

大会形式

——— 予選ラウンド【スイスドロ形式】 ———

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7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)

■ 順位について

予選ラウンドの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》

個人の得点（1試合につき勝利：3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%）（対戦相手の強さの平均）

《優先順位③》

対戦相手の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

■ 予選ラウンドの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。

大会形式

——決勝ラウンド【トーナメント方式】——

上位48名が決勝ラウンドに進出します。

※決勝ラウンドは16名ごと、3ブロックに分かれます

- ・最大4回戦
- ・1試合1本制、制限時間40分（決勝のみ制限時間なし）
- ・シングルエリミネーション形式（敗北した時点で敗退）

■ 決勝トーナメントの制限時間切れの処理について

- ・対戦時間が30分経過した時点でスタッフがブザーを鳴らし、30分経過をお知らせします。
ブザーが鳴った時点のプレイヤーが行っているターンの次のターン（相手のターン）をラストターンとします。
- ・40分になった時点でスタッフがもう1度ブザーを鳴らしますので、この時点で勝敗がついていなければ、効果の解決中であっても即座にゲーム終了となります。
勝敗がつかなかったプレイヤーは、速やかにゲームを止めて手を挙げてジャッジの勝敗判定を受けてください。

◀解決例1▶

メインステップにマジックを使用した場合、制限時間終了時点で効果の解決を止め、ゲームを終了する。

◀解決例2▶

スピリット/アルティメットがアタック中の場合、制限時間終了時点で効果の解決やアタックの解決を止め、ゲームを終了する。

時間切れで決着がまだついていない場合、以下の手順で勝敗を判定します。

1. 残りライフの数が多いほうが勝ち（同数かお互い5以上の場合は次へ）
2. 残りデッキ枚数が多いほうが勝ち（同数の場合は次へ）
3. トータルデッキ枚数が多いほうが勝ち（同数の場合は次へ）
4. ライフとカウント、創界神/創界石ネクサス以外のフィールド/リザーブ/トラッシュのコアの合計数が少ないほうが勝ち（同数の場合は次へ）
5. 主催者が決定したランダムな方法で順位を決定。
※判定はジャッジが行いますので、判定が終わるまで勝手にデッキやコアを片づけたりしないようにしてください。
※試合開始の時間に遅れた場合は不戦敗扱いになります。

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。
- 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が入っていない場合、テーブルに転醒カードは用意できません。
ゲーム後に、転醒チェックリストカードが無いデッキなのに、デッキ外に転醒カード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

本イベントでは、異なるコラボ作品のカードを組み合わせたデッキは使用できません。

1つのコラボ作品で構築したデッキでご参加ください。

※下記の構築デッキは使用可能です

例①仮面ライダーデッキに「仮面ライダー 鎧武」と「仮面ライダー 龍騎」を使用してデッキを構築

例②ウルトラマンデッキに「ウルトラマンベリアル」と「シン・ウルトラマン」を使用してデッキを構築

下記の構築デッキは使用不可です

例「仮面ライダー 鎧武」と「ウルトラマンゼロ」を使用してデッキを構築

■使用可能カード

・ブロックアイコンが赤色のカード

・ブロックアイコンがない、もしくは青色で、イラストが以下のシリーズのカード

「ゴジラシリーズ」「ウルトラマンシリーズ」「仮面ライダーシリーズ」「デジモンシリーズ」

※それ以外のカードはコラボイラストでも使用できません。

■使用禁止カード

・CB05-055 ダークタワー (デジモンコラボ)

・BS49-095 ガーデニアフィールド (ガンダムコラボ)

・CB25-033 アカツキ[オオワシ装備] (ガンダムコラボ)

※「BANDAI TCG+」へのデッキ登録は、カードNoが一致していればデザインが異なるカードでもご登録いただけます。

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いきましょう。

・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残ると判断した場合、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。
本大賽舉辦時使用的語言為日語