

ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ

SQUADRA BLAST 2026 #1

ルールブック

(ver.1.0)

1. はじめに

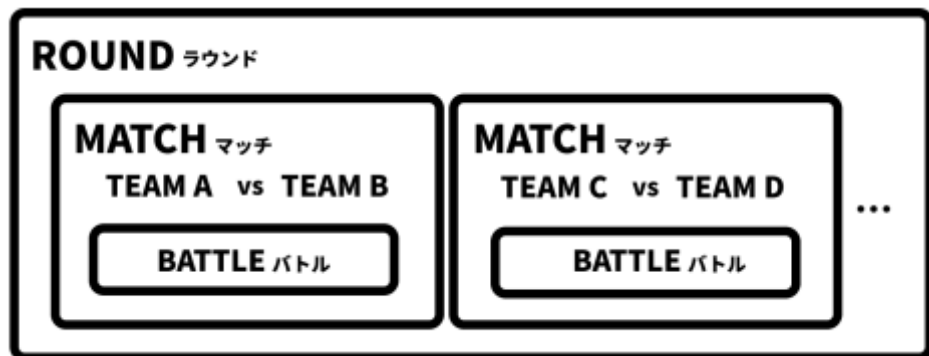
本大会ルールブックは株式会社バンダイナムコエンターテインメントが主催する「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ SQUADRA BLAST 2026 #1」（以下、本大会）の必要事項を定めたものです。本大会は主催者および同社が委託する企業で構成される大会運営組織（以下、大会運営）が運営および管理を行います。本大会ルールは、本大会にエントリーを行った個人や会社及び、各チームのプレイヤー、コーチ、その他の関係者に適用されます。

大会運営は、本大会の運営・進行に関する一切の裁定権を有します。

1.1. 用語の定義

大会の運用にあたり、以下の用語を使用します。

- バトル : カスタムバトルの1対戦の単位を指します。
- マッチ : チーム同士の対戦の一区切りのことを指します。
- ラウンド : スイスドロー形式における1回分の全参加者の対戦のことを指します。



1.2. 大会概要

- 大会名 : ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ SQUADRA BLAST 2026 #1
- 実施サーバー : ASIA / NA / EU / SA
- 出場チーム数 : 最大128チーム
- 開催形式 : オンライン
- 主催 : 株式会社バンダイナムコエンターテインメント

1.3. 開催日時

EU : 2026年3月7日（土）
19:30～25:30（JST）オープンステージ
2026年3月8日（日）
02:00～05:30（JST）メインステージ

SA : 2026年3月8日（日）
23:30～29:30（JST）オープンステージ
2026年3月9日（月）
06:00～09:30（JST）メインステージ

ASIA : 2026年3月14日（土）
10:30～16:30（JST）オープンステージ
17:00～20:30（JST）メインステージ

NA : 2026年3月15日（日）
03:30～09:30（JST）オープンステージ
10:00～13:30（JST）メインステージ

2. 参加資格およびエントリー

参加資格の詳細については、別途公開される「SQUADRA BLAST 大会規約」（以下、大会規約）をご確認ください。

2.1. エントリー期間

2026年2月2日（月） 12:00 ～2026年2月15日（日） 23:59

※キャンセル期日は2026年3月3日（火） 23:59まで

2.2. 出場チーム上限数

128チーム

参加チームのうち、10枠はゲキスクリエイターズ向けの枠となります。

2.3. エントリー方法

公式サイトに案内のあるGoogleフォームからエントリーを行ってください。エントリーには「start.gg」のアカウント及びDiscordサーバーへの参加が必要です。

※1シーズンにつき、1サーバーのみエントリー可能です。複数サーバーでのエントリーが確認された場合、エントリー日時が早いものを有効とします。

例）#1のASIAサーバーにエントリーした場合、#1のNAサーバーにはエントリーできません。

2.4. 抽選について

出場チーム上限数を超えてエントリーがあった場合、出場チームは抽選にて決定します。

キャンセル期日までに当選チームからキャンセルが発生した場合、二次抽選を行い、落選チー

ムから無作為に繰り上げを行います。キャンセル期日以降は、落選チームからの繰り上げは行いません。

なお、落選チームからの繰り上げを行った上で、出場チームが128チームに満たない場合でも大会を進行します。

※ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ SQUADRA BLAST 2025 #01（以下、前回大会）の各サーバー上位2チーム（優勝および準優勝チーム）は、本大会の同一サーバーにおいて抽選免除の対象となります。ただし、対象チームには前回大会と同一のメンバーが2名以上在籍している必要があります。なお、前回大会に同一チームで出場したメンバーが別のチームに分かれてエントリーした場合には、前回大会のチームリーダーが所属するチームを優先して抽選免除の対象とみなします。

3. 大会形式

本大会は「オープンステージ」「メインステージ」の2部構成になります。



3.1. オープンステージ

最大128チームによるスイスドロー形式^{※1}で行われます。

ラウンド数は4で、すべてのマッチは1バトル先取です。

4ラウンド終了時点での上位16チームがメインステージへと進出します。

オープンステージの最終順位は以下の順に従って決定されます。

1. 総勝利数
2. オポネント勝率^{※2}（OMW%）

上記のルールに従って順位が確定しない場合は、大会運営が指定した無作為な方法で順位を決定します。

※1

スイスドロー形式とは、全チームが決められた回数の対戦を行い、同じ勝敗数のチーム同士が対戦する方式です。全員が同じ回数対戦するため、途中で脱落することなく最後まで参加できます。

※2

オポネント勝率とは、自チームが対戦した相手の勝率の平均値です。

BYE（不戦勝）はオポネント勝率の計算からは除外します。

その他、オポネント勝率の計算方法はstart.ggの仕様に準拠します。

3.2. メインステージ

オープンステージを通過した16チームによるシングルエリミネーション形式で行われます。準決勝および決勝戦のみ2バトル先取で行われ、その他の対戦は1バトル先取です。

3.3. ドロップ（棄権）について

本大会では、任意のタイミングでドロップ（棄権）することができます。ドロップしたチームは、それ以降の本大会への参加資格が失われます。

オープンステージ進行中に棄権した場合、報酬の受領資格が失われます。

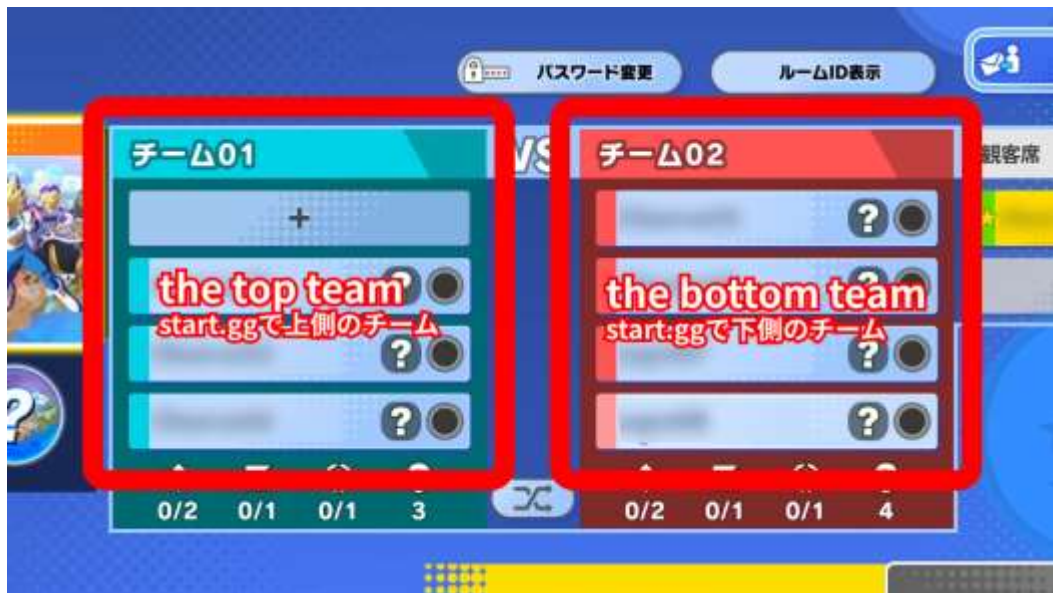
4. 競技ルール

4.1. カスタムマッチ設定

ルール	: ゲキシンルール
カミドロー	: ランダム
使用可能ヒーロー	: 大会実施時に実装されているすべてのヒーロー
カミアワセカード制限	: なし
サーバー	: エントリーしたサーバーと同じサーバーで実施

4.2. プレイヤーサイドの決定

start.gg上の上側が「チーム01」（ルームの左側のスロット）、下側が「チーム02」（ルームの右側のスロット）とします。



4.3. その他ルール

使用パッチ	: 大会実施日時点で実装されているパッチ
使用可能助っ人	: 大会実施日時点で実装されている助っ人

4.4. 機材

参加者は、自身で準備したデバイス/アカウント/ネットワーク環境でプレイを行います。

5. マナー・禁止事項

以下の行為及び言動は反則とみなされ、大会運営の裁量によりペナルティが科されます。

- 共謀
- ハッキング
- 脆弱性の利用
- 成り済まし行為
- チート機器及びプログラムの使用
- 故意の切断
- 攻撃的な行動

上記に限らず、本ルールブック、大会規約、株式会社バンダイナムコエンターテインメントの行動規範 (<https://legal.bandainamcoent.co.jp/terms/codeofconduct-jp>)、および大会運営の指示に従わない場合、参加者にはペナルティが科されます。すべてのペナルティに関する最終決定は大会運営が行います。

6. 大会運営・進行

大会運営からの連絡は、Discordサーバー内の専用チャンネルにて行います。参加者が確定した際に大会参加者限定チャンネルの権限を付与いたします。

大会中は、常に大会運営からの連絡が確認できる状態にしておいてください。

大会当日はチェックインを行います。その際、チェックインの確認ができない、またはチームメンバーに欠員が発生した場合、そのチームは失格となります。

マッチ開始時間になってもカスタムバトルに接続していない場合は、当該マッチへの参加資格を失う場合がございます。

7. 対戦中のトラブル

7.1. プレイヤーの切断

7.1.1. オープンステージ

通信不良等によりいずれかのプレイヤーにラグまたは切断が発生した場合、復帰の可否にかかわらず対戦を続行し、当該バトルの結果は有効とします。

ただし、過半数のプレイヤーがゲームから切断された場合など、大会運営の判断により上記に限らない裁定を行うことがあります。

7.1.2. メインステージ

バトル開始から「ファーストアタック」の通知が表示されるまでに、通信不良等によりいずれかのプレイヤーに切断が発生した場合、切断が発生したチームは、下記条件を満たすことで再バトルを要求することができます。

- 1) 同チームの切断が発生していないすべてのプレイヤーが直ちに出発地点に戻って留まることで意思を表明すること。なおこの意思表示は「ファーストアタック」の通知が表示される前に行う必要があります。

- 2) Discordにて速やかに報告を行うこと
- 3) スクリーンキャプチャーや画面収録等を用いて、「ファーストアタック」の通知が表示されるまでに切断が発生したこと、および再バトルを要求する意思表示が行われていることがわかる証拠を提出すること

上記の条件をすべて満たし、かつ大会運営にて切断の事実が確認された場合に限り、復帰の可否にかかわらず当該バトルの結果を無効とし、再度バトルを行います。

なお、カミドローは当該バトルの状態を再現し、再バトルを行います。

使用ヒーロー、使用助っ人、プレイヤーサイドは当該バトルと同一である必要があります。

再バトルの回数上限は各マッチにつき1回とし、以降のバトルで切断が発生しても原則続行します。

ただし、大会運営の判断により上記に限らない裁定を行うことがあります。

7.2. ゲームのやり直し

ゲームがクラッシュするなど、何らかの理由ですべてのプレイヤーがバトルから切断され続行不可能となった場合、当該バトルを無効とし、再度バトルを行います。

ただし、大会運営の判断により上記に限らない裁定を行うことがあります。

7.3. 異議申し立て

対戦相手の違反行為やバグ等により著しく不利な状況に置かれたチームは、大会運営に異議申し立てを意思表示のうえ、スクリーンキャプチャーや画面収録等を用いて証拠を提出することができます。提出された証拠を基に、大会運営が特別に必要と判断した場合には、適切な対応が講じられます。

なお、本項に関するすべての判断は大会運営の裁量により決定されるものとします。