



RAGNAROK STARS 2026

REGLAMENTO OFICIAL DEL TORNEO

7 de noviembre de 2026

EMSPHERE UOB LIVE HALL, EMSPHERE, BANGKOK, TAILANDIA



1. Visión General del Torneo

1.1 Propósito

El Ragnarok Stars 2026 (en adelante, "el Torneo") es una competición internacional de esports de Ragnarok Online creada para fomentar la colaboración entre los operadores de servicio, ofrecer un entorno competitivo justo, y determinar al Campeón del Torneo Ragnarok Stars 2026.

Todas las Partidas del Torneo se regirán por las presentes Reglas. Todos los Participantes deben leer, comprender y cumplir las Reglas aquí presentadas durante todo el torneo.

1.2 Información del Torneo

- ☐ Título del Torneo: Ragnarok Stars 2026
- ☐ Formato de Partida: Batalla por Equipos de 7 contra 7
- ☐ Formato del Torneo: Eliminación Doble
- ☐ Lugar: UOB Live Hall, EmSphere, Bangkok, Tailandia
- ☐ Fecha del Torneo: Sábado, 7 de noviembre de 2026

1.3 Aplicación de las Reglas del Torneo

El Torneo estará formado por equipos representantes de las siguientes organizaciones:

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

1.4 대회 규정의 적용

Estas Reglas del Torneo se aplican a todos los participantes, incluidos jugadores, capitanes de equipo, managers de equipo (en caso de haberlos) y cualquier otro individuo involucrado en el torneo.

Al participar en el Torneo, todos los Participantes aceptan que han leído, comprendido y acordado cumplir con la totalidad de las Reglas del Torneo.

Si un Participante infringe alguna disposición de estas Reglas del Torneo, el Comité del Torneo se reserva el derecho de determinar e imponer, a su entera discreción, las sanciones que considere oportunas, que incluyen, entre otras, amonestaciones, pérdida de partidos, descalificación de jugadores, descalificación de equipos o cualquier otra medida disciplinaria que considere apropiada.



En caso de cualquier situación o disputa no contemplada expresamente en estas Reglas, el Comité del Torneo tendrá autoridad para interpretar estas Reglas y determinar el curso de acción que considere necesario para preservar la justicia e integridad del torneo. Todas las decisiones tomadas por el Comité del Torneo serán inapelables.

2. Administración y Autoridad del Torneo

2.1 Comité del Torneo

El Torneo será administrado por el Comité del Torneo y los Oficiales del Torneo designados por el Organizador del Torneo. Estos serán los responsables de supervisar, gestionar y llevar a cabo el Torneo en conformidad con las presentes Reglas del Torneo.

2.2 Autoridad del Comité del Torneo

El Comité del Torneo tendrá la autoridad para:

- ☐ Supervisar la administración y operación del torneo.
- ☐ Interpretar y hacer cumplir estas Reglas y Reglamentos.
- ☐ Investigar y determinar cualquier conducta que pudiera constituir una violación de estas Reglas y Reglamentos.
- ☐ Resolver cualquier disputa, reclamación u otros asuntos que surjan durante el Torneo.
- ☐ Suspender, aplazar o retrasar cualquier Partida o procedimiento del Torneo cuando lo estime necesario.
- ☐ Ordenar la Revancha cuando lo considere necesario.
- ☐ Imponer sanciones en función con la naturaleza y la gravedad de cada violación.
- ☐ Tomar decisiones definitivas sobre cualquier asunto no previsto expresamente en las presentes Reglas y Reglamentos.

2.3 Cumplimiento de las Instrucciones Oficiales

Todos los participantes deben acatar las instrucciones, indicaciones y decisiones del Comité del Torneo y de los Oficiales del Torneo en todo momento.

El incumplimiento de dichas instrucciones, la interferencia en las funciones de los Oficiales del Torneo o cualquier conducta que perturbe o afecte negativamente al desarrollo del Torneo podrá resultar en sanciones impuestas por el Comité del Torneo.



2.4 Decisiones Inapelables

Todas las reglas e interpretaciones de estas Reglas y Reglamentos, y las decisiones tomadas por el Comité del Torneo son definitivas y vinculantes para todos los participantes. Dichas decisiones no están sujetas a objeción ni apelación.

3. Registro y Verificación de Identidad

3.1 Verificación de Identidad

Todos los participantes deberán presentar su pasaporte original o su cédula de identidad nacional original (cuando esté permitida) a los Oficiales del Torneo el día del Torneo.

La información de su documento de identidad deberá coincidir con la información proporcionada durante el registro en el Torneo.

Si un participante no presenta su documento de identidad requerido o si los datos no coinciden con los registros de inscripción, el Organizador del Torneo se reserva el derecho de descalificarlo de manera inmediata.

3.2 Procedimiento de Registro

El 7 de noviembre de 2026, todos los participantes deberán completar el registro en el UOB Live Hall, Emsphere Mall, 6.º piso, antes de las 09:00 (GMT+7) y antes del inicio del torneo.

Al completar exitosamente el registro y el proceso de verificación, cada participante recibirá:

- ☐ Credencial de Identificación del Participante
- ☐ Libro de Reglas del Torneo
- ☐ Programa del Torneo
- ☐ Cualquier otro material designado por el Organizador del Torneo, si corresponde.

3.3 Check-in

Todos los equipos deberán hacer el check-in en el punto de encuentro designado en el lobby del Bangkok Marriot Marquis Queen's Park a las 08:00 (GMT+7) el 7 de noviembre de 2026.

Los equipos que no realicen el check-in en el horario establecido o que no estén listos para participar en el torneo podrán ser sancionados con una derrota por incomparecencia, la descalificación o estar sujetos a otras sanciones a criterio del Comité del Torneo.



3.4 Responsabilidades del Capitán del Equipo

El Capitán del Equipo será responsable de:

- ☐ Comunicarse con el Comité del Torneo.
- ☐ Recibir y confirmar el programa del torneo del equipo.
- ☐ Transmitir a todos los miembros del equipo la información, los anuncios y las instrucciones del Organizador del Torneo.
- ☐ Garantizar que todos los miembros de su equipo cumplan estas Reglas del Torneo.

Las responsabilidades del Capitán del Equipo no eximen a los participantes individuales de su obligación de cumplir estas Reglas del Torneo. Si algún miembro del equipo viola estas Reglas del Torneo, el Comité del Torneo podrá imponer sanciones al jugador implicado, a todo el equipo o a ambos, según lo considere adecuado.

3.5 Comunicación Durante el Torneo

Todos los participantes deberán permanecer localizables durante toda la duración del torneo.

Si un participante abandona la sede del Torneo, deberá mantener encendido su teléfono móvil o permanecer disponible a través del canal de comunicación que designe el Organizador del Torneo.

Si no se puede contactar a un participante y ello afecta al programa del torneo, el Comité del Torneo podrá imponer las sanciones que considere oportunas a su entero criterio.

4. Formato de la Competencia

4.1 Formato del Torneo

El Torneo se disputará bajo un formato de Eliminación Doble, que consiste en un Cuadro Superior y un Cuadro Inferior.

Todos los equipos comenzarán el torneo en el Cuadro Superior. Aquel equipo que pierda su primera partida será trasladado al Cuadro Inferior. Un equipo que pierda una segunda partida en el Cuadro Inferior será eliminado del Torneo inmediatamente.

En el Torneo participarán un total de cinco (5) equipos. El equipo cabeza de serie n.º 1 avanzará automáticamente a la siguiente ronda del Cuadro Superior. Los otros cuatro (4) equipos comenzarán la competencia en la primera ronda, de acuerdo con el cuadro de enfrentamientos determinado por el Comité del Torneo.



4.2 Formato de Partida

Cada etapa del torneo se jugará utilizando los siguientes formatos de partida:

- ☐ Las partidas del Cuadro Superior se jugarán al Mejor de 3 (BO3).
- ☐ Las partidas del Cuadro Inferior se jugarán al Mejor de 3 (BO3).
- ☐ La Gran Final se jugará al Mejor de 5 (BO5).

La Gran Final se jugará solo una vez y no se aplicará el Reinicio de Cuadro (bracket reset).

4.3 Posiciones Finales

La clasificación final se determinará según el formato de Eliminación Doble de la siguiente manera:

- ☐ **1.er Lugar:** Ganador de la Gran Final.
- ☐ **2.º Lugar:** Subcampeón de la Gran Final.
- ☐ **3.er Lugar:** Equipo eliminado en la Final del Cuadro Inferior.
- ☐ **4.º Lugar:** Equipo eliminado en el Cuadro Inferior antes de la Final del Cuadro Inferior.
- ☐ **5.º Lugar:** El primer equipo eliminado del Cuadro Inferior.

4.4 Sorteo del Cuadro del Torneo y sorteo de mapas

El sorteo del Cuadro del Torneo y el Sorteo de Mapas se llevarán a cabo durante el evento Noche de Encuentro el viernes 6 de noviembre de 2026.

El Capitán de cada Equipo deberá participar en el sorteo en la fecha, hora y lugar que designe el Organizador del Torneo.

Los resultados del Sorteo del Cuadro del Torneo y del Sorteo de Mapas serán definitivos y oficiales. No se aceptarán solicitudes de cambio ni objeciones, salvo que el Comité del Torneo determine lo contrario.

5. Regulaciones sobre Personajes

5.1 Servidor del Torneo

El Torneo se llevará a cabo en el Ragnarok Stars Tournament Server (ROS), un servidor dedicado preparado exclusivamente para el Torneo.



Todos los participantes utilizarán únicamente las cuentas y personajes del Torneo proporcionados por el Organizador. Queda estrictamente prohibido el uso de personajes de cualquier otro servidor o de cuentas no autorizadas.

5.2 Asignación de Personajes

Cada cuenta de participante dispondrá de seis (6) personajes de torneo, designados por el Organizador del Torneo, de la siguiente manera:

- ☐ **Personaje 01:** Partida 1 (BO3)
- ☐ **Personaje 02:** Partida 2 (BO3)
- ☐ **Personaje 03:** Partida 3 (BO3)
- ☐ **Personaje 04:** Partida 4 (BO3)
- ☐ **Personaje 05:** Partida 5 (BO3)
- ☐ **Personaje 06:** Partida 6 (Partida Final/BO5)

Cada personaje de torneo solo podrá utilizarse en el partido designado por el Organizador del Torneo.

Los participantes no podrán utilizar ningún personaje que no sea el asignado para esa partida, a menos que el Comité del Torneo lo apruebe expresamente.

5.3 Niveles de los Personajes

Todos los personajes del Torneo tendrán la siguiente configuración y estarán listos para la competencia en el momento de su entrega:

- ☐ Nivel Base 170
- ☐ Nivel de Clase 60

5.4 Clases Elegibles

Solo se permiten personajes de Tercera Clase (Clase 3) en el Torneo.

No se permiten clases duplicadas dentro de un mismo equipo.

Cada equipo deberá tener 7 jugadores, utilizando 7 clases diferentes en cada partida.

Si un equipo no puede completar la alineación de 7 jugadores, pero cuenta con un mínimo de 5 jugadores, podrá participar igualmente en la competición. En esos casos, los jugadores participantes deberán seguir utilizando clases no duplicadas.

En caso de una partida de Desempate, las reglas de Desempate tendrán prioridad. La clase Arzobispo no está permitida y el número de jugadores participantes se determinará en función de los



miembros restantes del equipo en esa partida. No se podrán añadir jugadores adicionales para dicho encuentro.

5.5 Puntos de Habilidad

Todos los Personajes del Torneo recibirán Puntos de Habilidad de la siguiente manera:

- ☐ Clase 1: 49 Puntos de Habilidad
- ☐ Clase 2: 69 Puntos de Habilidad
- ☐ Clase 3: 59 Puntos de Habilidad

Cada Personaje del Torneo dispondrá de un total de 177 Puntos de Habilidad.

5.6 Preparación de los Personajes (Fase Pre-torneo)

Lo dispuesto en esta sección se aplica durante todo el Período de Preparación Pre-torneo, anterior al 7 de noviembre de 2026.

El Organizador del Torneo proporcionará a cada equipo las cuentas para práctica y para el torneo a más tardar el 28 de septiembre de 2026.

El servidor de práctica estará disponible desde la fecha de entrega de las cuentas hasta el 2 de noviembre de 2026 a las 12:00 (GMT+7). Después de ese período, el Organizador del Torneo cerrará el servidor en preparación para el Torneo.

Los participantes podrán acceder al servidor para la configuración de sus personajes desde el 2 de noviembre de 2026 a las 15:00 (GMT+7) hasta el 7 de noviembre de 2026 a las 06:00 (GMT+7).

Durante este Período de Preparación de Personajes, los participantes podrán:

- ☐ Asignar puntos de atributos
- ☐ Asignar puntos de habilidad
- ☐ Comprar objetos
- ☐ Crear guild
- ☐ Configurar la guild
- ☐ Preparar el personaje

Una vez finalizado el Período de Preparación de Personajes, el servidor se cerrará. Los participantes no podrán modificar los datos, la configuración, el equipo ni ninguna otra información relacionada con los personajes.



5.7 Reinicio del Personajes

Durante el Período de Preparación Pre-torneo, los participantes no podrán utilizar los NPCs de Reinicio de Atributos o de Habilidades.

Los reinicios de personaje solo se pueden realizar con la aprobación previa y por escrito del Comité del Torneo. Una Revancha no autoriza automáticamente el reinicio de personaje, a menos que el Comité del Torneo lo indique expresamente antes del inicio de la partida correspondiente.

5.8 Uso de la Habilidad "Plagio".

Los jugadores de la clase Perseguidor de Sombras que deseen utilizar la habilidad Plagio deberán copiar la habilidad deseada exclusivamente durante el Período de Preparación de Personajes.

A efectos del presente Reglamento, el "Período de Preparación de Personajes" se refiere al período designado por el Organizador del Torneo durante el cual los participantes pueden acceder al servidor del Torneo para preparar sus personajes con anterioridad al mismo, desde el 2 de noviembre de 2026 a las 15:00 y el 7 de noviembre de 2026 a las 06:00 (GMT+7). Una vez finalizado este período, queda terminantemente prohibido que los jugadores utilicen Plagio para copiar, cambiar o modificar cualquier habilidad previamente copiada, bajo ninguna circunstancia y durante toda la competición.

Cualquier modificación de una habilidad copiada después del Período de Preparación de Personajes solo se permitirá con la aprobación previa y por escrito del Comité del Torneo.

Asimismo, una Revancha no autoriza automáticamente cambios en las habilidades copiadas, a menos que el Comité del Torneo lo indique expresamente antes del inicio de la partida correspondiente.

6. Regulaciones sobre Objetos y Equipo

6.1 Sistema de Economía en el Servidor del Torneo

Los participantes podrán comprar objetos, equipos y otros materiales únicamente a los NPC designados por el Organizador del Torneo en Izlude, utilizando exclusivamente los Zenys proporcionados en el servidor del Torneo.

Queda estrictamente prohibida la transferencia, el intercambio o compartir Zenys, objetos o cualquier otro recurso entre los participantes.

6.2 Zenys Iniciales

Cada personaje recibirá Zenys según lo determine el Organizador del Torneo.

- ☐ Los personajes 01 a 05 recibirán 20,000,000 Zenys cada uno.
- ☐ El personaje 06 recibirá 25,000,000 Zenys, que se usarán para la Gran Final.



Cada participante es responsable de administrar sus propios Zenys durante todo el Torneo.

El Organizador del Torneo no compensará ningún Zeny u otro recurso perdido como consecuencia de error o mal uso por parte del participante.

6.3 Compra de Objetos

Los participantes solo podrán comprar objetos a los NPC designados por el Organizador del Torneo.

Ciertos objetos podrán estar sujetos a límites de compra o de uso para mantener el equilibrio competitivo. Ejemplo:

- ☐ Botella de Veneno
- ☐ Botella de Ácido
- ☐ Botella de Granada
- ☐ Piedra Rúnica

Así como cualquier otro objeto que anuncie el Comité del Torneo.

Para las clases Mecánico y Genetista, los jugadores deberán volver a recoger su Carrito del NPC al final de cada ronda. Este proceso no consume Zeny.

6.4 Refinamiento de Equipos

Los equipos y armas se podrán refinar hasta los siguientes límites:

- ☐ Equipos: Hasta +4
- ☐ Arma Nivel 1: Hasta +7
- ☐ Arma Nivel 2: Hasta +6
- ☐ Arma Nivel 3: Hasta +5
- ☐ Arma Nivel 4: Hasta +

La probabilidad de éxito del refinamiento se establecerá en 100%.

6.5 Objetos Especiales

Los participantes podrán obtener Objetos Especiales designados por el Organizador de forma gratuita a través de los NPCs designados. Algunos ejemplos incluyen:

- ☐ Pincel de Maquillaje
- ☐ Pincel



- ☐ Flauta de Lobo

El Organizador podrá anunciar Objetos Especiales adicionales antes del Torneo.

6.6 Sistemas Desactivados

Para garantizar la integridad competitiva, los siguientes sistemas desactivados en el Servidor del Torneo:

- ☐ Habilidad Comercio
- ☐ Intercambio
- ☐ Drop de objetos
- ☐ Compartir Objetos entre Participantes
- ☐ Almacenamiento de Kafra

Los participantes deberán gestionar todos sus recursos únicamente dentro de su propia Cuenta del Torneo.

6.7 Equipos Permitidos

El siguiente equipo está permitido para su uso en el Torneo:

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

No se permitirá ningún equipo no incluido en la lista anterior, a menos que el Organizador lo anuncie con anterioridad al inicio de la competencia.

7. Configuraciones del Servidor y Reglamentos sobre Habilidades

7.1 Configuraciones del Servidor del Torneo

El Torneo se celebrará en el Ragnarok Stars Tournament Server (ROS) con las configuraciones designadas por el Organizador.

El Torneo se disputará bajo una configuración de Guild vs Guild (GVG), con el daño establecido al 40%.

Todas las configuraciones del servidor, las configuraciones del sistema y los parámetros de la partida serán idénticos para todos los Equipos, sin excepción.

7.2 Habilidades Desactivadas

Para garantizar el equilibrio competitivo, las siguientes habilidades estarán desactivadas:



Común

- ☐ Velocidad Máxima

Arzobispo

- ☐ Teletransportación
- ☐ Portal
- ☐ Resurrección

Sura

- ☐ Teletransportación
- ☐ Portal

Mecánico

- ☐ Vender
- ☐ Refinar Arma

Genetista

- ☐ Vender
- ☐ Cambiar Material
- ☐ Muro de Espinas
- ☐ Invocar Homúnculo
- ☐ Resurrección de Homúnculo
- ☐ Evaporización

Perseguidor de Sombras

- ☐ Mascarada: Melancólico
- ☐ Mascarada: Mala Suerte
- ☐ Puerta Dimensional
- ☐ Boca de Acceso
- ☐ Plagio

Conjurador

- ☐ Analizar Elemento



☐ Abracadabra

Nómada/Trovador

☐ Ritmo Acústico

Cortador de Cruces

☐ Retroceso

A los participantes no se les permitirá usar estas habilidades bajo ninguna circunstancia.

7.3 Ajustes de Equilibrio de Habilidades

Los siguientes ajustes de equilibrio de habilidades se aplican exclusivamente para el torneo Ragnarok Stars 2026:

Class	Skill	Adjustment
Mecánico	Destrucción Suicida	Ajuste de conjuración variable: 2 / 1.5 / 1 s ☐ 5 s en todos los niveles.
		Ajuste de conjuración fija: 0.5 s ☐ 1 s.
Brujo	Intensificación	Se fija para permitir que el estado sea removido por las habilidades Desencantar y Limpieza.
	Stasis	Ajuste de conjuración fija: 3 s en todos los niveles ☐ 2.5 s en todos los niveles.
		Ajuste de área de efecto: de 9 a 13 casillas alrededor del invocador en todos los niveles → Nv. 1: 3 casillas del invocador (7x7) / Nv. 2: 4 casillas (9x9) / Nv. 3: 5 casillas (11x11) / Nv. 4: 6 casillas (13x13) / Nv. 5: 7 casillas (15x15).
Sabio	Desencantar	Ajuste de enfriamiento de la habilidad: 0 s ☐ 1 s
Perseguidor de Sombras	Mascarada: Ignorancia	Ajuste de la duración de la penalización: 10 / 15 / 20 s ☐ 3 / 6 / 10 s.
	Mascarada: Debilidad	Ajuste de la duración de la penalización: 10 / 15 / 20 s ☐ 3 / 6 / 10 s.
Arzobispo	Limpieza	Ajuste de enfriamiento de la habilidad: 10 s en todos los niveles ☐ 7 s en todos los niveles.
Caballero Rúnico	Aliento de Dragón	Ajuste de conjuración fija: 1.5 s en todos los niveles ☐ 1 s en todos los niveles.
	Aliento de Dragón de Agua	Ajuste de conjuración fija: 1.5 s en todos los niveles ☐ 1 s en todos los niveles.
	Ataque Rápido	Ajuste de enfriamiento de la habilidad: 0.5 s ☐ 3 s.
Genetista	Protección Química	No puede usar habilidades de Protección Química, incluyendo Protección Química Total, Protección Química (Arma), Protección



		Química (Escudo), Protección Química (Yelmo) y Protección Química (Armadura) en la Ciudad de Izlude y en la Sala de Entrenamiento. Estas habilidades solo pueden ser usadas dentro del campo de la competencia.
--	--	---

La configuración anterior se considerará parte integrante de las reglas oficiales de la competencia y se aplicarán estrictamente a todos los equipos participantes.

7.4 Ajustes de Configuración de NPC

1. Los objetos de tipo veneno para la clase Cortador de Cruces solo podrán ser adquiridos exclusivamente por dicha clase.
2. El objeto Revestimiento Avanzado estará disponible para su compra con el NPC Comerciante de Batalla.

8. Reglas de Mapas

8.1 Mapas del Torneo

El Torneo se disputará en los mapas designados por el Organizador del Torneo. El conjunto de mapas del torneo es el siguiente:

1. Santuario de Freya
2. Camino de Magma
3. Cueva de Hielo de Rachel
4. Templo de las Valquirias

Para la Gran Final (al mejor de 5, BO5), se podrá jugar un máximo de cinco (5) juegos usando un conjunto de cuatro (4) mapas. Si fuera necesario un quinto juego, se reutilizará el mapa empleado en el Juego 1 para el Juego 5.

8.2 Sorteo de Mapas

El Sorteo de Mapas se llevará a cabo durante la Noche de Encuentro, el 6 de noviembre de 2026, usando el conjunto de mapas designado para el torneo.

El sorteo se realizará mediante un método determinado por el Organizador del Torneo. Todos los mapas tendrán la misma probabilidad de ser seleccionados.

8.3 Uso de los Mapas del Torneo

Los mapas sorteados se usarán en el orden del sorteo para cada partida.



En las partidas al Mejor de 3 (BO3), no podrá repetirse el mismo mapa más de una vez dentro de la misma partida, a menos que el Organizador del Torneo anuncie lo contrario.

8.4 Errores en el Sorteo de Mapas

Si un error del sistema o una incidencia técnica afecta al resultado del sorteo de mapas, el Comité del Torneo se reserva el derecho de realizar un nuevo sorteo de mapas o designar un nuevo mapa, según lo considere oportuno.

Todas las decisiones adoptadas por el Comité del Torneo serán inapelables.

8.5 Grabación del Sorteo de Mapas

El Organizador del Torneo grabará o transmitirá en vivo el proceso de selección de mapas para garantizar la transparencia durante todo el Torneo.

9. Procedimientos de las Partidas

9.1 Período de Preparación Pre-Partida

Antes del inicio de cada partida, todos los jugadores dispondrán de un período de preparación de 10 minutos.

Durante este período, los participantes podrán realizar las siguientes acciones:

- ☐ Verificar la configuración del Personaje
- ☐ Verificar el Equipo
- ☐ Establecer las configuraciones de la Guild
- ☐ Formar un Grupo
- ☐ Revisar los Objetos
- ☐ Preparar Clases específicas para la Partida

Al finalizar el período de preparación, todos los jugadores deberán estar completamente listos para comenzar el partido de forma inmediata.

9.2 Confirmación de Clase y Jugador

Antes del inicio de cada partida, el Capitán del Equipo deberá presentar y confirmar ante los Oficiales del Torneo la alineación de los siete (7) jugadores, incluyendo las clases/personajes seleccionados.

Después de la confirmación, no se permitirán cambios en la alineación de jugadores ni en los personajes durante el transcurso de la partida, a menos que el Comité del Torneo lo apruebe expresamente.



9.3 Cambio de Personaje

Una vez finalizada cada ronda, los jugadores podrán cambiar de personaje para la siguiente ronda.

Cualquier cambio de personaje deberá realizarse dentro del plazo designado. Los participantes deberán notificarlo al Árbitro del Torneo antes de efectuar el cambio y obtener la aprobación antes de proceder.

9.4 Informe de Problemas Pre-Partida

Si los participantes encuentran alguna incidencia relacionada con los personajes, el equipo, el software o el sistema del torneo, deberán informarlo a los Oficiales del Torneo durante el período de preparación.

Aquellas incidencias que no hayan sido notificadas antes del inicio de la Partida no podrán ser consideradas una vez finalizada la Partida, salvo que se confirme que la incidencia fue causada por un error del sistema en el Servidor del Torneo.

10. Procedimientos de Entrada a la Partida

10.1 Entrada a la Partida

1. Ambos equipos deberán crear una guild y un grupo, y asegurarse de que todos los miembros del equipo estén debidamente invitados e incluidos en el grupo.
2. Ambos equipos deberán completar todas las preparaciones pre-partida, incluyendo la configuración del equipo, la preparación de objetos, la configuración de personajes y cualquier otra configuración competitiva que sea necesaria.
3. El Líder del Grupo de cada equipo deberá invitar a los Oficiales del Torneo o representantes del Comité del Torneo a su grupo para la verificación de personajes, equipo, habilidades y cualquier otro detalle relacionado con la competencia, a fin de garantizar el cumplimiento de las reglas del torneo.
4. Una vez finalizada la inspección, los oficiales informarán los resultados a ambos equipos y abandonarán los grupos.
5. Antes del comienzo de la partida, los oficiales confirmarán que ambos equipos están listos. Cuando ambos equipos hayan confirmado que están listos, los oficiales del Torneo crearán la sala de la partida e iniciarán la partida según el procedimiento designado.



6. Después de que los oficiales del torneo hayan creado la sala de la partida, los participantes no podrán cambiar de personaje, el equipo, la composición del equipo ni realizar ningún otro cambio, a menos que el Comité del Torneo lo autorice expresamente.

10.2 Fase de Cuenta Regresiva

Cuando ambos equipos hayan accedido al área de la partida, comenzará una cuenta regresiva de 30 segundos.

La partida se iniciará automáticamente cuando termine la cuenta regresiva.

10.3 Acciones Prohibidas Antes del Inicio de la Partida

Antes del inicio de la partida, los participantes tienen prohibido usar cualquier habilidad que provoque que un personaje entre en estado de invisibilidad o indetectabilidad, incluyendo, entre otras:

- ☐ Ocultarse
- ☐ Ocultamiento
- ☐ Cualquier otra habilidad con efecto similar

Cualquier violación estará sujeta a las sanciones determinadas por el Comité del Torneo.

10.4 Abandono del Juego Antes del Inicio de la Partida

Después de acceder al mapa de la competencia, los participantes no podrán cerrar sesión, salir el área de la competencia ni realizar ninguna acción que impida el inicio de la partida, a menos que el Comité del Torneo lo autorice.

Cualquier participante que se desconecte de forma intencionada para reiniciar el estado de su personaje o retrasar la partida será considerado una violación a las reglas del Torneo y podrá ser sancionado por el Comité del Torneo.

Si un participante sufre una incidencia técnica, deberá notificarlo inmediatamente a los Oficiales del Torneo y seguir las instrucciones del Comité del Torneo. Los participantes no deberán intentar resolver la incidencia por su cuenta ni salir del juego sin aprobación previa.

10.5 Requisitos de Guild y Grupo

Antes del inicio de la partida, todos los miembros de un equipo deberán unirse a la misma guild y al mismo grupo, según lo exigido por el Comité del Torneo antes del comienzo.

Si un equipo no termina la preparación de la guild, del grupo o de jugadores dentro del plazo indicado por el Comité del Torneo, el Comité del Torneo se reserva el derecho de declarar una derrota inmediata de esa partida. Todas las decisiones tomadas por el Comité del Torneo serán inapelables.



11. Reglas de la Partida

11.1 Duración de la Partida

Cada ronda tendrá una duración máxima de 7 minutos.

Una vez agotado el tiempo límite, la partida terminará automáticamente y el resultado será determinado por el sistema.

11.2 Condiciones de Victoria de la Partida

Un equipo será declarado ganador de una ronda si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- ☐ Todos los jugadores del equipo contrario son eliminados.
- ☐ Si el límite de tiempo expira, el equipo con mayor número de jugadores sobrevivientes será declarado ganador.

11.3 Desconexión Durante una Partida

Si durante una partida se produce una incidencia que afecte al desarrollo de la competencia debido al sistema del torneo, del juego, del servidor o del equipo, y ya se ha producido combate con daño intercambiado entre jugadores, pero sin jugadores eliminados (Baja), el Comité del Torneo podrá, a su exclusivo criterio, aprobar una Revancha.

Si el Comité del Torneo autoriza la Revancha, ambos equipos deberán utilizar la misma formación y los mismos personajes de la partida original. No se permitirá ningún cambio en los personajes, la formación del equipo ni la alineación de jugadores, a menos que el Comité del Torneo lo apruebe explícitamente.

Si el Comité del Torneo determina que algún jugador o equipo se desconectó intencionalmente o realizó alguna acción para interrumpir la partida, solicitó una repetición u obtuvo una ventaja injusta para sí mismo o para su equipo, el Comité del Torneo se reserva el derecho de denegar la solicitud de Revancha e imponer las sanciones correspondientes, incluyendo una derrota por incomparecencia en esa partida.

La decisión de aprobar una Revancha, continuar la partida, finalizar la partida o imponer cualquier sanción se tomará a exclusivo criterio del Comité del Torneo. Todas las decisiones del Comité del Torneo serán inapelables y vinculantes para todos los participantes.

11.4 Reingreso a la Partida

Los jugadores no tienen permitido reingresar a la partida (Reingreso) una vez que la partida haya comenzado, bajo ninguna circunstancia, a menos que el Comité del Torneo lo autorice expresamente.



11.5 Salida del Grupo

Si un jugador abandona el grupo durante una partida, se considerará inmediatamente que ha renunciado a su participación en esa ronda.

11.6 Salida de la Partida Antes de que Termine la Ronda

Los jugadores que hayan sido eliminados deberán permanecer en la partida hasta que la ronda en curso haya terminado oficialmente.

Todos los jugadores tienen prohibido desconectarse, salir de la partida o realizar cualquier acción que pueda afectar al desarrollo de la partida antes de que el Comité del Torneo declare oficialmente el final de la ronda.

Si un jugador abandona la partida antes de que finalice la ronda y dicha acción provoca alguna incidencia que afecte la partida, incluyendo, entre otras, errores del sistema, fallos del juego, retrasos o cualquier otra interrupción, el Organizador del Torneo no autorizará una Revancha ni repetición bajo ninguna circunstancia. La decisión del Comité del Torneo será inapelable.

Cualquier pérdida o perjuicio derivado del abandono de la partida antes del final de la ronda será responsabilidad exclusiva del equipo del participante. El Organizador del Torneo no será responsable de ningún daño, pérdida o reclamo derivado de dicha acción.

Si el Comité del Torneo determina que un jugador ha abandonado intencionalmente la partida para obtener una ventaja injusta o para interrumpir la competencia, el Organizador del Torneo se reserva el derecho de imponer sanciones adicionales, incluyendo, entre otras, la derrota por incomparecencia, descalificación o cualquier otra medida disciplinaria que el Comité del Torneo considere apropiada.

12. Determinación del Resultado de la Partida

12.1 Determinación del Ganador de la Partida

Cada partida se decidirá de acuerdo con el formato designado de la partida, como Mejor de 3 (BO3) o el Mejor de 5 (BO5).

- ☐ Mejor de 3 (BO3): El primer equipo en ganar 2 rondas será declarado ganador de la partida.
- ☐ Mejor de 5 (BO5): El primer equipo en ganar 3 rondas será declarado ganador de la partida.

12.2 Condiciones de Empate

Si al finalizar una ronda ningún equipo ha eliminado a todos los jugadores del equipo contrario y ambos equipos tienen el mismo número de jugadores sobrevivientes, el sistema registrará el resultado como Empate.



En tales casos, el Comité del Torneo determinará al ganador en el siguiente orden:

1. El equipo que haya realizado la Primera Baja será considerado ganador.
2. Si no es posible determinar un ganador de acuerdo con el Punto 1, el equipo con el Daño Total más alto mostrado en el Marcador de la partida será declarado ganador.
3. Si el Daño Total también es igual, el equipo con la Puntuación de Clase total más alta según su alineación será declarado ganador.
4. Si las Puntuaciones de Clase también son iguales, el Comité del Torneo podrá determinar una Partida de Desempate.

Tabla de Puntuación de Clase

Point	Class
1 Punto	Arzobispo, Guardia Real, Sura, Conjurador
2 Puntos	Caballero Rúnico, Errante, Brujo
3 Puntos	Perseguidor de Sombras, Mecánico, Cortador de Cruces
4 Puntos	Genetista, Nómada, Trovador

12.3 Partida de Desempate

Si aún no es posible determinar un ganador, la partida procederá a una Partida de Desempate (Prórroga).

Antes de que comience la Partida de Desempate, ambos equipos dispondrán de 5 minutos para prepararse.

12.4 Reglas de la Partida de Desempate

Las siguientes reglas especiales se aplicarán durante la Partida de Desempate:

- ☐ La clase Arzobispo está prohibida.
- ☐ Los jugadores restantes deberán continuar la partida sin cambiar jugadores ni hacer sustituciones.
- ☐ La Partida de Desempate finalizará inmediatamente tras la Primera Baja.
- ☐ El equipo que consiga la Primera Baja será declarado ganador de la partida.
- ☐ Si la Partida de Desempate finaliza sin que ningún jugador haya sido eliminado, el equipo con el Daño Total más alto mostrado en el Marcador durante la Partida de Desempate será declarado ganador.



12.5 Incapacidad de Determinar un Ganador en la Partida de Desempate

Si ningún jugador es eliminado durante la partida de Desempate, se comparará el número de jugadores sobrevivientes de cada equipo.

Si un equipo tiene más jugadores sobrevivientes, ese equipo será declarado ganador.

Si ambos equipos tienen el mismo número de jugadores sobrevivientes, se aplicará lo siguiente:

- ☐ **Rondas Generales (Partida 1 - Partida 5)**
 - Si aún no se puede determinar un ganador después de la Partida de Desempate, ambos equipos serán eliminados y ninguno avanzará a la siguiente ronda.
- ☐ **Gran Final (Partida 6)**
 - Si aún no se puede determinar un ganador después de la Partida de Desempate, ambos equipos recibirán la posición de Subcampeón, y el Organizador del Torneo se reserva el derecho de no otorgar el título de Campeón.

13. Problemas Técnicos y Revanchas

13.1 Problemas Técnicos

Si se produce una incidencia técnica que afecte a la competencia, el Comité del Torneo podrá suspender temporalmente la partida para su investigación. Dichas incidencias incluyen, entre otras:

- ☐ Problemas del servidor
- ☐ Problemas de red
- ☐ Problemas de hardware de la computadora
- ☐ Errores del sistema del Torneo
- ☐ Problemas relacionados con el entorno de la partida o el lugar

13.2 Informe de Problemas Técnicos

Si un participante encuentra una incidencia técnica durante una partida, deberá levantar la mano de inmediato y notificarlo a un oficial del torneo.

Los participantes no deberán intentar resolver la incidencia por su cuenta, a menos que un oficial del Torneo lo autorice expresamente.



13.3 Revanchas

El Comité del Torneo podrá ordenar la Revancha si determina que una incidencia técnica afectó la justicia de la competencia.

La concesión o denegación de una Revancha será exclusivamente a criterio del Comité del Torneo.

13.4 Reinicio de Personajes y Recursos

Si se ordena una Revancha, el Comité del Torneo podrá restaurar los datos relacionados con la partida según corresponda para devolver a los participantes al mismo estado en el que se encontraban antes de la partida original, incluyendo, entre otros:

- ☐ Zeny
- ☐ Equipos
- ☐ Objetos
- ☐ Configuraciones del personaje

13.5 Tiempo de Preparación Antes de una Revancha

Después de una decisión de Revancha, los participantes dispondrán de hasta 20 minutos para prepararse, incluyendo:

- ☐ Compra de objetos
- ☐ Ajuste de equipos
- ☐ Gestión de personajes
- ☐ Preparación para la partida

Luego, los participantes dispondrán de 5 minutos adicionales antes de entrar al campo de batalla.

14. Conducta de los Participantes y Código de Ética

14.1 Software del Torneo

Durante la competencia solo podrá utilizarse el Cliente Oficial y el software proporcionado por el Organizador del Torneo.

Los participantes tienen prohibido instalar, modificar o utilizar cualquier software no autorizado.



14.2 Equipos del Torneo

Todos los participantes deberán utilizar únicamente el equipo proporcionado por el Organizador del Torneo.

Queda prohibido el uso de equipo personal, a menos que el Organizador del Torneo haya concedido autorización previa.

14.3 Comunicación Durante las Partidas

Durante las partidas, los participantes solo podrán comunicarse a través de los canales designados por el Organizador del Torneo:

- ☐ Chat de la Guild
- ☐ Chat del Grupo

Queda prohibido el uso del Chat Público o de cualquier otro método de comunicación no autorizado.

Una primera violación dará lugar a una advertencia. Las violaciones reiteradas podrán resultar en la descalificación inmediata del jugador o del equipo.

14.4 Conducta de los Participantes

Los participantes tratarán a los oponentes, espectadores, oficiales del Torneo y árbitros con respeto, y mantendrán los principios de deportividad. Las siguientes conductas están prohibidas:

- ☐ Insultar, acosar o discriminar a otras personas.
- ☐ Usar lenguaje ofensivo o comportamiento inapropiado.
- ☐ Interrumpir intencionalmente la competencia.
- ☐ Interferir con el desarrollo del torneo o causar disturbios en el lugar.
- ☐ Negarse a obedecer las instrucciones legales de los oficiales del torneo o de los árbitros.
- ☐ Cualquier otra conducta contraria a los principios de la competencia justa.

14.5 Explotación de Errores del Juego

Queda estrictamente prohibido el uso de bugs, fallos o mecánicas no intencionadas del juego para obtener una ventaja injusta.

Los participantes que descubran cualquier error o problema del sistema deberán notificarlo inmediatamente al Organizador del Torneo y no deberán aprovecharse de él de forma intencionada.

Si el Organizador del Torneo determina que un participante se aprovechó intencionalmente de error o problema del sistema, se podrán imponer sanciones de inmediato y sin previo aviso.



14.6 Confidencialidad

Los participantes no deberán divulgar información sobre las operaciones del torneo, el sistema, información estratégica o cualquier otra información relacionada con el torneo que no haya sido anunciada oficialmente por el Organizador del Torneo, a menos que se obtenga autorización previa y por escrito.

15. Sanciones

15.1 Principios Generales

El Comité del Torneo determinará las sanciones en función de la gravedad de la violación, su impacto en la competencia y la intención del participante.

Violaciones similares podrán resultar en sanciones diferentes, en función de las circunstancias de cada caso.

15.2 Tipos de Sanciones

El Comité del Torneo podrá imponer las siguientes sanciones:

- ☐ Advertencia
- ☐ Pérdida de la Ronda
- ☐ Pérdida de la Partida
- ☐ Descalificación del Jugador
- ☐ Descalificación del Equipo

15.3 Advertencia

Se podrá emitir una Advertencia para violaciones menores que no afecten gravemente la integridad competitiva, incluyendo:

- ☐ No seguir las instrucciones oficiales del torneo.
- ☐ Usar canales de chat no autorizados.
- ☐ Una primera violación de las reglas del torneo.
- ☐ Cualquier otra violación menor que el Comité del Torneo considere inadecuada.



15.4 Pérdida de la Ronda

Podrá imponerse la Pérdida de una Ronda por violaciones que afecten de manera significativa la competencia, incluyendo:

- ☐ No estar listo para competir a tiempo.
- ☐ Violaciones repetidas de las reglas después de recibir una advertencia.
- ☐ Interrumpir el desarrollo de la competencia.
- ☐ Cualquier otra conducta que el Comité del Torneo considere inadecuada.

15.5 Pérdida de la Partida

El Comité del Torneo podrá declarar la Pérdida de la Partida si una violación afecta significativamente la competencia o no puede ser remediada dentro de un período razonable.

15.6 Descalificación del Jugador

Un jugador podrá ser descalificado si:

- ☐ Viola intencionalmente las Reglas del Torneo.
- ☐ Usa software no autorizado.
- ☐ Suplanta a otro jugador registrado.
- ☐ No obedece las instrucciones del Comité del Torneo.
- ☐ Comete violaciones reiteradas a pesar de haber recibido advertencias previas.

15.7 Descalificación del Equipo

Un equipo podrá ser inmediatamente descalificado si ha:

- ☐ Usado trampas o software de terceros no autorizado.
- ☐ Enviado información de registro falsa.
- ☐ Alineado a un jugador no registrado.
- ☐ Conspirado para manipular la competencia.
- ☐ Usado intencionalmente errores del juego o mecánicas no intencionadas.
- ☐ Cometido cualquier acto que comprometa gravemente la justicia de la competencia.



15.8 Revocación de Premios

Si, una vez finalizado el Torneo, el Comité del Torneo determina que un jugador o equipo violó las Reglas del Torneo, podrá revocar los resultados de la partidas, los premios, el dinero del premio, los trofeos o cualquier otro beneficio relacionado con el torneo.

16. Casos de Emergencia y Disposiciones Generales

16.1 Fuerza Mayor

En caso de que se presenten circunstancias ajenas al control del Organizador del Torneo, que se incluyen, entre otras:

- ☐ Desastres naturales.
- ☐ Emergencias de salud pública.
- ☐ Incidentes de seguridad o protección pública.
- ☐ Fallas de electricidad, servicios de red o servicios públicos.
- ☐ Cualquier otro evento que impida que el torneo se lleve a cabo según lo programado

El Organizador del Torneo se reserva el derecho de posponer, suspender, cancelar o modificar el formato del torneo según lo considere adecuado.

16.2 Asuntos No Cubiertos por las Reglas del Torneo

Si surge cualquier situación o disputa que no esté expresamente contemplada en estas Reglas del Torneo, el Comité del Torneo tendrá la autoridad para interpretar estas Reglas, tomar decisiones y determinar el curso de acción adecuado para garantizar la justicia y la integridad de la competencia.

16.3 Modificaciones a las Reglas del Torneo

El Organizador del Torneo se reserva el derecho de modificar, enmendar o complementar estas Reglas del Torneo, según lo considere adecuado.

Dichas modificaciones entrarán en vigor con el anuncio oficial por parte del Organizador del Torneo.

16.4 Aceptación de las Reglas del Torneo

Se considerará que todos los participantes han leído, comprendido y aceptado estas Reglas del Torneo al participar en el torneo.



La participación en el Torneo constituye la aceptación de todos los términos y condiciones establecidos en estas Reglas del Torneo.

16.5 Decisión Final

La interpretación, deliberación y decisiones del Comité del Torneo en todos los asuntos serán inapelables y vinculantes para todos los participantes. No se aceptará ninguna objeción, apelación o solicitud de reconsideración..