

SQUADRA BLAST

WORLD CHAMPIONSHIP 2026

ルールブック

(最終更新 2026/4/17)

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「SQUADRA BLAST WORLD CHAMPIONSHIP 2026」(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。

2. 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。

- STAGE (ステージ)
本大会の全体を構成する主要な競技段階を指します。1st STAGE通過で2nd STAGEへ進出し、2nd STAGE通過で3rd STAGEに進出します。
- FINALS (ファイナルズ)
本大会における決勝トーナメントを指します。3rd STAGEを通過することで参加権利を得ます。FINALSの最終決勝戦(以下、GRAND FINAL)で勝利したチームが、本大会の優勝チームとなります。
- ROUND (ラウンド)
トーナメントにおける同一進行段階で実施される対戦群を指します。ROUND 1、ROUND 2等と表記します。
※この用語は、3rd STAGEおよびFINALSにて用いられる用語です。1st STAGEおよび2nd STAGEでは使用されません。
- MATCH (マッチ)
チーム 対 チーム の対戦の単位を指します。(例: ROUND 1のMATCHに勝利し、ROUND 2へ進行する)。
- BATTLE (バトル)
ドラゴンボール ゲキシン スクアドラにおける「対戦1回」を指します。(例: BATTLEを2本先取り、MATCHに勝利する)。

3. 参加資格およびエントリー

本大会の参加希望チームは、大会規約の「3. 大会への参加方法・エントリー」に記載の通りにエントリーしてください。また、本大会への参加およびエントリーの際は、必ず本ルールブックおよび大会規約の内容をご確認ください。

4. 大会スケジュール

本大会のスケジュールは以下の通りです。

※以下の内容は、メンテナンス等の都合により変更になる場合がございます。

4.1. 1st STAGE スケジュール

- エントリー期間
2026/5/13 メンテナンス終了後 ～ 2026/5/19 23:59 (JST)
- 開催場所
オンライン (ドラゴンボール ゲキシン スクアドラのゲーム内にて実施)
- 開催期間
2026/5/22 15:00 ～ 2026/5/25 14:59 (JST)

4.2. 2nd STAGE スケジュール

- エントリー期間
2026/5/29 15:00 ～ 2026/6/5 14:59 (JST)
- 開催場所
オンライン (ドラゴンボール ゲキシン スクアドラのゲーム内にて実施)
- 2nd STAGE通過基準告知
2026/5/29 15:00 (JST)
ゲーム内のお知らせにてお知らせいたします。
- 開催期間
ASIA : 2026/6/6 16:00-18:00 (JST)
EU : 2026/6/7 1:00-3:00 (JST)
SA : 2026/6/7 3:00-5:00 (JST)
NA : 2026/6/7 9:00-11:00 (JST)
- 通過お知らせ日時
2nd STAGE終了後、ゲーム内のお知らせにて3rd STAGEのご案内をいたします。

4.3. 3rd STAGE スケジュール

- エントリー期間
2026/6/9 ～ 2026/6/12 (JST)
※ゲーム内お知らせにて案内をお送りしますので、必ずご確認ください。

- 開催場所
オンライン（ゲーム外ツールを使用して実施）
- 開催期間
ASIA：2026/6/20（JST）
NA：2026/6/22（JST）
EU：2026/6/27（JST）
SA：2026/6/29（JST）
※詳細な開催時間は、2nd STAGE通過後お知らせいたします
- 通過お知らせ日時
3rd STAGE終了後、大会専用DiscordサーバーにてFINALSのご案内をいたします。

4.4. FINALS スケジュール

- 開催場所
オフライン（会場は東京都内とし、参加資格があるチームに直接ご連絡いたします）
- 開催日
2026/8/23（JST）

4.5. 開催期間について

本大会では、マッチングの公平性を確保するため、1st STAGEおよび2nd STAGEの実施時間を短く設定しております。円滑な進行および公平な対戦機会の提供のため、参加者の皆様は予選開始時刻と同時にご参加いただきますようお願いいたします。なお、予選への参加タイミングに起因してマッチングが行われなかった場合については、異議申し立ては受け付けておりません。あらかじめご了承ください。

5. 1st STAGE 概要とルール

1st STAGEは、期間内にエントリーした全チームが参加可能な、ゲーム内で実施されるオンライン予選です。

5.1. 実施形式

1st STAGEは、期間中にゲーム内の予選モードにて定められた試合数の内、規定の勝利数を収めることで2nd STAGEへ進出となる「勝ち抜け形式」で実施いたします。

また、期間内であれば通過条件を満たすまで何度でも再挑戦が可能です。

5.2. ルール

1st STAGEにおける対戦は、以下のルールに基づいて実施されます。

ルール	ゲキシンルール
カミドロ	ランダム

使用可能ヒーロー	2026/5/12 (JST) までに「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」に実装されているヒーローの内、参加者の所有するヒーロー
使用可能助っ人	マッチ実施時点においてドラゴンボール ゲキシン スクアドラに実装されている助っ人の内、参加者の所有する助っ人
カムアワセカード制限	なし
地域サーバー	各参加チームがエントリーした地域サーバーにて実施
使用パッチ	マッチ実施時点のパッチ

5.3. 通過条件

1st STAGE期間中にゲーム内予選に挑戦し、「5戦中3勝」を達成したチームは次の2nd STAGEへの進出となります。

1st STAGEにおいて通過条件を満たしたチームは、それ以降、1st STAGEに再度参加または挑戦することはできません。

6. 2nd STAGE 概要とルール

2nd STAGEは、1st STAGEと同様に、ゲーム内で実施されるオンライン予選です。1st STAGEを通過したチームのみが参加できます。地域サーバー (EU / SA / ASIA / NA) 別に計4回開催され、参加チームは1st STAGEにてエントリーした地域サーバーの大会にのみ出場が可能です。

6.1. 実施形式

2nd STAGEは、期間中にゲーム内の予選モードにて定められた試合数の内、規定の勝利数を収めることで3rd STAGEへ進出となる「勝ち抜け形式」で実施いたします。

なお、1st STAGEとは異なり、2nd STAGEにおいては再挑戦をすることはできません。

6.2. ルール

2nd STAGEにおける対戦は、以下のルールに基づいて実施されます。

ルール	ゲキシンルール
カムドロー	ランダム
使用可能ヒーロー	2026/5/26 (JST) までに「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」に実装されているヒーローの内、参加者の所有するヒーロー
使用可能助っ人	マッチ実施時点において「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」に実装されている助っ人の内、参加者の所有する助っ人

カミアワセカード制限	なし
地域サーバー	各参加チームが1st STAGEにてエントリーした地域サーバーにて実施
使用パッチ	マッチ実施時点のパッチ

6.3. 通過条件

2nd STAGEの通過条件は、1st STAGE終了後に発表いたします。詳しい日時やお知らせ場所は本ルールブックの「4.2 2nd STAGE スケジュール」をご確認ください。

7. 3rd STAGE 概要とルール

3rd STAGEは、2nd STAGEを突破したチームのみが参加可能な、ゲーム外ツールを用いて実施されるオンライン予選です。地域サーバー（EU / SA / ASIA / NA）別に各1回ずつ計4回開催され、参加チームは1st STAGEにてエントリーした地域サーバーの大会にのみ出場が可能です。

7.1. 3rd STAGE出場メンバーについて

3rd STAGEへの参加にあたり、出場チームは4名の出場メンバーに加え、リザーバー2名を含む計6名の出場メンバー情報を別途大会運営がご案内する期限までにご提出ください。

出場メンバー4名は、1st STAGEおよび2nd STAGEにてエントリー・出場したメンバーに限ります。出場メンバー以外の人物を出場メンバーとして申請することは禁止とします。

リザーバーとは、出場メンバー4名のいずれかについて、大会運営が参加不可能と判断した場合に限り、代わりに出場することができる補欠メンバーです。

リザーバーとして登録できるメンバーは、本大会規約に記載の「2. 参加資格」を満たす方に限ります。なお、リザーバーは1st STAGEおよび2nd STAGEに出場していない方であっても登録が可能です。

3rd STAGE出場にあたり、リザーバーと出場メンバーとの入れ替えは原則禁止とします。メンバーの変更が必要な場合は、必ず事前に大会運営へご報告のうえ、承認を得てください。大会運営への報告・承認なしにメンバーを変更した場合、当該チームは失格となります。

期限までに出場メンバー情報の提出が確認できなかった場合、3rd STAGEへの出場資格を失う可能性がありますので、必ず期限内にご提出をお願いいたします。

なお、3rd STAGEで登録した6名のメンバーは、FINALに進出した場合もそのまま引き継がれます。FINAL出場にあたって新たなメンバー登録・変更は禁止とします。3rd STAGE中にメンバーの変更が発生した場合は、3rd STAGEの決勝戦に出場したメンバーでFINAL Sに出場していただきます。

7.2. 大会準備および使用ツール

3rd STAGEの進行管理および大会運営との連絡には、以下のゲーム外ツールを使用します。

- Discord (<https://discord.gg>)
大会当日の案内や運営への質問、チェックインに使用します。3rd STAGE進出者へ別途案内される、今大会専用の「Discordサーバー」に参加が必要になります。
- start.gg (<https://www.start.gg/>)
チーム間の対戦準備、結果入力などの進行管理に使用します。3rd STAGE進出者へ別途案内される、今大会専用の「[start.gg](https://www.start.gg/)の大会ページ」への登録が必要になります。
※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。大会当日の大会運営が指定するチェックイン時間に、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、4人で大会への出場ができないことが確認された場合、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。

7.3. 実施形式

3rd STAGEは、シングルエリミネーション形式のトーナメントで実施し、以下の試合形式で行います。

- 準決勝 / 決勝：BO3（2本先取）
- それ以外のマッチ：BO1（1本先取）

トーナメントの組み合わせは、抽選にてランダムに決定します。

7.4. 配信および大会運営が実施するカスタムマッチについて

準決勝以降の試合については、大会運営が作成するカスタムマッチにて実施し、その対戦の様様を公式YouTubeチャンネルにて配信いたします。また、該当試合の進行や案内についてはDiscordサーバーにて行います。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。

7.5. ルール

3rd STAGEにおける対戦は、以下のルールに基づいて実施されます。

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	2026/6/16（JST）までに「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」に実装されているヒーローの内、参加者の所有するヒーロー
使用可能助っ人	マッチ実施時点において「ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ」に実装されている助っ人の内、参加者の所有する助っ人
カミアワセカード制限	なし

地域サーバー	各参加チームが1st STAGEにてエントリーした地域サーバーにて実施
使用パッチ	マッチ実施時点のパッチ

7.6. BANルール

以下内容は各地域サーバーごとに行われる3rd STAGEの準決勝 / 決勝にのみ適用されます。

準決勝 / 決勝は以下のBANルールが適用されます。

※BANとは、指定したヒーローを対戦中に使用禁止にするルールです

バトル1	<p>両チームは同時に、両チームが使用できないヒーローを1体選択する (例：チームAが「超ベジット」をBAN指定、チームBが「フルパワー ボージャック」をBAN指定した場合、バトル1では両チーム「超ベジット」と「フルパワー ボージャック」の使用が禁止となる)</p> <p>※BANしたヒーローが相手チームと被った場合、選択された1ヒーローのみ使用が禁止となる (例：両チームとも「超サイヤ人 バーダック」をBAN指定した場合、バトル1では両チーム「超サイヤ人 バーダック」のみ使用が禁止となる)</p>
バトル2	<p>バトル1で自身のチームが使用したヒーローは、バトル2では使用できない (例：バトル1で「超サイヤ人2 ケフラ」「超サイヤ人 孫悟空」「セル:完全体」「アルティメット 孫悟飯」を使用したチームAは、バトル2では「超サイヤ人2 ケフラ」「超サイヤ人 孫悟空」「セル:完全体」「アルティメット 孫悟飯」の使用が禁止となる)</p> <p>※相手チームがバトル1で使用したヒーローであっても、自身のチームがバトル1で使用していなければバトル2での使用は可能</p>
バトル3	制限なし (BANルールなし)

7.7. プレイヤーサイドの決定

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



7.8. 通過条件

3rd STAGEの各地域サーバーのトーナメントにおける1位チームが通過となります。1位チームが参加資格の喪失や失格など、何らかの不備により参加できない場合は、2位以降のチームが順位に従い順次繰り上がり、FINALSへの参加権利が与えられます。繰り上がりのご案内は、大会運営より大会専用Discordサーバーにて個別にご連絡いたします。

7.9. ドロップ（棄権）について

3rd STAGE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が、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。

3rd STAGE進行中に棄権した場合、報酬の受領資格が失われます。

8. FINALS 概要とルール

FINALSは、3rd STAGEを通過した各地域サーバー（EU / SA / ASIA / NA）の代表計4チームで行う、オフラインで行う決勝トーナメントです。

8.1. 渡航書類（パスポート・ビザ）の準備について

FINALS参加にあたり、2026/7/7（JST）までに、日本へ渡航・入国するために有効なパスポート、および必要に応じてビザを発行・所持しておくようお願いいたします。3rd STAGE通過後、大会運営よりパスポートおよび渡航書類の所持状況について確認を行います。上記確認において期限までに渡航に必要な書類の所持が確認できない場合、3rd STAGEを通過していてもFINALSに参加できない（進出権を失う）可能性がありますので、あらかじめご了承ください。

※日本在住の方はパスポートの取得・所持は必須ではありません

8.2. FINALS出場チームのメンバーについて

FINALSの出場メンバーは、3rd STAGEエントリー時に登録した6名（出場メンバー4名・リザーバー2名）となります。なお、リザーバーを含む6名全員がFINALS会場（東京都内）に来場していただく必要があります。また、FINALS出場にあたり、リザーバーと3rd STAGEを勝ち抜いたメンバーとの入れ替えは禁止とします。FINALSの出場メンバー4名のうちいずれかについて、大会運営が参加不可能と判断した場合に限り、リザーバーとの交代が認められます。

8.3. 実施形式

FINALSは、全試合がBO3（2本先取）で行われるダブルエリミネーション形式のトーナメントにて実施いたします。

トーナメントの組み合わせは、抽選にてランダムに決定します。

8.4. ルール

FINALSにおける対戦は、以下のルールに基づいて実施されます。

ルール	ゲキシンルール
カミドロ	ランダム
使用可能ヒーロー	FINALS実施時点で実装されている全ヒーロー
使用可能助っ人	FINALS実施時点で実装されている全助っ人
カミアワセカード制限	なし
地域サーバー	ASIAサーバー
使用パッチ	FINALS実施時点のパッチ

8.5. BANルール

以下内容はFINALSの全試合に適用されます。

※BANとは、指定したヒーローを対戦中に使用禁止にするルールです

バトル1	両チームは同時に、両チームが使用できないヒーローを1体選択する （例：チームAが「超ベジット」をBAN指定、チームBが「フルパワー ボージャック」をBAN指定した場合、バトル1では両チーム「超ベジット」と「フルパワー ボージャック」の使用が禁止となる） ※BANしたヒーローが相手チームと被った場合、選択された1ヒーローのみ使用が禁止となる
------	--

	<p>(例：両チームとも「超サイヤ人 バーダック」をBAN指定した場合、バトル1では両チーム「超サイヤ人 バーダック」のみ使用が禁止となる)</p> <p>※GRAND FINALでは、UPPER FINAL（一度も敗北していないチーム同士による決勝戦）の勝利チームに、両チームが使用できないヒーローを2体選択する権利が付与される（LOWER FINAL（一度敗北し勝ち上がったチーム同士による決勝戦）の勝利チームには選択権は付与されない）</p>
バトル2	<p>バトル1で自身のチームが使用したヒーローは、バトル2では使用できない</p> <p>(例：バトル1で「超サイヤ人2 ケフラ」「超サイヤ人 孫悟空」「セル:完全体」「アルティメット 孫悟飯」を使用したチームAは、バトル2では「超サイヤ人2 ケフラ」「超サイヤ人 孫悟空」「セル:完全体」「アルティメット 孫悟飯」の使用が禁止となる)</p> <p>※相手チームがバトル1で使用したヒーローであっても、自身のチームがバトル1で使用していなければバトル2での使用は可能</p>
バトル3	制限なし（BANルールなし）

8.6. プレイヤーサイドの決定

トーナメントのブラケット表の上側が「ブルーチーム」（ルームの左側のスロット）、下側が「レッドチーム」（ルームの右側のスロット）とします。



8.7. 使用機材・周辺機器について

FINALSでは、大会運営が用意する機材を使用して対戦を行っていただきます。参加者が持参した機材での参加は原則認められません。

ただし、コントローラー、キーボード・マウスについては、事前に大会運営が確認し、許可した場

合に限り、持参したものの使用を認めます。ただし、大会運営は持参したものの正常な機能に責任を負いません。持参機材の使用を希望する場合は、別途大会運営がご案内する期限までに申請してください。お持ちでない場合・期限までに申請が受理されなかった場合・持参機材に不具合が生じた場合は、大会運営がご用意したものをご使用いただけます。なお、大会運営は、持参機材の動作・管理等については一切の責任を負いません。各機材の詳細については、FINALS出場チームへ別途ご案内いたします。

8.8. チームメンバーの会話

バトル中のチームメンバー間の会話、およびリザーバーとの会話に関するルールについては、FINALS出場チームへ別途ご案内いたします。

8.9. 服装について

FINALSへの出場にあたり、リザーバー含む出場メンバーは大会運営が用意する服装（Tシャツ・ジャケット等）を着用していただく必要があります。詳細についてはFINALS出場チームへ別途ご案内いたします。大会運営の指示に従わない場合、ペナルティが科される場合があります。

9. 対戦中のトラブル・禁止事項

9.1. 運営の意図しないゲーム挙動について（全STAGE共通）

運営の意図しないゲーム挙動（グリッチ・エクスプロイト等）を不正に利用する行為は禁止とします。当該挙動が既知のものか新たに発見されたものかに関わらず、本規定は同様に適用されます。

9.2. 1st STAGEおよび2nd STAGE

9.2.1. プレイヤーの切断

通信不良によるトラブルが発生した場合、通常のゲームプレイと同様の対応となります。復帰できる場合はそのまま対戦を継続してください。勝敗および試合結果については、ゲームシステム上で記録・表示された戦績を有効な結果として扱います。

9.2.2. 禁止行為の報告・対応について

対戦相手による禁止行為が疑われる場合は、[こちら](#)のお問い合わせからご報告ください。報告を受けた場合、大会運営にて証拠を確認のうえ対応いたします。禁止行為が確認された場合、該当チームは失格となります。ただし、失格処分が確定した場合においても、勝敗および試合結果の変更は行いませんのであらかじめご了承ください。

9.3. 3rd STAGE

9.3.1. プレイヤーの切断（準決勝 以前の対戦）

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。

9.3.2. プレイヤーの切断（準決勝 以降の対戦）

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。

9.3.3. 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。

9.3.4. 異議申し立て

対戦相手チームによるメンバーの不正変更やルール・規約に反する行為が確認された場合、大会運営に対して異議申し立てを行うことができます。申し立ての際は、動画等の証拠提出が必要となります。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。

9.3.5. 禁止行為の報告・対応について

運営の意図しないゲーム挙動を使用した禁止行為が確認された場合は事後裁定の対象となります。裁定にあたっては、同バトルの対戦相手チームからの報告および証拠（当該行為が確認できるゲームプレイの録画）の提出が必須となります。裁定の結果、当該行為が認められたチームは失格となる場合があります。なお、証拠を伴った報告がない場合は裁定を行うことができません。

使用の可否に不安がある場合は、必ず事前に大会運営へご確認ください。返答待ちの状態での使用は「確認済み」とは見なされず、裁定の対象となる可能性があります。

9.4. FINALS

9.4.1. 通信不良によるトラブル

通信不良によるトラブルが発生した場合、直ちに審判スタッフに向けて手を挙げるなどの意思表示を行ってください。バトル中またはバトル終了後、改めて審判スタッフよりヒアリングを行ったうえで裁定を行います。故意の切断など、意図的にゲームを中断する行為が確認された場合は当該チームを失格といたします。

9.4.2. テクニカルポーズ

出場メンバーのプレイが続行できない問題が発生した場合、審判スタッフに申し出ることによってテクニカルポーズを取得することができます。テクニカルポーズ中は、試合に関わる戦術・戦略的な話し合いは禁止とします。テクニカルポーズを不当に使用した場合、大会運営の裁量によりペナルティが科される場合があります。

10. 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
- 虚偽の報告

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。

10.1. 成り済まし行為

大会エントリー時に登録したメンバー以外の人物が代わりに出場する行為を含む、あらゆる成り済まし行為は禁止とします。過去の大会において、メンバーが登録情報と異なる人物に差し替えられていたことが判明した事例が発生しております。このような行為に限らず、大会運営が不正と判断した場合、当該チームの試合結果はすべて無効となり、獲得した賞品・称号等は剥奪のうえ失格処分といたします。また、関与した人物については今後の本大会への参加を禁止する場合があります。