

กฎกติกาการแข่งขันรอบชิงแชมป์ประเทศไทย

Ragnarok Classic Thailand Champoinship 2026



ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเซิร์ฟเวอร์การแข่งขัน

- 1.เซิร์ฟเวอร์ Ragnarok Classic Championship 2026 (RCC 2026) จะถูกตั้งค่าเวอร์ชันเป็น Ep 12 (Client Version 2025)
- 2.การแข่งขันเป็นโหมดการต่อสู้ (Damage GvG) โดยผู้เล่นสามารถทำความเสียหายระยะไกล 80% จากความเสียหายจริงสามารถทำความเสียหายจากสกิลได้ 60% จากความเสียหายจริง
- 3.รายละเอียดของเวอร์ชันและไอเท็มที่สามารถใช้งานได้ในเซิร์ฟเวอร์ RCC 2026 สามารถดาวน์โหลดและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากหน้าเว็บไซต์ในหัวข้อ"รายละเอียดเซิร์ฟเวอร์แข่งขัน"
- 4.สามารถเลือกใช้งานตัวละครอาชีพหลักได้ทั้งหมด 13 อาชีพ ได้แก่
Lord Knight , Sniper , High Wizard , Mastersmith , Assassin Cross , High Priest , Paladin , Scholar , Minstrel , Gypsy , Biochemist , Stalker , Champion
- 5.ในแต่ละรอบการแข่งขัน ทีมจะไม่สามารถส่งตัวละครอาชีพซ้ำกันลงสนามพร้อมกันได้
- 6.ในแต่ละรอบการแข่งขันจะต้องมีผู้เล่นลง 7 คนเท่านั้นในกรณีที่ไม่มีพร้อมในการแข่งขันทุกๆ 15 นาทีจะถูกนับว่าเป็นแพนบาย (Free Score)
- 7.ทีมที่สามารถกำจัดฝ่ายตรงข้ามได้หมดก่อน จะถือเป็นผู้ชนะในแมตช์นั้นๆ

กฎการเตรียมตัวก่อนการแข่งขันจริง

- ทีมที่ได้รับสิทธิ์ในการเข้าแข่งขันรอบ Thailand Championship สามารถใช้งาน เซิร์ฟเวอร์ฝึกซ้อม RCC 2026 ภายในช่วงเวลาที่กำหนด โดยใช้ ROID ที่เตรียมไว้ให้
- เมื่อสิ้นสุดช่วงฝึกซ้อม ข้อมูลทั้งหมดในเซิร์ฟเวอร์จะถูกรีเซ็ต
- ก่อนวันแข่งขันจริง แต่ละทีมจะได้รับ ROID ใหม่ สำหรับใช้แข่งขันรอบชิงชนะเลิศเท่านั้น
- การฝึกซ้อมจะรวมตัวแทนทั้ง 4 ทีมจาก Gravity Game Tech และ Gravity Game Link

ฝึกซ้อมผ่านระบบ Matching Party (กติกาดำเนินการแข่งขันจริง)

กำหนดการส่งมอบ ID ฝึกซ้อม : 10 กันยายน 2569

ระยะเวลาฝึกซ้อม : 10 กันยายน 2569 ~ 21 กันยายน 2569

กำหนดการปิดการใช้งาน ID ฝึกซ้อม : 21 กันยายน 2569 เวลา 12.00 น.

กำหนดการส่งมอบ ID แข่งจริง และตั้งค่าตัวละคร : 21 กันยายน 2569 เวลา 18.00 น.

1. ทีมที่ได้สิทธิ์เข้าแข่งขัน Hi Class จะได้สิทธิ์ส่งตัวแทนเพื่อเข้าแข่งขันจำนวน 9 ท่าน (ตัวจริง 7, สำรอง 2) สำหรับการแข่งขันในรอบ RO FESTA ผู้เล่นจะไม่สามารถส่งตัวสำรองเข้าแข่งขันได้ (ไม่สามารถปรับสมาชิกตัวจริงภายในทีมได้หลังจบรอบ Urgent Call) ทีมที่ได้รับสิทธิ์ลงทะเบียนสามารถติดต่อทีมงานเพื่อขอ URL กรอกข้อมูลตัวแทนเข้าแข่งขัน ลงทะเบียนผ่านลิงค์ Ticket Report : <https://support.gnjoy.in.th/> อ้างอิงจาก RO ID ของ Guild Master ที่สามารถยืนยันข้อมูลการสมัครได้จริงเท่านั้น

2. ทีมที่ได้สิทธิ์เข้าแข่งขัน Hi Class ได้รับสิทธิ์ในการซ้อมในแผนที่การแข่งขันผ่าน Build Client ที่ทางทีมงานจัดเตรียมไว้ให้

2.1 แต่ละทีมจะได้รับ RO ID 13 บัญชี (บัญชีละ 1 อาชีพ / 4 ตัวละคร)

2.2 ตัวละครที่ 1 - 4 จะใช้สำหรับการแข่งขันในรอบของการแข่งขันนั้นๆตามตารางเท่านั้น

2.3 หากมีการเปลี่ยนอาชีพระหว่างการแข่งขันจำเป็นต้องใช้ตัวละครตามลำดับที่กำหนดไว้เท่านั้น ตัวอย่าง: LK_01, CM_01, HR_01 — ผู้เล่นทั้ง 7 คนต้องใช้ชุดตัวละคร “_01” เหมือนกันทั้งหมด

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกปรับแพ้บาย (Free Score) ในการแข่งขัน BO นั้นทันที

3. เงื่อนไขการตั้งค่าตัวละครพื้นฐานก่อนเริ่มแข่งขัน Offline

3.1 "ตั้งค่าตัวละคร" ใช้ Point Status/Skill, ชื่ออุปกรณ์, อัปเดตอุปกรณ์, สร้างกิลด์, ใส่รูปกิลด์, สร้างปาร์ตี้

3.2 การตั้งค่าตัวละครตลอดการแข่งขันในเซิร์ฟเวอร์ RCC 2026 ผู้เล่นไม่สามารถเปิดคลัง Kavra ได้, ไม่สามารถแลกเปลี่ยนได้ ของสวมใส่

3.3 การตั้งค่าแต่ละตัวละครจะไม่สามารถใช้ทรัพยากรทุกประเภทร่วมกันได้ทุกกรณี (เช่น แลกเปลี่ยน โยน เก็บ Item หรือ Zeny)

3.4 การตั้งค่ารูปภาพกิลด์จำเป็นต้องใช้ภาพที่ตรงกับการลงทะเบียนเท่านั้น

3.5 ไม่สามารถปรับเปลี่ยนภาพกิลด์ในระหว่างการแข่งจริง ได้ทุกกรณี

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกปรับแพ้บาย ในการแข่งขัน Match นั้นทันที

4. เงื่อนไขตัวละครที่ใช้สำหรับการแข่งขัน

4.1 การแข่งขันจะใช้คลาสอาชีพ Hi Class ทั้ง 13 อาชีพเท่านั้น

4.2 ข้อมูลตัวละครจะถูกตั้งค่าให้มี Base Level 99 และมี Job Level 70 (status : 1325 Point)

4.3 ข้อมูล Skill Basic 9 Point และ Skill Point 118 แต้ม Hi 1st Class : 49 Skill Points, Hi 2nd Class : 69 Skill Points

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที

5. เงื่อนไขการจัดทีมสำหรับแข่งขัน RCC 7vs7

5.1 ต้องเลือก Class ทีมตนเอง เพียง 7 ตัวละครและไม่สามารถซ้ำอาชีพเดิมได้

5.2 จัดสร้างปาร์ตี้และรวมสมาชิกทุกตัวละครอยู่ในปาร์ตี้ตลอดการแข่งขัน

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกปรับแพ้บาย ในการแข่งขัน Match นั้นทันที

ตารางอ้างอิงข้อมูลคลาสอาชีพต่อไปนี้

Character Hi Class		
Hi Class	Base Level	Base Job
Lord Knight	99	70
High Wizard	99	70
Sniper	99	70
Mastersmith	99	70
Assassin Cross	99	70
High Priest	99	70
Paladin	99	70
Scholar	99	70
Minstrel	99	70
Gypsy	99	70
Biochemist	99	70
Stalker	99	70
Champion	99	70

6.ทรัพยากรที่ได้รับของทุกตัวละครคือ Zeny จำนวน 10,000,000 zeny

6.1 ในกรณีที่เกิดปัญหาระหว่างการแข่ง (รีแมตช์) จะไม่มีการคืนทรัพยากร Zeny ทุกกรณี

6.2 หากมีการใช้งานบัคหรือวิธีใดเพื่อได้รับมาซึ่งจำนวน Zeny ที่มากกว่ากำหนดจะถูกตัดสินหรือออกจากการแข่งขันทันที

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกตัดสินหรือออกจากการแข่งขันทันที

7.ผู้เล่นสามารถใช้ NPC Mesmerist พิกัด izlude 118 153 เพื่อ Reset Status ,Skill ได้ตลอดการแข่งขัน

7.1 การรีเซ็ตและตั้งค่าข้อมูลตัวละครสามารถทำได้เฉพาะช่วงเวลาเตรียมตัวเท่านั้น เมื่อเริ่มการแข่งขัน จะไม่อนุญาตให้ดำเนินการ

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกปรับแพ้บาย (Free Score) ในการแข่งขัน BO นั้นทันที

8.ข้อมูลทรัพยากรประเภทจำกัดจำนวนและจำกัดคลาสอาชีพ

8.1 Alchemist Class เท่านั้นที่จะสามารถกดรับไอเท็มประเภทนี้ได้

Bottle Grenade 20 EA ราคาขาย = 1

Acid Bottle 20 EA ราคาขาย = 1

Glistening Coat 5 EA ราคาขาย = 1

8.2 Assassin Class เท่านั้นที่จะสามารถกดรับไอเท็มประเภทนี้ได้

Poison Bottle 5 EA ราคาขาย = 1

หากทางทีมงานตรวจสอบพบการกระทำผิดเงื่อนไขในข้อนี้ จะถูกปรับแพ้บาย (Free Score) ในการแข่งขัน BO นั้นทันที

9.เงื่อนไขการอัปเกรดอุปกรณ์สวมใส่ทุกประเภท

9.1 จำเป็นต้องใช้ทรัพยากร Phracon , Emveretacon , Elunium , Oridecon จำนวน 1 ชิ้นทุกขั้นการอัพเกรด

9.2 อุปกรณ์ประเภทชุดเกราะ (ป้องกัน) อัตราการตีบวกสำเร็จ 100% 1 ~ 9 ขั้น ค่าใช้จ่าย 10,000 Zeny

9.3 อุปกรณ์ประเภทอาวุธ (Lv.1) อัตราการตีบวกสำเร็จ 100% 1 ~ 9 ขั้น ค่าใช้จ่าย 1,000 Zeny

9.4 อุปกรณ์ประเภทอาวุธ (Lv.2) อัตราการตีบวกสำเร็จ 100% 1 ~ 9 ขั้น ค่าใช้จ่าย 2,000 Zeny

9.5 อุปกรณ์ประเภทอาวุธ (Lv.3) อัตราการตีบวกสำเร็จ 100% 1 ~ 7 ขั้น ค่าใช้จ่าย 10,000 Zeny

9.6 อุปกรณ์ประเภทอาวุธ (Lv.4) อัตราการตีบวกสำเร็จ 100% 1 ~ 7 ขั้น ค่าใช้จ่าย 10,000 Zeny

10.การแสดงผลและ Skill ที่ถูกระงับการใช้งาน (Skill Ban)

- การแข่งขันเป็นโหมตการต่อสู้ (Damage GvG)
- ระวังความสามารถพิเศษ : ป้องกันการขัดร้าย
- ระวังความสามารถพิเศษ : กระเด็น (Knockback)
- ระวังการโจมตีในรูปแบบล๊อคเป้าหมายอัตโนมัติ
- เมื่อตัวละคร HP : 0 จะถูกส่งกลับไปยังจุดเซฟอัตโนมัติ
- สามารถทำความเสียหายระยะไกล 80% จากความเสียหายจริง
- สามารถทำความเสียหายจากสกิลได้ 60% จากความเสียหายจริง
- Skill ที่ถูกระงับการใช้งานมีดังนี้
 - 10.1 Teleport
 - 10.2 Warp Portal
 - 10.3 Loki's Veil
 - 10.4 Battle Chant
 - 10.5 Abracadabra
 - 10.6 Endure
 - 10.7 Basilica
 - 10.8 Sheltering Bliss
 - 10.9 Vending

11.ในกรณีที่พบปัญหาที่อยู่นอกเงื่อนไขกติกาการแข่งขันค่าตัดสินของทางทีมงาน

RAGNAROK CLASSIC (GGT,GGL) เป็นท้ายสุดเท่านั้น

11.1 ในกรณีที่พบปัญหาที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การแข่งขัน จะถูกตัดสินสิทธิ์จากการแข่งขันทันที

11.2 ในกรณีที่ได้รับคำเตือนจากทางทีมงานและมีการทำซ้ำ จะถูกตัดสินสิทธิ์จากการแข่งขันทันที

11.3 การลงโทษจะพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของการแข่งขันรวมถึงกฎและข้อบังคับเป็นลำดับถัดไป

รูปแบบการแข่งขัน

1.การแข่งขันจะใช้รูปแบบชนะ 2 ใน 3 เกม [BO3] และ รูปแบบการชนะ 3 ใน 5 [BO5]

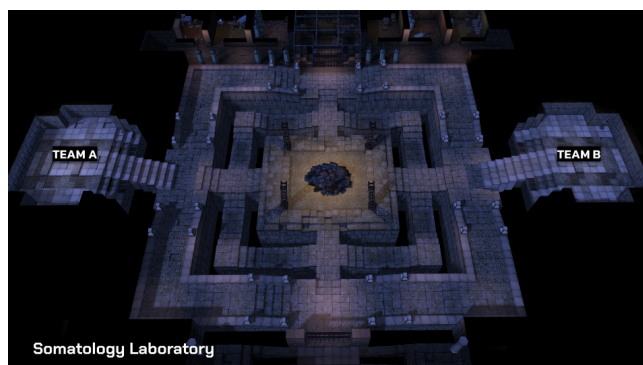
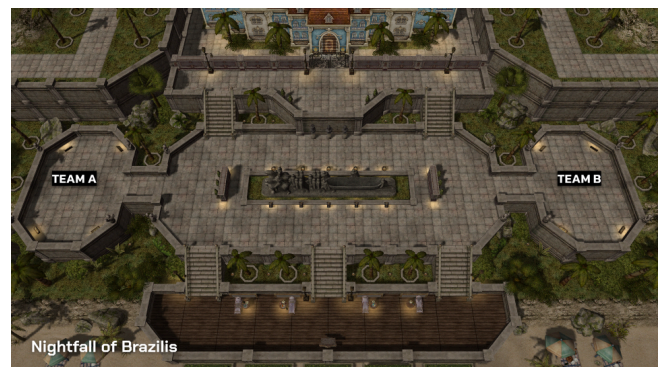
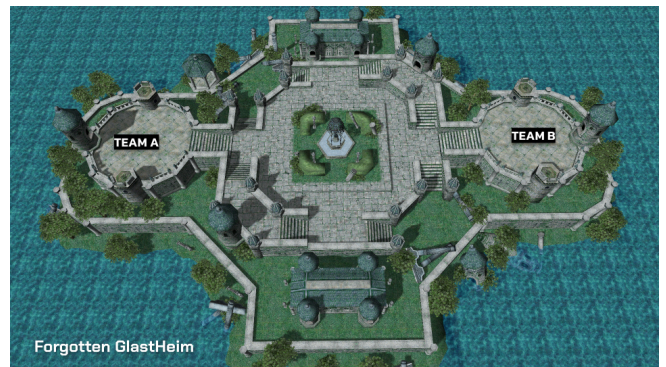
รูปแบบการแข่งขัน : BO3 (Best of 3) ระยะเวลา 7 นาที (ชนะได้ 2 ครั้ง)

รูปแบบการแข่งขัน : BO5 (Best of 5) ระยะเวลา 7 นาที (ชนะได้ 3 ครั้ง)

สนามและสายการแข่งขัน

> แมตช์ที่ 1 ถึง แมตช์ที่ 5

แผนที่ : Nightmare Toy Factory , Forgotten GlastHeim , Niflheim Banquet Hall for the Dead ,
Nightfall of Brazilis , Somatology Laboratory



แมตช์ที่ 6 (แมตช์ชิงชนะเลิศ)
แผนที่ : Sunset of Ayothaya



- เมื่อจบการแข่งขัน 1 รอบ ให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายทำการสลับ NPC เพื่อเข้าไปยังพื้นที่เตรียมตัว โดย (NPC TEAM A จะอยู่ที่ฝั่งซ้าย และ NPC TEAM B จะอยู่ที่ฝั่งขวา)
- หากถึงจุดสิ้นสุดของการต่อสู้ ทั้งสองฝ่ายมีผู้เล่นรอดจำนวนเท่ากันตัดสินตามลำดับการแข่งขันต่อไป

วิธีการตัดสินผลการแข่งขัน

- หากการแข่งขันจบลงโดยที่ผลคะแนนของทั้งสองทีมเท่ากัน จะทำการตัดสินโดยนับจำนวนตัวละครที่รอดชีวิตรวมทุกๆ รอบของการแข่งขัน หากยังเท่ากัน (เช่น 6:6) จะทำการแข่งขันต่อเวลา
- ในการแข่งขันต่อเวลา จะตัดตัวละครอาชีพ Priest ออก และให้ผู้เล่นที่เหลือทำการแข่งขันต่อไป เมื่อมีผู้เล่นคนแรกตาย จะถือว่าการแข่งขันสิ้นสุดทันที
- หากการแข่งขันต่อเวลาแล้วยังไม่มียอมแพ้-ชนะ (ไม่มีใครตาย) จะถือว่าเสมอ และทั้งสองทีมไม่สามารถเข้ารอบต่อไปได้
 - ※ ในรอบคัดเลือก(1-4) : หากต่อเวลาแล้วไม่มีผลลัพธ์ทั้งสองทีมจะไม่สามารถเข้ารอบต่อไปได้
 - ※ ในรอบชิงชนะเลิศ : หากยังไม่มีผลลัพธ์ ทั้งสองทีมจะถูกตัดสินให้เป็นอันดับสองร่วมกัน
- เมื่อมีนักแข่งภายในทีมแจ้งกับทางทีมงานว่าขอ "ยอมแพ้" จะถูกปรับแพ้บาย (Free Score) ในการแข่งขัน BO นั้นทันที
- กรณีเกิดปัญหาขัดข้องระหว่างการแข่งขัน
 - 5.1 หากเกิดปัญหา Server Timeout , หลุดออกเกม , ไม่สามารถแข่งขันต่อได้ (จะรีแมตช์การแข่งขันต่อในสถานะตัวละครที่เหลืออยู่)
 - 5.2 หากเกิดปัญหา Server Timeout ชั่วคราว (จะดำเนินการแข่งขันต่อทันที)
 - 5.3 หากเกิดปัญหา Server Timeout ชั่วคราว และมีตัวละครที่ตาย (จะดำเนินการแข่งขันต่อทันที)
 - 5.4 หากเกิดปัญหามีผู้เล่นหลุดออกจากเกมก่อนเกิดดาเมจ (รีแมตช์การแข่งขัน)

กฎการแข่งขันภายในงานแข่งออฟไลน์

1.เมื่อถึงเวลาการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่นั่งของตนเองให้เรียบร้อย และคอยฟังคำสั่งจากทีมงานภาคสนาม ผู้เล่นทุกคนห้ามจับเมาส์และคีย์บอร์ดก่อนทีมงานจะประกาศเริ่มการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

2.กรุณา Log In เข้าสู่เกมเมื่อได้รับสัญญาณจากทีมงานภาคสนาม หลังจากนั้นจะทำการจัดแข่งขันตามเวลาที่กำหนด ทีมที่ถึงเวลาแข่งขันให้เข้าประจำที่ และรอทีมงานในร้านเกมประกาศเริ่มแข่งขันให้เรียบร้อยจึงจะสามารถ Log In เข้าสู่เกม และเริ่มจับเวลา ของช่วงเวลาลาน Izlude ทั้งนี้ ในส่วนนี้ แต่ละทีมมีเวลา 5 นาที ที่จะเตรียมตัวก่อนสู่สนามแข่งขัน

3.หัวหน้าทีมจะต้องแจ้งอาชีพที่จะใช้แข่งในแต่ละแมตช์กับทีมงานภาคสนามเมื่อเริ่มจับเวลา ณ ลาน Izlude โดยเมื่อเข้าสู่สนามแข่งขันแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนตัวละครได้จนกว่าจะถึงการแข่งขันในรอบถัดไป

4.ในระหว่างช่วงเวลาลาน Izlude (Phase 1) หากแต่ละทีมพบปัญหา (เช่น ความผิดปกติของคอมพิวเตอร์, เกิดความล้มเหลวของฮาร์ดแวร์หรือซอฟต์แวร์ เป็นต้น) ให้รีบแจ้งทีมงานที่คุมการแข่งขันทันทีเพื่อทำการแก้ไขก่อนการแข่งขันเริ่มขึ้น หากทีมงานสร้างสนามแข่งขันและดึงผู้เล่นทุกคนเข้าสู่สนามเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่สามารถกลับเข้าสู่สนามแข่งได้อีกครั้ง จนกว่าจะหมดเวลาแข่งขัน

5.แต่ละทีมสามารถเปลี่ยนตัวละครแข่งขันได้ก่อนการเริ่มแข่งรอบถัดไป (คือภายในช่วงเวลาเตรียมตัวลาน Izlude) และต้องแจ้งให้ทีมงานทราบและได้รับการคอนเฟิร์มจากทีมงานก่อนจึงจะสามารถดำเนินการเปลี่ยนตัวได้

5.1 เมื่อมีการสลับตัวละคร ผู้เล่นทุกคนในทีมต้องใช้ตัวละครที่มีเลข _Number เดียวกัน ตัวอย่าง: LK_01, CP_01, HP_01 — ผู้เล่นทั้ง 7 คนต้องใช้ชุดตัวละคร “_01” เหมือนกันทั้งหมด

6.ผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดตั้งกิลด์และรับสมาชิกในกิลด์ให้เสร็จเรียบร้อยในช่วงเวลาดังค่าตัวละครที่กำหนด และตั้งชื่อกิลด์เป็นชื่อเดียวกับลำดับ RO ID ที่ได้รับไป สมาชิกในกิลด์จะต้องเป็นตัวละครในทีมเท่านั้น (อ้างอิงจากชื่อตัวละคร จะตั้งค่าตามชื่อ RO ID) หากตรวจพบว่ามีตัวละครทีมอื่นเข้ากิลด์ ผู้เข้าแข่งขันคนดังกล่าวจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที

7.หัวหน้าทีมจำเป็นต้องจัดการกิลด์ ทำการคอนเฟิร์มสมาชิกในกิลด์ให้เรียบร้อยก่อนการแข่งขัน หากการแข่งขันเริ่มต้นขึ้นแล้ว เกิดข้อเสียเปรียบใดๆก็ตามที่เกิดจากการจัดการไม่เรียบร้อยดีของหัวหน้าทีมหรือลูกทีม ทางทีมงานจะไม่รับผิดชอบในส่วนนี้ทั้งสิ้น

กฎการแข่งขัน (ในสนามแข่งขัน)

1.เมื่อผู้เข้าแข่งขันถูกดึงเข้าสนามแล้ว จะมีเวลาเตรียมตัว 30 วินาที (มีตัวเลขนับถอยหลังแสดงที่หน้าจอ) ก่อนเริ่มการแข่งขันอัตโนมัติทันที

2.ในกรณีที่การแข่งขัน Phase 2 เริ่มต้นขึ้นแล้ว หากมีผู้เล่นขาดการเชื่อมต่อหรือเกมเกิดอาการค้างระหว่างการแข่งใดๆ จนทำให้ตัวละครดังกล่าวถูกฆ่าตาย ผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่สามารถ Re-Entry เข้าสู่สนามแข่ง Phase 2 ได้อีกครั้ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างยุติธรรมทั้งสองฝ่ายและหลีกเลี่ยงการรบกวนกระบวนการแข่งขันใดๆ

2.1 หากยังไม่เกิดการต่อสู้ Damage = 0 เราจะอนุญาตให้รีแมตช์ใหม่อีกครั้ง

2.2 หากเริ่มการปะทะ ดาเมจเกิดขึ้นมากกว่า 1 เราจะไม่อนุญาตให้ทำการรีแมตช์ และต้องเล่นต่อตามจำนวนตัวละครที่เหลือรอด

3.ในการแข่งขันทุกรอบ หากตัวละครตาย จะต้องคอยจนกว่าการแข่งขันจะจบ (หมดเวลา 7 นาที หรือถูกฆ่าตายทั้งหมด) แล้วระบบจะส่งผู้เล่นทุกคนกลับเมือง Izlude พร้อมกันหลังจากแสดงผลการแข่งขัน Scoreboard เรียบร้อยแล้ว

3.1 โปรดหลีกเลี่ยงการ Log-out ออกจากสนามแข่งขันก่อนเกมจบ ซึ่งอาจส่งผลต่อการตัดสินแพ้ในรอบนั้นๆ

4.การแข่งขันในแต่ละรอบ จะตัดสินจากการกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้หมดสนาม ทีมที่เหลือรอดอยู่ในสนามเป็นทีมสุดท้ายหรือมีจำนวนผู้รอดชีวิตมากกว่าจะเป็นทีมชนะ โดยมีเวลาแข่งขัน 7 นาที

5.หากแข่งขันจนครบเวลา แต่มีจำนวนผู้เล่นเหลือเท่ากัน ระบบจะแสดงผลการแข่งขันเป็นเสมอ ในกรณีที่เสมอ ผลคะแนนของรอบนั้นจะเท่ากับ 0 และจะทำการแข่งขันใหม่ตามเงื่อนไขวิธีการตัดสินผลการแข่งขัน

6.ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันต้องการใช้สกิล Plagiarism ของอาชีพ Stalker เพื่อจดจำสกิลอื่น ๆ จะต้องดำเนินการจดจำสกิลให้เรียบร้อยก่อนเข้าสู่สนามแข่งขัน "ไม่สามารถเปลี่ยนสกิลที่จำไว้ในระหว่างช่วงเวลาเตรียมตัว 30 วินาทีหรือระหว่างการแข่งขันได้"

เงื่อนไขเพิ่มเติมนอกเหนือการแข่งขัน

1. ทีมที่ลงทะเบียนไม่เข้าร่วมหรือทำการแข่งขัน จะไม่ได้รับของรางวัลใดๆทั้งสิ้น
 - 1.1 การสละสิทธิ์จะเป็นการถูกปรับแพ้บาย (Free Score) จะไม่ได้รับรางวัลใดๆในเงื่อนไขนี้
 - 1.2 ระเบียบสิทธิ์การลงทะเบียนการแข่งขันของหัวหน้าทีม , โค้ช ของทีมดังกล่าวเป็นระยะเวลา 2 ปี
2. หากพบว่ามีการใช้โปรแกรมช่วยเล่นหรือบัคต่างๆ ทั้งทีมจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน และผู้ที่กระทำผิดจะถูกกระโดดไอดีถาวรใน Live Server
3. หากพบว่ามีการใช้คำหยาบคาย , ด่าทอ , บูลลี่ , คำพูดที่ไม่แสดงถึงน้ำใจนักกีฬา ในการแข่งขัน
 - 3.1 ผู้เล่นที่กระทำผิดกฎจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที
 - 3.2 ทีมที่ถูกตัดสิทธิ์นักกีฬา จะต้องใช้สิทธิ์ตัวสำรองเพื่อแข่งต่อเท่านั้น
4. ห้ามมีการปั่นป่วนจากผู้เล่นท่านอื่น ในการปลอมแปลงตัวละคร หรือเข้าไปยังพื้นที่การเตรียมตัว, พื้นที่การแข่งขัน
 - 4.1 ครั้งแรกจะถูกตักเตือน หากมีการกระทำซ้ำ ผู้เล่นที่กระทำผิดกฎจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที
 - 4.2 ทีมที่ถูกตัดสิทธิ์นักกีฬา จะต้องใช้สิทธิ์ตัวสำรองเพื่อแข่งต่อเท่านั้น
5. หากตรวจสอบพบเจอผู้เล่นลงแข่งขัน โดยข้อมูลไม่ตรงกับที่สมัคร จะทำการตัดสิทธิ์ทีมดังกล่าวออกจากการแข่งขันนั้นทันทีโดยถูกปรับแพ้บาย (Free Score)
 - 5.1 การตัดสิทธิ์โดยถูกปรับแพ้บาย (Free Score) จะไม่ได้รับรางวัลใดๆในเงื่อนไขนี้
 - 5.2 ระเบียบสิทธิ์การลงทะเบียนการแข่งขันของหัวหน้าทีม , โค้ช ของทีมดังกล่าวเป็นระยะเวลา 2 ปี
6. ผู้เล่นสามารถบันทึก Replay In Game ไว้เพื่อส่งให้ทีมงานตรวจสอบ หากฝ่ายตรงข้ามกระทำผิดกฎ
7. หากเกิดเหตุนอกเหนือจากกฎข้างต้นดังกล่าว ให้อยู่ที่ดุลยพินิจของทางทีมงาน โดยอ้างอิงจากการพิจารณาของทีมงาน Ragnarok Online Classic GGT

เงื่อนไขข้อมูลนักกีฬาที่จะมีสิทธิ์ส่งเข้าแข่ง

- นักกีฬาต้องมีข้อมูลอยู่ในระบบ GNJOY โดยมี RO ID : Ragnarok Classic GGT เท่านั้น
- ข้อมูลการสมัครสมาชิก GNJOY จะต้องเป็นข้อมูลจริงเท่านั้น โดยยึดจากข้อมูลเลขบัตรประจำตัวประชาชนในการสมัคร
- ข้อมูลนักกีฬาจะต้องไม่มีประวัติติดโทษแบนลีก , การใช้งานโปรแกรมโกง , โปรแกรมช่วยเล่น (ยึดจากประวัติฐานข้อมูล GNJOY)
- สามารถระบุชื่อตัวละคร , Class , Guild ของตนเองได้ (ข้อมูล Guild ยึดจากฐานข้อมูลกิลด์ครอบครองบ้าน Ragnarok Classic GGT)
- นักกีฬาต้องยินยอมในการเปิดเผย ชื่อตัวละคร , Class , Guild ของตนเอง เพื่อการบันทึกข้อมูลและการโปรโมทตัวนักกีฬา
- ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ (พ้นจากภาวะผู้เยาว์และบรรลุนิติภาวะตามกฎหมาย)

4. ในระหว่างช่วงเวลา IZLUDE (Phase 1) หากแต่ละทีมพบปัญหา (เช่น ความผิดปกติของคอมพิวเตอร์, เกิดความล้มเหลวของฮาร์ดแวร์หรือซอฟต์แวร์ เป็นต้น) ให้รีบแจ้งทีมงานที่คุมการแข่งขันทันทีเพื่อทำการแก้ไขก่อนการแข่งขันเริ่มขึ้น หากทีมงานสร้างสนามแข่งขันและดึงผู้เล่นทุกคนเข้าสู่สนามเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่สามารถกลับเข้าสู่สนามแข่งได้อีกครั้ง จนกว่าจะหมดเวลาแข่งขัน

*ในกรณีที่แต่ละทัวร์นาเมนต์มีการแข่งขันรอบ Final ไม่พร้อมกัน หากมีประวัติรอบไฟนอล ในทัวร์นาเมนต์ที่จัดขึ้นก่อนแล้ว (แต่ไม่ชนะ) ก็จะไม่สามารถลงแข่งในทัวร์นาเมนต์รอบไฟนอลอื่นๆที่จัดในภายหลังได้เช่นกัน