

DRAGON BALL LEGENDS

WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027

大賽規則手冊

(最終更新 2026/6/30)

1. 前言

「DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027」(以下稱為「本大賽」)為由萬代南夢宮娛樂股份有限公司(以下稱為「主辦單位」)主辦的遊戲大賽,以本公司及本公司委託的企業所組成的大賽營運組織(以下稱為「大賽營運團隊」)進行營運及管理。請閱讀並同意以下訂定的規則(以下稱為「本規則手冊」)後再行報名。

2. 參加資格

關於參加資格的詳情,請確認另行公開的「DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027 大賽條款」(以下稱為「大賽條款」)。(以下稱參加選手為「參加者」)。

3. 用語

本大賽運作時,將使用以下大賽用語。

● SUMMER / AUTUMN

此為組成本大賽的預賽類別。本大賽的預賽以「SUMMER」及「AUTUMN」2類預賽所組成,且將分別實施1st STAGE及2nd STAGE。

● STAGE (階段)

此為本大賽中的主要競技階段。各賽季以「1st STAGE」及「2nd STAGE」所組成,1st STAGE的通過者將晉級至2nd STAGE。

● EXTRA STAGE (附加階段)

此為賭上FINALS出場權所實施的最終預賽。未能通過SUMMER及AUTUMN的各STAGE之參加者,也將獲得晉級FINALS的機會。

● FINALS (決賽)

此為本大賽中的決勝淘汰賽。由通過SUMMER及AUTUMN的2nd STAGE,與通過EXTRA STAGE的參加者進行。在FINALS中獲勝,並於最終決勝戰(以下稱為「GRAND FI

NAL」) 中勝利的參加者即為本大賽的冠軍。

- **ROUND (回合)**

此為淘汰賽中在同一進行階段實施的對戰隊伍。標記為「ROUND 1」、「ROUND 2」等。

※此用語將於2nd STAGE及FINALS內使用

- **MATCH (比賽)**

此為參加者對參加者的單位。(例：在ROUND 1的MATCH中勝利，並晉級至ROUND 2)。

- **BATTLE (戰鬥)**

此為DRAGON BALL LEGENDS中的「1次標準規則對戰」。(例：BATTLE先取得2勝，並在MATCH中勝利)

4. 參加大賽的方法・報名

欲參加大賽者請依照大賽條款的「3. 參加大賽的方法・報名」所記載的事項報名。此外，參加及報名本大賽時，請務必確認本規則手冊及大賽條款的內容。

如欲報名，必須登錄Bandai Namco ID，因此請事先登錄 (<https://www.bandainamcoid.com/>)。此外，登錄Bandai Namco ID後必須進行與DRAGON BALL LEGENDS的繼承資料綁定。於指定的截止時間前已完成此綁定，且通關主線劇情第1部7章6話並可遊玩PvP排名戰配對，便會自動完成報名。若未完成繼承資料綁定或未推進至上述為止的主線劇情，將無法參加大賽，敬請多加注意。

5. 大賽時程

本大賽的時程如下所示。1st STAGE及EXTRA STAGE的詳細時段將隨時在特設網站和遊戲內的公告更新。

※於本規則手冊中，以下將遊戲內內容「LEGENDS BATTLE ROYAL」標記為「LBR」。

※以下內容有可能會因維護等情況而變更。

5.1. SUMMER 時程

5.1.1. SUMMER 1st STAGE

- **舉辦形式**

線上 (於LBR內實施)

- **報名截止時間**

2026/7/22 14:00 (CST)

● **舉辦期間**

2026/7/29 20:00～2026/8/5 12:00（CST）

※可能會因遊戲維護等而出現無法參加LBR的時段

※維護實施時間將隨時刊登在遊戲內的公告，請確認該處

※即使因維護等導致未能花費參加券，我們也不會個別對應，敬請見諒

● **LBR實施時間**

20:00 - 22:00、4:00 - 6:00、10:00 - 12:00（皆為CST）

● **參加券發送日**

2026/7/29～2026/8/3 每天至20:00（CST）為止各發送3張（合計18張）

※參加券將依序發送至各玩家的禮物箱

※參加券有領取期限，敬請注意

參加券發送日（CST）	領取期限（CST）
2026/7/29	2026/7/31 14:00為止
2026/7/30	2026/8/1 14:00為止
2026/7/31	2026/8/2 14:00為止
2026/8/1	2026/8/3 14:00為止
2026/8/2	2026/8/4 14:00為止
2026/8/3	2026/8/5 12:00為止

● **結果發表時間**

將於LBR結束後1週左右在遊戲內的公告進行通知

5.1.2. SUMMER 2nd STAGE

● **舉辦日**

伺服器① 日本・亞洲・大洋洲 - 2026/9/12（JST）

伺服器② 歐洲・非洲 - 2026/9/19（JST）

伺服器③ 美洲 - 2026/9/21（JST）

※參加日程僅限在參加者遊玩的伺服器參加1次

※本大賽的「伺服器」為玩家平時遊玩的地區（遊玩環境的連線位址）

※伺服器可能會與參加者的居住地有所不同

※自身所參加的伺服器將在遊戲內的公告通知晉級2nd STAGE時進行說明

● **舉辦形式**

線上（使用Discord及start.gg實施）

● **當天時程**

詳細時間將於日後通知SUMMER 2nd STAGE的參加者。

5.2. AUTUMN 時程

5.2.1. AUTUMN 1st STAGE

● **舉辦形式**

線上（於LBR內實施）

● **報名截止時間**

2026/9/23 14:00（CST）

● **舉辦期間**

2026/9/30 20:00～2026/10/7 12:00（CST）

※可能會因遊戲維護等而出現無法參加LBR的時段

※維護實施時間將隨時刊登在遊戲內的公告，請確認該處

※若因維護導致未能花費參加券，大賽營運團隊也不會承擔任何責任

● **LBR實施時間**

20:00 - 22:00、4:00 - 6:00、10:00 - 12:00（皆為CST）

● **參加券發送日**

2026/9/30～2026/10/5 每天至20:00（CST）為止各發送3張（合計18張）

※參加券將依序發送至各玩家的禮物箱。

※參加券有領取期限，敬請注意。

參加券發送日（CST）	領取期限（CST）
2026/9/30	2026/10/2 14:00為止
2026/10/1	2026/10/3 14:00為止
2026/10/2	2026/10/4 14:00為止

2026/10/3	2026/10/5 14:00為止
2026/10/4	2026/10/6 14:00為止
2026/10/5	2026/10/7 12:00為止

● **結果發表時間**

將於LBR結束後1週左右在遊戲內的公告進行通知

5.2.2. AUTUMN 2nd STAGE

● **舉辦日**

伺服器① 日本・亞洲・大洋洲 - 2026/10/24 (JST)

伺服器② 歐洲・非洲 - 2026/10/31 (JST)

伺服器③ 美洲 - 2026/11/2 (JST)

※參加日程僅限在參加者遊玩的伺服器參加1次

※本大賽的「伺服器」為玩家平時遊玩的地區（遊玩環境的連線位址）

※伺服器可能會與參加者的居住地有所不同

※自身所參加的伺服器將在遊戲內的公告通知晉級2nd STAGE時進行說明

● **舉辦形式**

線上（使用Discord及start.gg實施）

● **當天時程**

詳細時間將於日後通知AUTUMN 2nd STAGE的參加者。

5.3. EXTRA STAGE 時程

● **舉辦形式**

線上（於LBR內實施）

● **報名截止時間**

2026/11/4 14:00 (CST)

● **舉辦期間**

2026/11/11 20:00～2026/11/18 12:00 (CST)

※可能會因遊戲維護等而出現無法參加LBR的時段

※維護實施時間將隨時刊登在遊戲內的公告，請確認該處

※若因維護導致未能花費參加券，大賽營運團隊也不會承擔任何責任

● **LBR實施時間**

20:00 - 22:00、4:00 - 6:00、10:00 - 12:00（皆為CST）

● **參加券發送日**

2026/11/11～2026/11/16 每天至20:00（CST）為止各發送3張（合計18張）

※參加券將依序發送至各玩家的禮物箱。※參加券有領取期限，敬請注意。

參加券發送日（CST）	領取期限（CST）
2026/11/11	2026/11/13 14:00為止
2026/11/12	2026/11/14 14:00為止
2026/11/13	2026/11/15 14:00為止
2026/11/14	2026/11/16 14:00為止
2026/11/15	2026/11/17 14:00為止
2026/11/16	2026/11/18 12:00為止

5.4. FINALS 時程

● **舉辦日**

2027/2/6（JST）

● **舉辦形式**

線下（會場位於東京都內，將於日後另行發表）

6. SUMMER 1st STAGE / AUTUMN 1st STAGE 規則

以下所記載的1st STAGE規則為SUMMER及AUTUMN共通的規則。

6.1. 概要

1st STAGE為使用遊戲內內容LBR實施的線上預賽。於1st STAGE設定的期間內進行LBR，並依據「6.4. 關於決定名次」決定名次，名列前茅者將晉級至2nd STAGE。

6.2. 規則

1st STAGE的對戰將依據以下規則實施。

對戰規則	標準規則
等級	固定為5000
突破極限	固定為★7+
ZENKAI覺醒	依據參加者持有角色的資料
招式加成	依據參加者持有角色的資料
輔助者等級	依據參加者持有角色的資料
裝備	參加者穿著的裝備皆適用
加成 角色	無
極限狀態	適用 ※等級與突破極限為最高的狀態
隊伍限制	無
可使用戰鬥角色	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的角色中，參加者持有的角色
可使用輔助者	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的輔助者中，參加者持有的角色
使用裝置	參加者自身準備的裝置

6.3. 關於「BATTLE ROYAL POWER」

參加LBR時將給予9000點「BATTLE ROYAL POWER」。勝利時將增加500點「BATTLE ROYAL POWER」，敗北時將減少500點。原則上，在LBR中將會與所保有之「BATTLE ROYAL POWER」點數相近的人進行配對。LBR主畫面的「勝利數」、「戰鬥數」僅會反映LBR內的勝敗結果。LBR以外的排名戰配對和好友對戰的勝敗結果不會列入計算。

6.4. 關於決定名次

關於決定名次，將以前述的「BATTLE ROYAL POWER」按照高到低的順序決定。

若此數值相同，將以以下優先順序決定名次。

1. 勝利數較多的玩家名次較高
2. 造成的傷害合計值較高的玩家名次較高

6.5. 關於通過者

依據前述名次決定方法，於DRAGON BALL LEGENDS中營運的每個伺服器（①日本・亞洲・大洋洲、②歐洲・非洲、③美洲）前64名以內參加者（合計192名）可晉級至接下來的2nd STAGE。此外，以防通過者辭退或缺席大賽，將從每個伺服器選出第65名至第100名的36名參加者作為遞補通過者。遞補通過者將從1st STAGE的名次中，依照名列前茅者的順序進行遞補。另外，通過者及遞補通過者的決定將以滿足大賽條款「2. 參加資格」為前提。無論名次為何，判明為未滿足參加資格的參加者將不會作為通過者・遞補通過者，且會在排除該參加者後遞補下一個名次的參加者。

※將不會公開1st STAGE通過基準的名次及個別玩家的名次

7. SUMMER 2nd STAGE / AUTUMN 2nd STAGE 規則

以下所記載的2nd STAGE規則為SUMMER及AUTUMN共通的規則。

7.1. 概要

2nd STAGE為使用好友對戰實施的線上預賽。僅有通過1st STAGE的參加者可參加。每個伺服器（①日本・亞洲・大洋洲、②歐洲・非洲、③美洲）各1次，合計舉辦3次，參加者僅可在自身遊玩的伺服器參加1次。

欲參加本階段，必須建立「Discord (<https://discord.gg>)」帳號，並參加大賽營運團隊指定的本大賽聯絡用Discord伺服器（僅通知2nd STAGE參加者）。Discord為可免費使用的通話・聊天應用程式，將使用於大賽當天的說明和與大賽營運團隊聯絡等。當天報到、與參加者聯絡和2nd STAGE相關說明，或受理向營運團隊的提問皆於Discord伺服器進行。

此外，為管理選手之間的交流或輸入結果等內容，請使用「start.gg (<https://www.start.gg/>)」。另外，若於集合時間遲到或無法取得聯絡，將可能導致失去資格，敬請注意。

7.2. 規則

2nd STAGE的對戰將依據以下規則實施。

淘汰賽形式	雙敗淘汰制 ※淘汰賽的組合將以抽選隨機決定
比賽形式	▼ WINNERS BRACKET 戰鬥先取得2勝（最多實施3場戰鬥） ▼ LOSERS BRACKET 戰鬥先取得1勝（最多實施1場戰鬥）
對戰規則	標準規則
等級	固定為5000
突破極限	固定為★7+
ZENKAI覺醒	依據參加者持有角色的資料
招式加成	依據參加者持有角色的資料
輔助者等級	依據參加者持有角色的資料
裝備	參加者穿著的裝備皆適用
加成角色	無
關卡	隨機
極限狀態	適用 ※等級與突破極限為最高的狀態
隊伍限制	6名戰鬥角色中最多3名可選擇角色（以下稱為「戰鬥成員」）不得在每次配對時最多3次的戰鬥中重複 ※雖然並無直接針對編組隊伍設有限制，但是請務必事先準備可將卡片號碼（例：DBL00-01）不同的9名角色選擇為戰鬥成員的3個隊伍 ※並無限制重複使用輔助者和裝備 ※LOSERS BRACKET並無隊伍限制

可使用戰鬥角色	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的角色中，參加者持有的角色
可使用輔助者	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的輔助者中，參加者持有的角色
使用裝置	參加者自身準備的裝置

7.3. 關於決定名次

將依據雙敗淘汰制的名次決定方式決定。此外，於GRAND FINAL中，若LOSERS方的參加者獲勝，將發生重置，並再次進行GRAND FINAL（再次進行比賽：戰鬥先取得1勝）。

7.4. 關於通過者

每個伺服器的通過者將依以下內容決定。此外，關於各通過者，大賽營運團隊將進行包含實施面談及提出個人資訊之確認，並在確認無問題後確定最終晉級至FINALS。

7.4.1. SUMMER

	通過者
▼伺服器① 日本・亞洲・大洋洲	1名
▼伺服器② 歐洲・非洲	1名
▼伺服器③ 美洲	1名

7.4.2. AUTUMN

	通過者
▼伺服器① 日本・亞洲・大洋洲	1名
▼伺服器② 歐洲・非洲	1名
▼伺服器③	1名

美洲	
----	--

8. EXTRA STAGE 規則

8.1. 概要

EXTRA STAGE為使用遊戲內內容LBR實施的線上最終預賽。於EXTRA STAGE設定的期間內進行LBR，並依據「8.4. 關於決定名次」決定名次，名列前茅者將晉級至FINALS。

8.2. 規則

EXTRA STAGE的對戰將依據以下規則實施。

對戰規則	標準規則
等級	固定為5000
突破極限	固定為★7+
ZENKAI覺醒	依據參加者持有角色的資料
招式加成	依據參加者持有角色的資料
輔助者等級	依據參加者持有角色的資料
裝備	參加者穿著的裝備皆適用
加成 角色	無
極限狀態	適用 ※等級與突破極限為最高的狀態
隊伍限制	無
可使用 戰鬥角色	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的角色中，參加者持有的角色
可使用輔助者	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的輔

	助者中，參加者持有的角色
使用裝置	參加者自身準備的裝置

8.3. 關於「BATTLE ROYAL POWER」

參加LBR時將給予9000點「BATTLE ROYAL POWER」。勝利時將增加500點「BATTLE ROYAL POWER」，敗北時將減少500點。原則上，在LBR中將會與所保有之「BATTLE ROYAL POWER」點數相近的人進行配對。LBR主畫面的「勝利數」、「戰鬥數」僅會反映LBR內的勝敗結果。LBR以外的排名戰配對和好友對戰的勝敗結果不會列入計算。

8.4. 關於決定名次

關於決定名次，將以前述的「BATTLE ROYAL POWER」按照高到低的順序決定。若此數值相同，將以以下優先順序決定名次。

1. 勝利數較多的玩家名次較高
2. 於2026/11/11（三）17:00～2026/11/20（五）10:00（CST）實施的排名戰配對之最終名次較高的玩家名次較高

8.5. 關於通過者

在EXTRA STAGE中，無論伺服器為何，最終名次第1名及第2名的參加者將決定作為FINALS參加者。此外，最終名次第3名及第4名的參加者將作為遞補通過者，於FINALS參加者中出現空缺時，便會根據名次依序遞補並可參加FINALS。另外，通過者及遞補通過者的決定將以滿足大賽條款「2. 參加資格」為前提。無論名次為何，判明為未滿足參加資格的參加者將不會作為通過者・遞補通過者，且會在排除該參加者後遞補下一個名次的參加者。

9. FINALS 規則

9.1. 概要

FINALS為由通過SUMMER 2nd STAGE的3名參加者、通過AUTUMN 2nd STAGE的3名參加者、通過EXTRA STAGE的2名參加者，合計8名參加者進行的線下決勝戰。遞補通過者僅可於FINALS參加者中出現空缺時參加。

9.2. 規則

FINALS的對戰將依據以下規則實施。

淘汰賽形式	雙敗淘汰制 ※淘汰賽的組合將以抽選隨機決定
比賽形式	▼ WINNERS BRACKET 戰鬥先取得2勝（最多實施3場戰鬥） ▼ LOSERS BRACKET 戰鬥先取得1勝（最多實施1場戰鬥）
對戰規則	標準規則
等級	固定為5000
突破極限	固定為★7+
ZENKAI覺醒	依據參加者持有角色的資料
招式加成	依據參加者持有角色的資料
輔助者等級	依據參加者持有角色的資料
裝備	參加者穿著的裝備皆適用
加成角色	無
關卡	大賽營運團隊指定的關卡
極限狀態	適用 ※等級與突破極限為最高的狀態
隊伍限制	6名戰鬥角色中最多3名可選擇角色（以下稱為「戰鬥成員」）不得在每次配對時最多3次的戰鬥中重複 ※雖然並無直接針對編組隊伍設有限制，但是請務必事先準備可將卡片號碼（例：DBL00-01）不同的9名角色選擇為戰鬥成員的3個隊伍 ※並無限制重複使用輔助者和裝備 ※在FINALS中，可於大賽使用的隊伍為最多3個，請事先提交欲使用的隊伍情報給大賽營運團隊

	※在LOSERS BRACKET中，將從事先提交的3個隊伍之中選擇1個隊伍並進行對戰 ※無法使用未提交的隊伍 ※於GRAND FINAL中，若發生重置後再次進行比賽，也將從事先提交的3個隊伍之中選擇1個隊伍並進行對戰
可使用戰鬥角色	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的角色中，參加者持有的角色
可使用輔助者	於戰鬥實施時已在DRAGON BALL LEGENDS實裝的輔助者中，參加者持有的角色
使用裝置	大賽營運團隊準備的裝置 （將於日後向FINAL的參加者公開裝置機種）

9.3. 關於決定名次

將依據雙敗淘汰制的名次決定方式決定。此外，於GRAND FINAL中，若LOSERS方的參加者獲勝，將發生重置，並再次進行GRAND FINAL（再次進行比賽：戰鬥先取得1勝）。

9.4. 關於服裝

出場FINAL時，參加者必須穿戴大賽營運團隊準備的服裝（T恤・夾克等）。關於詳情將另行通知FINAL參加者。若未遵守大賽營運團隊的指示，將可能受到懲罰。

10. 因通訊不良導致戰鬥中斷等問題時的對應

在任何狀況下，依據大賽營運團隊的判斷，可能會進行不限於下述裁決之決定。

10.1. SUMMER 1st STAGE / AUTUMN 1st STAGE

若因通訊不良而發生問題，則對應方式將與一般遊玩遊戲時（PvP）相同。若可回歸戰線，請繼續進行戰鬥。若因通訊不良的問題導致戰鬥中斷・無法回歸戰線等現象，將不會構成發送追加票券的理由。

10.2. SUMMER 2nd STAGE / AUTUMN 2nd STAGE

若因通訊不良而發生問題，請於戰鬥結束後將發生的狀況告知大賽營運團隊。大賽營運團隊將在必要時要求該參加者提出遊戲影片等，並於確認內容後實施裁

決。

若確認為故意中斷連線等刻意中斷遊戲的行為，該參加者將失去資格。此外，本項相關的所有判斷均依據大賽營運團隊的裁量決定。

10.3. FINALS

若因通訊不良而發生問題，請立刻向裁判人員舉手等示意發生問題。戰鬥結束後，裁判人員將於重新聽取狀況後進行裁決。若確認為故意中斷連線等刻意中斷遊戲的行為，該參加者將失去資格。