

MONST Xmas TOURNAMENT 2023 大会ルール

はじめに

- ・試合はApp Store/Google Playより配信されている「モンスターストライク スタジアム」を使用して行います。
- ・今大会はすべて個人戦となります。
- ・今大会はスイスドローRoundとバトルRoundの一部でプレイ環境が異なります。

<スイスドローRound>

- ・端末：ご自身の端末
 - ※端末が原因となる不具合などあった場合、試合が敗北となる場合があります。
 - ※ご自身の端末でプレイするため、データ通信量やバッテリー残量にご注意ください。
- ・ネットワーク回線：ご自身の回線（キャリア回線、Wi-Fi)
- ・アクセサリー：スマホカバー、スマホリング、ストラップ、保護シート、充電機イヤホンまたはヘッドホン（有線無線問わず）は使用可能とします。
 - ※ゲーム音を確認したい場合は、イヤホンまたはヘッドホンをご利用ください。
 - ※滑り止め、手袋、指サック、指を覆うものは使用禁止とします。

11/24 追記

※会場にはコンセントや電源タップのご用意はありません。必要に応じて「モバイルバッテリー」をご用意下さい。

- ・試合では、ご自身の端末に用意した「モンスターストライク スタジアム」のアカウントでプレイします。
- ・大会では、大会用に指定されるステージで対戦を行います。
- ・対戦時の持ち込みについては、下記のみ可能とします。
 - ・手書きのメモ
 - ・印刷物（印刷した紙、またはファイルに入れたもの）

※これらの持ち込み物については、配信等に映り込む・対戦相手や観客に見える可能性がありますので、自己責任で管理してください。

※上記以外の物が卓上に出ている場合等、運営から注意させていただく場合がございます。その場合はスタッフの指示に従ってください。

<バトルRound>

タイムアタックおよび、バトルRound1回戦から3回戦までの対戦と準々決勝以降の対戦ではプレイ環境が変わります。

■タイムアタックおよび、バトルround1回戦から3回戦までの対戦

- ・ 端末：ご自身の端末
 - ※端末が原因となる不具合などあった場合、試合が敗北となる場合があります。
 - ※ご自身の端末でプレイするため、データ通信量やバッテリー残量にご注意ください。
- ・ ネットワーク回線：ご自身の回線（キャリア回線、Wi-Fi）
- ・ アクセサリー：スマホカバー、スマホリング、ストラップ、保護シート、充電機イヤホンまたはヘッドホン（有線無線問わず）は使用可能とします。
 - ※ゲーム音を確認したい場合は、イヤホンまたはヘッドホンをご利用ください。
 - ※滑り止め、手袋、指サック、指を覆うものは使用禁止とします。
- ・ 試合では、ご自身の端末に用意した「モンスターストライク スタジアム」のアカウントでプレイします。
- ・ 大会では、大会用に指定されるステージで対戦を行います。
- ・ 対戦時の持ち込みについては、下記のみ可能とします。
 - ・ 手書きのメモ
 - ・ 印刷物（印刷した紙、またはファイルに入れたもの）
 - ※これらの持ち込み物については、配信等に映り込む・対戦相手や観客に見える可能性がありますので、自己責任で管理してください。
 - ※上記以外の物が卓上に出ている場合等、運営から注意させていただく場合がございます。その場合はスタッフの指示に従ってください。

■準々決勝以降の対戦

- ・ 端末：運営が用意するモバイル端末（Google Pixel 7）でプレイいただきます。
- ・ 運営が用意したケースなどのアクセサリー以外を使用することはできません。
- ・ 運営で用意した端末でのプレイ履歴は、参加者の端末には反映されません。
- ・ 大会では、大会用に指定されるステージで対戦を行います。
- ・ 準々決勝以降、ステージ上でプレイする場合、持ち込みについては運営に提出し承認を得たもののみ使用可能とします。
- ・ 対戦時の持ち込みについては、下記のみ可能とします。
 - ・ 手書きのメモ
 - ・ 印刷物（印刷した紙、またはファイルに入れたもの）
 - ※これらの持ち込み物については、配信等に映り込む・対戦相手や観客に見える可能性がありますので、自己責任で管理してください。

<大会使用端末のシステムナビゲーション設定について>

- ・大会使用端末の「システムナビゲーション」設定は「3ボタンナビゲーション」になります。

(設定→システム→ジェスチャー→システム ナビゲーション→3 ボタン ナビゲーション)

大会参加要項

■大会参加資格

- ・生年月日が2008年4月1日以前の方

■参加同意書

- ・生年月日が2005年4月2日から2008年4月1日の方は保護者参加同意書（親権者等の法定代理人の署名捺印が必要です）を事前に印刷し、不備なく全て署名捺印がされている状態で必ず大会当日にご提出ください。

※予選大会当日に全て記入済み（保護者記入欄、捺印済）の同意書をお持ちでない方、記入漏れがある方は参加いただくことができません。

- ・ニックネームが公序良俗に反する場合は、抽選の対象外とさせていただきます。
- ・大会規約をご確認の上、ご応募下さい。

大会形式

今大会は、スイスドローRoundとバトルRoundの2つに分かれており、スイスドローRoundの上位がバトルRoundに進むことができます。

※スイスドローRoundからバトルRoundへの進出数については、全64枠のうち「プロライセンス保持者」のエントリー数を差し引いた数となります。

※バトルRoundへの進出数については、「プロライセンス保持者」のエントリー受付期間が終了後公開となります。また、「プロライセンス保持者」の参加者が当日欠席した場合、その分はスイスドローRoundの通過枠に補填されます。

■スイスドローRound

- ・1試合1ゲーム先取のスイスドロー方式。
- ・参加者数に応じて、最大で7試合を行います。
- ・参加者数に応じて、最大4ブロックに分けて試合を行う可能性がございます。

- ・試合ではご自身の端末を使用しプレイします。
- ・スイスドローRound中は対戦相手と同じ対戦卓でプレイをして頂きます。なお対戦卓には対戦相手との間に仕切りはございません。
- ・スイスドローRoundにおいて、参加者数が奇数の場合等、不戦勝が発生する場合があります。
- ・モンスターストライクプロライセンス保持者の方は、スイスドローRound免除の権利を得ます。この権利を行使する場合、「プロライセンス保持者」専用の事前応募フォームからエントリーすることが必要となります。
- ・スイスドローRoundを複数ブロックで実施する場合、各ブロック通過数については、他ブロックと比較し通過しにくいブロックが生じないように、参加人数に対して通過枠がなるべく均等となるよう割り振ります。

11/2 追記

- ・「プロライセンス保持者」のエントリーが23名となりましたので、スイスドローRoundの通過枠は41名となります。また、「プロライセンス保持者」の参加者が当日欠席した場合、その分はスイスドローRoundの通過枠に補填されます。
- ・スイスドローRoundのブロック分けについては、当日会場でのご案内となります。

【参加者数によるブロック分けについて】

〔参加者数が88名以下の場合〕

- ・1ブロックで進行します。

〔参加者数が89~119名の場合〕

- ・参加者を2ブロックに分け進行します。

〔参加者数が120~159名の場合〕

- ・参加者を3ブロックに分け進行します。

〔参加者数が160~400名の場合〕

- ・参加者を4ブロックに分け進行します。

【参加者数によるRound数について】

〔ブロック内の参加者が49~113名の場合〕

- ・スイスドローRound6回戦を実施

〔ブロック内の参加者が42~48名の場合〕

- ・スイスドローRound5回戦を実施

11/16 追記

〔ブロック内の参加者が41名以下の場合〕

- ・複数ブロックで進行する場合、スイスドローRound5回戦を実施
- ・全参加者が41名以下の場合、全員がバトルRoundに進出することができます。
 - ※「プロライセンス保持者」の参加者が当日欠席した場合、スイスドローRoundの通過枠に補填されるため、予定しているRound数やバトルRound進出数は当日変更となる場合がございます。

11/24 追記

※応募者多数のため、当初の募集350名から追加で枠を設け、400名といたします。また、当日の参加者が350名を超えた場合、下記でスイスドローRoundを進行します。

- ・参加者を4ブロックに分け進行
- ・スイスドローRound6回戦を実施
- ・スイスドローRoundの通過枠が、実施したブロック数で割り切れない場合、各ブロックの未通過者の中で最上位の方1名ずつ（OMW%が同率の方がいた場合は同様に参加）を集めタイムアタックを実施し、タイムアタック成績上位の方から残りの通過者を決定します。なお本タイムアタックでプレイするステージは、「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガー）」となります。
- ・勝ち点は1点、負けは0点。同率の場合は下記順位決定基準に基づき順位を決定します。

〔予選における順位決定基準について〕

優先順位1：勝ち点

優先順位2：対戦相手の得点率（OMW%）

優先順位3：対戦相手が戦った相手の得点率の平均

※上記がすべて同じだった場合は、タイブレーク（タイムアタック）にて順位を決定します。

※OMW%（オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ）とは、大会中どれだけ強い相手と対戦してきたか、という指標です。

同じ勝ち点であれば、より強い対戦相手と多く戦った方が上位となります。

※不戦勝となった試合は、OMW%の計算に含みません。

※OMW%は、計算結果が0.33を下回った場合は0.33とします。

- ・スイスドロワーRoundでは、対戦相手のプレイが確認できるモニターや観戦端末はございません。
- ・今大会はピックシステムによるキャラクターピックは行いません。対戦ルールに則って、毎試合デッキを編成していただきます。

■バトルRound

- ・スイスドロワーRoundを通過した参加者と、「プロライセンス保持者」の事前エントリーを行った参加者を追加した全64名で行うトーナメント戦になります。

※スイスドロワーRoundからバトルRoundへの進出数については、全64枠のうち「プロライセンス保持者」のエントリー数を差し引いた数となります。

※バトルRoundへの進出数については、「プロライセンス保持者」のエントリー受付期間が終了後決定となります。また、「プロライセンス保持者」の参加者が当日欠席した場合、その分はスイスドロワーRoundの通過枠に補填されます。

- ・準々決勝以降の試合では運営で用意した端末と参加者の「モンスターストライク スタジアム」のアカウントを連携してプレイします。
- ・今大会のバトルRoundでは、トーナメントの場所を決定するため、スイスドロワーRound通過者とプロライセンス保持者枠の参加者にはタイムアタックを行っていただきます。
- ・トーナメント位置については、タイムアタックの順位にそって決定します。

11/16 追記

- ・タイムアタックでダウンした場合、最下位順位でバトルRoundに進んでいただきます。
- ・ダウンした選手が複数となった場合は、該当する選手の順位を確定させるため、タイムアタックのステージを再度プレイしていただきます。
- ・同タイムの選手がいた場合、該当する選手の順位を確定させるため、タイムアタックのステージを再度プレイしていただきます。

〔トーナメント表の例〕

タイムアタック1位と64位が対戦。2位と63位が対戦。対戦する組合せは下記表のとおり行います。



- ・バトルRoundは、1回戦から3回戦までの試合は、スイスドローRoundの対戦エリアで実施し、準々決勝以降の試合はステージ上で行います。
- ・バトルRound1回戦から3回戦までの試合は、対戦相手のプレイが確認できるモニターや観戦端末がある可能性があります。

■使用ステージ

今大会では、試合ごとに使用ステージが異なります。

11/16 追記

「新規ステージA」について、ステージ名称を公開しました。

<スイスドローRound>

- 1回戦：「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」
- 2回戦：「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」
- 3回戦：「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」
- 4回戦：「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」
- 5回戦：「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」
- 6回戦：「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」
- 7回戦：「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」

<バトルRound>

タイムアタック：「慄える愛（シュリンガーラ）」

1回戦 : 第1ゲーム「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」、第2ゲーム「暗黒絢爛のCEO（ロコモコ）」、第3ゲーム「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」

2回戦 : 第1ゲーム「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」、第2ゲーム「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」、第3ゲーム「暗黒絢爛のCEO（ロコモコ）」

3回戦 : 第1ゲーム「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」、第2ゲーム「暗黒絢爛のCEO（ロコモコ）」、第3ゲーム「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」

準々決勝：第1ゲーム「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」、第2ゲーム「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」、第3ゲーム「暗黒絢爛のCEO（ロコモコ）」

準決勝 : 第1ゲーム「暗黒絢爛のCEO（ロコモコ）」、第2ゲーム「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」、第3ゲーム「水響の聖夜鐘」

決勝 : 第1ゲーム「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」、第2ゲーム「暗黒絢爛のCEO（ロコモコ）」、第3ゲーム「慄える愛【轟絶・究極】（シュリンガーラ）」

※「水響の聖夜鐘（聖夜鐘久老須一二二五）」については、モンスタースタジアムのVer5.1.0アップデート時に公開となります。なおアップデートメンテナンスは2023年11月24日（金）11:00～16:00頃を予定しています。詳しくは[こちら](#)

対戦ルール

キャラクター使用について

・同一キャラクターを重複して使用することはできません。

※同一キャラクターの「進化」・「神化」、「獣神化」・「獣神化改」は別キャラクターとして扱います。

例)「獣神ゴッドストライク」「獣神ゴッドストライク・烈」は別キャラクターとして扱います。

・試合で使用できるキャラクターは、「モンスターストライク スタジアム」の最新バージョンで使用可能となっているキャラクターのみとなります。



- ・キャラクターのLVはそれぞれ「極」になります。
- ※「獣神化・改」はLv120、それ以外の★6はLv99、★5はLv70となります。
- ・HP/攻撃力/スピードの「+値」はそれぞれMAX値となります。
- ・キャラクターのラックについては、次回の「モンスターストライク スタジアム」のアップデート時の公開となります。
- ・キャラクターについて、各大会指定ステージにおいて、著しくゲームバランスを損なうと運営が判断した場合は、当該キャラクターが使用不可となる場合がございます。使用不可キャラクターが決定された場合、本公式サイト上で発表させていただきます。
- ・2023年11月にVer.5.1へアップデート予定をしており、キャラクターが追加されます。追加されるキャラクターについては、次回の「モンスターストライク スタジアム」のアップデート時の公開となります。それ以降は今大会開催までに「モンスターストライク スタジアム」がアップデートされた場合も含め、今後使用可能なキャラクターの追加はございません。
- ・バトルRound3回戦までは、対戦相手と同じ対戦卓でプレイをして頂きます。なお対戦卓には対戦相手との間に仕切りはございません。
- ・今大会では、ピックシステムによるキャラクターピックは行いません。対戦ルールに則って、毎試合デッキを編成していただきます。

ポジションについて

- ・大会中は全てのポジション（手番）を1人でプレイしていただきます。

■失格となるケース

- ・ モンスターストライク及びモンスターストライク スタジアムの改ざんや不正な操作を行った場合。

- ・ 試合中に故意にモンスターストライク スタジアムを切断したり、回線を切断した場合。

例)ホームボタン、電源ボタンなどの操作、ケーブルの切断など。

- ・ 故意にナビゲーションキーを操作した場合。

例)ホームボタンの押下、戻るボタンの押下、アプリ使用履歴の押下など。

- ・ 故意に端末を破損、または破損する恐れのある行為を行った場合。

- ・ 端末を破損させた場合、端末の代金を請求させていただく場合がございます。

- ・ ニックネームが公序良俗に反する場合。

- ・ エントリー時のニックネームと大会時のニックネームが異なる場合。

- ・ 1人で複数アカウントによるエントリーを行った場合。

- ・ 試合中、複数人で端末を操作した場合。

- ・ 同一のキャラクターが2体以上重複した状態でバトルに出撃した場合。

- ・ 公序良俗に反する発言や進行を妨害する行為を確認した場合。

- ・ 運営が不正行為/迷惑行為と判断した場合。

- ・ 出場条件を満たしていない及び、当日指定時間までにお越しいただけなかった場合。

再試合となるケース

- ・ 試合中に運営側が故意と判断しない不測の事態により通信が切れた場合。

- ・ 運営側により試合が続行不可能と判断された場合。

- ・ 試合のクリアタイムが同着の場合。