

DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026

大会ルールブック

(最終更新 2025/10/22)

はじめに

「DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026」(以下、本大会)は株式会社バンダイナムコエンターテインメント(以下、主催者)が主催するゲーム大会で、同社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。以下に定めるルール(以下、本ルールブック)をお読みいただき、同意の上でエントリーしてください。

1. 参加資格

参加資格の詳細については、別途公開される「DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026 大会規約」(以下、大会規約)をご確認ください。(以下、参加する選手を「参加者」といいます)。

2. 用語

本大会の運用にあたり、以下の大会用語を使用いたします。

- 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を勝ち上がり、最終決勝戦(以下、GRAND FINAL)で勝利した参加者が、本大会の優勝者となります。
- SESSION(セッション)
1st STAGEは別日程にて3回行われ、それぞれの区別を指します。1st STAGE SESSION A、1st STAGE SESSION B、1st STAGE SESSION Cと表記します。
- 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)
参加者 対 参加者 の単位を指します。(例:ROUND 1のMATCHを勝利し、ROUND 2へ進行する)。
- BATTLE(バトル)
DRAGON BALL LEGENDSにおける「スタンダードルールの対戦1回」を指します。(例: BATTLEを2本先取し、MATCHに勝利する)。

3. 大会への参加方法・エントリー

本大会の参加希望者は、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。

エントリーには、バンダイナムコIDの登録が必須となりますので、事前にご登録ください(<https://www.bandainamcoid.com/>)。加えて、バンダイナムコIDを登録した上で、DRAGON BALL LEGENDSにデータ引き継ぎ連携を行う必要があります。指定された締切日時までにこの連携が完了しており、なおかつメインストーリー第1部7章6話をクリアし、PvPレーティングマッチがプレイ可能になっていることで自動的にエントリー完了となります。データ引き継ぎ連携または上記までのメインストーリー進行が未完の場合は、本大会に参加できませんので、十分ご注意ください。

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。3rd STAGEおよびFINALSの詳細な時間帯は、特設サイトやゲーム内のお知らせで随時更新されます。

※本ルールブックにおいて、ゲーム内コンテンツ「LEGENDS BATTLE ROYAL」を、以下「LBR」と表記します。

※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

4.1.1. SESSION A

- ・開催形式: オンライン(LBRにて実施)
- ・開催期間: 2025/7/23 15:00~2025/7/30 13:00(JST)
- ・LBR実施時間: 21:00 - 23:00、5:00 - 7:00、11:00 - 13:00(いずれもJST)
- ・エントリー締切日時: 2025/7/16 15:00(JST)

・参加チケット配布日：2025/7/23～2025/7/28の各日 21:00

(JST)までに3枚ずつ配布(計18枚)

※参加チケットは各プレイヤーごとにプレゼントボックスに順次配布いたします。

※参加チケットには受取期限がありますのでご注意ください。

参加チケット配布日(JST)	受取期限(JST)
2025/7/23	2025/7/25 15:00迄
2025/7/24	2025/7/26 15:00迄
2025/7/25	2025/7/27 15:00迄
2025/7/26	2025/7/28 15:00迄
2025/7/27	2025/7/29 15:00迄
2025/7/28	2025/7/30 13:00迄

・結果発表日時：LBR終了後、1週間程度でゲーム内のお知らせにて通知

4.1.2. SESSION B

・開催形式：オンライン(LBRにて実施)

・開催期間：2025/8/20 15:00～2025/8/27 7:00(JST)

・LBR実施時間：21:00 - 23:00、5:00 - 7:00、11:00 - 13:00(いずれもJST)

※2025/8/27にシステムメンテナンスの実施を予定しております。そのため、他のSESSIONよりも開催期間が短くなっておりますのでご注意ください。

・エントリー締切日時：2025/8/13 15:00(JST)

・参加チケット配布日：2025/8/20～2025/8/25の各日 21:00

(JST)までに3枚ずつ配布(計18枚)

※参加チケットは各プレイヤーごとにプレゼントボックスに順次配布いたします。

※参加チケットには受取期限がありますのでご注意ください。

参加チケット配布日(JST)	受取期限(JST)
2025/8/20	2025/8/22 15:00迄
2025/8/21	2025/8/23 15:00迄
2025/8/22	2025/8/24 15:00迄
2025/8/23	2025/8/25 15:00迄

2025/8/24	2025/8/26 15:00迄
2025/8/25	2025/8/27 7:00迄

・結果発表日時:LBR終了後、1週間程度でゲーム内のお知らせにて通知

4.1.3. SESSION C

・開催形式:オンライン(LBRにて実施)

・開催期間:2025/9/17 15:00～2025/ 9/24 13:00(JST)

・LBR実施時間:21:00 - 23:00、5:00 - 7:00、11:00 - 13:00(いずれもJST)

・エントリー締切日時:2025/9/10 15:00(JST)

・参加チケット配布日:2025/9/17～2025/9/22の各日 21:00

(JST)までに3枚ずつ配布(計18枚)

※参加チケットは各プレイヤーごとにプレゼントボックスに順次配布いたします。

※参加チケットには受取期限がありますのでご注意ください。

参加チケット配布日(JST)	受取期限(JST)
2025/9/17	2025/9/19 15:00迄
2025/9/18	2025/9/20 15:00迄
2025/9/19	2025/9/21 15:00迄
2025/9/20	2025/9/22 15:00迄
2025/9/21	2025/9/23 15:00迄
2025/9/22	2025/9/24 13:00迄

・結果発表日時:LBR終了後、1週間程度でゲーム内のお知らせにて通知

4.2. 2nd STAGE

・開催形式:オンライン(LBRにて実施)

・開催期間:2025/10/8 15:00～2025/10/15 13:00(JST)

・LBR実施時間:21:00 - 23:00、5:00 - 7:00、11:00 - 13:00(いずれもJST)

・参加チケット配布日:2025/10/8～2025/10/13の各日 21:00(JST)までに3枚ずつ配布(計18枚)

※参加チケットは各プレイヤーごとにプレゼントボックスに順次配布いたします。

※参加チケットには受取期限がありますのでご注意ください。

参加チケット配布日(JST)	受取期限(JST)
2025/10/8	2025/10/10 15:00迄

2025/10/9	2025/10/11 15:00迄
2025/10/10	2025/10/12 15:00迄
2025/10/11	2025/10/13 15:00迄
2025/10/12	2025/10/14 15:00迄
2025/10/13	2025/10/15 13:00迄

・結果発表日時:LBR終了後、1週間程度でゲーム内のお知らせにて通知

4.3. 3rd STAGE

- ・開催日: サーバー① 日本・アジア州・オセアニア州 - 2025/11/1(JST)
- サーバー② ヨーロッパ州・アフリカ州 - 2025/11/8(JST)
- サーバー③ アメリカ州 - 2025/11/10(JST)

※ご参加いただく日程は、参加者がプレイするサーバーの1回のみとなります。

※本大会における「サーバー」とは、ユーザーが普段プレイしている地域(プレイ環境における接続先)を指します。

※サーバーは参加者の居住地とは異なる場合があります。

- ・開催形式: オンライン(Discordおよびstart.ggを用いて実施)

4.3.1. 当日スケジュール

時刻は目安であり、進行状況によって前後する場合がございますので予めご了承ください。トーナメントで敗退した参加者は、その時点で大会終了となり、順次解散となります。

4.3.1.1. サーバー① 日本・アジア州・オセアニア州

▽チェックイン時間

2025/11/1 12:30 - 13:00(JST)

▽ブラケット調整時間

2025/11/1 13:00 - 14:00(JST)

▽大会開始時刻

2025/11/1 14:00(JST)

▽大会終了時刻

2025/11/1 20:00(JST)

4.3.1.2. サーバー② ヨーロッパ州・アフリカ州

▽チェックイン時間

2025/11/8 12:30 - 13:00(CET)

▽ブラケット調整時間

2025/11/8 13:00 - 14:00(CET)

▽大会開始時刻

2025/11/8 14:00(CET)

▽大会終了時刻
2025/11/8 20:00(CET)

4.3.1.3. サーバー③ アメリカ州

▽チェックイン時間
2025/11/9 12:30 - 13:00(PST)
2025/11/9 15:30 - 16:00(EST)

▽ブラケット調整時間
2025/11/9 13:00 - 14:00(PST)
2025/11/9 16:00 - 17:00(EST)

▽大会開始時刻
2025/11/9 14:00(PST)
2025/11/9 17:00(EST)

▽大会終了時刻
2025/11/9 20:00(PST)
2025/11/9 23:00(EST)

4.4. FINALS

- ・開催日:2026/2/7(JST)
- ・開催形式:オフライン(会場は東京都内とし、本大会公式ホームページにて後日掲載する場所とします)

5. 1st STAGE 概要とルール

5.1. 概要

1st STAGEは、ゲーム内コンテンツであるLBRを使用して実施されるオンライン予選です。1st STAGEはSESSION A・B・Cの全3つの構成で行われ、各SESSIONに設定された期間内でLBRを行い、「5.4. 順位の決定について」に基づき順位が決定され、上位者が2nd STAGEへ進出します。

各SESSIONは独立した予選とみなされ、いずれかのSESSIONで予選通過した参加者は、その後のSESSIONには参加できません(例:SESSION Aで通過した参加者はSESSION B・Cに参加不可、SESSION Bで通過した参加者はSESSION Cに参加不可)。

5.2. ルール

対戦ルール	スタンダードルール
レベル	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
限界突破	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
ZENKAI覚醒	参加者の所有するキャラクターデータに基づく

アーツ性能	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
アーツブースト	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
サポーターレベル	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
称号ボーナス	なし
フラグメント	参加者が装備しているものを適用
ブーストキャラクター	なし
パーティ制限	なし
使用可能バトルキャラクター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているキャラクターの内、参加者の所有するキャラクター
使用可能サポーター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているサポーターの内、参加者の所有するキャラクター
使用端末	参加者個人が用意する端末

5.3. 「BATTLE ROYAL POWER」について

LBR参加時は「BATTLE ROYAL POWER」が9000ポイント付与されます。勝利すると、「BATTLE ROYAL POWER」が500ポイント加算され、敗北すると500ポイント減算されます。原則として、LBRでは保持している「BATTLE ROYAL POWER」が近い人とのマッチングとなります。LBRトップ画面の「勝利数」「戦闘数」はLBR内での勝敗結果のみが反映されます。LBR以外のレーティングマッチやフレンドバトルの勝敗結果が影響することはありません。

5.4. 順位の決定について

順位の決定については前述の「BATTLE ROYAL POWER」が高い順に行います。この数値が同値の場合は、以下の優先順にて順位決定します。

1. 勝利数の多い方を上位とする
2. 与ダメージの合計値が高い方を上位とする

5.5. 通過者について

前述の順位決定方法に基づき、各SESSIONの上位5%以内の参加者が、2nd STAGEへ進出することができます。上位5%の判定は、各SESSION終了時点の参加者全体に対して行われます。

※1st STAGEの通過基準となる順位および個別のプレイヤーの順位については、公開いたしません。

6. 2nd STAGE 概要とルール

6.1. 概要

2nd STAGEは、1st STAGEと同様に、ゲーム内コンテンツであるLBRを使用して実施されるオンライン予選です。1st STAGE(A・B・Cの各SESSION)を通過した参加者のみが参加できます。

6.2. ルール

対戦ルール	スタンダードルール
レベル	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
限界突破	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
ZENKAI覚醒	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
アーツ性能	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
アーツブースト	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
サポーターレベル	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
称号ボーナス	なし
フラグメント	参加者が装備しているものを適用
ブーストキャラクター	なし
パーティ制限	なし
使用可能バトルキャラクター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているキャラクターの内、参加者の所有するキャラクター
使用可能サポーター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているサポーターの内、参加者の所有するキャラクター
使用端末	参加者個人が用意する端末

6.3. 「BATTLE ROYAL POWER」について

LBR参加時は「BATTLE ROYAL POWER」が9000ポイント付与されます。勝利すると、「BATTLE ROYAL POWER」が500ポイント加算され、敗北すると500ポイント減算されます。原則として、LBRでは保持している「BATTLE ROYAL POWER」が近い人とのマッチングとなります。LBRトップ画面の「勝利数」「戦闘数」はLBR内での勝敗結果のみが反映されます。LBR以外のレーティングマッチやフレンドバトルの勝敗結果が影響することはありません。

6.4. 順位の決定について

順位の決定については前述の「BATTLE ROYAL POWER」が高い順に行います。この数値が同値の場合は、以下の優先順にて順位決定します。

1. 勝利数の多い方を上位とする

2. 与ダメージの合計値が高い方を上位とする

6.5. 通過者について

前述の順位決定方法に基づき、DRAGON BALL LEGENDSにて稼働している各サーバー(①日本・アジア州・オセアニア州、②ヨーロッパ州・アフリカ州、③アメリカ州)ごとに上位64名以内の参加者(計192名)が、次の3rd STAGEに進出することができます。また、万が一の辞退や欠場に備えて、補欠通過者として各サーバーごとに65位から100位までの36名を選出します。補欠通過者の繰り上げは、2nd STAGEにおける順位の上位者から順に行われます。

※2nd STAGEの通過基準となる順位および個別のプレイヤーの順位については、公開いたしません。

7. 3rd STAGE 概要とルール

7.1. 概要

3rd STAGEは、フレンドバトルを使用して実施されるオンライン予選です。2nd STAGEを通過した参加者のみが参加できます。サーバー(①日本・アジア州・オセアニア州、②ヨーロッパ州・アフリカ州、③アメリカ州)別に各1回ずつ計3回開催され、参加者は自身がプレイするサーバーの1回のみに参加が可能です。補欠通過者は、通過者から欠員が出た場合にのみ参加することができます。

本ステージに参加するには、「Discord(<https://discord.gg>)」のアカウントを作成し、大会運営が指定する本大会連絡用のDiscordサーバー(3rd STAGE進出者のみにご案内)に参加していただく必要があります。Discordは、無料で利用できる通話・チャットアプリで、大会当日の案内や大会運営との連絡などを行うために使用します。当日のチェックインや参加者への連絡、3rd STAGEに関するご案内、また運営へのご質問の受付はDiscordサーバーにて行います。

また、選手間のやりとりや結果の入力などの進行管理には、「start.gg(<https://www.start.gg/>)」を使用していただきます。なお、集合時間に遅れた場合や連絡が取れない場合は、失格となる可能性がありますのでご注意ください。

7.2. ルール

トーナメント形式	ダブルエリミネーション
試合形式	バトル2本先取(最大3バトル実施)
対戦ルール	スタンダードルール
レベル	5000に固定
限界突破	★7+に固定
ZENKAI覚醒	参加者の所有するキャラクターデータに基づく

アーツ性能	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
アーツブースト	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
サポーターレベル	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
称号ボーナス	参加者の所有する称号データに基づく
フラグメント	参加者が装備しているものを適用
ブーストキャラクター	なし
ステージ	ランダム
限界ステータス	適用 ※レベルと限界突破が最大になる
パーティ制限	バトルキャラクター6体のうち3体まで選択可能なキャラクター(以下、「バトルメンバー」とする)は、マッチにおける最大3回のバトルにおいて重複してはならない ※パーティ編成に対する直接的な制限はありませんが、必ずカード番号(例:DBL00-01)が異なる9キャラクターをバトルメンバーに選択できるような3つのパーティをあらかじめご準備ください ※サポーターに関して重複の制限はありません
使用可能バトルキャラクター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているキャラクターの内、参加者の所有するキャラクター
使用可能サポーター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているサポーターの内、参加者の所有するキャラクター
使用端末	参加者個人が用意する端末

7.3. 順位の決定について

ダブルエリミネーションの順位決定方式に基づき決定します。なお、GRAND FINALにおいてLOSERS側の参加者が勝利した場合、リセットが発生し、もう一度GRAND FINAL(再試合)を行います。

7.4. 通過者について

各サーバーごとに通過者・補欠通過者を以下の通り決定します。

	通過者	補欠通過者
▼サーバー① 日本・アジア州・オセアニア州	3名	1名
▼サーバー② ヨーロッパ州・アフリカ州 サーバー	2名	1名

▼サーバー③ アメリカ州	3名	1名
-----------------	----	----

8. FINALS 概要とルール

8.1. 概要

FINALSは、3rd STAGEを通過した8名の参加者によって行われるオフライン形式のダブルエリミネーショントーナメントです。補欠通過者は、通過者から欠員が出た場合にのみ参加することができます。

8.2. ルール

トーナメント形式	ダブルエリミネーション
試合形式	バトル2本先取(最大3バトル実施)
対戦ルール	スタンダードルール
レベル	5000に固定
限界突破	★7+ に固定
ZENKAI覚醒	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
アーツ性能	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
アーツブースト	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
サポーターレベル	参加者の所有するキャラクターデータに基づく
称号ボーナス	参加者の所有する称号データに基づく
フラグメント	参加者が装備しているものを適用
ブーストキャラクター	なし
ステージ	大会運営が指定するステージ
限界ステータス	適用 ※レベルと限界突破が最大になる
パーティ制限	バトルキャラクター6体のうち3体まで選択可能なキャラクター(以下、「バトルメンバー」とする)は、マッチにおける最大3回のバトルにおいて重複してはならない ※パーティ編成に対する直接的な制限はありませんが、必ずカード番号(例:DBL00-01)が異なる9キャラクターをバトルメンバーに選択できるような3つのパーティをあらかじめご準備ください ※サポーターに関して重複の制限はありません
使用可能バトルキャラクター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているキャラクターの内、参加者の所有するキャラクター

使用可能サポーター	バトル実施時点においてDRAGON BALL LEGENDSに実装されているサポーターの内、参加者の所有するキャラクター
使用端末	大会運営が用意する端末 (機種は後日公開)

8.3. 順位の決定について

ダブルエリミネーションの順位決定方式に基づき決定します。なお、GRAND FINALにおいてLOSERS側の参加者が勝利した場合、リセットが発生し、もう一度GRAND FINAL(再試合)を行います。

9. 通信不良によるバトル中断等のトラブル時の対応

- 1st STAGEおよび2nd STAGE

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(PvP)と同様の対応となります。復帰できる場合はそのままバトルを継続してください。通信不良によるトラブルに伴いバトルが中断される・復帰できない等の事象があったことを理由とした追加のチケット配布は行いません。

- 3rd STAGE

通信不良によるトラブルが発生した場合、発生した状況をバトル終了後に大会運営まで申告してください。その後、大会運営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参加者を失格といたします。なお裁定に関する異議がある場合には、原則としてご自身がプレイする端末のスクリーンショットや画面録画等、証拠となるデータの提出が必要となります。参加者ご自身にご用意いただく必要がございますので、各バトルでのデータ取得をお願いいたします。

- FINALS

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参加者を失格といたします。

ただし、いずれの状況においても、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。

【大会ルールブック更新履歴】

・2025年8月19日

1st STAGE SESSION B 期間中のメンテナンス実施予定に伴う開催期間および参加チケット受け取り期限についての変更を記載しました。

・2025年9月12日

新システムである「サポーター」の実装に伴い、その取扱いを明記する更新を行いました。

・2025年10月22日

3rd STAGEのスケジュールおよび運用に関する詳細を記載する更新を行いました。