オセロニアンの戦2022

オンライン予選　公式ルールブック

大会の流れ

▼予選 1st ステージ

カスタム大会による対戦

オンライン予選

カスタム大会で決勝トーナメント進出者を選出

オンライン予選 決勝 トーナメント

▼予選 2nd ステージ

上位 16 名によるトーナメント戦 (BO3 形式)

代表選出者数

…オンライン予選より 1名

…オンライン予選リベンジ枠より 1名

10名による

全国決勝

▼全国決勝トーナメント

各予選代表 10 名によるトーナメント戦

共通ルール

デッキ編成制限

・シーズン専用デッキを使用

・デッキコスト**180**以下

・以下いずれかを満たすデッキのみ使用可

神デッキ
神属性の駒が10枚以上編成されたデッキ。

魔デッキ
魔属性の駒が10枚以上編成されたデッキ。

竜デッキ
竜属性の駒が10枚以上編成されたデッキ。

混合デッキ
神·魔·竜属性駒がそれぞれ4枚以上編成されたデッキ。

■[オーラ] スキル駒の枚数制限
手駒にある間発動する [オーラ] スキルを持つキャラ駒は、1 デッキにつき 2 つまで使用可能です。

■レアリティの枚数制限
コスト 20 以上のレアリティが S および S+ の駒は、1 デッキにつき 2 つまでしか使用できません。

■リーダー使用指定駒
以下の駒はリーダーの場合のみ使用可能です。
※上記の駒と同一スキルを持つ<衣装替え ver>も対象となります。

禁止駒

以下の駒はデッキに編成できません。

フェリヤ・心核の守護者（闘化前・闘化全種）
エルサーラ・アクラフィア（進化前・進化後）※Android 端末のみ獲得可能な駒

[無比の若枝] フェイルノート
[逆流の因果] ウィブサニア
[破壊神のたまご] トゥールラ
[南海の守護者] キンマモン
[具現の織手] 糸雪
[砂漠の姫君] シーラーザード
[圧 / 折 / 砕 / 潰] シアン
[暴食の轟虫] メルヴェユール
[血戦の吸血鬼] アルカード
[吸殺の妖魔]ヴェルグレーデ
[悠久の友] テュポーン
[超速滑空] ニルス
[地帝竜] ランドタイラント
[地城竜] ランドタイラント
[冥竜集合] ブランジェッタ

[2022/9/26 追記]
禁止駒を追加しました。

[巡り逢う魂] エリーゼ

[2022/9/15 追記]
禁止駒を追加しました。

[情熱の鼓動] ミューズ
[遊牧の戦士] サリーグ
[小鳥の想い] ララノア
[神獣] 麒麟

[2022/9/9 追記]

2022 年 9 月 23 日 (金) 0:00 以降に登場した駒（※図鑑 No.6011 以降）も編成禁止となります。

※ 上記の駒と同一スキルを持つ＜進化前＞および＜衣装替え ver.＞の駒も編成禁止となります。

予選1stステージ

カスタム大会

カスタム大会について

・大会時間　60 分

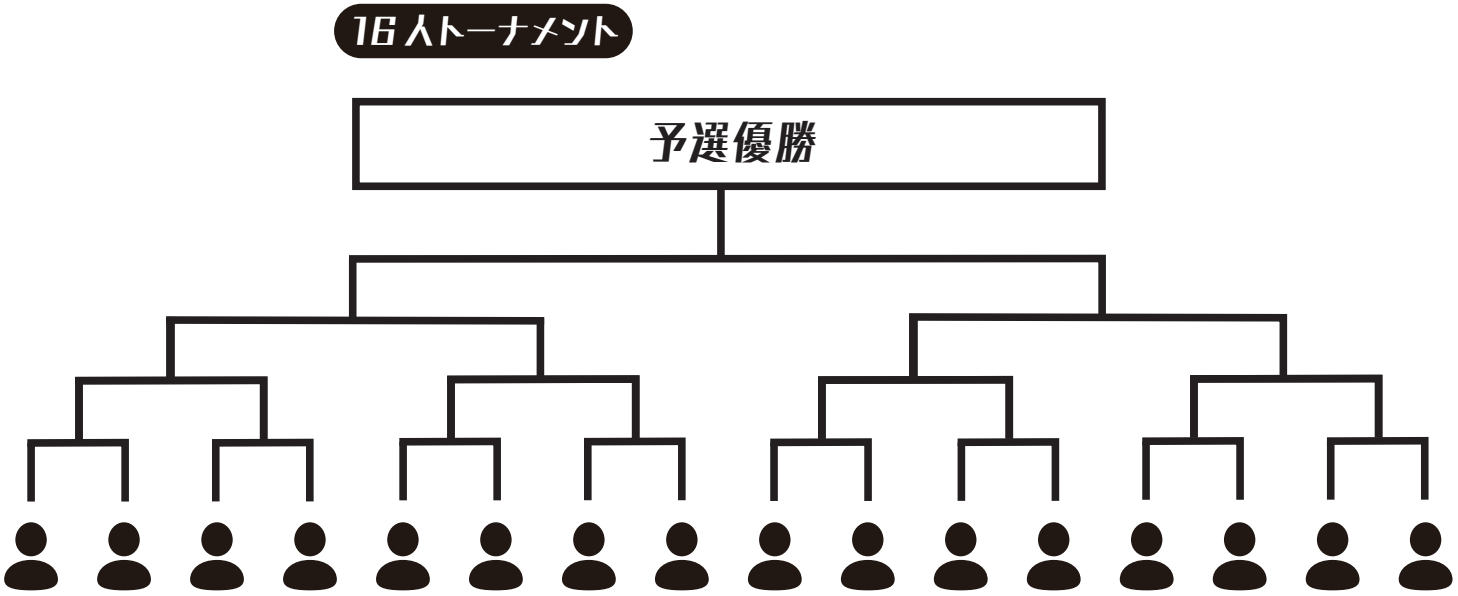
・試合数　10 戦まで

・順位差ボーナス　なし

・大会開始後の途中参加　不可

※レアリティの枚数制限や禁止駒等のデッキルールは、地区予選と共通です。本ルールブックのP3~4をご参照ください。
※ルールを満たさないデッキでは、対戦を開始できません。ご自身で必ず、デッキルールを事前確認の上ご参加ください。

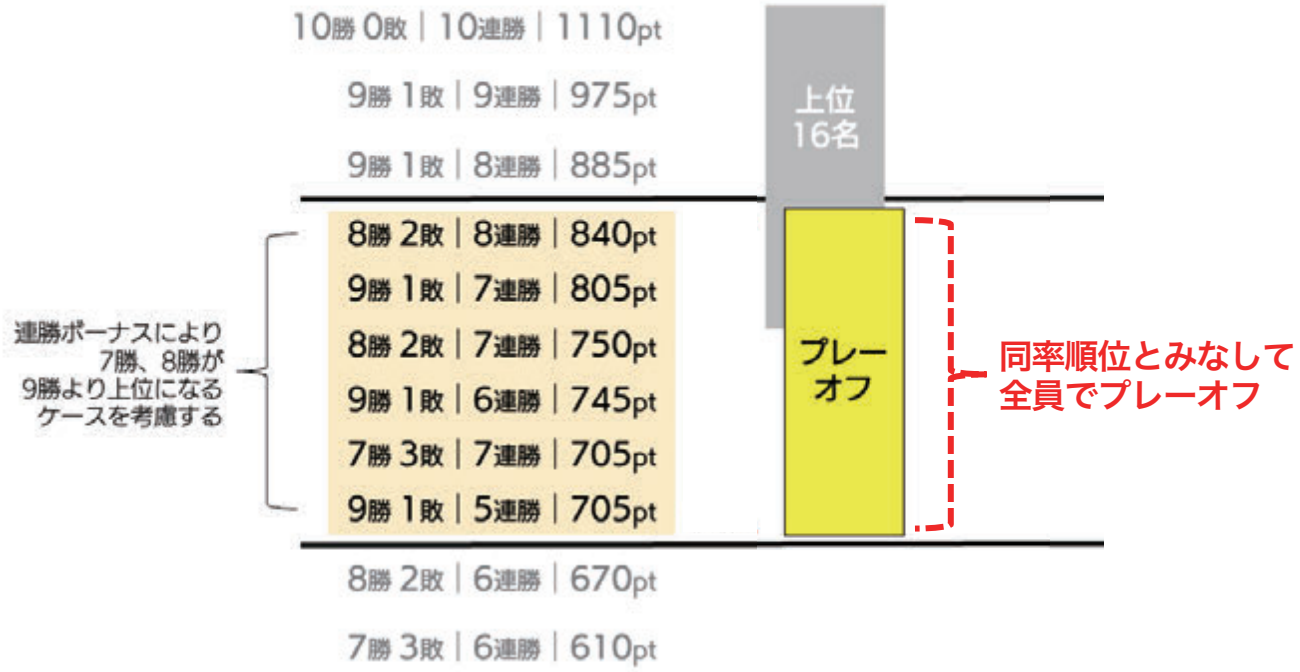
予選1st ステージから勝ち上がった**16名**が、
オンライン予選決勝トーナメントに進出！



※2ndステージ進出確定者の中で同率の順位が発生した場合は、くじ引きで対戦順序を決定します。
※カスタム大会のID等は、当日の大会運営にて使用するWeb会議サービス「Zoom」内で発表します。
※「Zoom」の入室方法・URLなどの詳細に関して、当選者へのみ大会前に告知します。

2nd ステージ進出者の決定

カスタム大会において、**9勝1敗の最低ポイント(705pt)以上**
8勝2敗の最高ポイント(840pt)以下の選手を同率順位とみなします。



▼カスタム大会ランキング例

順位	ポイント(pt)	勝敗数	連勝数	
1 位	1110 pt	10勝 0敗	10連勝	
1 位	1110 pt			
1 位	1110 pt			
1 位	1110 pt			
5 位	975 pt	9勝 1敗	9連勝	
6 位	970 pt	9勝 0敗　※1戦未消化	9連勝	
7 位	885 pt	9勝 1敗	8連勝	2nd 進出確定ライン
8 位	840 pt	8勝 2敗	8連勝	
9 位	835 pt	8勝 1敗　※1戦未消化	8連勝	
10 位	805 pt	9勝 1敗	7連勝	
10 位	805 pt	9勝 1敗	7連勝	
12 位	750 pt	8勝 2敗	7連勝	
12 位	750 pt			
12 位	750 pt			
12 位	750 pt			
12 位	750 pt			
17 位	705 pt	9勝 1敗	5連勝	
17 位	705 pt	7勝 3敗	7連勝	プレーオフ進出ライン
19 位	700 pt	8勝 2敗	6連勝	

予選2ndステージ

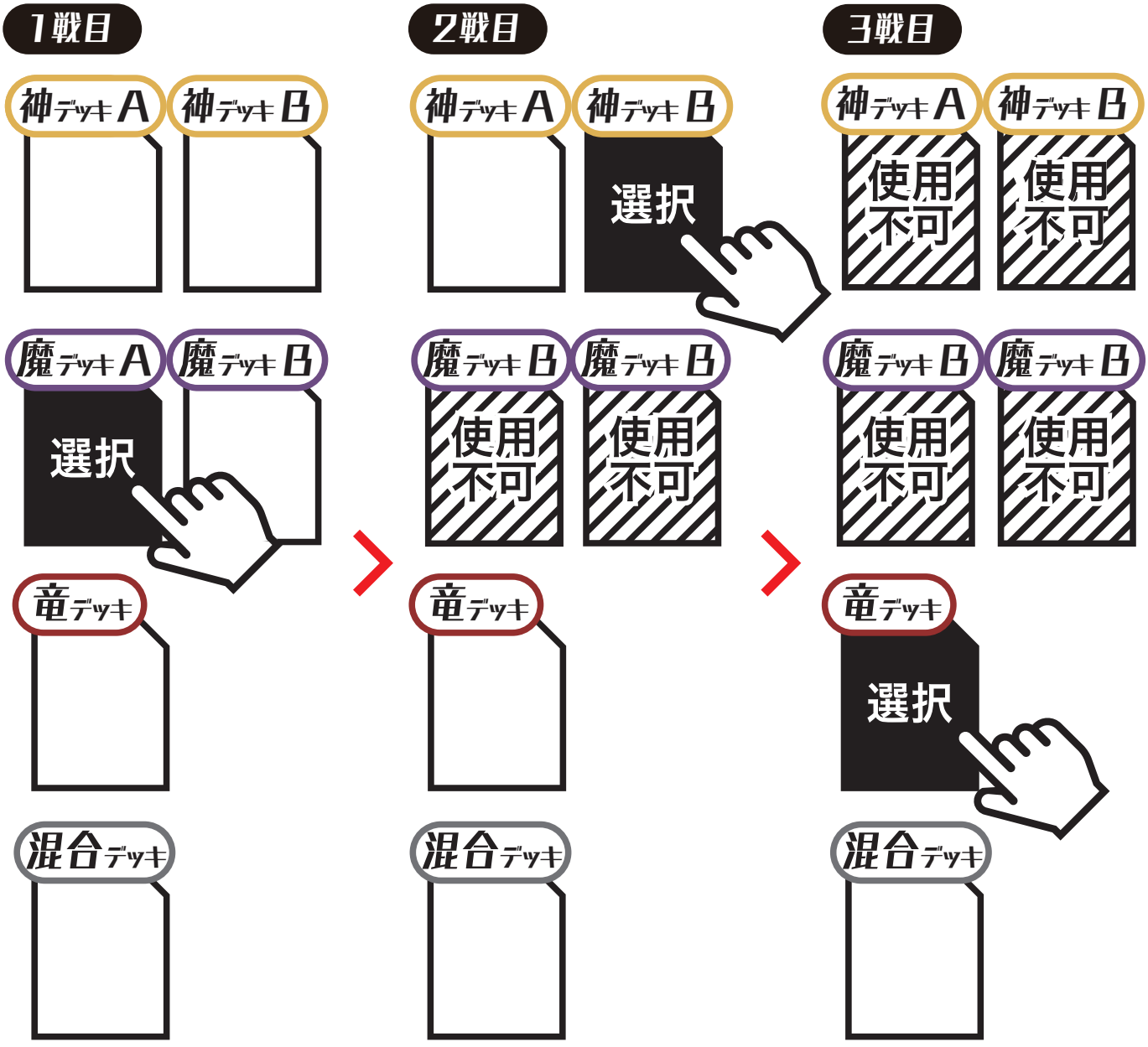
決勝トーナメント

勝利条件：2勝先取
（最大3戦）

デッキ使用制限

[2022/9/15 追記]
提出可能な最大デッキ数を変更しました。

予選2ndステージでは、選手はお互いに1属性1デッキ以上で**4〜6デッキ**を用意し、1戦ごとにいずれか1デッキを選択。
勝敗に関わらず、一度使用したデッキはその対戦中に再度使用できません。



※対戦で使用するデッキの内容は事前に開示されません。

▼同キャラ使用制限の例

・[死の癒し]アズリエル(進化後)をデッキに編成している場合、同キャラ使用制限の対象となるGWバージョンの[死の癒し]アズリエル(進化前・進化後)は別のデッキに編成することはできません。

・異なる効果/名称のスキルとコンボスキルの組み合わせであっても、[死の天使]アズリエル(闘化後)を別のデッキに編成することはできません。

[死の癒し]アズリエル　　進化前・進化後・闘化後全てのアズリエル

GWバージョンの全てのアズリエル

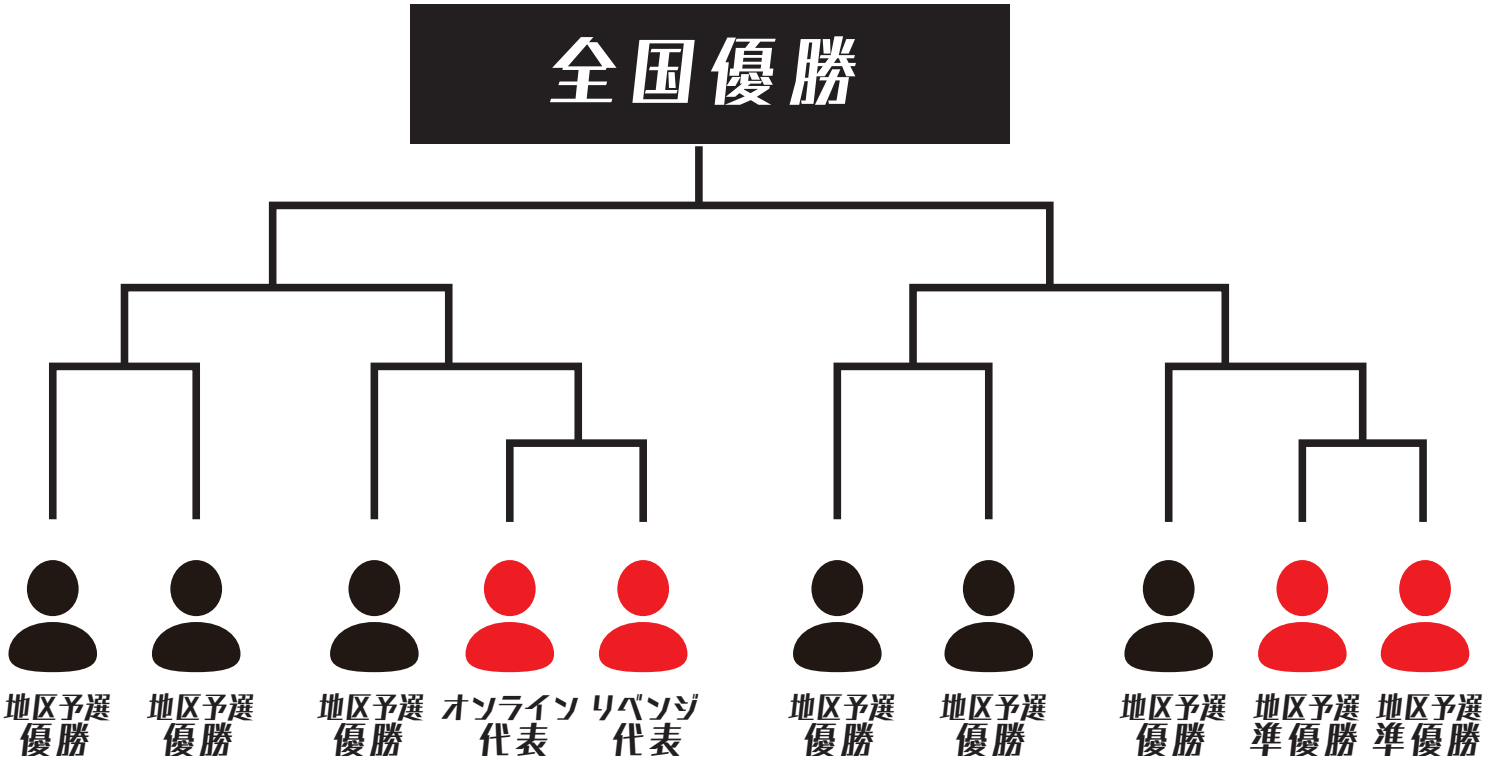
※同じ駒を別のデッキに編成することはできませんが、1つのデッキ内であれば、B駒もしくはC駒を、同キャラ使用制限数まで編成することができます。

全国決勝

勝利条件：2勝先取
（最大3戦）

全国決勝トーナメント

各地区優勝者6名と準優勝者2名、オンライン予選代表とリベンジ枠代表の計10名によるトーナメントを実施します。
トーナメントはくじ引きで決定します。

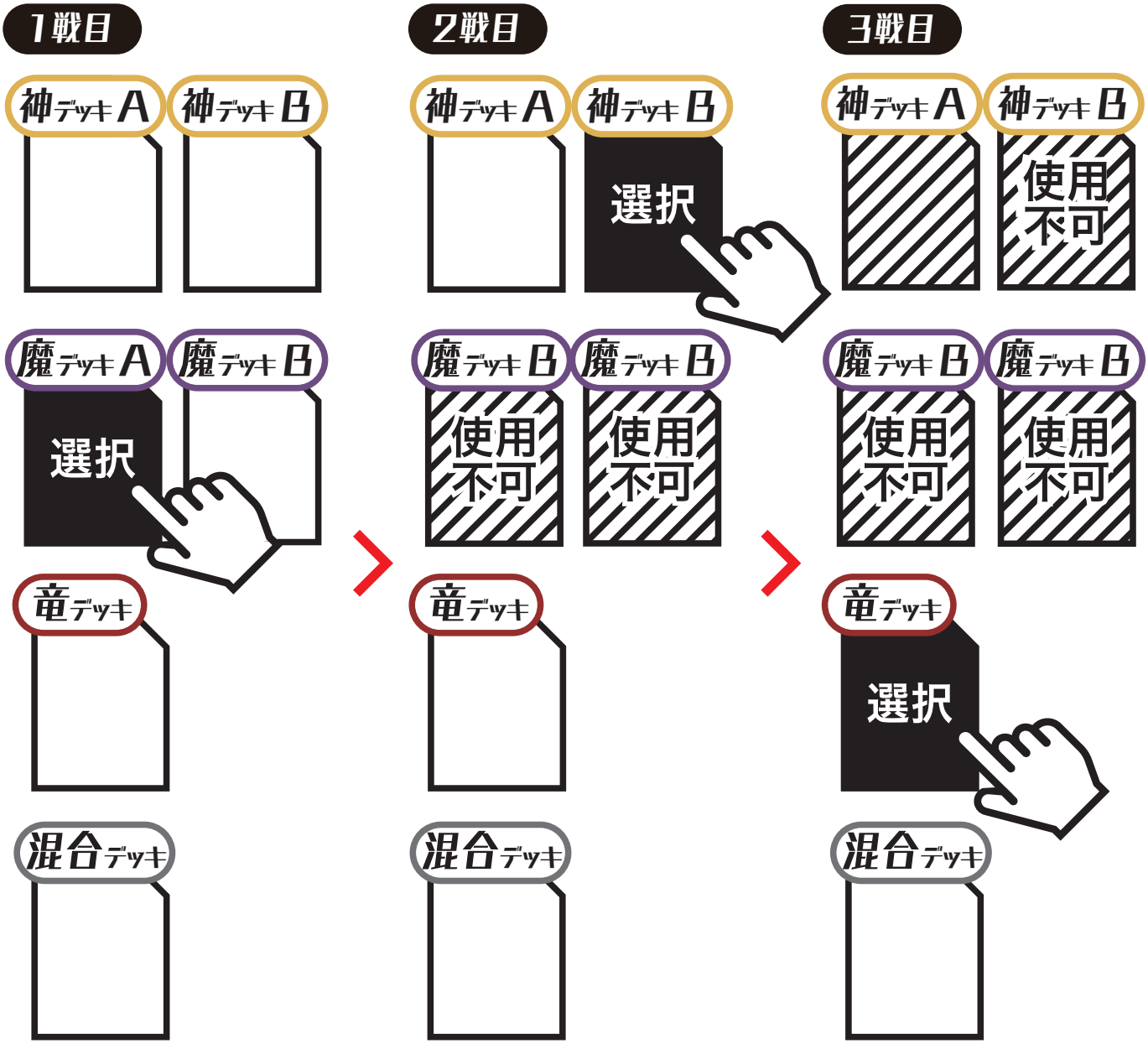


地区予選の準優勝者・オンライン予選代表・リベンジ枠代表は、
各地区優勝者より1試合多く勝ち上がる必要があります。

※上図のトーナメント組み合わせは一例となります。

デッキ使用制限（全国決勝）

選手はお互いに1属性1デッキ以上で6つのデッキを用意し、1戦ごとにいずれか1デッキを選択。勝敗に関わらず、一度使用した**属性**のデッキは、その対戦中に再度使用できません。



※上図の6デッキのうちの属性組み合わせは一例となります。
※対戦で使用するデッキの内容は事前に開示されません。

▼同キャラ使用制限の例

・[死の癒し]アズリエル(進化後)をデッキに編成している場合、同キャラ使用制限の対象となるGWバージョンの[死の癒し]アズリエル(進化前・進化後)は別のデッキに編成することはできません。

・異なる効果/名称のスキルとコンボスキルの組み合わせであっても、[死の天使]アズリエル(闘化後)を別のデッキに編成することはできません。

[死の癒し]アズリエル　　進化前・進化後・闘化後全てのアズリエル

GW バージョンの全てのアズリエル

※同じ駒を別のデッキに編成することはできませんが、1つのデッキ内であれば、B駒もしくはC駒を、同キャラ使用制限数まで編成することができます。

通信切断について

・通信切断が起こった場合速やかにスクリーンショットを撮り審判にその旨を伝えてください。

・意図的に通信を切断をしたと判断された選手は失格となります。またその対戦は相手の勝利となります。

・通信が切断した場合は、その場で同じデッキで再試合を実施します。

（再試合が認められる回数制限があります）

その他

▼盤面について

・全て通常マスの盤面で対戦します。

▼先攻後攻について

・ランダムとなります。

▼対戦敗北となるケースについて

・ルールを満たしていないデッキの使用が発覚した場合、その対戦は敗北となります。

失格について

以下のケースでは失格となる場合があります。

・ご自身のものではないアカウントで大会に参加した場合

・下記の行為に該当すると逆転オセロニア運営事務局が判断した場合

- 逆転オセロニアのデータの改ざんや不正な操作
- 故意の通信切断
- 対戦準備・対戦中の公序良俗に反する発言や進行を妨害する行為
- 第三者が操作して大会に参加する行為
- 第三者が大会当日の試合進行に関わる行為

-事前に連絡された集合時間に、指定の『Zoom』に入室いただけなかった場合。

・その他逆転オセロニア運営事務局が不正行為/迷惑行為と判断した場合

使用端末について

・予選に参加される方は、ご自身の端末をご利用いただきます。

・大会進行には、Web会議サービス「Zoom」を使用いたします。

・『逆転オセロニア』アプリとWeb会議サービス「Zoom」のモバイルアプリをダウンロードしたスマートフォン端末をご用意いただきます。

オセロニアンシップ

-Thanks To Fight!-

1.対戦前は「よろしくお願いします！」

君も相手もオセロニアン！

まずは相手を敬うところから対戦スタート。

2.対戦中は「正々堂々とバトル！」

ピンチの時もチャンスの時も相手をけなしたりせず、

ルールを守って正々堂々と戦おう。

3.対戦後は「ありがとうございました！」

昨日の敵は今日の戦友（とも）！

嬉しくても、悔しくても、感謝の気持ちを伝えよう。

オセロ・Othelloは登録商標です。TM&© Othello,Co. and Megahouse / © 2016 DeNA Co.,Ltd.