

DRAGON BALL LEGENDS

WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027

大会ルールブック

(最終更新 2026/6/30)

1. はじめに

「DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027」(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。

2. 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 2026-2027 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)。

3. 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。

- **SUMMER / AUTUMN**

本大会を構成する予選区分を指します。本大会の予選は「SUMMER」および「AUTUMN」の2つの予選で構成され、それぞれにて1st STAGEおよび2nd STAGEを実施します。

- **STAGE (ステージ)**

本大会における主要な競技段階を指します。各シーズンは「1st STAGE」および「2nd STAGE」によって構成され、1st STAGE通過者は2nd STAGEへ進出します。

- **EXTRA STAGE (エクストラステージ)**

FINALSへの出場権をかけて実施される最終予選を指します。SUMMERおよびAUTUMNの各STAGEを通過できなかった参加者にも、FINALS進出の機会が与えられます。

- **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。SUMMERおよびAUTUMNの2nd STAGE、ならびにEXTRA STAGEを通過した参加者によって実施されます。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。

- **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、2nd STAGEおよびFINALSにて使用されます

- **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）。

4. 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了の場合は、本大会に参加できませんので、十分ご注意ください。

5. 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。1st STAGEおよびEXTRA STAGE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。

5.1. SUMMER スケジュール

5.1.1. SUMMER 1st STAGE

- **開催形式**

オンライン（LBRにて実施）

- **エントリー締切日時**

2026/7/22 15:00（JST）

- **開催期間**

2026/7/29 21:00～2026/8/5 13:00（JST）

※ゲームのメンテナンス等により、LBRへの参加ができない時間帯が生じる場合があります

※メンテナンスの実施日時はゲーム内のお知らせにて随時掲載しますので、そちらをご確認ください

※メンテナンス等に伴い参加チケットを消費できなかった場合であっても、個別での対応はいたしかねますので、あらかじめご了承ください

- **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**

2026/7/29～2026/8/3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）
2026/7/29	2026/7/31 15:00迄
2026/7/30	2026/8/1 15:00迄
2026/7/31	2026/8/2 15:00迄
2026/8/1	2026/8/3 15:00迄

2026/8/2	2026/8/4 15:00迄
2026/8/3	2026/8/5 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

5.1.2. SUMMER 2nd STAGE

- **開催日**

サーバー① 日本・アジア州・オセアニア州 - 2026/9/12 (JST)

サーバー② ヨーロッパ州・アフリカ州 - 2026/9/19 (JST)

サーバー③ アメリカ州 - 2026/9/21 (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

※ご自身が参加するサーバーは、ゲーム内のお知らせにて2nd STAGE進出の通知時にご案内いたします

- **開催形式**

オンライン（Discordおよびstart.ggを用いて実施）

- **当日スケジュール**

詳細な時間については、SUMMER 2nd STAGEの参加者へ追ってご案内いたします。

5.2. AUTUMN スケジュール

5.2.1. AUTUMN 1st STAGE

- **開催形式**

オンライン（LBRにて実施）

- **エントリー締切日時**

2026/9/23 15:00 (JST)

- **開催期間**

2026/9/30 21:00～2026/10/7 13:00 (JST)

※ゲームのメンテナンス等により、LBRへの参加ができない時間帯が

生じる場合があります

※メンテナンスの実施日時はゲーム内のお知らせにて随時掲載しますので、そちらをご確認ください

※メンテナンスに伴い参加チケットを消化できなかった場合においては、大会運営は一切の責任を負いません

- **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**

2026/9/30～2026/10/5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）
2026/9/30	2026/10/2 15:00迄
2026/10/1	2026/10/3 15:00迄
2026/10/2	2026/10/4 15:00迄
2026/10/3	2026/10/5 15:00迄
2026/10/4	2026/10/6 15:00迄
2026/10/5	2026/10/7 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

5.2.2. AUTUMN 2nd STAGE

- **開催日**

サーバー① 日本・アジア州・オセアニア州 - 2026/10/24（JST）

サーバー② ヨーロッパ州・アフリカ州 - 2026/10/31（JST）

サーバー③ アメリカ州 - 2026/11/2（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

※ご自身が参加するサーバーは、ゲーム内のお知らせにて2nd STAGE進出の通知時にご案内いたします

- **開催形式**

オンライン（Discordおよびstart.ggを用いて実施）

- **当日スケジュール**

詳細な時間については、AUTUMN 2nd STAGEの参加者へ追ってご案内いたします。

5.3. EXTRA STAGE スケジュール

- **開催形式**

オンライン（LBRにて実施）

- **エントリー締切日時**

2026/11/4 15:00（JST）

- **開催期間**

2026/11/11 21:00～2026/11/18 13:00（JST）

※ゲームのメンテナンス等により、LBRへの参加ができない時間帯が生じる場合があります

※メンテナンスの実施日時はゲーム内のお知らせにて随時掲載しますので、そちらをご確認ください

※メンテナンスに伴い参加チケットを消化できなかった場合においては、大会運営は一切の責任を負いません

- **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**

2026/11/11～2026/11/16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）
----------------	-----------

2026/11/11	2026/11/13 15:00迄
2026/11/12	2026/11/14 15:00迄
2026/11/13	2026/11/15 15:00迄
2026/11/14	2026/11/16 15:00迄
2026/11/15	2026/11/17 15:00迄
2026/11/16	2026/11/18 13:00迄

5.4. FINALS スケジュール

- **開催日**
2027/2/6 (JST)
- **開催形式**
オフライン（会場は東京都内とし、別途後日発表いたします）

6. SUMMER 1st STAGE / AUTUMN 1st STAGE ルール

以下に記載する1st STAGEのルールは、SUMMERおよびAUTUMN共通のルールとなります。

6.1. 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は設定された期間内でLBRを行い、「6.4. 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。

6.2. 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。

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
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
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	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2nd 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、1st STAGEにおける順位の上位者から順に行われます。なお、通過者および補欠通過者の決定は、大会規約「2. 参加資格」を満たしていることを前提とします。順位にかかわらず参加資格を満たさないことが判明した者は通過者・補欠通過者とせず、当該者を除外したうえで次順位の参加者を繰り上げます。

※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

7. SUMMER 2nd STAGE / AUTUMN 2nd STAGE ルール

以下に記載する2nd STAGEのルールは、SUMMERおよびAUTUMN共通のルールとなります。

7.1. 概要

2nd 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。1st 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。

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（2nd STAGE参加者のみにご案内）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、2nd 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

い。

7.2. 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。

トーナメント形式	ダブルエリミネーション ※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
試合形式	▼ WINNERS BRACKET バトル2本先取（最大3バトル実施） ▼ LOSERS BRACKET バトル1本先取（最大1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
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 ※サポーターやフラグメントに関して重複の制限はありません ※LOSERS BRACKETでのパーティ制限はなし
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

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：バトル1本先取）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を以下の通り決定します。なお、各通過者については、大会運営が実施する面談および個人情報の提出を含む確認を行い、問題がないことを確認したうえで、最終的にFINALSへの進出が確定します。

7.4.1. SUMMER

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

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

7.4.2. AUTUMN

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

8. EXTRA STAGE ルール

8.1. 概要

EXTRA 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の最終予選です。EXTRA STAGEは設定された期間内でLBRを行い、「8.4. 順位の決定について」に基づき順位が決定され、上位者がFINALSへ進出します。

8.2. ルール

EXTRA 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。

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
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

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	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

8.3. 「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。

8.4. 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. 2026/11/11（水）18:00～2026/11/20（金）11:00（JST）で実施したレーティングマッチの最終順位が高い方を上位とする

8.5. 通過者について

EXTRA STAGEでは、サーバーを問わず最終順位1位および2位をFINALS参加者として決定します。また、最終順位3位および4位の参加者を補欠通過者とし、FINALS参加者に欠員が発生した場合は、順位順に繰り上げとなり、FINALSに参加することができます。なお、通過者および補欠通過者の決定は、大会規約「2. 参加資格」を満たしていることを前提とします。順位にかかわらず参加資格を

満たさないことが判明した者は通過者・補欠通過者とせず、当該者を除外したうえで次順位の参加者を繰り上げます。

9. FINALS ルール

9.1. 概要

FINALSは、SUMMER 2nd STAGEを通過した3名、AUTUMN 2nd STAGEを通過した3名、EXTRA STAGEを通過した2名の合計8名によって行われるオフラインの決勝戦です。補欠通過者は、FINALS参加者から欠員が出た場合にのみ参加することができます。

9.2. 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。

トーナメント形式	ダブルエリミネーション ※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
試合形式	▼ WINNERS BRACKET バトル2本先取（最大3バトル実施） ▼ LOSERS BRACKET バトル1本先取（最大1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
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	なし

キャラクター	
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 ※サポーターやフラグメントに関して重複の制限はありません ※FINALsでは、大会中に使用できるパーティは3つまでとし、使用するパーティ情報を事前に大会運営へ提出していただきます ※LOSERS BRACKETでは、事前に提出した3つのパーティの中から1つパーティを選択して対戦を行います ※提出していないパーティを使用することはできません ※GRAND FINALにおいてリセットが発生した場合の再試合についても、事前に提出した3つのパーティの中から1つパーティを選択して対戦を行います
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 (端末機種はFINALSの参加者へ後日公開)
------	---------------------------------------

9.3. 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：バトル1本先取）を行います。

9.4. 服装について

FINALSへの出場にあたり、参加者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参加者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。

10. 通信不良によるバトル中断等のトラブル時の対応

いずれの状況においても、大会運営の判断により下記に限らない裁定を行うことがあります。

10.1. SUMMER 1st STAGE / AUTUMN 1st 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。

10.2. SUMMER 2nd STAGE / AUTUMN 2nd 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。大会運営は、必要に応じてゲーム映像等の提出を該当者に対し求めたうえで内容を確認し、裁定を実施します。

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します。また、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。

10.3. 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。