

● デッキ構成の注意

(1) 爆丸の構成

- 620Gより大きいパワーレベルを持つ爆丸は組むことができない。  
\*前作及び海外の爆丸はパワーレベルが620Gまでであれば組むことができる。
- 改造爆丸、属性マーク及びパワーレベルが無い爆丸は組むことができない。  
\*属性マークやパワーレベルが見えるペイント爆丸は組むことができる。  
(ただし、ルミナ・ブルティカンは、光属性として使用可能)  
\*ポップアウトしない爆丸を組むことはできない。
- 爆テクコンバートパーツを装着するタイプの爆丸はパーツを装着していないと組むことができない。  
\*試合中の爆テクコンバートパーツの交換はできない。  
\*爆テクコンバートパーツはデッキを組む時に交換しておくこと。
- 召喚爆丸は爆丸では無いため、爆丸として組むことはできない。

(2) ゲートカードの構成

- 「ゴールド」「銅」「シルバー」それぞれ1枚ずつで組むこと。  
\*前作及び海外のゲートカードは組む事ができない。
- スリーブの使用はできない。

(3) アビリティカードの構成

- 「レッド」「ブルー」「グリーン」それぞれ2枚ずつで組むこと。  
\*同じ名前のアビリティカードは組むことができない。  
\*前作及び海外のアビリティカードは組むことができない。
- 召喚爆丸及びバトルギアは、合わせて最大4個まで組むことができる。

● 試合中の注意

(1) マナー

- 試合中は試合をジャッジするトレーナーの指示にしたがうこと。  
\*試合前、試合中に不明点や判断に迷った場合は、速やかにジャッジするトレーナーに申し出て指示を仰ぐこと。  
\*試合終了後及び各ターン終了後の不服申し立てはしないこと。
- 試合の最初と最後は、お互いに元気に挨拶をして握手すること。
- 「ゲートカードセット」「アビリティ発動」「ラストワン\*」などの宣言は、相手に聞こえるように宣言すること。

\*【ラストワン宣言について】

- ゲートカードを2枚獲得し、自分もしくは相手プレイヤーが爆丸をシュートする前までに宣言しなければならない。  
\*特殊効果などにより、複数枚同時にゲートカードを獲得する場合は、ゲートカードを獲得した時点で宣言すること。
- ラストワン宣言をしなかった場合は、ペナルティとしてゲートカードの獲得状況になっても獲得することができない状態となる。  
\*バトルで勝利した場合は、ゲートカードの表を上にしてお互いの爆丸を手元に戻すこと。  
\*「ダブルスタンド」「クリティカルK.O.」「ステイ成立」時は、ゲートカードはそのままにしてお互いの爆丸を手元に戻すこと。
- ペナルティは、自分もしくは相手プレイヤーがシュートする前までに宣言すれば解除される。

- 試合中に第三者(観戦者や待機プレイヤー)の指示を仰ぐことは禁止。  
\*観戦者や待機プレイヤーは試合中にプレーに影響するアドバイスは禁止。
- わざと試合の進行を遅らせる行為は禁止。

(2) シュート時

- 爆丸を投げることは禁止。  
\*爆丸シューター(SEGA TOYS製)の使用は可能。
- シュートライン手前からシュートすること。  
\*爆丸に触れて少しでも爆丸がフィールド内に入ったならシュートとなる。
- シュートしてスタンドした爆丸に触れることは禁止。  
\*爆テクコンバートパーツが外れた場合は、相手プレイヤーに確認して取り付け直し、元のスタンドした位置に戻すこと。  
\*バトルギアのセットアップ時は、触れることが可能。  
ただし、スタンドした位置から動かないようにセットアップすること。  
\*エクストラゾーンを使用した試合の場合は、爆丸が完全に止まるまで触れる事は禁止。  
\*スロットエリアに転がって来た場合は、相手プレイヤーに戻してあげよう。  
\*ゲートカード上でスタンドしたが、ポップアウトしなかった場合は、お互いに確認し、同じ位置にポップアウトさせること。  
(ジャッジトレーナーが居る場合は、ジャッジトレーナーにて行う。)
- フィールド内のサイドフェンスを活用してのシュートは可能。  
\*スロットエリアのフェンスを使用したシュートは禁止。  
\*エクストラゾーンを使用した試合の場合は、エクストラゾーン内のフェンスを活用してのシュートは可能。

(3) バトル時

- ゲートカードのセットやシュート前に発動できるアビリティカードは、自分のターン時のシュートを打つ前に発動すること。  
\*ゲートカードのセットはフィールド上のゲートカードの一辺に接するようにセットすること。  
\*フィールドにゲートカードが無くなった場合は、お互いにフィールド中央部にセットすること。  
ただし、自分もしくは相手プレイヤーがゲートカードを持っていない場合は、持っているプレイヤーがセットすること。
- バトル中に発動できるアビリティカードは、それぞれ最大3枚まで発動可能。  
\*フュージョンアビリティカードを使用する場合は、種カードと合わせて1枚とカウントする。
- バトルが発生した時のアビリティカードは、後からスタンドしたプレイヤーから発動すること。  
\*後からスタンドしたプレイヤーは最初のアビリティカードの発動をパスすることができる。
- アビリティカード発動後、合計パワーレベルが同点にならないもしくは、逆転出来ない場合は、その場でバトル終了となる。  
\*同点でバトルが終了した場合は、先にスタンドしていたプレイヤーが勝利となり、ゲートカードを獲得することができる。
- バトル終了後に使用できるアビリティカードは、そのバトルが終了した時点で負けたプレイヤーから発動することができる。  
\*それぞれ、各1枚ずつ発動することができる。
- アビリティカードは、効果が継続しているあいだユーズドアビリティスロットには置かないこと。
- シュート前やバトル中に、効果を得られないアビリティカードの発動は禁止。
- バトル中の計算は、プレイヤー同士で間違っていないかを確認すること。  
\*計算機やメモなどの使用は可能。

● サドンデスマッチについて

■ 制限時間を有するバトル時のみ適用

【サドンデスマッチルール】

- ① 右図の位置にゲートカードを2枚セットする。
- ② 自分の爆丸3個をそれぞれ1回ずつシュートし、スタンドした爆丸の合計パワーレベルで勝敗を決定。  
\*それでも同点の場合はゲートカードを1枚減らして行う。

※ フェンスやロープに跳ね返ってスタンドした場合も有効。



**B.A.C.認定使用制限カードについて**

●B.A.C.(爆丸公認競技会)が主催する公式大会、および公認大会において、次のカードの使用を制限する。

- 爆丸公式大会・・・爆丸バトルチャンピオンシップに関連する大会/爆丸バトルツアー大会/爆丸フェスティバル大会/爆丸道場大会 など
- 爆丸公認大会・・・爆ショップにて定期的に開催される大会 など

**●使用制限ゲートカード**

●次のゲートカードをデッキに入れてはいけない。

カード名	針の目	地獄の門番
カードイメージ		

**●使用制限アビリティカード**

●次のアビリティカードのうち2種を組み合わせてデッキに入れてはいけない。

カード名	風分身	黒き鋼鉄の絆	セント・スモーク
カードイメージ			

アビリティカード(レッド)の組み合わせ例				
1	風分身	+	黒き鋼鉄の絆	×
2	黒き鋼鉄の絆	+	セント・スモーク	×
3	セント・スモーク	+	風分身	×
4	風分身	+	その他	○
5	黒き鋼鉄の絆	+	その他	○
6	セント・スモーク	+	その他	○
7	その他	+	その他	○

●次のアビリティカードをデッキに入れてはいけない。

カード名	アクア・HEX	ゼフィロス・HEX	ダークオン・HEX	サブテラ・HEX
カードイメージ				

**●表記変更カード**

●以下のカードに記載されている内容を変更して使用時に適用するものとする。

カード種類	カード名	表記変更前内容	表記変更後内容
アビリティカード(ブルー)	フレア・トリニティ	焔ドラガオン・輝レオネス・塞パンツァー	焔ドラガオン・破ムニクス・翔ファルコ

※上記対象カードは、正しく表記されているカードもあります。