



RAGNAROK STARS 2026

REGULAMENTO OFICIAL DO TORNEIO

7 de novembro de 2026

EMSPHERE UOB LIVE HALL, EMSPHERE, BANGKOK, TAILÂNDIA



1. Visão Geral do Torneio

1.1 Finalidade

O Ragnarok Stars 2026 (denominado "o Torneio") é um torneio de esporte eletrônico internacional do Ragnarok Online estabelecido para promover a cooperação entre operadores de serviço, fornecer um ambiente de esporte eletrônico justo e competitivo e determinar o Campeão do Torneio do Ragnarok Stars 2026.

Todas as Partidas do Torneio serão conduzidas de acordo com estas Regras do Torneio. Todos os Participantes devem ler, entender e obedecer a estas Regras durante todo o Torneio. 2026

1.2 Informações sobre o Torneio

- ☐ Título do Torneio: Ragnarok Stars 2026
- ☐ Formato da Partida: Batalha de Equipes 7 x 7
- ☐ Formato do Torneio: Eliminação Dupla
- ☐ Local: UOB Live Hall, EmSphere, Bangkok, Tailândia
- ☐ Data do Torneio: Sábado, 7 de novembro de 2026

1.3 Organizações Participantes

O Torneio consistirá em equipes representantes das seguintes organizações:

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

1.4 Aplicação das Regras do Torneio

Estas Regras do Torneio se aplicam a todos os participantes, incluindo jogadores, capitães de equipe, gerentes de equipe (se houver) e quaisquer outros indivíduos envolvidos no torneio.

Ao participar no Torneio, todos os Participantes reconhecem que leram, compreenderam e concordaram em obedecer inteiramente a estas Regras do Torneio.

Se um Participante violar qualquer provisão destas Regras do Torneio, o Comitê do Torneio se reserva o direito, a seu critério exclusivo, de determinar e impor penalidades adequadas, incluindo,



dentre outras, advertências, partidas perdidas por desistência, desclassificação de jogadores, desclassificação de equipes ou quaisquer outras medidas disciplinares consideradas adequadas.

No caso de alguma situação ou disputa não tratada expressamente nestas Regras do Torneio, o Comitê do Torneio terá a autoridade para interpretar estas Regras e determinar o curso de ação adequado, conforme considerar necessário, para preservar a justiça e a integridade do torneio. Todas as decisões tomadas pelo Comitê do Torneio serão finais.

2. Administração e Autoridade do Torneio

2.1 Comitê do Torneio

O torneio será administrado pelo Comitê do Torneio e pelos Oficiais do Torneio designados pelo Organizador do Torneio. Eles serão responsáveis por supervisionar, gerenciar e conduzir o torneio de acordo com estas Regras do Torneio.

2.2 Autoridade do Comitê do Torneio

O Comitê do Torneio terá autoridade para:

- ☐ Supervisionar a administração e a operação do torneio.
- ☐ Interpretar e aplicar estas Regras e Regulamentos.
- ☐ Investigar e determinar qualquer conduta que possa constituir uma violação destas Regras e Regulamentações.
- ☐ Resolver quaisquer disputas, protestos ou outras questões que surjam durante o Torneio.
- ☐ Suspender, adiar ou atrasar qualquer Partida ou procedimento do Torneio quando considerado necessário.
- ☐ Determinar uma Revanche quando considerado necessário.
- ☐ Impor penalidades conforme adequado com base na natureza e na gravidade de cada violação.
- ☐ Fazer determinações finais sobre qualquer questão não fornecida expressamente por estas Regras e Regulamentos.

2.3 Conformidade com as Instruções Oficiais

Todos os participantes devem obedecer às instruções, orientações e decisões do Comitê do Torneio e dos Oficiais do Torneio em todos os momentos.



Não obedecer a tais instruções, interferir com os deveres dos Oficiais do Torneio ou demonstrar qualquer conduta que interrompa ou afete adversamente a administração do torneio poderá resultar em penalidades impostas pelo Comitê do Torneio.

2.4 Decisões Finais

Todas as regras, interpretações destas Regras e Regulamentações, e as decisões tomadas pelo Comitê do Torneio são finais e vinculativas a todos os participantes. Tais decisões não estão sujeitas à objeção nem apelo.

3. Registro e Verificação de Identidade

3.1 Verificação de Identidade

Todos os participantes deverão apresentar o passaporte original ou o cartão de identificação nacional original (onde permitido) aos Oficiais do Torneio no dia do torneio.

As informações no documento de identificação devem corresponder às informações fornecidas durante o registro no torneio.

Se um participante não apresentar o documento de identificação necessário ou se as informações não corresponderem aos registros, o Organizador do Torneio se reserva o direito de desclassificar imediatamente o participante do torneio.

3.2 Procedimento de Registro

Em 7 de novembro de 2026, todos os participantes deverão concluir o registro no UOB Live Hall, Emsphere Mall, 6º Andar, antes das 9h (GMT+7) e antes do início do torneio.

Com a conclusão bem-sucedida do registro e do processo de verificação, cada participante receberá:

- ☐ Crachá de Identificação do Participante
- ☐ Livro de Regras do Torneio
- ☐ Programação do Torneio
- ☐ Quaisquer outros materiais designados pelo Organizador do Torneio, se aplicável.

3.3 Check-in

Todas as equipes deverão fazer o check-in no ponto de encontro designado no saguão do Bangkok Marriott Marquis Queen's Park às 8h (GMT+7), no dia 7 de novembro de 2026.



As equipes que não fizerem check-in até o horário designado ou não estiverem prontas para participar do torneio poderão receber uma perda por desistência, serem desclassificadas ou estarem sujeitas a outras penalidades a critério do Comitê do Torneio.

3.4 Responsabilidades do Capitão da Equipe

O Capitão da Equipe será responsável por:

- ☐ Comunicar-se com o Comitê do Torneio.
- ☐ Receber e confirmar a programação do torneio da equipe.
- ☐ Transmitir informações, anúncios e instruções do Organizador do Torneio para todos os membros da equipe.
- ☐ Garantir que todos os membros da equipe obedeçam a estas Regras do Torneio.

As responsabilidades do Capitão da Equipe não isentam os participantes individuais de sua obrigação de obedecer a estas Regras do Torneio. Se algum membro da equipe violar estas Regras do Torneio, o Comitê do Torneio poderá impor penalidades ao jogador individual, a equipe inteira ou ambos, como considerar adequado.

3.5 Comunicação Durante o Torneio

Todos os participantes deverão permanecer acessíveis em toda a duração do torneio.

Se um participante sair do local do torneio, deverá manter o celular ligado ou permanecer disponível por meio de um canal de comunicação designado pelo Organizador do Torneio.

Se não for possível entrar em contato com um participante e isso afetar a programação do torneio, o Comitê do Torneio poderá impor penalidades apropriadas a seu critério.

4. Formato da Competição

4.1 Formato do Torneio

O torneio será conduzido usando um formato de Eliminação Dupla, que consiste em uma Chave Superior e uma Chave Inferior.

Todas as equipes começarão o torneio na Chave Superior. Uma equipe que perder a primeira partida será movida para a Chave Inferior. Uma equipe que perder uma segunda partida na Chave Inferior será imediatamente eliminada do torneio.

Um total de cinco (5) equipes participará do torneio. A equipe cabeça de chave de nº 1 avançará automaticamente para a próxima rodada da Chave Superior. As demais quatro (4) equipes começarão a



competição na primeira rodada, de acordo com a chave do torneio determinada pelo Comitê do Torneio.

4.2 Formato da Partida

Cada estágio do torneio será jogado usando os seguintes formatos de partida:

- ☐ Partidas da Chave Superior serão jogadas no formato Melhor de 3 (BO3).
- ☐ As partidas da Chave Inferior serão jogadas no formato Melhor de 3 (BO3).
- ☐ A Grande Final será jogada no formato Melhor de 5 (BO5).

A Grande Final será jogada apenas uma vez e a Redefinição de Chaves não será aplicada.

4.3 Posições Finais

A classificação final será determinada com base nos resultados do formato de Eliminação Dupla, conforme descrito a seguir:

- ☐ **1º Lugar:** Vencedor da Grande Final.
- ☐ **2º Lugar:** Vice-campeão da Grande Final.
- ☐ **3º Lugar:** Equipe eliminada na Final da Chave Inferior.
- ☐ **4º Lugar:** Equipe eliminada na Chave Inferior antes da Final da Chave Inferior.
- ☐ **5º Lugar:** A primeira equipe eliminada da Chave Inferior.

4.4 Sorteio da Chave do Torneio e Sorteio do Mapa

O Sorteio da Chave do Torneio e o Sorteio do Mapa serão realizados durante o evento Noite do Encontro na sexta-feira, 6 de novembro de 2026.

O Capitão de cada Equipe deverá participar do sorteio na data, hora e local designados pelo Organizador do Torneio.

Os resultados do Sorteio da Chave do Torneio e do Sorteio do Mapa serão considerados finais e oficiais. Nenhuma solicitação de alteração nem objeção será aceita, a não ser que o Comitê do Torneio determine o contrário.



5. Regulamentações sobre Personagem

5.1 Servidor do Torneio

O Torneio será conduzido no Ragnarok Stars Tournament Server (ROS), um servidor dedicado e preparado exclusivamente para o Torneio.

Todos os Participantes deverão usar apenas as contas do Torneio e os Personagens fornecidos pelo Organizador. O uso de Personagens de qualquer outro servidor ou de uma conta não autorizada é estritamente proibido.

5.2 Designação de Personagem

Cada conta participante receberá seis (6) personagens do torneio como designadas pelo Organizador do Torneio da seguinte forma:

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

Cada personagem do torneio só poderá ser usado na partida designada pelo Organizador do Torneio.

Os participantes não poderão usar nenhum personagem além daquele designado para essa partida, a não ser que o Comitê do Torneio aprove expressamente.

5.3 Níveis dos Personagens

Todos os Personagens do Torneio serão configurados da seguinte forma e estarão prontos para a competição com a provisão:

- ☐ Nível Base 170
- ☐ Nível de Classe 60

5.4 Classes Elegíveis

Somente personagens de Terceira Classe (Classe 3) podem ser usados no torneio.

Classes duplicadas dentro da mesma equipe não são permitidas.

Cada equipe deverá usar 7 jogadores, com 7 classes diferentes em cada partida.



Se uma equipe não conseguir montar uma equipe completa de 7 jogadores, mas não tiver menos de 5 jogadores, ela ainda será elegível a participar da competição. Nesses casos, os jogadores participantes ainda deverão usar classes não duplicadas.

No caso de uma partida de Desempate, as regras de Desempate terão precedência. A classe Arcebispo não é permitida e o número de jogadores participantes será baseado nos membros da equipe restantes nessa partida. Nenhum jogador poderá ser adicionado à partida.

5.5 Pontos de Habilidade

Todos os Personagens do Torneio receberão Pontos de Habilidade da seguinte forma:

- ☐ Classe 1: 49 Pontos de Habilidade
- ☐ Classe 2: 69 Pontos de Habilidade
- ☐ Classe 3: 59 Pontos de Habilidade

Cada Personagem do Torneio terá um total de 177 Pontos de Habilidade disponíveis.

5.6 Preparação dos Personagens (Fase Pré-torneio)

As provisões nesta seção se aplicam durante todo o Período de Preparação Pré-torneio, antes do torneio em 7 de novembro de 2026.

O Organizador do Torneio fornecerá a cada equipe contas de jogo para prática e para o torneio até 28 de setembro de 2026.

O servidor de prática estará disponível da data em que as contas forem distribuídas até 2 de novembro de 2025 às 12h00 (GMT+7). Depois desse período, o Organizador do Torneio fechará o servidor em preparação para o torneio.

Os participantes poderão acessar o servidor para configurar os personagens de 2 de novembro de 2026, às 15h00 (GMT+7), até 7 de novembro de 2026, às 06h00 (GMT+7).

Durante esse Período de Preparação dos Personagens, os participantes poderão:

- ☐ Alocar pontos de atributos
- ☐ Alocar pontos de habilidade
- ☐ Comprar itens
- ☐ Criar guilda
- ☐ Configurar guilda
- ☐ Preparar o personagem

Quando o Período de Preparação de Personagens tiver terminado, o servidor será fechado. Os participantes não poderão modificar dados, configurações, equipamentos ou qualquer outra informação relacionada aos personagens.



5.7 Redefinição do Personagem

Durante o Período de Preparação Pré-torneio, os participantes não poderão usar os NPCs de Redefinição de Atributos ou de Habilidades.

As redefinições de personagens só podem ser realizadas com aprovação prévia por escrito do Comitê do Torneio. Uma Revanche não autoriza automaticamente a redefinição de um personagem, a não ser que o Comitê do Torneio indique expressamente antes do início da partida correspondente.

5.8 Uso da Habilidade Plágio

Jogadores da classe Renegado que pretendem usar a habilidade Plágio deverão copiar a habilidade desejada apenas durante o Período de Preparação do Personagem.

Para os fins destas Regras do Torneio, o "Período de Preparação dos Personagens" se refere ao período designado pelo Organizador do Torneio durante o qual os participantes podem acessar o servidor do torneio para preparar seus personagens antes do torneio, de 2 de novembro de 2026, às 15h00 até 7 de novembro de 2026 às 06h00 (GMT+7). Depois do fim desse período, os jogadores são estritamente proibidos de usar Plágio para copiar, alterar ou modificar quaisquer habilidades copiadas anteriormente sob nenhuma circunstância durante toda a competição.

Qualquer modificação em uma habilidade copiada depois do Período de Preparação dos Personagens será permitida apenas com aprovação prévia por escrito do Comitê do Torneio.

Além disso, uma Revanche não autoriza automaticamente mudanças nas habilidades copiadas, a não ser que o Comitê do Torneio indique expressamente antes do início da partida correspondente.

6. Regulamento sobre Itens e Equipamentos

6.1 Sistema de Economia no Servidor do Torneio

Os participantes podem comprar itens, equipamentos e outros materiais apenas dos NPCs designados pelo Organizador do Torneio em Izlude, usando apenas os Zenys fornecidos no servidor do torneio.

É estritamente proibido transferir, trocar ou compartilhar zenys, itens ou quaisquer outros recursos entre os participantes.

6.2 Zenys Iniciais

Cada personagem receberá Zenys conforme determinado pelo Organizador do Torneio.

- ☐ Os personagens 01 a 05 receberão 20.000.000 Zenys cada.
- ☐ O personagem 06 receberá 25.000.000 Zenys, que serão usados para a Grande Final.

Os participantes são responsáveis por gerenciar os próprios Zenys durante todo o torneio.



O Organizador do Torneio não compensará qualquer Zeny ou outro recurso perdido como resultado de erro ou uso indevido do participante.

6.3 Compra de Itens

Os participantes poderão comprar itens apenas dos NPCs designados pelo Organizador do Torneio.

Certos itens poderão estar sujeitos a limites de compra ou uso para manter o equilíbrio competitivo. Exemplos:

- ☐ Garrafa de Veneno
- ☐ Frasco de Ácido
- ☐ Frasco de Fogo Grego
- ☐ Pedra de Runas

Além de quaisquer outros itens anunciados pelo Comitê do Torneio.

Para as classes Mecânico e Bioquímico, os jogadores deverão resgatar o Carrinho do NPC no fim de cada rodada. Esse processo não consome Zeny.

6.4 Refinamento de Equipamentos

Os equipamentos e armas poderão ser refinados até os seguintes limites:

- ☐ Equipamentos: Até +4
- ☐ Arma Nível 1: Até +7
- ☐ Arma Nível 2: Até +6
- ☐ Arma Nível 3: Até +5
- ☐ Arma Nível 4: Até +

A taxa de sucesso de refinamento será definida em 100%.

6.5 Itens Especiais

Os participantes poderão obter Itens Especiais designados pelo Organizador sem custo nos NPCs designados. Exemplos incluem:

- ☐ Pincel de Maquiagem
- ☐ Pincel de Grafite
- ☐ Flauta Uivante

Itens Especiais adicionais poderão ser anunciados pelo Organizador antes do Torneio.



6.6 Sistemas Desativados

Para garantir a integridade competitiva, os seguintes sistemas serão desativados no Servidor do Torneio:

- ☐ Habilidade Comércio
- ☐ Troca
- ☐ Drop de itens
- ☐ Compartilhar Itens entre Participantes
- ☐ Armazenamento de Kafra

Os participantes deverão gerenciar todos os recursos unicamente dentro da própria Conta do Torneio.

6.7 Equipamentos Permitidos

Os Equipamentos a seguir têm permissão de uso no Torneio.

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

Não será permitido usar qualquer equipamento não listado acima no Torneio, a não ser que o Organizador anuncie expressamente antes do início da competição.

7. Configurações do Servidor e Regulamentações sobre Habilidades

7.1 Configurações do Servidor do Torneio

O Torneio será conduzido no Servidor do Torneio Ragnarok Stars (ROS) com as configurações designadas pelo Organizador.

O Torneio será jogado em uma configuração de Guilda vs Guilda (GVG) com dano configurado para 40%.

Todas as configurações do servidor, as configurações do sistema e os parâmetros da partida serão idênticos para todas as Equipes, sem exceção.

7.2 Habilidades Desativadas

Para garantir o equilíbrio competitivo, as seguintes habilidades serão desativadas.

Comum

- ☐ Maximizar Poder



Arcebispo

- ☐ Teleporte
- ☐ Portal
- ☐ Ressuscitar

Shura

- ☐ Teleporte
- ☐ Portal

Mecânico

- ☐ Comércio
- ☐ Aprimorar Armamento

Bioquímico

- ☐ Comércio
- ☐ Reação Alquímica
- ☐ Muralha de Espinhos
- ☐ Despertar Homunculus
- ☐ Ressuscitar Homunculus
- ☐ Vaporizar

Renegado

- ☐ Renegado
- ☐ Máscara da Melancolia
- ☐ Máscara do Infortúnio
- ☐ Porta Dimensional
- ☐ Pintar Armadilha
- ☐ Plágio

Feiticeiro

- ☐ Análise Elemental
- ☐ Abracadabra



Musa/Trovador

☐ Ode a Hela

Sicário

☐ Recuar

Os participantes não terão permissão para usar essas habilidades sob nenhuma circunstância.

7.3 Ajustes de Equilíbrio de Habilidades

Os ajustes de equilíbrio de habilidades a seguir são aplicados exclusivamente no torneio Ragnarok Stars 2026.

Class	Skill	Adjustment
Mecânico	Autodestruição	Ajuste de conjuração variável: 2 / 1,5 / 1 s → 5 s em todos os níveis.
		Ajuste de conjuração fixa: 0,5 s → 1 s.
Arcano	Telecinesia	Fixa para permitir que o status seja removido pelas habilidades Desencantar e Gênese.
	Stasis	Ajuste de conjuração fixa: 3 s em todos os níveis → 2,5 s em todos os níveis.
		Ajuste de área de efeito: de 9 a 13 células ao redor do conjurador em todos os níveis → Nv. 1: 3 células do conjurador (7x7) / Nv. 2: 4 células (9x9) / Nv. 3: 5 células (11x11) / Nv. 4: 6 células (13x13) / Nv. 5: 7 células (15x15).
Sábio	Desencantar	Ajuste de recarga da habilidade: 0 s → 1 s.
Renegado	Máscara da Tolice	Ajuste da duração da penalidade: 10 / 15 / 20 s → 3 / 6 / 10 s.
	Máscara da Vulnerabilidade	Ajuste da duração da penalidade: 10 / 15 / 20 s → 3 / 6 / 10 s.
Arcebispo	Gênese	Ajuste da recarga da habilidade: 10 s em todos os níveis → 7 s em todos os níveis.
Cavaleiro Rúnico	Sopro do Dragão	Ajuste de conjuração fixa: 1,5 s em todos os níveis → 1 s em todos os níveis.
	Bafo do Dragão	Ajuste de conjuração fixa: 1,5 s em todos os níveis → 1 s em todos os níveis.
	Avanço Ofensivo	Ajuste da recarga da habilidade: 0,5 s → 3 s.
Bioquímico	Proteção Química	Não pode usar habilidades de Proteção Química, incluindo Proteção Química Total, Revestir Arma, Revestir Escudo, Revestir Capacete e Revestir Armadura na Cidade de Izlude e na Sala de



		Treinamento. Essas habilidades só podem ser usadas dentro do campo da competição.
--	--	---

As configurações acima serão consideradas parte das regras oficiais da competição e serão rigorosamente aplicadas para todas as equipes participantes.

7.4 Ajustes de Configuração de NPC

1. Itens do tipo veneno para a classe Sicário serão restringidos para compra exclusivamente pela classe Sicário.
2. Itens de Frasco de Revestimento serão disponibilizados para compra no NPC Comerciante de Batalha.

8. Regras de Mapa

8.1 Mapas do Torneio

O Torneio será jogado nos mapas designados pelo Organizador do Torneio.

1. Santuário de Freya
2. Estrada de Magma
3. Caverna de Gelo em Rachel
4. Templo das Valquírias

Para a Grande Final (Melhor de 5, BO5), um máximo de cinco (5) jogos poderão ser jogados usando um conjunto de quatro (4) mapas. Se um quinto jogo for necessário, o mapa usado no Jogo 1 será novamente usado para o Jogo 5.

8.2 Sorteio de Mapas

O Sorteio de Mapas será conduzido durante a Noite de Encontro, em 6 de novembro de 2026, usando o conjunto designado de mapas do torneio.

O sorteio será conduzido usando um método determinado pelo Organizador do Torneio. Todos os mapas terão igual probabilidade de serem selecionados.

8.3 Uso dos Mapas do Torneio

Os mapas sorteados serão usados na ordem do sorteio para cada partida.

Para partidas Melhor de Três (BO3), o mesmo mapa não poderá ser usado mais de uma vez dentro da mesma partida, a não ser que o Organizador do Torneio anuncie o contrário.



8.4 Erros de Sorteio de Mapas

Se um erro do sistema ou um problema técnico afetar o resultado do sorteio de mapas, o Comitê do Torneio se reserva o direito de conduzir um novo sorteio de mapas ou designar um novo mapa, como considerado apropriado.

Todas as decisões tomadas pelo Comitê do Torneio serão finais.

8.5 Gravação do Sorteio de Mapas

O Organizador do Torneio registrará ou transmitirá ao vivo o processo de seleção de mapas para garantir a transparência em todo o torneio.

9. Procedimentos das Partidas

9.1 Período de Preparação Pré-partida

Antes do início de cada Partida, todos os jogadores receberão um período de preparação de 10 minutos.

Durante esse período, os participantes poderão realizar as seguintes ações:

- ☐ Verificar a configuração do Personagem
- ☐ Verificar os Equipamentos
- ☐ Definir as configurações da Guilda
- ☐ Formar um Grupo
- ☐ Verificar os Itens
- ☐ Preparar Classes específicas da Partida

No fim do período de preparação, todos os jogadores deverão estar totalmente prontos para começar a partida imediatamente.

9.2 Confirmação de Classe e Jogador

Antes do começo de cada partida, o Capitão da Equipe deverá enviar e confirmar aos Oficiais do Torneio a formação de todos os sete (7) jogadores, incluindo as classes/personagens selecionados.

Depois da confirmação, nenhuma alteração na formação ou nos personagens dos jogadores será permitida pela duração da partida, a não ser que o Comitê do Torneio aprove expressamente.

9.3 Mudança de Personagem

Depois da conclusão de cada rodada, os jogadores poderão trocar de personagem para a rodada seguinte.



Qualquer mudança de personagem deverá ser concluída dentro do limite de tempo designado. Os participantes deverão notificar ao Árbitro do Torneio antes de fazer a mudança e obter aprovação antes de prosseguir.

9.4 Informe de Problemas Pré-partida

Se os participantes encontrarem qualquer problema relacionado aos personagens, equipamentos, software ou sistema do torneio, deverão informá-lo aos Oficiais do Torneio durante o período de preparação.

Quaisquer problemas não informados antes do início da Partida poderão não ser considerados depois da Partida, exceto nos casos em que haja confirmação de que o problema foi causado por um erro relacionado ao sistema no Servidor do Torneio.

10. Procedimentos de Entrada na Partida

10.1 Entrada na Partida

1. Ambas as equipes deverão criar uma guilda e um grupo, e garantir que todos os membros da equipe sejam adequadamente convidados para o grupo e incluídos nele.
2. Ambas as equipes deverão concluir todas as preparações pré-partida, incluindo configuração de equipamentos, preparação de itens, configuração do personagem e quaisquer outras configurações competitivas necessárias.
3. O Líder do Grupo de cada equipe deverá convidar os Oficiais do Torneio ou os representantes do Comitê do Torneio designados para seu grupo para verificação de personagens, equipamentos, habilidades e quaisquer outros detalhes relacionados à competição para garantir a conformidade com as regras do torneio.
4. Quando a inspeção tiver sido concluída, os oficiais informarão a ambas as equipes os resultados e sairão dos grupos.
5. Antes do começo da partida, os oficiais confirmarão que ambas as equipes estão prontas. Quando as duas equipes tiverem confirmado que estão prontas, os oficiais do Torneio criarão a sala da partida e iniciarão a partida de acordo com o procedimento designado.
6. Depois que os oficiais do torneio tiverem criado a sala da partida, os participantes não terão permissão para mudar o personagem, os equipamentos, a composição da equipe nem fazer qualquer outra mudança, a não ser que o Comitê do Torneio autorize expressamente.



10.2 Fase de Contagem Regressiva

Quando as duas equipes tiverem entrado na área da partida, iniciará uma contagem regressiva de 30 segundos.

A partida iniciará automaticamente quando a contagem regressiva terminar.

10.3 Ações Proibidas Antes do Início da Partida

Antes do início da partida, os participantes são proibidos de usar qualquer habilidade que faça com que um personagem entre em um estado invisível ou indetectável, incluindo, dentre outros:

- ☐ Esconderijo
- ☐ Furtividade
- ☐ Qualquer outra habilidade com efeito similar

Qualquer violação estará sujeita a penalidades determinadas pelo Comitê do Torneio.

10.4 Saída do Jogo Antes do Início da Partida

Depois de entrar no mapa da competição, os participantes não têm permissão para se desconectar, sair da área da competição ou realizar qualquer ação que impeça a partida de começar, a não ser que o Comitê do Torneio autorize.

Qualquer participante que se desconectar intencionalmente para redefinir o status do personagem ou retardar a partida será considerado em violação das regras do torneio e poderá ser penalizado pelo Comitê do Torneio.

Se um participante encontrar um problema técnico, deverá notificar imediatamente aos Oficiais do Torneio e seguir as instruções do Comitê do Torneio. Os participantes não devem tentar resolver o problema por conta própria nem sair do jogo sem aprovação prévia.

10.5 Requisitos de Guilda e Grupo

Antes do início da partida, todos os membros de uma equipe deverão entrar para a mesma guilda e o mesmo grupo, como exigido pelo Comitê do Torneio antes do início.

Se uma equipe não terminar de preparar a guilda, o grupo ou um jogador dentro do tempo especificado pelo Comitê do Torneio, o Comitê do Torneio se reserva o direito de declarar uma desistência imediata para essa partida. Todas as decisões tomadas pelo Comitê do Torneio serão finais.



11. Regras da Partida

11.1 Duração da Partida

Cada rodada terá uma duração máxima de 7 minutos.

Quando o limite de tempo tiver expirado, a partida terminará automaticamente e o resultado da partida será determinado pelo Sistema.

11.2 Condições de Vitória da Partida

Uma equipe será declarada vencedora de uma rodada se qualquer uma das condições a seguir for atendida:

- ☐ Todos os jogadores adversários são eliminados.
- ☐ Se o limite de tempo expirar, a equipe com o maior número de jogadores sobreviventes será declarada vencedora.

11.3 Desconexão Durante uma Partida

Se ocorrer um problema durante uma partida que afete o andamento da competição devido ao sistema do torneio, do jogo, do servidor ou de equipamentos, e o combate já tiver ocorrido com dano causado entre jogadores, mas sem jogadores eliminados (Abate), o Comitê do Torneio poderá, a seu exclusivo critério, aprovar uma Revanche.

Se uma Revanche for aprovada pelo Comitê do Torneio, ambas as equipes deverão usar a mesma formação e os mesmos personagens da partida original. Nenhuma mudança nos personagens, na composição da equipe ou na formação dos jogadores será permitida, a não ser que o Comitê do Torneio aprove expressamente.

Se o Comitê do Torneio determinar que algum jogador ou equipe intencionalmente se desconectou ou realizou qualquer ação para interromper a partida, solicitou uma Revanche, ou obteve uma vantagem injusta para si mesmo ou para sua equipe, o Comitê do Torneio se reserva o direito de negar o pedido de Revanche e impor penalidades adequadas, incluindo uma perda por desistência dessa partida.

A decisão de aprovar uma Revanche, continuar a partida, encerrar a partida ou impor alguma penalidade será feita a critério exclusivo do Comitê do Torneio. Todas as decisões do Comitê do Torneio serão finais e vinculativas a todos os participantes.

11.4 Reingresso na Partida

Os jogadores não têm permissão para reingressar na partida (Reingresso), depois que a partida tiver começado, sob nenhuma circunstância, a não ser que o Comitê do Torneio autorize expressamente.



11.5 Saída do Grupo

Se um jogador sair do grupo durante uma partida, será considerado imediatamente que ele desistiu de sua participação naquela rodada.

11.6 Saída da Partida Antes que a Rodada Termine

Jogadores que foram eliminados deverão permanecer no jogo até que a rodada atual tenha terminado oficialmente.

Todos os jogadores são proibidos de se desconectar, sair da partida ou realizar qualquer ação que possa afetar o andamento da partida antes que o Comitê do Torneio declare oficialmente o fim da rodada.

Se um jogador sair do jogo antes do fim da rodada e tal ação causar algum problema que afete a partida, incluindo, dentre outros, erros do sistema, problemas de funcionamento do jogo, atrasos ou qualquer outra interrupção, o Organizador do Torneio não aprovará uma Revanche nem repetição em nenhuma circunstância. A decisão do Comitê do Torneio será final.

Qualquer perda ou dano resultante de sair do jogo antes do fim da rodada será de responsabilidade exclusiva da equipe do participante. O Organizador do Torneio não será responsável por nenhum dano, perda ou reivindicação resultante de tal ação.

Se o Comitê do Torneio determinar que um jogador saiu intencionalmente do jogo para ganhar uma vantagem injusta ou interromper a competição, o Organizador do Torneio se reserva o direito de impor penalidades adicionais, incluindo, dentre outros, uma perda por desistência, desclassificação ou qualquer outra ação disciplinar considerada apropriada pelo Comitê do Torneio.

12. Determinação do Resultado da Partida

12.1 Determinação do Vencedor da Partida

Cada partida será decidida de acordo com o formato designado da partida, como Melhor de 3 (BO3) ou Melhor de 5 (BO5).

- ☐ Melhor de 3 (BO3): A primeira equipe a vencer 2 rodadas será declarada a vencedora da partida.
- ☐ Melhor de 5 (BO5): A primeira equipe a vencer 3 rodadas será declarada a vencedora da partida.



12.2 Condições de Empate

Se, no fim de uma rodada, nenhuma das equipes tiver eliminado todos os jogadores adversários e ambas as equipes têm o mesmo número de jogadores sobreviventes, o sistema registrará o resultado como Empate.

Em tais casos, o Comitê do Torneio determinará o vencedor na seguinte ordem:

1. A equipe que realizar o Primeiro Abate será considerada a vencedora.
2. Se não for possível determinar um vencedor de acordo com o Item 1, a equipe com o maior Dano Total mostrado no Placar da partida será declarada a vencedora.
3. Se o Dano Total também for igual, a equipe com a maior Pontuação de Classe total com base na formação será declarada a vencedora.
4. Se as Pontuações de Classe também forem iguais, o Comitê do Torneio poderá determinar uma Partida de Desempate.

Tabela de Pontuação de Classe

Pontuação	Classe
1 Ponto	Arcebispo, Guardião Real, Shura, Feiticeiro
2 Ponto	Cavaleiro Rúnico, Sentinela, Arcano
3 Ponto	Renegado, Mecânico, Sicário
4 Ponto	Bioquímico, Musa, Trovador

12.3 Partida de Desempate

Se ainda não for possível determinar um vencedor, a partida prosseguirá para uma Partida de Desempate (Prorrogação).

Antes que a Partida de Desempate comece, ambas as equipes terão 5 minutos para se prepararem.

12.4 Regras da Partida de Desempate

As seguintes regras especiais serão aplicadas durante a Partida de Desempate:

- ☐ A classe Arcebispo é proibida.
- ☐ Os jogadores restantes deverão continuar a partida sem trocar jogadores nem fazer substituições.
- ☐ A Partida de Desempate terminará imediatamente com o Primeiro Abate.
- ☐ A equipe que fizer o Primeiro Abate será declarada a vencedora da partida.



- ☐ Se a Partida de Desempate terminar sem nenhum jogador sendo eliminado, a equipe com o maior Dano Total mostrado no Placar durante a Partida de Desempate será declarada a vencedora.

12.5 Incapacidade de Determinar um Vencedor na Partida de Desempate

Se nenhum jogador for eliminado durante a Partida de Desempate, o número de jogadores sobreviventes em cada equipe será comparado.

Se uma equipe tiver mais jogadores sobreviventes, essa equipe será declarada a vencedora.

Se ambas as equipes tiverem o mesmo número de jogadores sobreviventes, o seguinte se aplicará:

- ☐ **Rodadas Gerais (Partida 1 - Partida 5)**
 - ☐ Se um vencedor ainda não puder ser determinado depois da Partida de Desempate, ambas as equipes serão eliminadas e nenhuma delas avançará para a próxima rodada.
- ☐ **Grande Final (Partida 6)**
 - ☐ Se um vencedor ainda não puder ser determinado depois da Partida de Desempate, ambas as equipes receberão a posição de Vice-campeã, e o Organizador do Torneio se reserva o direito de não conceder o título de Campeã.

13. Problemas Técnicos e Revanches

13.1 Problemas Técnicos

Se ocorrer um problema técnico que afete a competição, o Comitê do Torneio poderá suspender temporariamente a partida para investigar. Tais problemas incluem, dentre outros:

- ☐ Problemas do servidor
- ☐ Problemas de rede
- ☐ Problemas de hardware de computador
- ☐ Erros do sistema do Torneio
- ☐ Problemas relacionados ao ambiente da partida ou ao local

13.2 Informe de Problemas Técnicos

Se um participante encontrar um problema técnico durante uma partida, ele deverá imediatamente erguer a mão e notificar um oficial do torneio.



Os participantes não deverão tentar resolver o problema por conta própria, a não ser que expressamente autorizado por um oficial do torneio.

13.3 Revanches

O Comitê do Torneio poderá ordenar uma Revanche se determinar que um problema técnico afetou a justiça da competição.

A concessão de uma Revanche será exclusivamente a critério do Comitê do Torneio.

13.4 Redefinição de Personagens e Recursos

Se uma Revanche for ordenada, o Comitê do Torneio poderá restaurar os dados relacionados à partida conforme apropriado para devolver os participantes ao mesmo estado anterior à partida original, incluindo, dentre outros:

- ☐ Zeny
- ☐ Equipamentos
- ☐ Itens
- ☐ Configurações do personagem

13.5 Tempo de Preparação Antes de uma Revanche

Depois de uma decisão de Revanche, os participantes receberão até 20 minutos para se preparar, incluindo:

- ☐ Compra de itens
- ☐ Ajuste de equipamentos
- ☐ Gerenciamento de personagens
- ☐ Preparação para a partida

Depois, os participantes receberão mais 5 minutos antes de entrar no campo de batalha.

14. Conduta dos Participantes e Código de Ética

14.1 Software do Torneio

Somente o Cliente Oficial e o software fornecidos pelo Organizador do Torneio poderão ser usados durante a competição.

Os participantes são proibidos de instalar, modificar ou usar qualquer software não autorizado.



14.2 Equipamentos do Torneio

Todos os participantes deverão usar apenas os equipamentos fornecidos pelo Organizador do Torneio.

Equipamentos pessoais são proibidos, a não ser que recebam aprovação prévia do Organizador do Torneio.

14.3 Comunicação Durante as Partidas

Durante as partidas, os participantes poderão se comunicar apenas pelos canais designados pelo Organizador do Torneio:

- ☐ Bate-papo da Guilda
- ☐ Bate-papo do Grupo

O uso do Bate-papo Público ou de quaisquer outros métodos de comunicação não autorizados é proibido.

Uma primeira violação resultará em uma advertência. Violações repetidas poderão resultar na desclassificação imediata do jogador ou da equipe.

14.4 Conduta dos Participantes

Os participantes deverão tratar os adversários, espectadores, oficiais do torneio e juízes com respeito, mantendo os princípios do espírito esportivo. As seguintes condutas são proibidas:

- ☐ Insultar, assediar ou discriminar outras pessoas.
- ☐ Usar linguagem ofensiva ou apresentar comportamento inadequado.
- ☐ Interromper intencionalmente a competição.
- ☐ Interferir com as operações do torneio ou causar perturbações no local.
- ☐ Recusar-se a obedecer às instruções legais dos oficiais do torneio ou dos juízes.
- ☐ Qualquer outra conduta contrária aos princípios da competição justa.

14.5 Exploração de Erros do Jogo

O uso de erros, falhas ou mecânicas não intencionais do jogo para obter uma vantagem injusta é estritamente proibido.

Os participantes que descobrirem qualquer erro ou problema do sistema deverá informá-lo imediatamente ao Organizador do Torneio e não deverá explorá-lo intencionalmente.

Se o Organizador do Torneio determinar que um participante explorou intencionalmente um erro ou problema do sistema, poderão ser impostas penalidades imediatamente, sem aviso prévio.



14.6 Confidencialidade

Os participantes não deverão divulgar nenhuma operação do torneio, informação do sistema, informação estratégica ou qualquer outra informação relacionada ao torneio que não tenha sido oficialmente anunciada pelo Organizador do Torneio, a não ser que obtenha autorização prévia por escrito.

15. Penalidades

15.1 Princípios Gerais

O Comitê do Torneio determinará as penalidades com base na gravidade da violação, em seu impacto na competição e na intenção do participante.

Violações similares poderão resultar em diferentes penalidades, dependendo das circunstâncias de cada caso.

15.2 Tipos de Penalidades

O Comitê do Torneio poderá impor as seguintes penalidades:

- ☐ Advertência
- ☐ Perda da Rodada
- ☐ Perda da Partida
- ☐ Desclassificação do Jogador
- ☐ Desclassificação da Equipe

15.3 Advertência

Uma Advertência poderá ser emitida para violações menores que não afetem gravemente a integridade competitiva, incluindo:

- ☐ Não seguir as instruções oficiais do torneio.
- ☐ Usar canais de bate-papo não autorizados.
- ☐ Uma primeira violação das regras do torneio.
- ☐ Qualquer outra violação menor que o Comitê do Torneio considere inadequada.



15.4 Perda da Rodada

Uma Perda da Rodada poderá ser imposta por violações que afetem materialmente a competição, incluindo:

- ☐ Não estar pronto para competir a tempo.
- ☐ Violações repetidas de regras depois de receber uma advertência.
- ☐ Interromper o andamento da competição.
- ☐ Qualquer outra conduta que o Comitê do Torneio considere inadequada.

15.5 Perda da Partida

O Comitê do Torneio poderá declarar uma Perda da Partida se uma violação afetar significativamente a competição ou não puder ser remediada dentro de um período razoável.

15.6 Desclassificação do Jogador

Um jogador poderá ser desclassificado se:

- ☐ Violar intencionalmente as Regras do Torneio.
- ☐ Usar software não autorizado.
- ☐ Personificar outro jogador registrado.
- ☐ Não obedecer as instruções do Comitê do Torneio.
- ☐ Cometer violações repetidas apesar das penalidades anteriores.

15.7 Desclassificação da Equipe

Uma equipe poderá ser imediatamente desclassificada se tiver:

- ☐ Usado trapaças ou softwares de terceiros não autorizados.
- ☐ Enviado informações de registro falsas.
- ☐ Usado em campo um jogador não registrado.
- ☐ Conspirado para manipular a competição.
- ☐ Explorado intencionalmente erros do jogo ou mecânicas não intencionais.
- ☐ Cometido qualquer ato que comprometa gravemente a justiça da competição.



15.8 Revogação de Prêmios

Se, depois da conclusão do torneio, o Comitê do Torneio determinar que um jogador ou uma equipe violou as Regras do Torneio, ele poderá revogar os resultados das partidas, os prêmios, o dinheiro do prêmio, os troféus ou qualquer outro benefício relacionado ao torneio.

16. Casos Emergenciais e Provisões Gerais

16.1 Força Maior

No caso de circunstâncias além do controle do Organizador do Torneio, incluindo, dentre outros:

- ☐ Desastres naturais.
- ☐ Emergências de saúde pública.
- ☐ Incidentes de segurança ou proteção pública.
- ☐ Falhas de eletricidade, serviços de rede ou serviços públicos.
- ☐ Quaisquer outros eventos que impeçam o torneio de ser conduzido como programado.

O Organizador do Torneio se reserva o direito de adiar, suspender, cancelar ou modificar o formato do torneio como considerar adequado.

16.2 Questões Não Cobertas pelas Regras do Torneio

Se alguma situação ou disputa surgir que não esteja expressamente tratada nestas Regras do Torneio, o Comitê do Torneio terá a autoridade para interpretar estas Regras, tomar decisões e determinar o curso de ação adequado para garantir a justiça e a integridade da competição.

16.3 Alterações nas Regras do Torneio

O Organizador do Torneio se reserva o direito de alterar, modificar ou suplementar estas Regras do Torneio como considerar adequado.

Tais modificações entrarão em vigor com o anúncio oficial pelo Organizador do Torneio.

16.4 Aceitação das Regras do Torneio

Será considerado que todos os participantes leram, entenderam e aceitaram estas Regras do Torneio ao participar do torneio.

A participação no Torneio constitui a aceitação completa de todos os termos e condições definidos nestas Regras do Torneio.



16.5 Decisão Final

A interpretação, a deliberação e as decisões do Comitê do Torneio em todas as questões serão finais e vinculativas a todos os participantes. Nenhuma objeção, apelação ou solicitação de reconsideração será aceita.