



RAGNAROK STARS 2026

官方**赛事**规则

2026 年 11 月 7 日

泰国曼谷 EMSPHERE UOB LIVE HALL, EMSPHERE



1. 赛事概述

1.1 赛事宗旨

R a g n a r o k S t a r s 2 0 2 6（以下简称「本赛事」）为《R a g n a r o k Online》国际赛事，旨在促进各地区运营公司的交流与合作，打造公平、公正的电子竞技竞赛环境，并决选出 Ragnarok Stars 2026 的冠军队伍。

本赛事将依据本《赛事规章》所订定之各项规则、制度及相关规定进行。所有参赛人员均有义务于赛事期间详阅、充分理解并严格遵守本《赛事规章》之全部内容。

1.2 赛事信息

- 赛事名称：Ragnarok Stars 2026
- 比赛模式：7 人团队赛（7 vs 7）
- 赛制：双败淘汰制
- 比赛地点：泰国曼谷 EmSphere UOB Hall
- 比赛日期：2026 年 11 月 7 日（星期六）

1.3 参赛队伍

本赛事由下列运营公司所派出的代表队参与：

- Gravity Co.,Ltd.
- Gravity Game Tech Co.,Ltd.
- Gravity Communications Co.,Ltd.
- Gravity Interactive, Inc.
- Shanghai Taren Network Technology Co., Ltd.

1.4 赛事规章适用

本《赛事规章》适用于所有参赛人员，包括但不限于选手、队长、领队（如有）及其他与本赛事相关之人员。

凡参与本赛事者，即视为已详阅、理解并同意遵守本《赛事规章》之所有内容。

若参赛人员违反本《赛事规章》，赛事委员会有权依情节酌情裁定惩处措施，包括但不限于警告、判负、取消选手参赛资格、取消队伍参赛资格，或其他赛事委员会认为适当之处分。



如发生本《赛事规章》未明文规范之情况或赛事争议，赛事委员会有权依维护赛事公平、公正及完整性之原则进行解释、裁决及处理，其裁定结果为最终决定，所有参赛人员均应予以遵守。

2. 赛事管理与裁决权限

2.1 赛事委员会

本赛事由赛事委员会及主办单位指派之赛事工作人员负责监督与管理，其职责为依据本《赛事规章》管理、监督及执行本赛事之各项事宜，以确保赛事顺利进行。

2.2 赛事委员会之职权

赛事委员会有权执行以下事项：

- 监督及管理本赛事之整体进行。
- 解释并执行本《赛事规章》。
- 调查及审查任何涉嫌违反本《赛事规章》之行为。
- 审理比赛期间发生之争议或纠纷。
- 因合理事由命令暂停、中止或延期比赛。
- 于必要情况下裁定进行重赛（Rematch）。
- 依个案情节裁定适当之惩处措施。
- 处理本《赛事规章》未明文规范之其他事项。

2.3 遵从赛事工作人员指示

所有参赛人员均应严格遵从赛事委员会及现场赛事工作人员之指示、要求及裁决。

如有拒绝配合、妨碍赛事工作人员执行职务，或有任何足以影响赛事正常进行之行为，赛事委员会有权视情节轻重给予相应之惩处。

2.4 最终裁决

赛事委员会就本赛事所作之各项裁决、对本《赛事规章》之解释，以及其他相关决定，均属最终决定，对所有参赛人员均具有约束力。参赛人员不得就该等裁决提出异议或事后申诉。



3. 参赛登记与身份确认

3.1 身份确认

所有参赛人员须于比赛当日向赛事工作人员出示护照正本或身份证明文件正本（如允许），以完成身份确认程序。

所提交之身份证明文件资料须与报名时所登录之资料完全一致。

如参赛人员无法提供有效身份证明文件，或所提供之资料与报名资料不符，主办单位有权立即取消其参赛资格。

3.2 报到程序

所有参赛人员须于 2026 年 11 月 7 日上午 9:00（GMT+7）前，至 UOB Live Hall（EmSphere 6 楼）完成现场报到及身份确认程序。

完成报到及身份确认后，参赛人员将领取以下资料及物品：

- 参赛证
- 赛事规章
- 赛程表
- 主办单位认为有必要提供之其他资料（如适用）

3.3 出席确认

所有队伍须于 2026 年 11 月 7 日上午 8:00（GMT+7）前，于 Bangkok Marriott Marquis Queen's Park 酒店大厅指定集合地点完成出席确认。

未能于指定时间完成出席确认，或未能于比赛开始前完成参赛准备之队伍，可能被判定为弃权、取消参赛资格或处以其他惩处；最终处理方式由赛事委员会依其裁量决定。

3.4 队长职责

队长应履行以下职责：

- 与赛事委员会保持联系并配合相关作业。
- 确认队伍之比赛时程。
- 将主办单位发布之公告及通知传达予所有队员。
- 督促并管理队员遵守本《赛事规章》。



队长之职责并不免除各参赛人员遵守本《赛事规章》之义务。如队员违反本《赛事规章》，赛事委员会得视情节对违规参赛人员或其所属队伍处以相应之惩处。

3.5 赛事期间联络义务

所有参赛人员于赛事期间均应保持可供赛事工作人员联系之状态。

如参赛人员离开比赛场地，应随时保持手机开机，或维持其他可供主办单位联系之通讯方式。

如因无法联系参赛人员而影响赛事进行或赛程安排，赛事委员会得视情况采取适当之惩处措施。

4. 赛制

4.1 赛制说明

本赛事采用双败淘汰制（Double Elimination），赛程分为胜部（Upper Bracket）与败部（Lower Bracket）。

所有参赛队伍皆自胜部开始比赛。队伍首次落败后，将转入败部继续比赛；若于败部再次落败，即视为遭到淘汰，丧失继续参赛资格。

本赛事共计 5 支队伍参赛。其中，第一种子（Seed 1）队伍将获得 Bye 资格，自动晋级胜部下一轮；其余 4 支队伍则依赛事委员会所公布之对战表，自第一轮开始进行比赛。

4.2 各场比赛赛制

各阶段比赛采用以下赛制：

- 胜部（Upper Bracket）采用 三战两胜制（Best of 3, BO3）。
- 败部（Lower Bracket）采用 三战两胜制（Best of 3, BO3）。
- 总决赛（Grand Final）采用 五战三胜制（Best of 5, BO5）。

总决赛仅进行一场，不采用 Bracket Reset 赛制。

4.3 最终名次

最终排名将依双败淘汰制之比赛结果决定如下：

- 第 1 名：总决赛（Grand Final）获胜队伍。
- 第 2 名：总决赛（Grand Final）落败队伍。



- 第 3 名：败部**决赛**（Lower Bracket Final）落败队伍。
- 第 4 名：于败部**决赛**（Lower Bracket Final）前遭淘汰之队伍。
- 第 5 名：首支于败部遭淘汰之队伍。

4.4 对战抽签与地图抽签

对战抽签（Tournament Bracket Draw）及比赛地图抽签（Map Draw）将于 2026 年 11 月 6 日（星期五）举行之 Gathering Night 活动中进行。

各队队长须依主办单位指定之日期、时间及地点出席抽签。

对战抽签及地图抽签结果一经公布，即为正式结果，不得要求变更或提出**异议**；惟主办单位另有**决定者**，不在此限。

5. 角色规范

5.1 大会服务器

本大会使用专为本次大会建置之 Ragnarok Stars Server（ROS）进行**比赛**。

所有**参赛者**仅得使用主办单位提供之账号及角色**参赛**，不得使用其他服务器之角色，亦不得使用未经主办单位事前核准之账号。

5.2 指定角色

每位**参赛者**之账号将提供由主办单位指定之 6 个大会专用角色，配置如下。

- 角色 01：Match 1（BO3）
- 角色 02：Match 2（BO3）
- 角色 03：Match 3（BO3）
- 角色 04：Match 4（BO3）
- 角色 05：Match 5（BO3）
- 角色 06：Match 6（Final Match／BO5）

各大会专用角色仅可使用于主办单位指定之**比赛**。

除**该场比赛**指定之角色外，**参赛者**不得使用其他角色；惟经大会运营委员会事前核准者，不在此限。



5.3 角色等级

所有大会专用角色均设定如下，并以可立即参赛之状态提供。

- Base Level 170
- Job Level 60

5.4 参赛职业

本大会仅允许使用三转职业角色。

同一队伍内不得重复使用相同职业。

各队须由 7 名选手组成，且每场比赛须使用 7 种不同职业。

若队伍无法凑满

7

名选手，仍可于至少 5 名选手之情况下参赛；惟参赛选手仍须使用不同职业。

如进行决胜赛，则优先适用决胜赛规定。禁止使用大主教职业，参赛人数依该场比赛队伍剩余队员数决定，且不得新增选手参赛。

5.5 技能点数

所有大会专用角色将配发以下技能点数。

- 一转职业：49 点
- 二转职业：69 点
- 三转职业：59 点

共提供 177 点技能点数。

5.6 角色准备（大会前）

本条文适用于 2026 年 11 月 7 日正式大会前之准备期间。

主办单位将于 2026 年 9 月 28 日前向所有队伍发放练习用及大会用游戏账号。

练习服务器自账号发放日起开放至 2026 年 11 月 2 日 12:00（GMT+7）。其后，大会工作人员将为准备正式比赛而限制服务器存取。

参赛者于 2026 年 11 月 2 日 15:00（GMT+7）至 2026 年 11 月 7 日 06:00（GMT+7）期间登入服务器进行角色设定。

于上述期间，参赛者可进行以下设定。

- 分配能力值（Status）



- 分配技能点数
- 购买道具
- 创建公会
- 设定公会
- 其他角色准备事项

指定期间结束后，大会工作人员将封锁服务器存取权限，其后参赛者不得修改角色资料、设定或装备。

5.7 角色重置

于大会准备期间，不得透过 NPC 重置能力值或重置。

仅得于取得大会运营委员会书面核准后进行重置角色。重新比赛并非自动允许重置角色理由，仅于该场比赛开始前经大会运营委员会另行核准者，始得作为例外。

5.8 使用抄袭技能

若魅影追踪者职业欲使用抄袭技能，必须于角色准备期间内完成复制。欲使用之技能

「角色准备期间」系指主办单位指定之期间，供参赛者于正式比赛日前登入服务器进行角色准备；该期间为 2026 年 11 月 2 日 15:00 至 2026 年 11 月 7 日 06:00 (GMT+7)。于该期间结束后，任何情况下均严格禁止使用抄袭技能对已复制之技能进行重新复制、更换或修改。

仅得于事前取得大会运营委员会书面核准后始得变更已复制之技能。

此外，重新比赛并非自动允许更换已复制技能之理由，仅于该场比赛开始前经大会运营委员会另行核准者，始得作为例外。

6. 道具与装备规范

6.1 大会服务器内经济系统

参赛者仅可透过设置于伊斯鲁得村庄、由大会主办单位指定之 NPC 购买道具、装备及各类材料，且仅可使用大会系统所发放之 Zeny。

参赛者之间不得以任何形式转让、交易或共享资源、道具或货币。

6.2 初始 Zeny

每个大会用角色将获发由主办单位指定之 Zeny。



- 角色 01-05：20,000,000 Zeny
- 角色 06：25,000,000 Zeny（总决赛专用）

参赛者须自行管理其 Zeny。

若因参赛者之失误或操作错误导致 Zeny 或其他资源损失，主办单位概不补偿。

6.3 道具购买

参赛者仅可透过主办单位指定之 NPC 购买道具。

为维护大会之公平性与平衡性，部分道具可能限制购买数量或使用次数，例示如下。

- Poison Bottle
- Acid Bottle
- Bottle Grenade
- Rune Stone

以及大会工作人员另行公告之道具

机械工匠及基因学者职业，于每回合结束后须透过 NPC 重新租借手推车，且该过程不消耗 Zeny。

6.4 装备精炼

装备精炼上限如下。

- 防具：最高+4
- 1Lv 武器：最高+7
- 2Lv 武器：最高+6
- 3Lv 武器：最高+5
- 4Lv 武器：最高 4

所有精炼成功率皆为 100%。

6.5 特殊道具

参赛者可透过主办单位指定之 NPC 免费领取特殊道具。范例如下。

- Makeover Brush
- Paint Brush



- Wolf Flute

此外，亦可能包含于大会**开始**前另行公告之其他道具。

6.6 停用系统

为维护大会公平性，下列系统于大会服务器**内**禁止使用。

- 摆摊技能
- 交易窗口
- 道具掉落
- 参赛者间共享道具
- 卡普拉仓库

所有参赛者仅得使用及管理其大会**账号内**之资源。

6.7 可使用装备

本大会允许使用以下**装备**。

EP16.1

- Robe Of Flattery
- Robe Of Vituperation

EP16.2

- Agenda Robe
- Consultation Robe

EP17.1

- Illusion Armor A-type
- Illusion Armor B-type
- Illusion Engine Wing A-type
- Illusion Engine Wing B-type
- Illusion Leg A-type
- Illusion Leg B-type
- Illusion Booster R



- Illusion Booster L
- Illusion Battle Chip R
- Illusion Battle Chip L
- Beam Claymor-OS
- Cannon Rapier-OS
- Boost Lance-OS
- Blast-OS
- Saphir Mace-OS
- Ultio-OS
- Rutilus Stick-OS
- Virtual Bow-OS
- MH-P89-OS
- AC-B44-OS
- Meuchler-OS
- Burning Knuckle-OS

未列于上述清单之装备不得于大会中使用；惟主办单位于比赛开始前另行公告者，得例外允许使用。

7. 服务器设定及技能规范

7.1 大会服务器设定

本大会于 Ragnarok Stars (ROS) 服务器进行，所有设定均依主办单位指定之标准执行。

本大会以 Guild versus Guild (GVG) 设定为基础，伤害倍率设定为 40%。

服务器设定、系统设定及所有比赛资料均一致适用于所有队伍，不得有任何例外。

7.2 禁止使用技能

为维护大会公平性及平衡性，下列技能禁止使用。



共同

- 烈火战车

大主教

- 瞬间移动
- 传送之阵
- **复活术**

修罗

- 瞬间移动
- 传送之阵

机械工匠

- 露天商店
- 武器精炼

基因学者

- 露天商店
- 素材变化
- 荆棘之壁
- 生命体召唤
- **复活生命体**
- 安息

魅影追踪者

- 面具：忧郁
- 面具：不幸
- **异次元之门**
- 人孔
- 胁持

妖术师



- 4 元素解析
- 随机技能

宫廷乐师/浪姬舞者

- 羞怯一天的忧郁

十字斩首者

- 后退回避

无论何**种情况**皆不可使用该技能。

7.3 技能平衡调整

以下技能平衡调整仅适用于 Ragnarok Stars 2026 大会。

Class	Skill	Adjustment
机械工匠	自我摧毁	变动咏唱调整：2／1.5／1 秒 → 全等级为 5 秒（统一）
		固定咏唱时间调整：0.5 秒 → 1 秒
咒术士	终极念力	可被魔法效果解除/解除进行解除
	魔力冻结	固定咏唱调整：全等级 3 秒 → 全等级 2.5 秒
		范围调整：由施法者 9～13 格 → 1Lv：自施展者算起 3 格（7×7 范围） / 2Lv：自施展者算起 4 格（9×9 范围） / 3Lv：自施展者算起 5 格（11×11 范围） / 4Lv：自施展者算起 6 格（13×13 范围） / 5Lv：7 格（15×15 范围）
贤者	魔法效果解除	技能冷却时间调整：0 秒 → 1 秒
魅影追踪者	面具：无知	减益效果持续时间调整：10／15／20 秒 → 3／6／10 秒
	面具：衰弱	减益效果持续时间调整：10／15／20 秒 → 3／6／10 秒
大主教	解除	技能冷却时间调整：全等级 10 秒 → 全等级 7 秒
卢恩骑士	龙之气息	固定咏唱调整：全等级 1.5 秒 → 全等级 1 秒
	龙之气息-水	固定咏唱调整：全等级 1.5 秒 → 全等级 1 秒
	冲锋攻击	技能冷却时间调整：0.5 秒 → 3 秒
基因学者	Chemical Protection	全化学保护、化学武器保护、化学盾牌保护、化学头盔保护、化学铠甲保护共五 种 化学保护技能， 不得于伊斯鲁得村庄及训练室使用，仅可于竞技场内使用。

上述设定视为大会规章之一部分，并同样适用于所有参赛队伍。



7.4 NPC 设定调整

1. 十字斩首者职业之毒药系列道具，限制仅该职业可购买。
2. 护贝药道具设定为可于 Battle Merchant NPC 购买。

8. 地图规范

8.1 大会地图

本大会使用由主办单位事先指定之地图进行比赛。大会使用之地图如下。

1. Freya's Sanctuary
2. Nogg Road
3. Rachel Ice Cave
4. Valkyrie Temple

总决赛（BO5）共进行五场比赛，使用四张地图。若进行第五场比赛，则重新使用第一场比赛所使用之地图。

8.2 地图抽签

大会使用之地图将于 2026 年 11 月 6 日举行之 Gathering Night 活动中进行抽签。

地图抽签依主办单位规定之方式进行，所有地图抽中机率皆相同。

8.3 大会地图使用

抽签决定之地图将依抽签顺序于各场比赛中使用。

BO3（三战二胜制）比赛中，同一场 Match 不得重复使用相同地图；惟主办单位另有公告者，不在此限。

8.4 地图抽签错误

若因地图抽签系统错误，或发生影响抽签结果之技术问题，大会运营委员会得视需要重新进行地图抽签，或指定新的地图。

大会工作人员之所有决定均视为最终决定。



8.5 地图抽签结果记录

为维护大会之公平性及透明性，大会运营委员会将对地图抽签过程进行录像或直播。

9. 比赛进行程序

9.1 赛前准备时间

每场比赛开始前，所有参赛者皆有 10 分钟 准备时间。

于该期间内，参赛者可进行以下准备。

- 确认角色
- 确认装备
- 公会设定
- 创建队伍
- 确认道具
- 准备该场比赛使用之职业

准备时间结束后，所有参赛者均须立即处于可参加比赛之状态。

9.2 选手名单及职业确认

每场比赛开始前，队长必须向大会工作人员确认并提交 7 名选手名单，以及该场比赛所使用之职业／角色。

名单一经确认，于该场比赛结束前不得变更选手名单或角色；惟经大会运营委员会事前核准者，不在此限。

9.3 更换角色

每回合结束后，参赛者可为下一回合更换角色。

角色更换须于指定时间内完成，且更换前必须通知大会运营委员会并取得其核准。

9.4 赛前问题回报

若参赛者发现角色、装备、程序或比赛系统相关问题，必须于准备时间内向比赛工作人员回报。

原则上，未于比赛开始前回报之问题，赛后将不予受理；惟确认属于大会系统本身缺陷者，不在此限。



10. 比赛入场程序

10.1 比赛入场

1. 双方队伍须建立公会及队伍，且所有队员均须加入队伍。
2. 双方队伍须于比赛开始前完成装备、道具、角色设定及其他比赛所需事项之准备。
3. 各队队长须邀请大会工作人员或裁判加入队伍，以确认角色信息、装备、技能及其他比赛相关事项，并检查是否符合大会规章。
4. 检查完成后，大会工作人员将向双方队伍说明检查结果，随后退出各队队伍。
5. 检查完成后，大会工作人员将向双方队伍说明检查结果，随后退出各队队伍。
6. 大会工作人员建立比赛房间后，除经大会运营委员会特别核准外，不得变更角色、装备、队伍组成或其他任何事项。

10.2 倒数计时

当双方所有选手皆进入比赛场地后，系统将开始 30 秒倒数计时。

倒数结束后，比赛将自动开始。

10.3 赛前禁止事项

比赛开始前，不得使用使角色进入隐身状态或无法被侦测状态之技能或能力，例如：

- 隐匿
- 伪装
- 其他具有类似效果之技能

违反上述规定者，大会运营委员会得视情况予以处分。

10.4 赛前离开游戏

进入比赛场地后，未经大会运营委员会核准，不得登出、离开比赛场地，或从事任何妨碍比赛开始之行为。

以重置状态或拖延时间为目的而故意登出者，视为违反规章，大会运营委员会得据此予以处分。

。



如发生技术问题，应立即通知大会工作人员，并遵**从**其指示。参赛者不得未经许可自行处理问题或结束游戏。

10.5 公会及队伍组成

比赛开始前，各队所有参赛者均须加入大会运营委员会指定之相同公会及相同队伍，符合上述要求后始得**开始**比赛。

未能于工作人员指定时间内完成公会及队伍组成，或未完成所有参赛者准备之队伍，得立即判定该场比赛为没收比赛。工作人员对此之最终裁定不得提出**异议**或变更。

11. 比赛进行规范

11.1 比赛时间

每回合最长比赛时间为 7 分钟。

比赛时间结束后，系统将自动结束比赛并显示比赛结果。

11.2 回合胜利条件

符合下列任一情形者，该队伍即为该回合之胜方。

- 将对方队伍所有玩家全部击杀。
- 比赛时间结束时，存活玩家**数**较多之队伍。

11.3 比赛中断线或连接中断

比赛进行中，如因大会系统、游戏、服务器或设备问题而影响比赛进行，且玩家间已发生战斗并造成伤害（Damage），但双方队伍均未发生击杀（Kill）时，大会运营委员会得视情况批准重新比赛。

经大会运营委员会批准重新比赛时，双方队伍须使用与原比赛相同之出赛名单及角色进行比赛；未经运营委员会事前核准，不得变更角色、队伍组成或出赛名单。

若大会运营委员会认定特定玩家或队伍系为促成重新比赛、妨碍比赛进行，或为获取自身或队伍利益，而故意登出、断线或**从事**其他类似行为者，得不批准重新比赛，并得视情况处以包括**没收**比赛在**内**之适当处分。

是否批准重新比赛、是否**继续**比赛、是否**终止**比赛及是否适用任何处分，均由大会运营委员会酌情**决定**。大会运营委员会之一切解释及**决定**均为最终决定，所有参赛者均须遵**从**。



11.4 重新**进入**比赛

比赛开始后，任何**情况**下均不得重新进入比赛场地；惟经大会运营委员会事前核准者，不在此限。

11.5 退出**队伍**

比赛进行中，如玩家退出队伍（Party），视为该玩家立即放弃该回合之参赛资格。

11.6 比赛**结束**前离场

遭淘汰之玩家，于该回合**结束**前必须留在游戏中。

所有玩家于大会运营委员会正式宣布该回合**结束**前，不得**关闭**游戏、**离开**比赛场地，或**从事**任何可能**影响**比赛进行之行为。

若玩家于比赛**结束**前**关闭**游戏，而导致系统错误、游戏错误、比赛延误或其他**影响**比赛进行之问题，大会工作人员于任何**情况**下均不批准重新比赛。此种情形下，大会运营委员会之**决定**为最终决定。

因比赛**结束**前**关闭**游戏所造成之一切损害或**影响**，均由该参赛队伍自行负责；大会工作人员对因此所生之任何损害赔偿或**异议**概不负责。

若大会运营委员会认定玩家系为获取比赛利益或妨碍比赛进行，而故意**关闭**游戏，大会工作人员得视**情况**处以**没收**比赛、取消资格或其他适当之处分。

12. 比赛**结果**判定

12.1 比赛**胜负**判定

各场比赛依 Best of 3（BO3）或 Best of 5（BO5）**赛制**决定胜负。

- Best of 3（BO3）：率先取得 2 个回合胜利之队伍，即为该场比赛之胜方。
- Best of 5（BO5）：率先取得 3 个回合胜利之队伍，即为该场比赛之胜方。

12.2 平手判定

比赛结束时，如双方队伍皆未能**歼灭**对方所有玩家，且双方存活玩家**数**相同，系统将判定为平手（Draw）。

此时,大会运营委员会将依下列**顺序**决定胜方。

1. 率先取得首杀（First Blood）之队伍获胜。



2. 如依前项仍无法**决定**胜方，则以该场比赛计分板所显示之总伤害（Total Damage）较高者获胜。
3. 如总伤害亦相同，则以该出赛名单之职业**点数**总和较高者获胜。
4. 如职业**点数**亦相同，大会运营委员会得进行**决胜赛**（Tie-Break Match）。

职业点数表

Point	Class
1 分	大主教、皇家禁卫队、修罗、妖术师
2 分	卢恩骑士、游侠、咒术士
3 分	魅影追踪者、机械工匠、十字斩首者
4 分	基因学者、浪迹舞者、宫廷乐师

12.3 决胜赛

如无法判定胜负，将进行**决胜赛**（Tie-Break Match）。

决胜赛开始前，双方队伍将获得 5 分钟准备时间。

12.4 决胜赛规定

决胜赛适用以下特别规定。

- 不得使用大主教职业。
- 剩余选手须维持原阵容出赛，不得更换选手。
- 一旦发生首次击杀（First Kill），比赛立即结束。
- 率先取得首次击杀之队伍，即为该场比赛胜方。
- 若**决胜赛**结束时仍未发生击杀，则以计分板显示之总伤害（Total Damage）较高者获胜。

12.5 决胜赛仍无法判定胜负时

若**决胜赛**结束时仍未发生击杀，则比较双方队伍之存活玩家**数**。

存活玩家**数**较多之队伍获胜。

如存活玩家**数**亦相同，则依下列方式处理。

- 一般**比赛**（Match 1～Match 5）
 - 若**决胜赛**后仍无法判定胜负，则双方队伍均不得晋级下一轮。



- **总决赛** (Match 6)
 - 若**决胜赛**后仍无法判定胜负，则双方队伍均列为共同亚军，大会工作人员得不选出冠军队伍。

13. 技术问题及重新比赛

13.1 技术问题

如发生影响比赛进行之技术问题，大会运营委员会得为确认原因而暂停比赛。例示如下。

- 服务器问题
- 网络问题
- 电脑设备问题
- 大会系统错误
- 比赛场地或比赛环境问题

13.2 问题回报

比赛进行中如发生问题，参赛者应立即举手通知比赛工作人员。

未经工作人员许可，参赛者不得自行处理问题。

13.3 重新比赛

如大会运营委员会认定技术问题已影响比赛公平性，得安排重新比赛。

是否批准重新比赛，由大会运营委员会酌情决定。

13.4 角色及资源重置

如决定重新比赛，大会运营委员会得为使参赛者恢复至比赛开始前之相同状态，而重置下列比赛资料。

- Zeny
- 装备
- 道具
- 角色设定



13.5 重新比赛准备时间

决定重新比赛后，参赛者将获得最长 20 分钟 准备时间。

- 购买道具
- 调整装备
- 整理角色
- 比赛准备

准备时间结束后，另给予 5 分钟进入比赛场地准备时间。

14. 参赛者行为守则及伦理

14.1 大会程序

大会仅允许使用由大会工作人员提供之官方游戏程序及指定程序。

未经工作人员许可，不得安装、修改或使用其他程序。

14.2 比赛设备

所有参赛者均须使用大会工作人员提供之设备。

未经工作人员事前核准，不得使用个人设备。

14.3 比赛中通讯

比赛进行中，参赛者仅可使用大会工作人员指定之下列聊天频道。

- 公会聊天
- 队伍聊天

禁止使用公开聊天及其他未经允许之通讯方式。

首次违规者将予以警告；重复相同违规行为者，参赛者或队伍得立即取消资格。

14.4 参赛者行为

所有参赛者均应尊重对手、观众、大会工作人员及裁判，并遵守运动家精神。禁止下列行为。

- 侮辱、贬低或骚扰他人之行为
- 使用辱骂或其他不当言行



- 故意妨碍比赛进行之行为
- 妨碍大会运作或扰乱比赛场地秩序之行为
- 不遵从工作人员或裁判之正当指示
- 一切违反公平竞争原则之行为

14.5 滥用 Bug

禁止利用 Bug 或非预期之系统错误取得比赛利益。

如发现 Bug 或系统错误，应立即向大会工作人员回报，不得故意利用。

如大会工作人员认定属故意利用 Bug 或系统错误者，得不经事前警告立即予以处分。

14.6 保密义务

于大会工作人员正式公告前，不得向第三人公开大会运营信息、系统信息、战术信息及其他与大会相关之信息；惟经大会工作人员事前书面核准者，不在此限。

15. 处分

15.1 处分原则

大会运营委员会将综合考虑违规行为之严重程度、对比赛造成之影响及是否具有故意性，以决定处分。

即使属于相同类型之违规行为，仍得依个案情形施以不同处分。

15.2 处分类型

大会运营委员会得采取下列处分。

- 警告 (Warning)
- 回合败 (Round Loss)
- 比赛败 (Match Loss)
- 选手取消资格 (Player Disqualification)
- 队伍取消资格 (Team Disqualification)



15.3 警告

警告适用于未对比赛公平性造成重大影响之违规情形。

- 未遵从工作人员指示
- 使用未经允许之聊天方式
- 首次违反规章
- 其他经运营委员会认定属轻微违规之情形

15.4 回合败

发生下列影响比赛进行之情形时，得判处回合败。

- 未于指定时间内完成比赛准备
- 经警告后再次违反相同规定
- 妨碍比赛进行
- 其他经运营委员会认定有必要者

15.5 比赛败

如违规行为已严重影响比赛公平性，或无法于适当时间内改正者，得判处比赛败。

15.6 选手取消资格

有下列行为之选手，得取消其参赛资格。

- 故意违反规章
- 使用未经允许之程序
- 冒充其他参赛者
- 不遵从运营委员会之指示
- 受处分后仍反复违反规章

15.7 队伍取消资格

确认有下列情形者，得立即取消该队伍之参赛资格。

- 使用非法程序或外挂程序
- 提交虚假之报名信息
- 派遣未完成登记之选手出赛



- 共谋操纵比赛结果等舞弊行为
- 故意利用 Bug 或游戏漏洞
- 有严重损害比赛公平性之行为

15.8 撤销奖励

大会结束后，如确认参赛者或队伍有违反规章之事实，大会运营委员会得撤销比赛成绩、奖金、奖品、奖杯及其他一切相关权益。

16. 紧急情况及一般规定

16.1 不可抗力

如发生下列超出大会工作人员控制范围之情形：

- 天灾
- 公共卫生紧急事件
- 保全或安全事故
- 电力、网络或公共基础设施故障
- 其他导致大会无法正常举行之情形

大会工作人员得视需要延期、中止、取消大会，或变更比赛形式。

16.2 大会规章未规定事项

如发生本大会规章未规定之情形或争议，大会运营委员会为维护大会公平性，有权解释本规章、作成判断并决定适当处置。

16.3 大会规章之变更

大会工作人员保留依需要修改、变更或增订本大会规章之权利。

修订后之规章，自大会工作人员正式公告时起生效。

16.4 同意大会规章

所有参赛者自参加大会之时起，视为已阅读、理解并同意遵守本大会规章。

报名参赛及实际参赛之行为，均视为完全接受本大会规章全部内容。



16.5 最终决定

大会运营委员会就所有事项所作之解释、审议及**决定**均为最终决定，并对所有参赛者具有拘束力。参赛者不得就此提出**异议**、抗议或申诉。