



RAGNAROK STARS 2026

官方賽事規則集

2026 年 11 月 7 日

EMSPHERE UOB LIVE HALL, EMSPHERE, 泰國曼谷



1. 賽事概述

1.1 賽事宗旨

R a g n a r o k S t a r s 2 0 2 6（以下簡稱「本賽事」）為《R a g n a r o k Online》國際賽事，旨在促進各地區營運公司的交流與合作，打造公平、公正的電子競技競賽環境，並決選出 Ragnarok Stars 2026 的冠軍隊伍。

本賽事將依據本《賽事規章》所訂定之各項規則、制度及相關規定進行。所有參賽人員均有義務於賽事期間詳閱、充分理解並嚴格遵守本《賽事規章》之全部內容。

1.2 賽事資訊

- 賽事名稱：Ragnarok Stars 2026
- 比賽模式：7 人團隊賽（7 vs 7）
- 賽制：雙敗淘汰制
- 比賽地點：泰國曼谷 EmSphere UOB Live Hall
- 比賽日期：2026 年 11 月 7 日（星期六）

1.3 參賽隊伍

本賽事由下列營運公司所派出的代表隊參與：

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

1.4 賽事規章適用

本《賽事規章》適用於所有參賽人員，包括但不限於選手、隊長、領隊（如有）及其他與本賽事相關之人員。

凡參與本賽事者，即視為已詳閱、理解並同意遵守本《賽事規章》之所有內容。

若參賽人員違反本《賽事規章》，賽事委員會有權依情節酌情裁定懲處措施，包括但不限於警告、判負、取消選手參賽資格、取消隊伍參賽資格，或其他賽事委員會認為適當之處分。



如發生本《賽事規章》未明文規範之情況或賽事爭議，賽事委員會有權依維護賽事公平、公正及完整性之原則進行解釋、裁決及處理，其裁定結果為最終決定，所有參賽人員均應予以遵守。

2. 賽事管理與裁決權限

2.1 賽事委員會

本賽事由賽事委員會及主辦單位指派之賽事工作人員負責監督與管理，其職責為依據本《賽事規章》管理、監督及執行本賽事之各項事宜，以確保賽事順利進行。

2.2 賽事委員會之職權

賽事委員會有權執行以下事項：

- 監督及管理本賽事之整體進行。
- 解釋並執行本《賽事規章》。
- 調查及審查任何涉嫌違反本《賽事規章》之行為。
- 審理比賽期間發生之爭議或糾紛。
- 因合理事由命令暫停、中止或延期比賽。
- 於必要情況下定裁進行重賽（Rematch）。
- 依個案情節裁定適當之懲處措施。
- 處理本《賽事規章》未明文規範之其他事項。

2.3 遵從賽事工作人員指示

所有參賽人員均應嚴格遵從賽事委員會及現場賽事工作人員之指示、要求及裁決。

如有拒絕配合、妨礙賽事工作人員執行職務，或有任何足以影響賽事正常進行之行為，賽事委員會有權視情節輕重給予相應之懲處。

2.4 最終裁決

賽事委員會就本賽事所作之各項裁決、對本《賽事規章》之解釋，以及其他相關決定，均屬最終決定，對所有參賽人員均具有約束力。參賽人員不得就該等裁決提出異議或事後申訴。



3. 參賽登記與身分確認

3.1 身分確認

所有參賽人員須於比賽當日向賽事工作人員出示護照正本或身分證明文件正本（如允許），以完成身分確認程序。

所提交之身分證明文件資料須與報名時所登錄之資料完全一致。

如參賽人員無法提供有效身分證明文件，或所提供之資料與報名資料不符，主辦單位有權立即取消其參賽資格。

3.2 報到程序

所有參賽人員須於 2026 年 11 月 7 日上午 9:00（GMT+7）前，至 UOB Live Hall（EmSphere 6 樓）完成現場報到及身分確認程序。

完成報到及身分確認後，參賽人員將領取以下資料及物品：

- 參賽證
- 賽事規章
- 賽程表
- 主辦單位認為有必要提供之其他資料（如適用）

3.3 出席確認

所有隊伍須於 2026 年 11 月 7 日上午 8:00（GMT+7）前，於 Bangkok Marriott Marquis Queen's Park 酒店大廳指定集合地點完成出席確認。

未能於指定時間完成出席確認，或未能於比賽開始前完成參賽準備之隊伍，可能被判定為棄權、取消參賽資格或處以其他懲處；最終處理方式由賽事委員會依其裁量決定。

3.4 隊長職責

隊長應履行以下職責：

- 與賽事委員會保持聯繫並配合相關作業。
- 確認隊伍之比賽時程。
- 將主辦單位發布之公告及通知傳達予所有隊員。
- 督促並管理隊員遵守本《賽事規章》。



隊長之職責並不免除各參賽人員遵守本《賽事規章》之義務。如隊員違反本《賽事規章》，賽事委員會得視情節對違規參賽人員或其所屬隊伍處以相應之懲處。

3.5 賽事期間聯絡義務

所有參賽人員於賽事期間均應保持可供賽事工作人員聯繫之狀態。

如參賽人員離開比賽場地，應隨時保持手機開機，或維持其他可供主辦單位聯繫之通訊方式。

如因無法聯繫參賽人員而影響賽事進行或賽程安排，賽事委員會得視情況採取適當之懲處措施。

4. 賽制

4.1 賽制說明

本賽事採用雙敗淘汰制（Double Elimination），賽程分為勝部（Upper Bracket）與敗部（Lower Bracket）。

所有參賽隊伍皆自勝部開始比賽。隊伍首次落敗後，將轉入敗部繼續比賽；若於敗部再次落敗，即視為遭到淘汰，喪失繼續參賽資格。

本賽事共計 5 支隊伍參賽。其中，第一種子（Seed 1）隊伍將獲得 Bye 資格，自動晉級勝部下一輪；其餘 4 支隊伍則依賽事委員會所公布之對戰表，自第一輪開始進行比賽。

4.2 各場比賽賽制

各階段比賽採用以下賽制：

- 勝部（Upper Bracket）採 三戰兩勝制（Best of 3, BO3）。
- 敗部（Lower Bracket）採 三戰兩勝制（Best of 3, BO3）。
- 總決賽（Grand Final）採 五戰三勝制（Best of 5, BO5）。

總決賽僅進行一場，不採用 Bracket Reset 賽制。

4.3 最終名次

最終排名將依雙敗淘汰制之比賽結果決定如下：

- 第 1 名：總決賽（Grand Final）獲勝隊伍。



- 第 2 名：總決賽（Grand Final）落敗隊伍。
- 第 3 名：敗部決賽（Lower Bracket Final）落敗隊伍。
- 第 4 名：於敗部決賽（Lower Bracket Final）前遭淘汰之隊伍。
- 第 5 名：首支於敗部遭淘汰之隊伍。

4.4 對戰抽籤與地圖抽籤

對戰抽籤（Tournament Bracket Draw）及比賽地圖抽籤（Map Draw）將於 2026 年 11 月 6 日（星期五）舉行之 Gathering Night 活動中進行。

各隊隊長須依主辦單位指定之日期、時間及地點出席抽籤。

對戰抽籤及地圖抽籤結果一經公布，即為正式結果，不得要求變更或提出異議；惟主辦單位另有決定者，不在此限。

5. 角色規範

5.1 大會伺服器

本大會使用專為本次大會建置之 Ragnarok Stars Server（ROS）進行比賽。

所有參賽者僅得使用主辦單位提供之帳號及角色參賽，不得使用其他伺服器之角色，亦不得使用未經主辦單位事前核准之帳號。

5.2 指定角色

每位參賽者之帳號將提供由主辦單位指定之 6 個大會專用角色，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）

各大會專用角色僅可使用於主辦單位指定之比賽。



除該場比賽指定之角色外，參賽者不得使用其他角色；惟經大會營運委員會事前核准者，不在此限。

5.3 角色等級

所有大會專用角色均設定如下，並以可立即參賽之狀態提供。

- Base Level 170
- Job Level 60

5.4 參賽職業

本大會僅允許使用三轉職業角色。

同一隊伍內不得重複使用相同職業。

各隊須由 7 名選手組成，且每場比賽須使用 7 種不同職業。

若隊伍無法湊滿

7

名選手，仍可於至少 5 名選手之情況下參賽；惟參賽選手仍須使用不同職業。

如進行決勝賽，則優先適用決勝賽規定。禁止使用大主教職業，參賽人數依該場比賽隊伍剩餘隊員數決定，且不得新增選手參賽。

5.5 技能點數

所有大會專用角色將配發以下技能點數。

- 一轉職業：49 點
- 二轉職業：69 點
- 三轉職業：59 點

共提供 177 點 技能點數。

5.6 角色準備（大會前）

本條文適用於 2026 年 11 月 7 日正式大會前之準備期間。

主辦單位將於 2026 年 9 月 28 日前向所有隊伍發放練習用及大會用遊戲帳號。

練習伺服器自帳號發放日起開放至 2026 年 11 月 2 日 12:00（GMT+7）。其後，大會工作人員將為準備正式比賽而限制伺服器存取。

參賽者可於 2026 年 11 月 2 日 15:00（GMT+7）至 2026 年 11 月 7 日 06:00（GMT+7）期間登入伺服器進行角色設定。



於上述期間，參賽者可進行以下設定。

- 分配能力值 (Status)
- 分配技能點數
- 購買道具
- 創建公會
- 設定公會
- 其他角色準備事項

指定期間結束後，大會工作人員將封鎖伺服器存取權限，其後參賽者不得修改角色資料、設定或裝備。

5.7 角色重置

於大會準備期間，不得透過 NPC 重置能力值或重置。

僅得於取得大會營運委員會書面核准後進行重置角色。重新比賽並非自動允許重置角色理由，僅於該場比賽開始前經大會營運委員會另行核准者，始得作為例外。

5.8 使用抄襲技能

若魅影追蹤者職業欲使用抄襲技能，必須於角色準備期間內完成複製。欲使用之技能

「角色準備期間」係指主辦單位指定之期間，供參賽者於正式比賽日前登入伺服器進行角色準備；該期間為 2026 年 11 月 2 日 15:00 至 2026 年 11 月 7 日 06:00 (GMT+7)。於該期間結束後，任何情況下均嚴格禁止使用抄襲技能對已複製之技能進行重新複製、更換或修改。

僅得於事前取得大會營運委員會書面核准後始得變更已複製之技能。

此外，重新比賽並非自動允許更換已複製技能之理由，僅於該場比賽開始前經大會營運委員會另行核准者，始得作為例外。

6. 道具與裝備規範

6.1 大會伺服器內經濟系統

參賽者僅可透過設置於伊斯魯得村莊、由大會主辦單位指定之 NPC 購買道具、裝備及各類材料，且僅可使用大會系統所發放之 Zeny。

參賽者之間不得以任何形式轉讓、交易或共享資源、道具或貨幣。



6.2 初始 Zeny

每個大會用角色將獲發由主辦單位指定之 Zeny。

- 角色 01-05：20,000,000 Zeny
- 角色 06：25,000,000 Zeny（總決賽專用）

參賽者須自行管理其 Zeny。

若因參賽者之失誤或操作錯誤導致 Zeny 或其他資源損失，主辦單位**概**不補償。

6.3 道具購買

參賽者僅可透過主辦單位指定之 NPC 購買道具。

為維護大會之公平性與平衡性，部分道具可能限制購買數量或使用次數，例示如下。

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

以及大會工作人員另行公告之道具

機械工匠及基因學者職業，於每回合結束後須透過 NPC 重新租借手推車，且該過程不消耗 Zeny。

6.4 裝備精煉

裝備精煉上限如下。

- 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

所有精煉成功率皆為 100%。

6.5 特殊道具

參賽者可透過主辦單位指定之 NPC 免費領取特殊道具。 範例如下。



- Makeover Brush
- Paint Brush
- Wolf Flute

此外，亦可能包含於大會開始前另行公告之其他道具。

6.6 停用系統

為維護大會公平性，下列系統於大會伺服器內禁止使用。

- 擺攤技能
- 交易視窗
- 道具掉落
- 參賽者間共享道具
- 卡普拉倉庫

所有參賽者僅得使用及管理其大會帳號內之資源。

6.7 可使用裝備

本大會允許使用以下裝備。

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
- Blasti-OS
- Saphir Mace-OS
- Ultio-OS
- Rutilus Stick-OS
- Virtual Bow-OS
- MH-P89-OS
- AC-B44-OS
- Meuchler-OS
- Burning Knuckle-OS

未列於上述清單之裝備不得於大會中使用；惟主辦單位於比賽開始前另行公告者，得例外允許使用。

7. 伺服器設定及技能規範

7.1 大會伺服器設定

本大會於 Ragnarok Stars (ROS) 伺服器進行，所有設定均依主辦單位指定之標準執行。

本大會以 Guild versus Guild (GVG) 設定為基礎，傷害倍率設定為 40%。

伺服器設定、系統設定及所有比賽資料均一致適用於所有隊伍，不得有任何例外。



7.2 禁止使用技能

為維護大會公平性及平衡性，下列技能禁止使用。

共同

- 烈火戰車

大主教

- 瞬間移動
- 傳送之陣
- 復活術

修羅

- 瞬間移動
- 傳送之陣

機械工匠

- 露天商店
- 武器精練

基因學者

- 露天商店
- 素材變化
- 荊棘之壁
- 生命體召喚
- 復活生命體
- 安息

魅影追蹤者

- 面具：憂鬱
- 面具：不幸
- 異次元之門
- 人孔



- 脅持

妖術師

- 4 元素解析
- 隨機技能

宮廷樂師/浪姬舞者

- 羞怯一天的憂鬱

十字斬首者

- 後退迴避

無論何種情況皆不可使用該技能。

7.3 技能平衡調整

以下技能平衡調整僅適用於 Ragnarok Stars 2026 大會。

Class	Skill	Adjustment
機械 工匠	自我摧毀	變動詠唱調整：2／1.5／1 秒 → 全等級為 5 秒（統一）
		固定詠唱時間調整：0.5 秒 → 1 秒
咒術 士	終極念力	可被魔法效果解除/解除進行解除
	魔力凍結	固定詠唱調整：全等級 3 秒 → 全等級 2.5 秒 範圍調整：由施法者 9～13 格 → 1Lv：自施展者算起 3 格（7×7 範圍） / 2Lv：自施展者算起 4 格（9×9 範圍） / 3Lv：自施展者算起 5 格（11×11 範圍） / 4Lv：自施展者算起 6 格（13×13 範圍） / 5Lv：7 格（15×15 範圍）
賢者	魔法效果解除	技能冷卻時間調整：0 秒 → 1 秒
魅影 追蹤 者	面具：無知	減益效果持續時間調整：10／15／20 秒 → 3／6／10 秒
	面具：衰弱	減益效果持續時間調整：10／15／20 秒 → 3／6／10 秒
大主 教	解除	技能冷卻時間調整：全等級 10 秒 → 全等級 7 秒
盧恩 騎士	龍之氣息	固定詠唱調整：全等級 1.5 秒 → 全等級 1 秒
	龍之氣息-水	固定詠唱調整：全等級 1.5 秒 → 全等級 1 秒
	衝鋒攻擊	技能冷卻時間調整：0.5 秒 → 3 秒



基因學者	Chemical Protection	全化學保護、化學武器保護、化學盾牌保護、化學頭盔保護、化學鎧甲保護共五種化學保護技能，不得於伊斯魯得村莊及訓練室使用，僅可於競技場內使用。
------	---------------------	---

上述設定視為大會規章之一部分，並同樣適用於所有參賽隊伍。

7.4 NPC 設定調整

1. 十字斬首者職業之毒藥系列道具，限制僅該職業可購買。
2. 護貝藥道具設定為可於 Battle Merchant NPC 購買。

8. 地圖規範

8.1 大會地圖

本大會使用由主辦單位事先指定之地圖進行比賽。大會使用之地圖如下。

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

總決賽（BO5）共進行五場比賽，使用四張地圖。若進行第五場比賽，則重新使用第一場比賽所使用之地圖。

8.2 地圖抽籤

大會使用之地圖將於 2026 年 11 月 6 日舉行之 Gathering Night 活動中進行抽籤。

地圖抽籤依主辦單位規定之方式進行，所有地圖抽中機率皆相同。

8.3 大會地圖使用

抽籤決定之地圖將依抽籤順序於各場比賽中使用。

BO3（三戰二勝制）比賽中，同一場 Match 不得重複使用相同地圖；惟主辦單位另有公告者，不在此限。



8.4 地圖抽籤錯誤

若因地圖抽籤系統錯誤，或發生影響抽籤結果之技術問題，大會營運委員會得視需要重新進行地圖抽籤，或指定新的地圖。

大會工作人員之所有決定均視為最終決定。

8.5 地圖抽籤結果紀錄

為維護大會之公平性及透明性，大會營運委員會得對地圖抽籤過程進行錄影或直播。

9. 比賽進行程序

9.1 賽前準備時間

每場比賽開始前，所有參賽者皆有 10 分鐘 準備時間。

於該期間內，參賽者可進行以下準備。

- 確認角色
- 確認裝備
- 公會設定
- 創建隊伍
- 確認道具
- 準備該場比賽使用之職業

準備時間結束後，所有參賽者均須立即處於可參加比賽之狀態。

9.2 選手名單及職業確認

每場比賽開始前，隊長必須向大會工作人員確認並提交 7 名選手名單，以及該場比賽所使用之職業／角色。

名單一經確認，於該場比賽結束前不得變更選手名單或角色；惟經大會營運委員會事前核准者，不在此限。

9.3 更換角色

每回合結束後，參賽者可為下一回合更換角色。

角色更換須於指定時間內完成，且更換前必須通知大會營運委員會並取得其核准。



9.4 賽前問題回報

若參賽者發現角色、裝備、程式或比賽系統相關問題，必須於準備時間內向比賽工作人員回報。

原則上，未於比賽開始前回報之問題，賽後將不予受理；惟確認屬於大會系統本身缺陷者，不在此限。

10. 比賽入場程序

10.1 比賽入場

1. 雙方隊伍須建立公會及隊伍，且所有隊員均須加入隊伍。
2. 雙方隊伍須於比賽開始前完成裝備、道具、角色設定及其他比賽所需事項之準備。
3. 各隊隊長須邀請大會工作人員或裁判加入隊伍，以確認角色資訊、裝備、技能及其他比賽相關事項，並檢查是否符合大會規章。
4. 檢查完成後，大會工作人員將向雙方隊伍說明檢查結果，隨後退出各隊隊伍。
5. 檢查完成後，大會工作人員將向雙方隊伍說明檢查結果，隨後退出各隊隊伍。
6. 大會工作人員建立比賽房間後，除經大會營運委員會特別核准外，不得變更角色、裝備、隊伍組成或其他任何事項。

10.2 倒數計時

當雙方所有選手皆進入比賽場地後，系統將開始 30 秒倒數計時。

倒數結束後，比賽將自動開始。

10.3 賽前禁止事項

比賽開始前，不得使用使角色進入隱身狀態或無法被偵測狀態之技能或能力，例如：

- 隱匿
- 偽裝
- 其他具有類似效果之技能

違反上述規定者，大會營運委員會得視情況予以處分。



10.4 賽前離開遊戲

進入比賽場地後，未經大會營運委員會核准，不得登出、離開比賽場地，或從事任何妨礙比賽開始之行為。

以重置狀態或拖延時間為目的而故意登出者，視為違反規章，大會營運委員會得據此予以處分。

如發生技術問題，應立即通知大會工作人員，並遵從其指示。參賽者不得未經許可自行處理問題或結束遊戲。

10.5 公會及隊伍組成

比賽開始前，各隊所有參賽者均須加入大會營運委員會指定之相同公會及相同隊伍，符合上述要求後始得開始比賽。

未能於工作人員指定時間內完成公會及隊伍組成，或未完成所有參賽者準備之隊伍，得立即判定該場比賽為沒收比賽。工作人員對此之最終裁定不得提出異議或變更。

11. 比賽進行規範

11.1 比賽時間

每回合最長比賽時間為 7 分鐘。

比賽時間結束後，系統將自動結束比賽並顯示比賽結果。

11.2 回合勝利條件

符合下列任一情形者，該隊伍即為該回合之勝方。

- 將對方隊伍所有玩家全部擊殺。
- 比賽時間結束時，存活玩家數較多之隊伍。

11.3 比賽中斷線或連線中斷

比賽進行中，如因大會系統、遊戲、伺服器或設備問題而影響比賽進行，且玩家間已發生戰鬥並造成傷害（Damage），但雙方隊伍均未發生擊殺（Kill）時，大會營運委員會得視情況批准重新比賽。

經大會營運委員會批准重新比賽時，雙方隊伍須使用與原比賽相同之出賽名單及角色進行比賽；未經營運委員會事前核准，不得變更角色、隊伍組成或出賽名單。



若大會營運委員會認定特定玩家或隊伍係為促成重新比賽、妨礙比賽進行，或為獲取自身或隊伍利益，而故意登出、斷線或從事其他類似行為者，得不批准重新比賽，並得視情況處以包括沒收比賽在內之適當處分。

是否批准重新比賽、是否繼續比賽、是否終止比賽及是否適用任何處分，均由大會營運委員會酌情決定。大會營運委員會之一切解釋及決定均為最終決定，所有參賽者均須遵從。

11.4 重新進入比賽

比賽開始後，任何情況下均不得重新進入比賽場地；惟經大會營運委員會事前核准者，不在此限。

11.5 退出隊伍

比賽進行中，如玩家退出隊伍（Party），視為該玩家立即放棄該回合之參賽資格。

11.6 比賽結束前離場

遭淘汰之玩家，於該回合結束前必須留在遊戲中。

所有玩家於大會營運委員會正式宣布該回合結束前，不得關閉遊戲、離開比賽場地，或從事任何可能影響比賽進行之行為。

若玩家於比賽結束前關閉遊戲，而導致系統錯誤、遊戲錯誤、比賽延誤或其他影響比賽進行之問題，大會工作人員於任何情況下均不批准重新比賽。此種情形下，大會營運委員會之決定為最終決定。

因比賽結束前關閉遊戲所造成之一切損害或影響，均由該參賽隊伍自行負責；大會工作人員對因此所生之任何損害賠償或異議概不負責。

若大會營運委員會認定玩家係為獲取比賽利益或妨礙比賽進行，而故意關閉遊戲，大會工作人員得視情況處以沒收比賽、取消資格或其他適當之處分。

12. 比賽結果判定

12.1 比賽勝負判定

各場比賽依 Best of 3（BO3）或 Best of 5（BO5）賽制決定勝負。

- Best of 3（BO3）：率先取得 2 個回合勝利之隊伍，即為該場比賽之勝方。
- Best of 5（BO5）：率先取得 3 個回合勝利之隊伍，即為該場比賽之勝方。



12.2 平手判定

比賽結束時，如雙方隊伍皆未能殲滅對方所有玩家，且雙方存活玩家數相同，系統將判定為平手（Draw）。

此時,大會營運委員會將依下列順序決定勝方。

1. 率先取得首殺（First Blood）之隊伍獲勝。
2. 如依前項仍無法決定勝方，則以該場比賽計分板所顯示之總傷害（TotalDamage）較高者獲勝。
3. 如總傷害亦相同，則以該出賽名單之職業點數總和較高者獲勝。
4. 如職業點數亦相同，大會營運委員會得進行決勝賽（Tie-Break Match）。

職業點數

Point	Class
1 分	大主教、皇家禁衛隊、修羅、妖術師
2 分	盧恩騎士、遊俠、咒術士
3 分	魅影追蹤者、機械工匠、十字斬首者
4 分	基因學者、浪跡舞者、宮廷樂師

12.3 決勝賽

如無法判定勝負，將進行決勝賽（Tie-Break Match）。

決勝賽開始前，雙方隊伍將獲得 5 分鐘準備時間。

12.4 決勝賽規定

決勝賽適用以下特別規定。

- 不得使用大主教職業。
- 剩餘選手須維持原陣容出賽，不得更換選手。
- 一旦發生首次擊殺（First Kill），比賽立即結束。
- 率先取得首次擊殺之隊伍，即為該場比賽勝方。
- 若決勝賽結束時仍未發生擊殺，則以計分板顯示之總傷害（Total Damage）較高者獲勝。

12.5 決勝賽仍無法判定勝負時

若決勝賽結束時仍未發生擊殺，則比較雙方隊伍之存活玩家數。



存活玩家數較多之隊伍獲勝。

如存活玩家數亦相同，則依下列方式處理。

- 一般比賽（Match 1～Match 5）
 - 若決勝賽後仍無法判定勝負，則雙方隊伍均不得晉級下一輪。
- 總決賽（Match 6）
 - 若決勝賽後仍無法判定勝負，則雙方隊伍均列為共同亞軍，大會工作人員得不選出冠軍隊伍。

13. 技術問題及重新比賽

13.1 技術問題

如發生影響比賽進行之技術問題，大會營運委員會得為確認原因而暫停比賽。例示如下。

- 伺服器問題
- 網路問題
- 電腦設備問題
- 大會系統錯誤
- 比賽場地或比賽環境問題

13.2 問題回報

比賽進行中如發生問題，參賽者應立即舉手通知比賽工作人員。

未經工作人員許可，參賽者不得自行處理問題。

13.3 重新比賽

如大會營運委員會認定技術問題已影響比賽公平性，得安排重新比賽。

是否批准重新比賽，由大會營運委員會酌情決定。

13.4 角色及資源重置

如決定重新比賽，大會營運委員會得為使參賽者恢復至比賽開始前之相同狀態，而重置下列比賽資料。



- Zeny
- 裝備
- 道具
- 角色設定

13.5 重新比賽準備時間

決定重新比賽後，參賽者將獲得最長 20 分鐘 準備時間。

- 購買道具
- 調整裝備
- 整理角色
- 比賽準備

準備時間結束後，另給予 5 分鐘進入比賽場地準備時間。

14. 參賽者行為守則及倫理

14.1 大會程式

大會僅允許使用由大會工作人員提供之官方遊戲程式及指定程式。

未經工作人員許可，不得安裝、修改或使用其他程式。

14.2 比賽設備

所有參賽者均須使用大會工作人員提供之設備。

未經工作人員事前核准，不得使用個人設備。

14.3 比賽中通訊

比賽進行中，參賽者僅可使用大會工作人員指定之下列聊天頻道。

- 公會聊天
- 隊伍聊天

禁止使用公開聊天及其他未經允許之通訊方式。

首次違規者將予以警告；重複相同違規行為者，參賽者或隊伍得立即取消資格。



14.4 參賽者行為

所有參賽者均應尊重對手、觀眾、大會工作人員及裁判，並遵守運動家精神。禁止下列行為。

- 侮辱、貶低或騷擾他人之行為
- 使用辱罵或其他不當言行
- 故意妨礙比賽進行之行為
- 妨礙大會運作或擾亂比賽場地秩序之行為
- 不遵從工作人員或裁判之正當指示
- 一切違反公平競爭原則之行為

14.5 濫用 Bug

禁止利用 Bug 或非預期之系統錯誤取得比賽利益。

如發現 Bug 或系統錯誤，應立即向大會工作人員回報，不得故意利用。

如大會工作人員認定屬故意利用 Bug 或系統錯誤者，得不經事前警告立即予以處分。

14.6 保密義務

於大會工作人員正式公告前，不得向第三人公開大會營運資訊、系統資訊、戰術資訊及其他與大會相關之資訊；惟經大會工作人員事前書面核准者，不在此限。

15. 處分

15.1 處分原則

大會營運委員會將綜合考量違規行為之嚴重程度、對比賽造成之影響及是否具有故意性，以決定處分。

即使屬於相同類型之違規行為，仍得依個案情形施以不同處分。

15.2 處分類型

大會營運委員會得採取下列處分。

- 警告 (Warning)
- 回合敗 (Round Loss)



- 比賽敗 (Match Loss)
- 選手取消資格 (Player Disqualification)
- 隊伍取消資格 (Team Disqualification)

15.3 警告

警告適用於未對比賽公平性造成重大影響之違規情形。

- 未遵從工作人員指示
- 使用未經允許之聊天方式
- 首次違反規章
- 其他營運委員會認定屬輕微違規之情形

15.4 回合敗

發生下列影響比賽進行之情形時，得判處回合敗。

- 未於指定時間內完成比賽準備
- 經警告後再次違反相同規定
- 妨礙比賽進行
- 其他營運委員會認定有必要者

15.5 比賽敗

如違規行為已嚴重影響比賽公平性，或無法於適當時間內改正者，得判處比賽敗。

15.6 選手取消資格

有下列行為之選手，得取消其參賽資格。

- 故意違反規章
- 使用未經允許之程式
- 冒充其他參賽者
- 不遵從營運委員會之指示
- 受處分後仍反覆違反規章

15.7 隊伍取消資格

確認有下列情形者，得立即取消該隊伍之參賽資格。



- 使用非法程式或外掛程式
- 提交虛假之報名資訊
- 派遣未完成登記之選手出賽
- 共謀操縱比賽結果等舞弊行為
- 故意利用 Bug 或遊戲漏洞
- 有嚴重損害比賽公平性之行為

15.8 撤銷獎勵

大會結束後，如確認參賽者或隊伍有違反規章之事實，大會營運委員會得撤銷比賽成績、獎金、獎品、獎盃及其他一切相關權益。

16. 緊急情況及一般規定

16.1 不可抗力

如發生下列超出大會工作人員控制範圍之情形：

- 天災
- 公共衛生緊急事件
- 保全或安全事故
- 電力、網路或公共基礎設施故障
- 其他導致大會無法正常舉行之情形

大會工作人員得視需要延期、中止、取消大會，或變更比賽形式。

16.2 大會規章未規定事項

如發生本大會規章未規定之情形或爭議，大會營運委員會為維護大會公平性，有權解釋本規章、作成判斷並決定適當處置。

16.3 大會規章之變更

大會工作人員保留依需要修改、變更或增訂本大會規章之權利。

修訂後之規章，自大會工作人員正式公告時起生效。



16.4 同意大會規章

所有參賽者自參加大會之時起，視為已閱讀、理解並同意遵守本大會規章。

報名參賽及實際參賽之行為，均視為完全接受本大會規章全部內容。

16.5 最終決定

大會營運委員會就所有事項所作之解釋、審議及決定均為最終決定，並對所有參賽者具有拘束力。參賽者不得就此提出異議、抗議或申訴。



ACKNOWLEDGEMENT AND ACCEPTANCE

比賽規則確認與接受

本人作為戰隊代表，確認已完整閱讀、理解並知悉《R a g n a r o k S t a r s 2026》比賽的所有規則、規定及相關要求。

本人同意並承諾遵守比賽規則，包括由賽事主辦方及比賽委員會依據既定規則所作出的決定及裁定。同時，本人將負責確保本戰隊所有成員同樣遵守比賽規則。

本人知悉，自簽署本文件之日起，即視為本戰隊已知悉並接受比賽規則，以及與比賽相關的條件及執行方式。對於本比賽規則中已明確規定的事項，本戰隊日後不得提出異議。

以下簽名即代表本人已完整確認並接受《Ragnarok Stars 2026》比賽規則。

TEAM REPRESENTATIVE

Team: _____

Representative Name: _____

Signature: _____

Date: _____