



RAGNAROK STARS 2026

คู่มือกติกาการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

7 พฤศจิกายน 2569

UOB LIVE HALL, EMSPIRE, กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย



1. ภาพรวมการแข่งขัน

1.1 วัตถุประสงค์การแข่งขัน

Ragnarok Stars 2026 (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "การแข่งขัน") เป็นการแข่งขัน Ragnarok Online ระดับนานาชาติ ซึ่งจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมความร่วมมือระหว่างบริษัทผู้ให้บริการในแต่ละภูมิภาค สร้างประสบการณ์การแข่งขันในรูปแบบ Esports ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ยุติธรรม และคัดเลือกทีมผู้ชนะเลิศประจำการแข่งขัน Ragnarok Stars 2026

การแข่งขันทั้งหมดจะดำเนินการภายใต้กฎ ระเบียบ และข้อกำหนดที่กำหนดไว้ในเอกสารกฎการแข่งขันฉบับนี้ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนมีหน้าที่ศึกษา ทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามกฎการแข่งขันฉบับนี้อย่างเคร่งครัดตลอดระยะเวลาการแข่งขัน

1.2 รายละเอียดการแข่งขัน

- ☐ ชื่อการแข่งขัน : Ragnarok Stars 2026
- ☐ รูปแบบการแข่งขัน : ทีม 7 คน (7 vs 7)
- ☐ ระบบการแข่งขัน : Double Elimination
- ☐ สถานที่จัดการแข่งขัน : UOB Live Hall, EmSphere กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
- ☐ วันที่แข่งขัน : วันเสาร์ที่ 7 พฤศจิกายน 2569

1.3 ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

การแข่งขันประกอบด้วยทีมตัวแทนจากองค์กรผู้ให้บริการ ดังต่อไปนี้

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

1.4 การบังคับใช้กฎการแข่งขัน

กฎการแข่งขันฉบับนี้ใช้บังคับกับผู้เข้าแข่งขันทุกคน รวมถึงผู้เล่น หัวหน้าทีม ผู้จัดการทีม (หากมี) ตลอดจนบุคคลอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

การเข้าร่วมการแข่งขันถือว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนได้รับทราบ ทำความเข้าใจ และยินยอมที่จะปฏิบัติตามกฎการแข่งขันฉบับนี้ทุกประการ



ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันฝ่าฝืนกฎการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีสิทธิพิจารณาและกำหนดบทลงโทษตามดุลยพินิจ โดยอาจรวมถึงการตัดเงินเดือน การปรับแพ้ การตัดสิทธิ์ผู้เล่น การตัดสิทธิ์ทีม หรือบทลงโทษอื่นใดที่เห็นสมควร

ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์หรือข้อพิพาทที่ไม่ได้กำหนดไว้ในกฎการแข่งขันฉบับนี้ คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีอำนาจในการตีความ วินิจฉัย และกำหนดแนวทางการดำเนินการตามที่เห็นสมควร เพื่อรักษาความยุติธรรมและความสมบูรณ์ของการแข่งขัน โดยคำวินิจฉัยของคณะกรรมการจัดการแข่งขันให้ถือเป็นที่สุด

2. การบริหารจัดการแข่งขันและอำนาจการตัดสิน

2.1 คณะกรรมการการแข่งขัน

การแข่งขันอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการการแข่งขันและเจ้าหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการแข่งขัน ซึ่งมีหน้าที่ควบคุม ดูแล และดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปตามกฎการแข่งขันฉบับนี้

2.2 อำนาจของคณะกรรมการการแข่งขัน

คณะกรรมการการแข่งขันมีอำนาจในการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

- ☐ กำกับดูแลการดำเนินการแข่งขันทั้งหมด
- ☐ ตีความและบังคับใช้กฎการแข่งขัน
- ☐ ตรวจสอบและพิจารณาการกระทำที่อาจฝ่าฝืนกฎการแข่งขัน
- ☐ พิจารณาข้อพิพาทหรือข้อโต้แย้งที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน
- ☐ สั่งหยุด ระงับ หรือเลื่อนการแข่งขันเมื่อมีเหตุอันสมควร
- ☐ สั่งให้มีการแข่งขันใหม่ (Rematch) เมื่อเห็นว่ามีเหตุจำเป็น
- ☐ กำหนดบทลงโทษตามความเหมาะสมของแต่ละกรณี
- ☐ พิจารณากรณีอื่นที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎการแข่งขันฉบับนี้

2.3 การปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้าหน้าที่

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องปฏิบัติตามคำสั่ง คำแนะนำ และคำวินิจฉัยของคณะกรรมการการแข่งขันและเจ้าหน้าที่ประจำสนามอย่างเคร่งครัด

การไม่ปฏิบัติตามคำสั่ง การขัดขวางการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ หรือการแสดงพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินการแข่งขัน อาจได้รับบทลงโทษตามที่คณะกรรมการการแข่งขันเห็นสมควร



2.4 การตัดสินขั้นสุดท้าย

คำวินิจฉัย การตีความกฎการแข่งขัน และการตัดสินของคณะกรรมการการแข่งขันในทุกกรณี ถือเป็นที่สุด และมีผลผูกพันต่อผู้เข้าแข่งขันทุกฝ่าย โดยไม่สามารถยื่นคำร้องคัดค้านหรืออุทธรณ์ภายหลังได้

3. การลงทะเบียนและการยืนยันตัวตน

3.1 การยืนยันตัวตน

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องแสดงหนังสือเดินทางตัวจริง หรือบัตรประจำตัวประชาชนตัวจริง (สำหรับผู้ที่ได้รับอนุญาต) ต่อเจ้าหน้าที่ในวันแข่งขัน

ข้อมูลในเอกสารดังกล่าวต้องตรงกับข้อมูลที่ใช้ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน

หากไม่สามารถแสดงเอกสาร หรือข้อมูลไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้ ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ตัดสินผู้เข้าแข่งขันจากการแข่งขันทันที

3.2 ขั้นตอนการลงทะเบียน

ในวันที่ 7 พฤศจิกายน 2569 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องดำเนินการลงทะเบียนก่อนเริ่มการแข่งขัน ณ UOB Live Hall, EmSphere Mall 6th Floor ก่อนเวลา 09:00 น.

เมื่อการตรวจสอบเสร็จสมบูรณ์ ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับ

- ☐ บัตรประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน
- ☐ เอกสารกฎการแข่งขัน
- ☐ กำหนดการแข่งขัน
- ☐ เอกสารอื่น ๆ ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด (ถ้ามี)

3.3 การมารายงานตัว

ในวันที่ 7 พฤศจิกายน 2569 ทุกทีมต้องมารายงานตัวที่จุดนัดพบบริเวณล็อบบี้โรงแรม Bangkok Marriott Marquis Queen's Park ภายในเวลา 08.00 น.

ทีมที่ไม่มารายงานตัวภายในเวลาที่กำหนด หรือไม่พร้อมเข้าร่วมการแข่งขัน อาจถูกปรับแพ้ ตัดสิทธิ์ หรือได้รับบทลงโทษอื่นตามดุลยพินิจของคณะกรรมการการแข่งขัน

3.4 หน้าที่ของหัวหน้าทีม

หัวหน้าทีมมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังต่อไปนี้

- ☐ ประสานงานกับคณะกรรมการการแข่งขัน
- ☐ รับทราบกำหนดการแข่งขันของทีม



- ☐ แจ้งข้อมูลและคำประกาศจากผู้จัดการแข่งขันให้สมาชิกในทีมทราบ
- ☐ ดูแลให้สมาชิกในทีมปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน

ทั้งนี้ ความรับผิดชอบของหัวหน้าทีมไม่เป็นการยกเว้นความรับผิดชอบของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนในการปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน หากสมาชิกในทีมกระทำความผิดกฎการแข่งขัน คณะกรรมการสามารถพิจารณาลงโทษผู้เล่นรายบุคคลหรือทั้งทีมได้ตามความเหมาะสม

3.5 การติดต่อระหว่างการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องสามารถติดต่อได้ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน

หากออกจากพื้นที่จัดงาน ผู้เข้าแข่งขันต้องเปิดโทรศัพท์มือถือหรือเครื่องสื่อสารเพื่อการติดต่อที่ทีมงานสามารถติดต่อได้

หากไม่สามารถติดต่อผู้เข้าแข่งขันได้จนส่งผลกระทบต่อกำหนดการแข่งขัน คณะกรรมการการแข่งขันอาจพิจารณาบทลงโทษตามความเหมาะสม

4. รูปแบบการแข่งขัน

4.1 ระบบการแข่งขัน

การแข่งขันใช้ระบบ Double Elimination (แพ้ 2 ครั้งตกรอบ) โดยแบ่งสายการแข่งขันออกเป็น สายบน (Upper Bracket) และ สายล่าง (Lower Bracket)

ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะเริ่มการแข่งขันในสายบน (Upper Bracket) ทีมที่แพ้การแข่งขันเป็นครั้งแรก จะถูกย้ายไปแข่งขันในสายล่าง (Lower Bracket) และหากแพ้อีก 1 ครั้ง จะถือว่าตกรอบการแข่งขันทันที

การแข่งขันรายการนี้มีทีมเข้าร่วมทั้งหมด 5 ทีม โดยทีมที่ได้รับลำดับวาง (Seed) อันดับ 1 จะได้รับสิทธิ์ Bye และผ่านเข้าสู่รอบถัดไปของสายบน (Upper Bracket) โดยอัตโนมัติ ส่วนอีก 4 ทีม จะเริ่มการแข่งขันตั้งแต่รอบแรกตามสายการแข่งขันที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

4.2 รูปแบบการแข่งขันในแต่ละแมตช์

การแข่งขันในแต่ละรอบจะใช้รูปแบบการแข่งขันดังต่อไปนี้

- ☐ การแข่งขันในสายบน (Upper Bracket) ใช้รูปแบบ Best of 3 (BO3)
- ☐ การแข่งขันในสายล่าง (Lower Bracket) ใช้รูปแบบ Best of 3 (BO3)
- ☐ การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final) ใช้รูปแบบ Best of 5 (BO5)

การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศจะแข่งขันเพียง 1 ครั้ง โดยไม่มีการใช้ระบบ Bracket Reset

4.3 อันดับการแข่งขัน

อันดับการแข่งขันจะพิจารณาจากผลการแข่งขันในระบบ Double Elimination ดังนี้



- ☐ **อันดับที่ 1 :** ทีมที่ชนะการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final)
- ☐ **อันดับที่ 2 :** ทีมที่แพ้การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final)
- ☐ **อันดับที่ 3 :** ทีมที่แพ้การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศสายล่าง (Lower Bracket Final)
- ☐ **อันดับที่ 4 :** ทีมที่ตกรอบก่อนการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศสายล่าง (Lower Bracket Final)
- ☐ **อันดับที่ 5 :** ทีมที่ตกรอบเป็นทีมแรกของสายล่าง (Lower Bracket)

4.4 การจับฉลากสายการแข่งขันและแผนที่การแข่งขัน

การจับฉลากสายการแข่งขัน (Tournament Bracket Draw) และการจับฉลากแผนที่การแข่งขัน (Map Draw) จะดำเนินการในวันศุกร์ที่ 6 พฤศจิกายน 2569 ภายในงาน Gathering Night

หัวหน้าทีมของทุกทีมจะต้องเข้าร่วมการจับฉลากตามวัน เวลา และสถานที่ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด

ผลการจับฉลากสายการแข่งขันและผลการจับฉลากแผนที่การแข่งขันถือเป็นผลอย่างเป็นทางการ และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือคัดค้านได้ เว้นแต่ผู้จัดการแข่งขันจะมีคำสั่งเป็นอย่างอื่น

5. กฎเกี่ยวกับตัวละคร

5.1 เซิร์ฟเวอร์การแข่งขัน

การแข่งขันจะใช้เซิร์ฟเวอร์ Ragnarok Stars Tournament Server (ROS) ซึ่งจัดเตรียมขึ้นเฉพาะสำหรับการแข่งขันเท่านั้น

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้ตัวละครและบัญชีที่ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมไว้ให้ และไม่สามารถใช้ตัวละครจากเซิร์ฟเวอร์อื่น หรือบัญชีอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาตในการแข่งขันได้

5.2 การกำหนดตัวละคร

ผู้เข้าแข่งขันแต่ละบัญชีจะได้รับตัวละครสำหรับการแข่งขันจำนวน 6 ตัวละคร ตามที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด ดังนี้

- ☐ **ตัวละคร 01** ใช้ในการแข่งขัน Match 1 ของทีม (BO3)
- ☐ **ตัวละคร 02** ใช้ในการแข่งขัน Match 2 ของทีม (BO3)
- ☐ **ตัวละคร 03** ใช้ในการแข่งขัน Match 3 ของทีม (BO3)
- ☐ **ตัวละคร 04** ใช้ในการแข่งขัน Match 4 ของทีม (BO3)
- ☐ **ตัวละคร 05** ใช้ในการแข่งขัน Match 5 ของทีม (BO3)
- ☐ **ตัวละคร 06** ใช้ในการแข่งขัน Match 6 (Final Match) (BO5)



ตัวละครแต่ละตัวจะถูกกำหนดให้ใช้เฉพาะในแมตช์ที่ผู้จัดการแข่งขันระบุเท่านั้น

ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนไปใช้ตัวละครอื่นนอกเหนือจากที่กำหนดไว้สำหรับแมตช์นั้นได้ เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการแข่งขัน

5.3 ระดับตัวละคร

ตัวละครทุกตัวจะถูกกำหนดดังนี้ และอยู่ในสถานะพร้อมแข่งขันทันที

☐ Base Level 170

☐ Job Level 60

5.4 อาชีพที่ใช้ในการแข่งขัน

การแข่งขันอนุญาตให้ใช้เฉพาะตัวละครอาชีพขั้นที่ 3 (Class 3)

ภายในทีมเดียวกัน ห้ามใช้อาชีพซ้ำกัน

แต่ละทีมต้องส่งผู้เล่นจำนวน 7 คน ซึ่งใช้อาชีพแตกต่างกันทั้ง 7 อาชีพในแต่ละแมตช์

ในกรณีที่ทีมมีผู้เล่นเข้าร่วมการแข่งขันไม่ครบ 7 คน แต่มีผู้เล่นไม่น้อยกว่า 5 คน ทีมดังกล่าวยังคงมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันได้ โดยผู้เล่นที่ลงแข่งขันต้องใช้อาชีพที่ไม่ซ้ำกัน

ในกรณีที่มีการแข่งขัน Tie Break ให้ใช้กติกา Tie Break เป็นหลัก โดยห้ามใช้อาชีพ Arch Bishop และจำนวนผู้เข้าแข่งขันให้เป็นไปตามสมาชิกทีมที่ยังเหลืออยู่ในแมตช์นั้น โดยไม่สามารถเพิ่มผู้เล่นใหม่เข้าร่วมการแข่งขันได้

5.5 Skill Point

ตัวละครทุกตัวจะได้รับ Skill Point ตามที่ระบบการแข่งขันกำหนด ดังนี้

☐ อาชีพขั้นที่ 1 (Class 1): 49 Skill Points

☐ อาชีพขั้นที่ 2 (Class 2): 69 Skill Points

☐ อาชีพขั้นที่ 3 (Class 3): 59 Skill Points

รวมทั้งสิ้น 177 Skill Points

5.6 การเตรียมตัวละคร (ก่อนวันแข่งขัน)

ข้อกำหนดในหัวข้อนี้ใช้สำหรับช่วงเตรียมความพร้อมทั้งหมดก่อนวันแข่งขันจริงในวันที่ 7 พฤศจิกายน 2569

ผู้จัดการแข่งขันจะจัดส่งบัญชีสำหรับฝึกซ้อมและใช้ในการแข่งขันจริงให้แก่ทุกทีมภายในวันที่ 28 กันยายน 2569

เซิร์ฟเวอร์ฝึกซ้อมจะเปิดให้ผู้เข้าแข่งขันใช้งานตั้งแต่วันที่ได้รับบัญชี จนถึงวันที่ 2 พฤศจิกายน 2569 เวลา 12:00 น. หลังจากนั้นผู้จัดการแข่งขันจะปิดเซิร์ฟเวอร์เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแข่งขัน



ผู้เข้าแข่งขันสามารถเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์เพื่อตั้งค่าตัวละครได้ตั้งแต่วันที่ 2 พฤศจิกายน 2569 เวลา 15:00 น. ถึงวันที่ 7 พฤศจิกายน 2569 เวลา 06:00 น. (GMT+7)

โดยในระยะเวลาดังกล่าวสามารถดำเนินการได้ ดังต่อไปนี้

- ☐ จัดสรรค่าสถานะ
- ☐ จัดสรรแต้มสกิล
- ☐ จัดซื้อไอเทม
- ☐ สร้างกิลด์
- ☐ ตั้งค่ากิลด์
- ☐ เตรียมความพร้อมของตัวละคร

เมื่อพ้นระยะเวลาที่กำหนด ผู้จัดการแข่งขันจะปิดเซิร์ฟเวอร์ และจะไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าไปแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลตัวละคร การตั้งค่าต่าง ๆ หรือรายการอุปกรณ์ใด ๆ

5.7 การรีเซ็ตตัวละคร

ในช่วงเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน จะไม่สามารถใช้ระบบรีเซ็ตค่าสถานะ (Status Reset) หรือรีเซ็ตสกิล (Skill Reset) ผ่าน NPC ได้

การรีเซ็ตตัวละครสามารถดำเนินการได้เฉพาะกรณีที่คณะกรรมการการแข่งขันมีคำสั่งอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรเท่านั้น โดยการรีแมตช์ (Rematch) จะไม่ถือเป็นเหตุอัตโนมัติที่อนุญาตให้รีเซ็ตตัวละคร เว้นแต่คณะกรรมการจะประกาศอนุญาตอย่างชัดเจนก่อนเริ่มการแข่งขันในรอบดังกล่าว

5.8 การใช้งานสกิล Plagiarism

ผู้เล่นอาชีพ Shadow Chaser ที่ประสงค์จะใช้สกิล Plagiarism จะต้องดำเนินการคัดลอกสกิลที่ต้องการใช้งานให้เรียบร้อยภายในช่วงเตรียมตัวก่อนการแข่งขันเท่านั้น

โดย "ช่วงเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน" หมายถึง ช่วงเวลาที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถเข้าเซิร์ฟเวอร์เพื่อจัดเตรียมตัวละครได้ก่อนวันแข่งขันจริง ซึ่งอยู่ในช่วงวันที่ 2 พฤศจิกายน 2569 เวลา 15:00 น. ถึงวันที่ 7 พฤศจิกายน 2569 เวลา 06:00 น. (UTC+7)

เมื่อพ้นช่วงเวลาดังกล่าวแล้ว จะไม่อนุญาตให้ผู้เล่นใช้สกิล Plagiarism เพื่อคัดลอก เปลี่ยนแปลง หรือปรับแก้สกิลที่คัดลอกไว้ไม่ว่ากรณีใด ๆ ตลอดการแข่งขัน

การเปลี่ยนแปลงสกิลที่คัดลอกไว้ภายหลังช่วงเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน จะทำได้เฉพาะกรณีที่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากคณะกรรมการการแข่งขันเท่านั้น

ทั้งนี้การแข่งขันใหม่ (Rematch) ไม่ถือเป็นเหตุให้สามารถเปลี่ยนแปลงสกิลได้โดยอัตโนมัติ เว้นแต่คณะกรรมการจะประกาศอนุญาตเป็นกรณีเฉพาะก่อนเริ่มการแข่งขันรอบดังกล่าว



6. กฎเกี่ยวกับไอเทมและอุปกรณ์

6.1 ระบบเศรษฐกิจภายในเซิร์ฟเวอร์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันสามารถจัดซื้อไอเทม อุปกรณ์ และวัสดุต่าง ๆ ผ่าน NPC ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด ภายในเมือง Izlude โดยใช้ Zeny ที่ระบบจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น

ห้ามโอนย้าย แลกเปลี่ยน หรือแบ่งปันทรัพยากรระหว่างผู้เล่นทุกกรณี

6.2 เงินเริ่มต้น

ตัวละครแต่ละตัวจะได้รับ Zeny ตามที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด

- ☐ ตัวละคร 01-05 จะมีเงิน 20,000,000 Zeny
- ☐ ตัวละคร 06 จะมีเงิน 25,000,000 Zeny ซึ่งจะใช้ในการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ

ผู้เข้าแข่งขันมีหน้าที่บริหารจัดการ Zeny ของตนเอง

ผู้จัดการแข่งขันจะไม่ชดเชย Zeny หรือทรัพยากรที่สูญเสียจากการใช้งานผิดพลาดของผู้เข้าแข่งขัน

6.3 การซื้อไอเทม

ผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมได้เฉพาะจาก NPC ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด

ไอเทมบางประเภทอาจถูกจำกัดจำนวนการซื้อหรือจำนวนการใช้งาน เพื่อรักษาความสมดุลของการแข่งขัน

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

รวมถึงรายการอื่นที่ผู้จัดการแข่งขันประกาศเพิ่มเติม

สำหรับอาชีพ Mechanic และ Genetic เมื่อจบ Round จะต้องเข้า Cart จาก NPC ใหม่ทุกครั้ง (ไม่เสียค่าใช้จ่าย Zeny)

6.4 การตีบวกอุปกรณ์

การแข่งขันอนุญาตให้ตีบวกอุปกรณ์ได้ตามระดับดังต่อไปนี้

- ☐ Armor: สูงสุด +4
- ☐ Weapon Level 1: สูงสุด +7
- ☐ Weapon Level 2: สูงสุด +6



☐ Weapon Level 3: สูงสุด +5

☐ Weapon Level 4: สูงสุด +4

อัตราความสำเร็จในการตีบวกถูกกำหนดเป็น 100%

6.5 ไอเทมพิเศษ

ผู้เข้าแข่งขันสามารถรับไอเทมพิเศษที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ผ่าน NPC ที่กำหนด

ตัวอย่างเช่น

☐ Makeover Brush

☐ Paint Brush

☐ Wolf Flute

รวมถึงรายการอื่น ๆ ที่ประกาศเพิ่มเติมก่อนการแข่งขัน

6.6 ระบบที่ปิดใช้งาน

เพื่อรักษาความยุติธรรมในการแข่งขัน ระบบต่อไปนี้จะไม่สามารถใช้งานได้ภายในเซิร์ฟเวอร์การแข่งขัน

☐ สกิล Vending

☐ การซื้อขายแลกเปลี่ยน (Trade)

☐ การครอบครองไอเทมลงพื้น

☐ การแชร์ไอเทมระหว่างผู้เล่น

☐ ระบบคลัง Kafra Storage

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องบริหารจัดการทรัพยากรของตนเองภายในบัญชีการแข่งขันเท่านั้น

6.7 รายการอุปกรณ์ที่อนุญาต

การแข่งขัน Ragnarok Stars 2026 อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ดังต่อไปนี้

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

อุปกรณ์ที่ไม่อยู่ในรายการดังกล่าว จะไม่สามารถนำมาใช้ในการแข่งขันได้ เว้นแต่ผู้จัดการแข่งขันจะประกาศเพิ่มเติมก่อนการแข่งขัน



7. การตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์และกฎเกี่ยวกับสกิล

7.1 การตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์การแข่งขัน

การแข่งขันทั้งหมดจะดำเนินการบนเซิร์ฟเวอร์ Ragnarok Stars Tournament Server (ROS) ภายใต้การตั้งค่าที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด

การแข่งขันจะใช้การตั้งค่า Guild versus Guild (GVG) โดยกำหนดค่าความเสียหายที่ทำได้ไว้ที่ 40%

การตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์ การตั้งค่าระบบ และข้อมูลการแข่งขันทั้งหมดจะเหมือนกันสำหรับทุกทีมโดยไม่มีข้อยกเว้น

7.2 สกิลที่ไม่สามารถใช้งานได้

เพื่อรักษาสมดุลการแข่งขัน สกิลต่อไปนี้จะถูกปิดการใช้งาน

Common

☐ Full Throttle

Arch Bishop

☐ Teleport

☐ Warp Portal

☐ Resurrection

Sura

☐ Teleport

☐ Warp Portal

Mechanic

☐ Vending

☐ Upgrade Weapon

Genetic

☐ Vending

☐ Change Material

☐ Wall Of Thorn

☐ Call Homunculus



☐ Homunculus Resurrection

☐ Rest

Shadow Chaser

☐ Masquerade - Groomy

☐ Masquerade - Unlucky

☐ Dimensional Door

☐ Manhole

☐ Intimidate

Sorcerer

☐ Element Analyze

☐ Abracadabra

Wanderer / Minstrel

☐ Gloomy Shyness

Guillotine Cross

☐ Back Slide

ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ใช้งานสกิลดังกล่าวไม่ว่ากรณีใด ๆ

7.3 การปรับสมดุลสกิล

การแข่งขัน Ragnarok Stars 2026 ใช้การปรับสมดุลสกิลเฉพาะสำหรับการแข่งขัน ดังต่อไปนี้

อาชีพ	สกิล	การปรับสมดุล
Mechanic	Suicidal Destruction	ปรับระยะเวลาร่ายแบบแปรผัน: 2 / 1.5 / 1 วินาที ☐ ทุกเลเวล 5 วินาที
		ปรับระยะเวลาร่ายแบบคงที่: 0.5 วินาที ☐ 1 วินาที
Warlock	Intensification	แก้ไขให้สามารถลบสถานะได้ด้วยสกิล Dispel, Clearance
	Stasis	ปรับระยะเวลาร่ายแบบคงที่: ทุกเลเวล 3 วินาที ☐ ทุกเลเวล 2.5 วินาที
		ปรับขอบเขต: ขอบเขตจากตัวผู้ร่ายทุกเลเวล 9-13 เซลล์ ☐ Lv.1: จากตัวผู้ร่าย 3 เซลล์ (7x7) / Lv.2: 4 เซลล์ (9x9) / Lv.3: 5 เซลล์ (11x11) / Lv.4: 6 เซลล์ (13x13) / Lv.5: 7 เซลล์ (15x15)
Sage	Dispell	ปรับระยะเวลา Cooldown ในการใช้สกิล: 0 วินาที ☐ 1 วินาที
Shadow Chaser	Masquerade-Ignorance	ปรับระยะเวลาต่อเนื่อง De-buff: 10 / 15 / 20 วินาที ☐ 3 / 6 / 10 วินาที



	Masquerade-Weakness	ปรับระยะเวลาต่อเนื่อง De-buff: 10 / 15 / 20 วินาที ☐ 3 / 6 / 10 วินาที
Arch Bishop	Clearance	ปรับระยะเวลา Cooldown ในการใช้สกิล: ทุกเลเวล 10 วินาที ☐ ทุกเลเวล 7 วินาที
Rune Knight	Dragon Breath	ปรับระยะเวลาร่ายแบบคงที่: ทุกเลเวล 1.5 วินาที ☐ ทุกเลเวล 1 วินาที
	Dragon Breath-WATER	ปรับระยะเวลาร่ายแบบคงที่: ทุกเลเวล 1.5 วินาที ☐ ทุกเลเวล 1 วินาที
	Charge Attack	ปรับระยะเวลา Cooldown ในการใช้สกิล: 0.5 วินาที ☐ 3 วินาที
Genetic	Chemical Protection	ไม่สามารถใช้งานสกิล Chemical Protection 5 ประเภท ได้แก่ Full Chemical Protection, Chemical Protection (Weapon), Chemical Protection (Shield), Chemical Protection (Helm), Chemical Protection (Armor) ในเมือง Izlude และ Training Room ได้ ซึ่งสกิลดังกล่าวสามารถใช้ได้ในสนามแข่งขันเท่านั้น

การตั้งค่าดังกล่าวถือเป็นส่วนหนึ่งของกฎการแข่งขัน และมีผลบังคับใช้กับผู้เข้าแข่งขันทุกทีม

7.4 การปรับการตั้งค่า NPC

- กำหนดขายไอเทม Poison ทุกชนิดของ Guillotine Cross ให้เฉพาะอาชีพ Guillotine Cross เท่านั้น
- กำหนดขายไอเทม Coating Bottle ที่ NPC Battle Merchant

8. กฎเกี่ยวกับการแข่งขัน

8.1 แผนที่ที่ใช้ในการแข่งขัน

การแข่งขันจะใช้แผนที่ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้ล่วงหน้า โดยรายละเอียดชื่อแผนที่การแข่งขัน มีดังนี้

- Freya's Sanctuary
- Nogg Road
- Rachel Ice Cave
- Valkyrie Temple

ในการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (BO5) ซึ่งมีการแข่งขันทั้งหมด 5 เกม และมีแผนที่ให้เลือก 4 แผนที่ หากต้องแข่งขันในเกมที่ 5 จะกลับไปใช้แผนที่ที่ใช้ในเกมแรก

8.2 การสุ่มแผนที่

ในวันศุกร์ที่ 6 พฤศจิกายน 2569 ณ งาน Gathering Night จะมีการสุ่มแผนที่จากรายการแผนที่ที่กำหนด

การสุ่มจะดำเนินการด้วยวิธีการที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด โดยทุกแผนที่มีโอกาสถูกสุ่มเท่าเทียมกัน



8.3 การใช้งานแผนที่

แผนที่ที่สุ่มได้จะถูกใช้ตามลำดับการสุ่มใน Match นั้น

ในกรณี Best of 3 (BO3) จะไม่มีการใช้แผนที่ซ้ำภายใน Match เดียวกัน เว้นแต่ผู้จัดการแข่งขันจะประกาศเป็นอย่างอื่น

8.4 ความผิดพลาดของการสุ่มแผนที่

หากเกิดความผิดพลาดของระบบสุ่ม หรือเหตุขัดข้องทางเทคนิคที่ส่งผลต่อผลการสุ่ม คณะกรรมการการแข่งขันมีสิทธิ์สั่งสุ่มแผนที่ใหม่ หรือกำหนดแผนที่ใหม่ตามความเหมาะสม

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

8.5 การบันทึกผลการสุ่ม

ผู้จัดการแข่งขันจะมีการบันทึกหรือถ่ายทอดสดกระบวนการสุ่มแผนที่ เพื่อความโปร่งใสในการแข่งขัน

9. ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขัน

9.1 ช่วงเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน

ก่อนเริ่มการแข่งขันแต่ละแมตช์ ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเวลาเตรียมตัว 10 นาที

ในช่วงเวลาดังกล่าวสามารถดำเนินการดังต่อไปนี้

- ☐ ตรวจสอบตัวละคร
- ☐ ตรวจสอบอุปกรณ์
- ☐ ตั้งค่ากิลด์
- ☐ จัดปาร์ตี้
- ☐ ตรวจสอบไอเทม
- ☐ จัดเตรียมอาชีพสำหรับการแข่งขัน

เมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาเตรียมตัว ผู้เล่นต้องพร้อมเข้าสู่การแข่งขันทันที

9.2 การยืนยันอาชีพ

ก่อนเริ่มการแข่งขันแต่ละ Match หัวหน้าทีมจะต้องยืนยันรายชื่อผู้เล่นทั้ง 7 คน และอาชีพที่ใช้ในการแข่งขันต่อเจ้าหน้าที่ประจำสนาม

เมื่อยืนยันแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เล่นหรือตัวละครได้จนกว่าการแข่งขัน Match นั้นจะสิ้นสุด เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการแข่งขัน



9.3 การเปลี่ยนตัวละคร

หลังจบการแข่งขันแต่ละรอบ ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวละครสำหรับรอบถัดไปได้

การเปลี่ยนตัวละครจะต้องดำเนินการภายในเวลาที่กำหนด และแจ้งกรรมการก่อนทุกครั้ง รวมไปถึงได้รับการอนุมัติจากกรรมการ

9.4 การแจ้งปัญหาก่อนการแข่งขัน

หากผู้เข้าแข่งขันพบปัญหาเกี่ยวกับตัวละคร อุปกรณ์ โปรแกรม หรือระบบการแข่งขัน จะต้องแจ้งเจ้าหน้าที่ภายในช่วงเวลาเตรียมตัว

ปัญหาที่ไม่ได้แจ้งก่อนเริ่มการแข่งขัน อาจไม่ได้รับการพิจารณาภายหลัง เว้นแต่เป็นปัญหาที่เกิดจากระบบการแข่งขัน

10. ขั้นตอนการเข้าสู่สนามแข่งขัน

10.1 การเข้าสู่สนามแข่งขัน

1. ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมต้องจัดตั้งกิลด์และปาร์ตี้ พร้อมเชิญสมาชิกภายในทีมเข้าร่วมปาร์ตี้ให้ครบถ้วน
2. ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมต้องเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มการแข่งขันให้เรียบร้อย รวมถึงการจัดเตรียมอุปกรณ์ ไอเท็ม การตั้งค่าตัวละคร และสิ่งจำเป็นอื่น ๆ ที่ใช้ในการแข่งขัน
3. หัวหน้าปาร์ตี้ของแต่ละทีมต้องเชิญตัวละครของทีมงานหรือคณะกรรมการการแข่งขันเข้าร่วมปาร์ตี้ เพื่อดำเนินการตรวจสอบข้อมูลตัวละคร อุปกรณ์ สกิล และรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน รวมถึงตรวจสอบความถูกต้องตามกติกาที่กำหนด
4. เมื่อการตรวจสอบเสร็จสิ้น ทีมงานจะแจ้งผลการตรวจสอบให้ทั้งสองทีมทราบ และออกจากปาร์ตี้ของแต่ละทีมด้วยตนเอง
5. ก่อนเริ่มการแข่งขัน ทีมงานจะสอบถามและยืนยันความพร้อมของทั้งสองทีมอีกครั้ง เมื่อทั้งสองทีมยืนยันความพร้อมแล้ว ทีมงานจะดำเนินการสร้างห้องแข่งขัน และเริ่มการแข่งขันตามลำดับขั้นตอนที่กำหนด
6. ภายหลังจากทีมงานสร้างห้องแข่งขันแล้ว ผู้เข้าแข่งขันจะไม่สามารถได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนตัวละคร เปลี่ยนอุปกรณ์ เปลี่ยนการจัดทีม หรือดำเนินการใด ๆ เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการแข่งขันเป็นกรณีพิเศษ

10.2 ช่วงนับถอยหลัง

เมื่อผู้เล่นทั้งสองทีมเข้าสู่สนามแข่งขันเรียบร้อยแล้ว ระบบจะเริ่มนับถอยหลัง 30 วินาที

เมื่อสิ้นสุดการนับถอยหลัง การแข่งขันจะเริ่มต้นโดยอัตโนมัติ

10.3 ข้อห้ามก่อนเริ่มการแข่งขัน

ก่อนการแข่งขันเริ่มต้น ห้ามใช้สกิลหรือความสามารถที่ทำให้ตัวละครเข้าสู่สถานะชอนตัว หรือไม่สามารถถูกตรวจพบ เช่น



- ☐ Hiding
- ☐ Cloaking
- ☐ สกิลอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน

การฝ่าฝืนจะได้รับบทลงโทษตามที่คณะกรรมการการแข่งขันกำหนด

10.4 การออกจากเกมก่อนการแข่งขันเริ่มต้น

หลังจากผู้เล่นเข้าสู่สนามแข่งขันแล้ว ห้ามออกจากเกม (Logout) ออกจากพื้นที่การแข่งขัน หรือดำเนินการใด ๆ ที่ทำให้ไม่สามารถเริ่มการแข่งขันได้ เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการแข่งขัน

กรณีผู้เล่นตั้งใจ Logout เพื่อรีเซ็ตสถานะหรือถ่วงเวลา ให้ถือเป็นการกระทำผิดกติกา และคณะกรรมการสามารถลงโทษได้

หากผู้เล่นประสบปัญหาทางเทคนิค ต้องแจ้งเจ้าหน้าที่ทันที และปฏิบัติตามคำสั่งของคณะกรรมการการแข่งขัน โดยห้ามดำเนินการแก้ไขหรือออกจากเกมด้วยตนเองโดยไม่ได้รับอนุญาต

10.5 การจัดการกิลด์และปาร์ตี้

ก่อนเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกคนภายในทีมจะต้องเข้าร่วมกิลด์เดียวกัน และปาร์ตี้เดียวกัน ให้ครบถ้วนตามที่คณะกรรมการการแข่งขันกำหนด จึงจะสามารถเริ่มการแข่งขันได้

หากทีมใดไม่สามารถจัดเตรียมกิลด์ ปาร์ตี้ หรือความพร้อมของผู้เล่นให้ครบถ้วนภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการการแข่งขันกำหนด คณะกรรมการการแข่งขันมีสิทธิ์พิจารณาปรับแพ้ (Forfeit) ในแมตช์นั้นทันที โดยคำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

11. กฎระหว่งการแข่งขัน

11.1 ระยะเวลาการแข่งขัน

การแข่งขันแต่ละ Round มีระยะเวลาสูงสุด 7 นาที

เมื่อครบกำหนดเวลา ระบบจะยุติการแข่งขันโดยอัตโนมัติ และแสดงผลการแข่งขัน

11.2 เงื่อนไขการได้รับชัยชนะในแต่ละ Round

ทีมจะเป็นฝ่ายชนะใน Round นั้น เมื่อเป็นไปตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- ☐ สามารถกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ทั้งหมด
- ☐ เมื่อครบเวลาการแข่งขัน ทีมที่มีจำนวนผู้เล่นรอดชีวิตมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ



11.3 การหลุดออกจากเกมระหว่างการแข่งขัน

หากเกิดเหตุขัดข้องระหว่างการแข่งขันที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นการแข่งขัน ไม่ว่าจะเกิดจากระบบการแข่งขัน เกม เซิร์ฟเวอร์ หรือปัญหาอุปกรณ์ โดยมีการต่อสู้และเกิดความเสียหาย (Damage) ระหว่างผู้เล่น แต่ยังไม่มิตัวละครฝ่ายใดถูกสังหาร (Kill) คณะกรรมการการแข่งขันมีสิทธิ์พิจารณาให้ทำการแข่งขันใหม่ (Rematch) ตามความเหมาะสม

หากคณะกรรมการการแข่งขันมีคำสั่งให้ทำการแข่งขันใหม่ (Rematch) ทั้งสองทีมจะต้องใช้รายชื่อผู้เล่น (Line-up) และตัวละครชุดเดิม โดยห้ามเปลี่ยนตัวละคร การจัดทีม หรือองค์ประกอบของทีมจากการแข่งขันเดิม เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการแข่งขัน

หากคณะกรรมการการแข่งขันพิจารณาแล้วเห็นว่า ผู้เล่นหรือทีมใดจงใจออกจากเกม (Logout) ตัดการเชื่อมต่อ (Disconnect) หรือกระทำการใด ๆ เพื่อให้การแข่งขันหยุดชะงัก ขอแข่งขันใหม่ (Rematch) หรือเพื่อสร้างความได้เปรียบให้แก่ตนเองหรือทีม คณะกรรมการการแข่งขันมีสิทธิ์ไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขันใหม่ และสามารถกำหนดบทลงโทษตามความเหมาะสม รวมถึงการปรับแพ้ (Forfeit) ในการแข่งขันแมตช์นั้น

การพิจารณาว่าจะอนุญาตให้ทำการแข่งขันใหม่ (Rematch) การดำเนินการแข่งขันต่อ การยุติการแข่งขัน หรือการกำหนดบทลงโทษใด ๆ ให้เป็นดุลยพินิจของคณะกรรมการการแข่งขัน โดยคำตัดสินของคณะกรรมการการแข่งขันถือเป็นที่สุด และผู้เข้าแข่งขันทุกทีมต้องยอมรับและปฏิบัติตาม

11.4 การกลับเข้าสู่การแข่งขัน

ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นกลับเข้าสู่สนามแข่งขัน (Re-entry) หลังการแข่งขันเริ่มต้นแล้ว ไม่ว่าจะกรณีใดก็ตาม เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการแข่งขัน

11.5 การออกจากปาร์ตี้

หากผู้เล่นออกจากปาร์ตี้ระหว่างการแข่งขัน จะถือว่าผู้เล่นดังกล่าวสละสิทธิ์ในการแข่งขัน Round นั้นทันที

11.6 การออกจากสนามแข่งขันก่อนสิ้นสุดการแข่งขัน

ผู้เล่นที่ถูกกำจัดแล้ว จะต้องคงอยู่ในเกมจนกว่าการแข่งขันในรอบ (Round) นั้นจะสิ้นสุด

ผู้เล่นทุกคนห้ามออกจากเกม ออกจากสนามแข่งขัน หรือดำเนินการใด ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อการเล่นก่อนที่กรรมการการแข่งขันจะประกาศสิ้นสุดการแข่งขันในรอบนั้น

หากผู้เล่นออกจากเกมก่อนการแข่งขันสิ้นสุด และส่งผลให้เกิดปัญหาต่อการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางระบบ ความผิดพลาดของเกม ความล่าช้า หรือผลกระทบอื่นใด ผู้จัดการแข่งขันจะไม่ทำการรีแมตช์ (Rematch) หรือแข่งขันใหม่ไม่ว่ากรณีใด ๆ และจะยึดผลการตัดสินของกรรมการการแข่งขันเป็นที่สุด

ความเสียหายหรือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการออกจากเกมก่อนสิ้นสุดการแข่งขัน ถือเป็นความรับผิดชอบของทีมผู้เข้าแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายหรือข้อเรียกร้องใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากกรณีดังกล่าว

หากกรรมการการแข่งขันพิจารณาเห็นว่าผู้เล่นจงใจออกจากเกมเพื่อให้ได้เปรียบหรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการลงโทษเพิ่มเติมตามความเหมาะสม รวมถึงการปรับแพ้ ตัดสิทธิ์ หรือบทลงโทษอื่นตามดุลยพินิจของกรรมการ



12. การตัดสินผลการแข่งขัน

12.1 การตัดสินผลของ Match

การแข่งขันแต่ละ Match จะตัดสินผลตามรูปแบบการแข่งขันที่กำหนด เช่น Best of 3 (BO3) หรือ Best of 5 (BO5)

- ☐ Best of 3 (BO3) : ทีมที่ชนะครบ 2 Round ก่อน จะเป็นผู้ชนะใน Match นั้น
- ☐ Best of 5 (BO5) : ทีมที่ชนะครบ 3 Round ก่อน จะเป็นผู้ชนะใน Match นั้น

12.2 กรณีผลการแข่งขันเสมอกัน

หากเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่มีฝ่ายใดสามารถกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ทั้งหมด และทั้งสองทีมมีจำนวนผู้เล่นที่เหลือรอดเท่ากัน ระบบจะแสดงผลการแข่งขันเป็น เสมอ (Draw)

ในกรณีดังกล่าว คณะกรรมการการแข่งขันจะพิจารณาหาผู้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ทีมที่สามารถกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ก่อน (First Blood) เป็นผู้ชนะ
2. หากไม่สามารถพิจารณาผู้ชนะจากข้อ 1 ได้ ให้พิจารณาจากค่าความเสียหายรวม (Total Damage) ในหน้าต่าง Scoreboard ที่แต่ละทีมสร้างได้ภายใน Match นั้น โดยทีมที่มีค่าความเสียหายรวมสูงกว่าเป็นผู้ชนะ
3. หากค่าความเสียหายรวมยังเท่ากัน ให้พิจารณาจาก คะแนน Class ของ Line Up ที่ใช้แข่งขันโดยทีมที่มีคะแนน Class รวมสูงกว่าเป็นผู้ชนะ
4. หากคะแนน Class ยังเท่ากัน คณะกรรมการการแข่งขันอาจพิจารณาให้ทำการแข่งขันใหม่ (Tie-Break Match)

ตารางคะแนน Class

คะแนน	อาชีพ
1 คะแนน	Arch Bishop, Royal Guard, Sura, Sorcerer
2 คะแนน	Rune Knight, Ranger, Warlock
3 คะแนน	Shadow Chaser, Mechanic, Guillotine Cross
4 คะแนน	Genetic, Wanderer, Minstrel

12.3 การแข่งขันต่อเวลา (Tie-Break Match)

หากยังไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะได้ การแข่งขันจะเข้าสู่รอบต่อเวลา (Overtime)

ก่อนเริ่มการแข่งขันต่อเวลา ผู้เล่นทั้งสองทีมจะได้รับเวลาเตรียมตัวจำนวน 5 นาที

12.4 กติกาการแข่งขันต่อเวลา

การแข่งขันต่อเวลาจะใช้กติกาพิเศษ ดังต่อไปนี้



- ☐ ไม่อนุญาตให้นำตัวละครอาชีพ Arch Bishop เข้าร่วมการแข่งขัน
- ☐ ผู้เล่นที่เหลืออยู่ในทีมจะต้องแข่งขันต่อไปโดยไม่มีการเปลี่ยนตัวผู้เล่น
- ☐ การแข่งขันต่อเวลาจะสิ้นสุดลงทันทีเมื่อมีผู้เล่นคนแรกถูกกำจัด (First Kill)
- ☐ ทีมที่สามารถกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ก่อน (First Kill) จะถือเป็นผู้ชนะของ Match นั้น
- ☐ หากสิ้นสุดช่วงต่อเวลาแล้วยังไม่มีผู้เล่นฝ่ายใดถูกกำจัด จะพิจารณาผู้ชนะจากค่าความเสียหายรวม (Total Damage) ในหน้าต่าง Scoreboard ที่แต่ละทีมสร้างได้ภายใน Match ของช่วงต่อเวลานั้น โดยทีมที่มีค่าความเสียหายรวมสูงกว่าเป็นผู้ชนะ

12.5 กรณีไม่สามารถตัดสินผลในรอบต่อเวลา

หากการแข่งขันต่อเวลาสิ้นสุดลงโดยไม่มีผู้เล่นถูกกำจัด จะดำเนินการนับจำนวนผู้เล่นที่ยังมีชีวิตอยู่ของทั้งสองทีม

หากจำนวนผู้เล่นรอดชีวิตแตกต่างกัน ทีมที่มีจำนวนผู้เล่นรอดชีวิตมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

หากจำนวนผู้เล่นรอดชีวิตยังคงเท่ากัน ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

- ☐ รอบการแข่งขันทั่วไป (Match 1 - Match 5)
 - หากไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะได้หลังการแข่งขันต่อเวลา ทั้งสองทีมจะถือว่าไม่ผ่านเข้าสู่รอบถัดไป
- ☐ รอบชิงชนะเลิศ (Match 6)
 - หากไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะได้หลังการแข่งขันต่อเวลา ทั้งสองทีมจะได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศร่วมกัน ผู้จัดการแข่งขันของสงวนสิทธิ์ไม่มอบตำแหน่งชนะเลิศในกรณีดังกล่าว

13. ปัญหาทางเทคนิคและการแข่งขันใหม่

13.1 ปัญหาทางเทคนิค

ในกรณีที่เกิดปัญหาทางเทคนิคซึ่งส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน คณะกรรมการการแข่งขันสามารถสั่งหยุดการแข่งขันชั่วคราวเพื่อดำเนินการตรวจสอบได้ เช่น

- ☐ ปัญหาเซิร์ฟเวอร์
- ☐ ปัญหาระบบเครือข่าย
- ☐ ปัญหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- ☐ ความผิดพลาดของระบบการแข่งขัน



- ☐ ความผิดพลาดของสนามแข่งขัน

13.2 การแจ้งปัญหา

หากผู้เข้าแข่งขันพบปัญหาระหว่างการแข่งขัน ต้องยกมือแจ้งเจ้าหน้าที่ประจำสนามทันที

ห้ามดำเนินการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่

13.3 การแข่งขันใหม่ (Rematch)

คณะกรรมการการแข่งขันสามารถสั่งให้มีการแข่งขันใหม่ (Rematch) ได้ หากเห็นว่าปัญหาที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อความยุติธรรมของการแข่งขัน

การพิจารณาจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการการแข่งขัน

13.4 การรีเซ็ตตัวละครและทรัพยากร

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใหม่ คณะกรรมการการแข่งขันสามารถอนุญาตให้รีเซ็ตข้อมูลการแข่งขันได้ตามความเหมาะสมเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันกลับไปอยู่ในสภาพเดียวกับก่อนเริ่มการแข่งขัน เช่น

- ☐ รีเซ็ตจำนวน Zeny
- ☐ รีเซ็ตอุปกรณ์
- ☐ รีเซ็ตไอเทม
- ☐ รีเซ็ตการตั้งค่าตัวละคร

13.5 ระยะเวลาเตรียมตัวใหม่

หลังจากมีคำสั่งให้แข่งขันใหม่ ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับเวลาเตรียมตัวไม่เกิน 20 นาที เพื่อดำเนินการดังต่อไปนี้

- ☐ ซื้อมาตรใหม่
- ☐ ปรับแต่งอุปกรณ์
- ☐ จัดการตัวละคร
- ☐ เตรียมความพร้อมก่อนแข่งขัน

เมื่อครบกำหนดแล้ว จะได้รับเวลาเตรียมตัวเพิ่มเติมอีก 5 นาที ก่อนเข้าสู่สนามแข่งขัน

14. ข้อปฏิบัติและจรรยาบรรณของผู้เข้าแข่งขัน

14.1 การใช้โปรแกรมการแข่งขัน

การแข่งขันจะใช้เฉพาะ Official Client และโปรแกรมที่ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมไว้เท่านั้น



ผู้เข้าแข่งขันไม่มีสิทธิ์ติดตั้ง แก๊ซ หรือใช้งานโปรแกรมอื่นเพิ่มเติมโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน

14.2 การใช้อุปกรณ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องใช้อุปกรณ์ที่ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น

ไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์ส่วนตัวมาใช้งาน เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขันล่วงหน้า

14.3 การสื่อสารระหว่างการแข่งขัน

ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถสื่อสารได้เฉพาะผ่านช่องทางที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด ได้แก่

☐ Guild Chat

☐ Party Chat

ห้ามใช้ช่องสนทนาสาธารณะ (Public Chat) หรือช่องทางการสื่อสารอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาต

การฝ่าฝืนระเบียบดังกล่าวในครั้งแรกจะได้รับโทษตัดเงินเดือน และหากกระทำผิดซ้ำ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมอาจถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที

14.4 ความประพฤติของผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องปฏิบัติต่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายตรงข้าม ผู้ชม ผู้จัดการแข่งขัน และคณะกรรมการตัดสินด้วยความเคารพ และยึดมั่นในหลักสปีริตของการแข่งขัน (Sportsmanship)

ห้ามกระทำการดังต่อไปนี้

☐ ดุหมั่น เหยียดหยาม หรือคุกคามผู้อื่น

☐ ใช้ถ้อยคำหยาบคายหรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

☐ จงใจขัดขวางหรือรบกวนการดำเนินการแข่งขัน

☐ กระทำการอันเป็นการรบกวนการดำเนินงานของการแข่งขัน หรือก่อให้เกิดความวุ่นวายภายในสถานที่จัดการแข่งขัน

☐ ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งอันชอบด้วยหน้าที่ของเจ้าหน้าที่หรือคณะกรรมการตัดสิน

☐ กระทำการอื่นใดที่ขัดต่อหลักการของการแข่งขันที่เป็นธรรม

14.5 การใช้ประโยชน์จากข้อผิดพลาดของเกม

ห้ามใช้ข้อผิดพลาดของระบบ (Bug) หรือช่องโหว่ที่ไม่ได้มีเจตนาให้ใช้งาน เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน

หากผู้เข้าแข่งขันพบข้อผิดพลาดของระบบหรือบั๊ก ต้องแจ้งผู้จัดการแข่งขันโดยทันที และต้องไม่จงใจใช้ประโยชน์จากข้อผิดพลาดดังกล่าว



หากผู้จัดการแข่งขันพิจารณาว่าการกระทำดังกล่าวเป็นการจงใจใช้ประโยชน์จากบั๊กหรือข้อผิดพลาดของระบบ สามารถลงโทษได้ทันทีโดยไม่ต้องมีการเตือนล่วงหน้า

14.6 การรักษาความลับของการแข่งขัน

ห้ามเปิดเผยข้อมูลการดำเนินการแข่งขัน ข้อมูลระบบ ข้อมูลเชิงกลยุทธ์ หรือข้อมูลอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ซึ่งผู้จัดการแข่งขันยังมิได้ประกาศอย่างเป็นทางการให้แก่บุคคลภายนอก ทั้งนี้ เว้นแต่จะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดการแข่งขันล่วงหน้า

15. บทลงโทษ

15.1 หลักเกณฑ์การลงโทษ

คณะกรรมการการแข่งขันสามารถกำหนดบทลงโทษตามความร้ายแรงของการกระทำ ผลกระทบต่อการแข่งขัน และเจตนาของผู้กระทำผิด

แม้เป็นการกระทำในลักษณะเดียวกัน บทลงโทษอาจแตกต่างกันได้ หากข้อเท็จจริงในแต่ละกรณีไม่เหมือนกัน

15.2 ประเภทของบทลงโทษ

บทลงโทษที่คณะกรรมการสามารถใช้ได้ มีดังต่อไปนี้

- ☐ การตักเตือน (Warning)
- ☐ การปรับแพ้ในหนึ่งรอบ (Round Loss)
- ☐ การปรับแพ้ทั้งแมตช์ (Match Loss)
- ☐ การตัดสิทธิ์ผู้เล่น (Player Disqualification)
- ☐ การตัดสิทธิ์ทั้งทีม (Team Disqualification)

15.3 การตักเตือน (Warning)

ใช้สำหรับการกระทำผิดที่ไม่ส่งผลกระทบต่อความยุติธรรมของการแข่งขันอย่างรุนแรง เช่น

- ☐ ไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่
- ☐ ใช้ช่องทางสนทนาไม่ถูกต้อง
- ☐ กระทำผิดระเบียบการแข่งขันเป็นครั้งแรก
- ☐ การกระทำอื่นที่คณะกรรมการเห็นว่าไม่ร้ายแรง

15.4 การปรับแพ้ในหนึ่ง Round (Round Loss)

ใช้ในกรณีที่การกระทำผิดส่งผลกระทบต่อการแข่งขันในระดับหนึ่ง เช่น



- ☐ ไม่พร้อมแข่งขันตามเวลาที่กำหนด
- ☐ ผ่าฝืนกฎการแข่งขันซ้ำหลังได้รับคำเตือน
- ☐ ขัดขวางการดำเนินการแข่งขัน
- ☐ การกระทำอื่นที่คณะกรรมการเห็นว่าสมควร

15.5 การปรับแพ้ทั้ง Match (Match Loss)

คณะกรรมการสามารถสั่งปรับแพ้ทั้ง Match ได้ หากการกระทำผิดส่งผลกระทบต่อการแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญ หรือไม่สามารแก้ไขได้ภายในระยะเวลาที่เหมาะสม

15.6 การตัดสิทธิ์ผู้เล่น (Player Disqualification)

ผู้เล่นอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน หากพบว่ามีกรกระทำ ดังต่อไปนี้

- ☐ จงใจฝ่าฝืนกฎการแข่งขัน
- ☐ ใช้โปรแกรมที่ไม่ได้รับอนุญาต
- ☐ แอบอ้างตัวตนของผู้เล่นอื่น
- ☐ ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของคณะกรรมการการแข่งขัน
- ☐ กระทำผิดซ้ำหลายครั้ง แม้ได้รับบทลงโทษแล้ว

15.7 การตัดสิทธิ์ทั้งทีม (Team Disqualification)

คณะกรรมการสามารถตัดสิทธิ์ทั้งทีมได้ทันที หากพบเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

- ☐ ใช้โปรแกรมช่วยเล่น หรือโปรแกรมภายนอกที่ไม่ได้รับอนุญาต
- ☐ ปลอมแปลงข้อมูลการลงทะเบียน
- ☐ ส่งผู้เล่นที่ไม่ได้ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- ☐ สมรู้ร่วมคิดในการทุจริต
- ☐ จงใจใช้ Bug หรือช่องโหว่ของเกมเพื่อสร้างความได้เปรียบ
- ☐ กระทำการที่ส่งผลกระทบร้ายแรงต่อความยุติธรรมของการแข่งขัน

15.8 การเพิกถอนรางวัล

หากภายหลังการแข่งขันสิ้นสุดลง คณะกรรมการตรวจพบว่าทีมหรือผู้เล่นมีการกระทำผิดกฎการแข่งขัน คณะกรรมการมีสิทธิ์เพิกถอนผลการแข่งขัน รางวัล เงินรางวัล ถ้วยรางวัล หรือสิทธิประโยชน์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้



16. กรณีฉุกเฉินและบทบัญญัติทั่วไป

16.1 เหตุสุดวิสัย

ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ซึ่งอยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้จัดการแข่งขัน เช่น

- ☐ ภัยธรรมชาติ
- ☐ เหตุฉุกเฉินด้านสาธารณสุข
- ☐ เหตุการณ์ด้านความมั่นคงหรือความปลอดภัย
- ☐ การขัดข้องของระบบไฟฟ้า เครือข่าย หรือสาธารณูปโภค
- ☐ เหตุการณ์อื่น ๆ ที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันได้ตามปกติ

ผู้จัดการแข่งขันสามารถเลื่อน ระบุ ยกเลิก หรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแข่งขันได้ตามความเหมาะสม

16.2 กรณีที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎการแข่งขัน

หากเกิดสถานการณ์หรือข้อพิพาทที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎการแข่งขันฉบับนี้ คณะกรรมการการแข่งขันมีอำนาจตีความ วินิจฉัย และกำหนดแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม เพื่อรักษาความยุติธรรมของการแข่งขัน

16.3 การแก้ไขกฎการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันสงวนสิทธิ์ในการแก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมกฎการแข่งขันได้ตามความเหมาะสม

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะมีผลบังคับใช้เมื่อมีการประกาศอย่างเป็นทางการจากผู้จัดการแข่งขัน

16.4 การยอมรับกฎการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันทุกคนถือว่าได้อ่าน ทำความเข้าใจ และยอมรับกฎการแข่งขันฉบับนี้แล้วตั้งแต่เข้าร่วมการแข่งขัน

การเข้าร่วมการแข่งขันถือเป็นการยอมรับข้อกำหนดทั้งหมดของกฎการแข่งขันโดยสมบูรณ์

16.5 การตัดสินขั้นสุดท้าย

การตีความ การพิจารณา และคำวินิจฉัยของคณะกรรมการการแข่งขันในทุกกรณี ถือเป็นที่สุด มีผลผูกพันต่อผู้เข้าแข่งขันทุกฝ่าย และไม่สามารถยื่นคำร้องคัดค้านหรืออุทธรณ์ได้