

ONE PIECE バウンティラッシュ 第3回超奪取祭

大会ルールブック

はじめに

「ONE PIECE バウンティラッシュ 第3回超奪取祭」（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「ONE PIECE バウンティラッシュ 第3回超奪取祭 大会規約」（以下、大会規約）をご確認ください。

2. オンライン予選エントリー

チームリーダーおよびチームメンバーは、特設サイトのエントリーフローに沿ってエントリーを行ってください。エントリーの際は必ずチームメンバー全員で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。また、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/>)。

3. 本戦登録

本大会の本戦は、2025年8月23日に開催されるイベント「ONE PIECE バウンティラッシュ 第3回超奪取祭」内で実施されます。2025年6月16日14:00～7月1日13:59に行われるオンライン予選の結果、32位以内のチーム参加者に本戦登録資格が与えられます。本戦登録は、本戦への出場を保証するものではありません。本戦出場チームは、オンライン予選で32位以内に入り本戦登録を期間内に不備なく完了させたチームのうち、上位の16

チームとなります。

※上位16チームより下位となったチームは、本戦登録（個人情報登録を含む）を行っていたとしても本戦への出場はできません。ただし17位、18位のチームには補欠出場の可能性があるため、当日、会場へお越しくださいますようお願いいたします（1位～16位のチームにおいて失格などが無い場合、本戦出場はありません）。

オンライン予選概要

対象期間	2025年6月16日14:00～2025年7月1日13:59 (シーズン154の期間が対象)
参加対象	日本版モバイルユーザー ※Steam版のみプレイされている方はご参加いただけません。
予選通過数	・16チーム ・補欠2チーム ※当日欠員などによる理由でチームとして出場できなくなった場合、補欠チームが本戦に出場します。
対象スコア	モバイル版のSSリーグ所属のリーグスコアが加算対象 ※SSリーグ未満のスコアは0となります。 ※モバイル版でプレイでの獲得スコアが対象となります。 Steam版プレイでの獲得スコアは対象外となります。
その他	・不正行為が発覚した場合、不正行為を行ったユーザーと、不正行為を行ったユーザーが加入しているチームが失格となります。 ・チームメンバーの変更はできません。 ・アカウントの変更はできません。

● オンライン予選のタイブレークについて

集計期間終了時点においてチーム同士の合計リーグポイントが同数だった場合に限り、以下の優先順位によって優劣を決定します。

- 1) 各チームの個人リーグポイントが最も高いプレイヤー同士を比較し、個人リーグポイントが高いプレイヤーが所属しているチームを上位とします。
- 2) 各チームの個人リーグポイントが2番目に高いプレイヤー同士を比較し、個人リーグポイントが高いプレイヤーが所属しているチームを上位とします。
- 3) 各チームの個人リーグポイントが3番目に高いプレイヤー同士を比較し、個人リーグポイントが高いプレイヤーが所属しているチームを上位とします。

- 4) チーム全体の勝率が高いチームを上位とします。
- 5) チーム全体の勝利数が多いチームを上位とします。
- 6) 大会運営によって定められたランダムな方法で選ばれたチームを上位とします。

4. トーナメント方式

第3回超奪取祭の本戦は1日間で実施されます。

4.1. 大会用語

トーナメントの運用にあたり、以下の大会用語を使用いたします。

- 試合

チーム 対 チーム の単位を指します。

例： 準決勝第1試合、Aチーム VS BチームはBチームの勝利です

- バトル

ONE PIECE バウンティラッシュにおける「トレジャー5の1対戦」の単位を指します。

例： 準決勝はバトル2本先取したチームが当該試合の勝者となります

決勝戦はバトル3本先取したチームが当該試合の勝者となります

4.2. 1回戦～2回戦まで

1回戦から2回戦までの試合は、大会当日に主催者が指定する時刻に開始されます。主催者が指定する集合時刻までに、チームの4名全員で集合してください。1名でも到着していなかった場合、チームは失格となります。

出場チームは1回戦開始前に組み合わせの抽選を行い、トーナメントに割り振られます。出場チームが1回戦開始前に失格となった場合、本戦登録を期間内に不備なく完了させたチームのうち、予選の結果が17位、18位のチームを補欠とし、17位のチームから順に繰り上げで出場となります。

各試合は、バトル1本先取したチームを勝者とします。

4.3. 準決勝

準決勝の試合は、2回戦終了後間もなく開始されます。進行状況により開始時刻が前後する場合がありますので、大会運営の指示に従い待機をお願いします。

各試合は、バトル2本先取したチームを勝者とします。

4.4. 決勝戦

決勝戦は本大会の進行状況により開始時刻が前後する場合がありますので、大会運営の指示に従い待機をお願いします。

決勝戦はバトル3本先取したチームを試合の勝者とし、本大会優勝となります。決勝戦の敗北チームは本大会準優勝となります。

5. 超奪取祭本戦大会ルール

5.1. ゲーム内のルーム設定

ゲームモード	: トレジャー5
ルーム	: カスタムルーム
バトル設定	: レベル固定 Lv. 100固定
スキルLv.	: 5
ブースト特性	: あり (キャラブースト2)
ルーム設定	: 8人
ルームID	: 設定なし
キャラ表示設定	: 非表示

5.2. ルーム設定以外の共通ルール

試合形式	1回戦～2回戦：バトル1本先取 準決勝：バトル2本先取 決勝戦：バトル3本先取
サポートキャラ	なし
メダル	なし
ステージ	後日公開
使用可能バトルキャラ (1回戦～決勝)	大会前日までにバウンティラッシュ内に実装されている キャラ。ただし、チーム内での同一キャラ使用は禁止と なります。※2
超レジェンダリーキャラ ピックアップ制限	準決勝 第2バトル と 決勝戦 第2バトル、第4バトルにお いては選択不可。※3
使用端末	iPhone 15 Pro Max

※1 引き分けなど特別な状況を除き、試合内で同一ステージが複数回選択されることはありません。

※2 異なる“種類”のキャラクターであれば、チーム内での使用が可能です。

例：【海賊王を夢見る男 モンキー・D・ルフィ】と【鬼ヶ島討ち入り モンキー・D・ルフィ】はチーム内での併用可能

※3 超レジェンダリーキャラは下記のとおりです。

準決勝 第2バトル および 決勝戦 第2バトル、第4バトルにおいて下記「超レジェンダリーキャラ」は使用不可となります。

炎帝 サボ	王下七武海 マーシャル・D・ティーチ
大口真神 ヤマト	鬼ヶ島怪物決戦 花魁 おリン
鬼ヶ島怪物決戦 カイドウ	鬼ヶ島怪物決戦 キッド&ロー
鬼ヶ島討ち入り ロロノア・ゾロ	海軍本部／元帥 赤犬【サカズキ】
海賊王 ゴール・D・ロジャー	海賊王を夢見る男 モンキー・D・ルフィ
カイドウの息子 ヤマト	覚醒フォルム ロブ・ルッチ
神避 シャンクス	ギア5 モンキー・D・ルフィ
食わずらい シャーロット・リンリン	九里大名 光月おでん
黒ひげ海賊団 クザン	最強生物 カイドウ
セラフィム S-スネーク	大海賊 エドワード・ニューゲート
大海賊 ゴール・D・ロジャー	伝説の英雄 モンキー・D・ガープ
火拳 鬼姫 エース&ヤマト	FILM Z ゼファー
FILM RED シャンクス	四皇 シャンクス

5.3. ゲーム外での共通ルール

- 当日、出場チームが何らかの理由で来られなくなった場合においても追加の募集は行わず補欠チームを含む当日来場しているチームで大会を実施します。
- 補欠チームの繰り上げ出場を行った上で、トーナメントの出場チームが16チームに満たない場合でもそのまま大会を進行します。その場合、各試合において対戦相手がいないチームは不戦勝となります。
- 当日、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。

5.4. バトル中に発生する事象について

- 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
通信不良が発生したプレイヤーは、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。プレイヤーが復帰できたかどうかにかかわらず、ゲームはそのまま終了まで続行します。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。
- 何らかの理由でルームが消滅するなど、ゲームが中止された場合
当該バトルを無効とし、再バトルを行います。

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。

5.5. 引き分けの取り扱いについて

本大会では、DRAW（リザルト画面に「DRAW」が表示される場合）となったバトルを、「引き分け」として取り扱いいたします（両者合意による引き分けは認めません）。

- 1回戦および2回戦で引き分けが発生した場合、以下の通りとします。（例としてチームA 対 チームBの試合として記載します）
 - 1バトル目が引き分けだった場合
→2バトル目を実施し勝利したチームを当該試合の勝者とします。
 - 2バトル目も引き分けだった場合
主催者が決定したランダムな方法（ダイスロール等）で勝利チームを決定します。
- 準決勝で引き分けが発生した場合、以下の通りとします。1バトル目から3バトル目までの並び方については、何れも同様とします。
 - パターン1
1バトル目：チームAの勝利
2バトル目：チームBの勝利

3バトル目：引き分け

→4バトル目を実施し勝利したチームを当該試合の勝者とします。

○ パターン2

1バトル目：チームAの勝利

2バトル目：引き分け

3バトル目：引き分け

→チームAを当該試合の勝者とします。

○ パターン3

1バトル目：引き分け

2バトル目：引き分け

3バトル目：引き分け

→4バトル目を実施し勝利したチームを当該試合の勝者とします。

○ パターン4

4バトル目が引き分けだった場合

主催者が決定したランダムな方法（ダイスロール等）で勝利チームを決定します。

- 決勝戦で引き分けが発生した場合、以下の通りとします。1バトル目から5バトル目までの並び方については、何れも同様とします。

- パターン1

1バトル目：チームAの勝利

2バトル目：チームAの勝利

3バトル目：チームBの勝利

4バトル目：チームBの勝利

5バトル目：引き分け

→6バトル目を実施し勝利したチームを当該試合の勝者とします。

- パターン2

1バトル目：チームAの勝利

2バトル目：チームAの勝利

3バトル目：引き分け

4バトル目：引き分け

5バトル目：引き分け

→チームAを当該試合の勝者とします。

- パターン3

1バトル目：チームAの勝利

2バトル目：引き分け

3バトル目：引き分け

4バトル目：引き分け

5バトル目：引き分け

→チームAを当該試合の勝者とします。

- パターン4

1バトル目：引き分け

2バトル目：引き分け

3バトル目：引き分け

4バトル目：引き分け

5バトル目：引き分け

→6バトル目を実施し勝利したチームを当該試合の勝者とします。

○ パターン5

6バトル目が引き分けだった場合

主催者が決定したランダムな方法（ダイスロール等）で勝利チームを決定します。

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。

6. ゲームルールと制限

本ルールブック、大会規約、行動規範（<https://legal.bandainamcoent.co.jp/terms/codeofconduct-jp>）、ONE PIECE バウンティラッシュ利用規約、および大会運営の指示（以下、あわせて本規則）に従わない場合、参加者は失格となります。すべての失格に関する最終決定は主催者が行います。

- 各試合は4名チーム対4名チームの対戦で構成されます。
- 大会運営からの連絡は、ゲーム内の通知により行います。
- すべての参加者は、指定された時間内に大会エリアでチェックインする必要があります。指定された時間内にチェックインしない場合、トーナメントに参加することはできません。
- 集合アナウンスから10分経過した時点で、指定された対戦エリアに4人全員のチームメンバーが揃っていないチームは、自動的に失格となります。
- 1バトルにつき1プレイのみとし、引き分けが発生していない場合の再対戦は認められません。
- 参加者は、大会運営が提供するアカウントにてプレイを行います。
- 参加者は、大会運営が提供するスマートフォン端末にてプレイを行います。また、大会運営が提供するネットワーク環境（有線LAN、Wi-Fi、キャリア回線のうち大会運営の指定するもの）を使用しなければなりません。端末の故障や不具合は、直ちに大会運営に報告してください。主催者および大会運営は、状況を分析した上で、

独自の判断により、試合をやり直すかどうかを決定します。主催者および大会運営の判断は最終的なものです。

- 参加者は、大会運営が用意した端末を使用し、最新版の「ONE PIECE バウンティラッシュ」にて対戦を行います。
- 大会運営が用意する端末および機器以外を使用して大会に出場することはできません。また、端末に大会運営の許可なくアプリ等のインストールを行うことはできません。
- 改造、ツール、ボット、ゴースティング、その他不正行為や不当な利益を得る手段の使用は禁止します。
- 他の参加者や主催者、出演者、大会運営、および関係者への迷惑行為、罵倒、脅迫、嫌がらせを禁止します。
- 参加者は大会運営が用意するイヤホン・ヘッドホン等の音響機器を装着してプレイを行います。
- 参加者による音響機器、スマートフォンの周辺機器、アクセサリおよびプレイを補助するための道具・ツールの持ち込みは認められません。
- 参加者が身に着ける衣服および装飾品等には、人権侵害、差別、名誉毀損のおそれのあるもの、政治活動並びに宗教活動に関するもの、大会運営が不適切と判断するメッセージ、またはイメージを表示してはなりません。
- 主催者は独自の判断により、本ルールブックをいつでも変更することができるものとします。

7. 賞品

- 優勝
メダル（現物）、優勝楯、ゲーム内称号、ゲーム内フレーム
- 準優勝
準優勝楯、ゲーム内称号、ゲーム内フレーム
- ベスト4
ベスト4入賞楯、ゲーム内称号、ゲーム内フレーム
- 本戦出場参加賞
オリジナルTシャツ、ゲーム内称号、ゲーム内フレーム

※上記ゲーム内フレームにつきまして、付与期間は限定的なものとなります（5シーズン）。予めご了承ください。

賞品は、譲渡または現金との交換はできません。また賞品の交換はできません。ただし、主催者は独自の判断で同等またはそれ以上の価値のある賞品を代替することができます。また賞品をオークション等にて転売する行為は禁止致します。

8. 参加条件

本大会は、本ルールブックに従うものとします。本大会にエントリーすることで、参加者は以下に同意するものとします。

- 行動規範（<https://legal.bandainamcoent.co.jp/terms/codeofconduct-jp>）を含む、本規則を遵守すること。
- 本大会または本ルールブックの曖昧さを主張する権利を放棄すること。
- 主催者は、独自の裁量により、参加者が何らかの形で本大会の正当な運営を損なおうとしていると判断した場合、参加者の本大会への参加を禁止することができること。
- 賞品は「現状のまま」提供され、いかなる保証もないこと。
- 主催者およびその親会社、子会社、関連会社、並びにそれらの取締役、従業員、役員、ライセンサー、および代理人（総称して「被免責当事者」）に対して、賞品の授与、受領、使用、誤用、またはトーナメントへの参加に関連した傷害を含むこれに限らないあらゆる請求、責任、損失、損害にかかる請求を行わないこと。
- 大会に関連する資料の印刷、誤字、管理、技術的な誤りについて、主催者および大会運営は責任を負わないこと。
- 大会規約に規定されている禁止事項を行わないこと。

9. 個人情報保護方針

提供された情報は、本大会の運営にのみ使用し、その取扱は主催者のプライバシーポリシーに従います。

- バンダイナムコIDプライバシーポリシー<http://www.bandainamcoid.com/info/privacyPolicy>

10. 主催

株式会社バンダイナムコエンターテインメント 108-0014 東京都港区芝5丁目37番8号