語で運営します。

This event will be operated in Japanese.

本大賽舉辦時使用的語言為日語。

本大賽举办时使用的语言为日语