

DRAGON BALL LEGENDS

WORLD CHAMPIONSHIP 2025–2026

Turnierregelwerk

(Letzte Aktualisierung 22.10.2025)

Einleitung

Die “DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025–2026” (im Folgenden “das Turnier”) ist ein von der Bandai Namco Entertainment Inc. (im Folgenden “Veranstalter”) veranstaltetes Spielturnier, das von der Turnierorganisation, die aus diesem Unternehmen und beauftragten Unternehmen besteht (im Folgenden “Turnierleitung”), betrieben und verwaltet wird. Bitte lest die nachfolgend festgelegten Regeln (im Folgenden “das Regelwerk”) durch und nehmt nur teil, wenn ihr damit einverstanden seid.

1. Teilnahmeberechtigung

Für Details zu den Teilnahmebedingungen konsultiert bitte die separat veröffentlichten “DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025–2026 Turnierbestimmungen” (im Folgenden “Turnierbestimmungen”). (Im Folgenden werden die teilnehmenden Spieler als “Teilnehmer” bezeichnet).

2. Terminologie

Bei der Durchführung dieses Turniers werden folgende Turnierbegriffe verwendet.

- STUFE

Bezeichnet die wesentlichen Wettbewerbsphasen, die das gesamte Turnier bilden. Nach Bestehen der 1. STUFE kommt man in die 2. STUFE, nach Bestehen der 2. STUFE in die 3. STUFE.

- FINALE

Bezeichnet das Finalturnier dieses Wettbewerbs. Durch Bestehen der 3. STUFE erhält man das Teilnahmerecht. Der Teilnehmer, der sich in dem FINALE durchsetzt und im finalen Entscheidungsspiel (im Folgenden GRAND FINAL) siegt, wird zum Gewinner dieses Turniers.

- SESSION

Die 1. STUFE findet an drei verschiedenen Terminen statt, und dieser Begriff bezeichnet die jeweilige Unterscheidung. Sie werden als 1. STUFE SESSION A, 1. STUFE SESSION B und 1. STUFE SESSION C bezeichnet.

- ROUND

Bezeichnet eine Gruppe von Kämpfen, die in derselben Fortschrittsphase eines Turniers stattfinden. Diese werden als ROUND 1, ROUND 2 usw. bezeichnet. *Dieser Begriff wird nur in der 3. STUFE und dem FINALE verwendet. Er wird nicht in der 1. STUFE und 2. STUFE verwendet.

- MATCH

Bezeichnet eine Einheit von Teilnehmer gegen Teilnehmer.
(Beispiel: Ein MATCH in ROUND 1 gewinnen und zu ROUND 2 fortschreiten).

- BATTLE

Bezeichnet "einen Kampf nach Standardregeln" in DRAGON BALL LEGENDS. (Beispiel: 2 BATTLES gewinnen, um das MATCH zu gewinnen).

3. Teilnahmemethode und Anmeldung zum Turnier

Interessenten an diesem Turnier müssen sich gemäß den Angaben unter "3. Teilnahmemethode und Anmeldung zum Turnier" in den Turnierbestimmungen anmelden. Bitte lest bei der Teilnahme und Anmeldung zum Turnier unbedingt dieses Regelwerk sowie die Turnierbestimmungen durch.

Für die Anmeldung ist die Registrierung einer Bandai Namco ID erforderlich, bitte registriert euch im Voraus (<https://www.bandainamcoid.com/>). Darüber hinaus müsst ihr nach der Registrierung eurer Bandai Namco ID eine Datenübertragungsverknüpfung mit DRAGON BALL LEGENDS durchführen. Die Anmeldung gilt automatisch als abgeschlossen, wenn diese Verknüpfung bis zum festgelegten Stichtag erfolgt ist und ihr die Hauptsory Teil 1, Kapitel 7, Abschnitt 6 abgeschlossen habt und Online-Kampf-Ra

nglistenmatches spielen könnt. Bitte beachtet, dass ihr nicht am Turnier teilnehmen könnt, wenn die Datenübertragungsverknüpfung oder der oben genannte Fortschritt in der Hauptstory nicht abgeschlossen ist.

4. Turnierpläne

Der Zeitplan für dieses Turnier ist wie folgt. Die detaillierten Zeiträume für die 3. STUFE und das FINALE werden auf der speziellen Website und in den Spielbenachrichtigungen laufend aktualisiert.

*In diesem Regelwerk wird der Spielinhalt "LEGENDS BATTLE ROYAL" im Folgenden als "LBR" bezeichnet.

4.1. 1. STUFE

4.1.1. SESSION A

- Veranstaltungsform: Online (durchgeführt in LBR)
 - Veranstaltungszeitraum: 23.07.2025, 6:00 Uhr – 30.07.2025, 4:00 Uhr (UTC)
 - LBR-Durchführungszeiten: 12:00 – 14:00 Uhr, 20:00 – 22:00 Uhr, 2:00 – 4:00 Uhr (jeweils UTC)
 - Anmeldeschluss: 16.07.2025, 6:00 Uhr (UTC)
 - Verteilung der Teilnahmetickets: Täglich vom 23.07.2025 bis 28.07.2025 bis 12:00 Uhr (UTC) werden jeweils 3 Stück verteilt (insgesamt 18 Stück)
- *Die Teilnahmetickets werden der Reihe nach an jeden Spieler in der Geschenkbox verteilt.
- *Bitte beachtet, dass die Teilnahmetickets ein Ablaufdatum haben.

Verteilungsdatum der Teilnahmetickets (UTC)	Ablaufdatum (UTC)
23.07.2025	Bis 25.07.2025, 6:00 Uhr
24.07.2025	Bis 26.07.2025, 6:00 Uhr
25.07.2025	Bis 27.07.2025, 6:00 Uhr
26.07.2025	Bis 28.07.2025, 6:00 Uhr

27. 07. 2025	Bis 29. 07. 2025, 6:00 Uhr
28. 07. 2025	Bis 30. 07. 2025, 4:00 Uhr

• Bekanntgabe der Ergebnisse: Etwa eine Woche nach Ende des LBR per Benachrichtigung im Spiel

4.1.2. SESSION B

- Veranstaltungsform: Online (durchgeführt in LBR)
- Veranstaltungszeitraum: 20. 08. 2025, 6:00 Uhr – 26. 08. 2025, 22:00 Uhr (UTC)
- LBR-Durchführungszeiten: 12:00 – 14:00 Uhr, 20:00 – 22:00 Uhr, 2:00 – 4:00 Uhr (jeweils UTC)
- *Am 27. August 2025 ist eine Systemwartung geplant. Bitte beachtet, dass der Veranstaltungszeitraum daher kürzer ist als bei anderen SESSIONs.
- Anmeldeschluss: 13. 08. 2025, 6:00 Uhr (UTC)
- Verteilung der Teilnahmetickets: Täglich vom 20. 08. 2025 bis 25. 08. 2025 bis 12:00 Uhr (UTC) werden jeweils 3 Stück verteilt (insgesamt 18 Stück)
- *Die Teilnahmetickets werden der Reihe nach an jeden Spieler in der Geschenkbox verteilt.
- *Bitte beachtet, dass die Teilnahmetickets ein Ablaufdatum haben.

Verteilungsdatum der Teilnahmetickets (UTC)	Ablaufdatum (UTC)
20. 08. 2025	Bis 22. 08. 2025, 6:00 Uhr
21. 08. 2025	Bis 23. 08. 2025, 6:00 Uhr
22. 08. 2025	Bis 24. 08. 2025, 6:00 Uhr
23. 08. 2025	Bis 25. 08. 2025, 6:00 Uhr
24. 08. 2025	Bis 26. 08. 2025, 6:00 Uhr
25. 08. 2025	Bis 26. 08. 2025, 22:00 Uhr

- Bekanntgabe der Ergebnisse: Etwa eine Woche nach Ende des LBR per Benachrichtigung im Spiel

4.1.3. SESSION C

- Veranstaltungsform: Online (durchgeführt in LBR)
 - Veranstaltungszeitraum: 17.09.2025, 6:00 Uhr – 24.09.2025, 4:00 Uhr (UTC)
 - LBR-Durchführungszeiten: 12:00 – 14:00 Uhr, 20:00 – 22:00 Uhr, 2:00 – 4:00 Uhr (jeweils UTC)
 - Anmeldeschluss: 10.09.2025, 6:00 Uhr (UTC)
 - Verteilung der Teilnahmetickets: Täglich vom 17.09.2025 bis 22.09.2025 bis 12:00 Uhr (UTC) werden jeweils 3 Stück verteilt (insgesamt 18 Stück)
- *Die Teilnahmetickets werden der Reihe nach an jeden Spieler in der Geschenkbox verteilt.
- *Bitte beachtet, dass die Teilnahmetickets ein Ablaufdatum haben.

Verteilungsdatum der Teilnahmetickets (UTC)	Ablaufdatum (UTC)
17.09.2025	Bis 19.09.2025, 6:00 Uhr
18.09.2025	Bis 20.09.2025, 6:00 Uhr
19.09.2025	Bis 21.09.2025, 6:00 Uhr
20.09.2025	Bis 22.09.2025, 6:00 Uhr
21.09.2025	Bis 23.09.2025, 6:00 Uhr
22.09.2025	Bis 24.09.2025, 4:00 Uhr

- Bekanntgabe der Ergebnisse: Etwa eine Woche nach Ende des LBR per Benachrichtigung im Spiel

4.2. 2. STUFE

- Veranstaltungsform: Online (durchgeführt in LBR)
- Veranstaltungszeitraum: 08.10.2025, 6:00 Uhr – 15.10.2025, 4:00 Uhr (UTC)
- LBR-Durchführungszeiten: 12:00 – 14:00 Uhr, 20:00 – 22:00 Uhr, 2:00 – 4:00 Uhr (jeweils UTC)

• Verteilung der Teilnahmetickets: Täglich vom 08.10.2025 bis 13.10.2025 bis 12:00 Uhr (UTC) werden jeweils 3 Stück verteilt (insgesamt 18 Stück)

*Die Teilnahmetickets werden der Reihe nach an jeden Spieler in der Geschenkbox verteilt.

*Bitte beachtet, dass die Teilnahmetickets ein Ablaufdatum haben.

Verteilungsdatum der Teilnahmetickets (UTC)	Ablaufdatum (UTC)
08.10.2025	Bis 10.10.2025, 6:00 Uhr
09.10.2025	Bis 11.10.2025, 6:00 Uhr
10.10.2025	Bis 12.10.2025, 6:00 Uhr
11.10.2025	Bis 13.10.2025, 6:00 Uhr
12.10.2025	Bis 14.10.2025, 6:00 Uhr
13.10.2025	Bis 15.10.2025, 4:00 Uhr

• Bekanntgabe der Ergebnisse: Etwa eine Woche nach Ende des LBR per Benachrichtigung im Spiel

4.3. 3. STUFE

• Veranstaltungstermine: Server 1 Japan, Asien, Ozeanien – 01.11.2025 (UTC)
Server 2 Europa, Afrika – 08.11.2025 (UTC)
Server 3 Amerika – 9.11.2025 (UTC)

*Detaillierte Zeiten werden zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.

*Die Teilnahme ist nur an einem Termin möglich, der dem Server entspricht, auf dem der Teilnehmer spielt.

*"Server" bezieht sich in diesem Turnier auf die Region (Verbindungsziel in der Spielumgebung), in der der Benutzer normalerweise spielt.

*Der Server kann vom Wohnort des Teilnehmers abweichen.

• Veranstaltungsform: Online (durchgeführt über Discord und start.gg)

4.3.1. Ablauf am Turniertag

Bei den Zeitangaben handelt es sich um Schätzungen, diese können sich je nach Turnierverlauf ändern. Ausscheidende Teilnehmer werden einzeln aus dem Turnier entlassen.

4.3.1.1. Server ① Japan/Asien/Ozeanien

▽ Check-in-Zeit

1. 11. 2025, 12:30-13:00 Uhr (JST)

▽ Turnierbaum-Erstellung

1. 11. 2025, 13:00-14:00 Uhr (JST)

▽ Turnierstart

1. 11. 2025, 14:00 Uhr (JST)

▽ Turnierende

1. 11. 2025, 20:00 Uhr (JST)

4.3.1.2. Server 2 Europa/Afrika

▽ Check-in-Zeit

8. 11. 2025, 12:30-13:00 Uhr (MEZ)

▽ Turnierbaum-Erstellung

8. 11. 2025, 13:00-14:00 Uhr (MEZ)

▽ Turnierbeginn

8. 11. 2025, 14:00 Uhr (MEZ)

▽ Turnierende

8. 11. 2025, 20:00 Uhr (MEZ)

4.3.1.3. Server 3: Amerika

▽ Check-in-Zeit

9. 11. 2025, 12:30-13:00 Uhr (PST)

9. 11. 2025, 15:30-16:00 Uhr (EST)

▽ Turnierbaum-Erstellung

9. 11. 2025, 13:00-14:00 Uhr (PST)

9. 11. 2025, 16:00-17:00 Uhr (EST)

▽ Turnierbeginn

9. 11. 2025, 14:00 Uhr (PST)

9. 11. 2025, 17:00 Uhr (EST)

▽ Turnierende

9. 11. 2025, 20:00 Uhr (PST)

9. 11. 2025 23:00 (EST)

4.4. FINALE

- Veranstaltungstermin: 07.02.2026 (UTC)
- Veranstaltungsform: Offline (Der Veranstaltungsort wird in Tokio sein und zu einem späteren Zeitpunkt auf der offiziellen Turnierwebsite bekanntgegeben)

5. 1. STUFE - Überblick und Regeln

5.1. Überblick

Die 1. STUFE ist eine Online-Qualifikation, die über den spielinternen LBR-Modus durchgeführt wird. Die 1. STUFE besteht aus drei Teilen: SESSION A, B und C. In jeder SESSION wird LBR innerhalb des festgelegten Zeitraums gespielt, die Platzierungen werden gemäß "5.4. Bestimmung der Rangfolge" ermittelt, und die bestplatzierten Teilnehmer kommen in die 2. STUFE.

Jede SESSION wird als unabhängige Qualifikationsrunde betrachtet. Teilnehmer, die sich in einer SESSION qualifiziert haben, dürfen an keiner weiteren SESSION teilnehmen (Beispiel: Teilnehmer, die sich in SESSION A qualifiziert haben, können nicht an SESSION B oder C teilnehmen; Teilnehmer, die sich in SESSION B qualifiziert haben, können nicht an SESSION C teilnehmen).

5.2. Regeln

Kampfrege	Standardregeln
Level	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Grenzüberwindung	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
ZENKAI-Erweckung	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Künste-Leistung	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Künste-Boosts	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Supporter-Level	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers

Titelboni	Keine
Ausrüstung	Anwendung der vom Teilnehmer ausgerüsteten
Boost-Charaktere	Keine
Gruppen-Einschränkungen	Keine
Verwendbare Kampf-Charaktere	Alle in DRAGON BALL LEGENDS zum Zeitpunkt des Kampfes implementierten Charaktere, die der Teilnehmer besitzt
Verwendbare Supporter	Alle in DRAGON BALL LEGENDS zum Zeitpunkt des Kampfes implementierten Supporter, die der Teilnehmer besitzt
Verwendetes Gerät	Vom Teilnehmer selbst bereitgestelltes Gerät

5.3. Über "BATTLE ROYAL POWER"

Bei der Teilnahme am LBR werden 9000 Punkte "BATTLE ROYAL POWER" gewährt. Bei einem Sieg werden 500 Punkte zur "BATTLE ROYAL POWER" hinzugefügt, bei einer Niederlage werden 500 Punkte abgezogen. Grundsätzlich wird man im LBR mit Spielern gematcht, die eine ähnliche "BATTLE ROYAL POWER" haben. Die "Siege" und "Kämpfe" auf dem LBR-Hauptbildschirm spiegeln nur die Ergebnisse innerhalb des LBR wider. Ergebnisse aus Ratingmatches oder Freundschaftskämpfen außerhalb des LBR haben keinen Einfluss.

5.4. Bestimmung der Rangfolge

Die Rangfolge wird nach der Höhe der zuvor genannten "BATTLE ROYAL POWER" bestimmt. Bei gleicher Punktzahl wird die Rangfolge nach folgenden Prioritäten festgelegt:

1. Höhere Anzahl an Siegen
2. Höherer Gesamtwert des Zugefügten Schadens

5.5. Über die qualifizierten Teilnehmer

Basierend auf der oben genannten Rangfolgenmethode können die besten 5% der Teilnehmer jeder SESSION in die 2. STUFE aufsteigen. Die Beurteilung der besten 5% erf

olgt im Verhältnis zur Gesamtzahl der Teilnehmer zum Zeitpunkt des Endes jeder SESSION.

*Die für die Qualifikation in der 1. STUFE erforderlichen Ränge sowie die individuellen Spielerränge werden nicht veröffentlicht.

6. 2. STUFE - Überblick und Regeln

6.1. Überblick

An der 2. STUFE können nur Teilnehmer teilnehmen, die die 1. STUFE (SESSION A, B und C) erfolgreich absolviert haben. Es handelt sich wie bei der 1. STUFE um eine Online-Vorauswahl, die über den Spielinhalt LBR durchgeführt wird.

6.2. Regeln

Kampfregeln	Standardregeln
Level	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Grenzüberwindung	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
ZENKAI-Erweckung	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Künste-Leistung	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Künste-Boosts	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Supporter-Level	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Titelboni	Keine
Ausrüstung	Anwendung der vom Teilnehmer ausgerüsteten
Boost-Charaktere	Keine
Gruppen-Einschränkungen	Keine
Verwendbare Kampf-Charaktere	Alle in DRAGON BALL LEGENDS zum Zeitpunkt des Kampfes implementierten Charaktere, die der Teilnehmer besitzt

Verwendbare Supporter	Alle in DRAGON BALL LEGENDS zum Zeitpunkt des Kampfes implementierten Supporter, die der Teilnehmer besitzt
Verwendetes Gerät	Vom Teilnehmer selbst bereitgestelltes Gerät

6.3. Über "BATTLE ROYAL POWER"

Bei der Teilnahme am LBR werden 9000 Punkte "BATTLE ROYAL POWER" gewährt. Bei einem Sieg werden 500 Punkte zur "BATTLE ROYAL POWER" hinzugefügt, bei einer Niederlage werden 500 Punkte abgezogen. Grundsätzlich wird man im LBR mit Spielern gematcht, die eine ähnliche "BATTLE ROYAL POWER" haben. Die "Anzahl der Siege" und "Anzahl der Kämpfe" auf dem LBR-Hauptbildschirm zeigen nur die Ergebnisse innerhalb des LBR an. Ergebnisse aus Ratingmatches oder Freundschaftskämpfen außerhalb des LBR haben keinen Einfluss.

6.4. Bestimmung der Rangfolge

Die Rangbestimmung erfolgt nach der Höhe der zuvor erwähnten BATTLE ROYAL POWER. Bei gleichem Wert wird die Rangfolge nach folgender Priorität festgelegt:

1. Höhere Anzahl an Siegen
2. Höherer Gesamtwert des Zugefügten Schadens

6.5. Über die qualifizierten Teilnehmer

Basierend auf der oben genannten Rangbestimmungsmethode können die besten 64 Teilnehmer (insgesamt 192 Personen) aus jedem in DRAGON BALL LEGENDS aktiven Server (① Japan, Asien und Ozeanien, ② Europa und Afrika, ③ Amerika) in die nächste 3. STUFE vorrücken. Außerdem werden als Ersatzspieler für mögliche Absagen oder Ausfälle jeweils 36 Personen von Rang 65 bis 100 aus jedem Server ausgewählt. Die Nachrückung der Ersatzspieler erfolgt in der Reihenfolge ihrer Platzierung in der 2. STUFE.

*Die für die Qualifikation in der 2. STUFE maßgeblichen Rangplätze sowie die individuellen Spielerplatzierungen werden nicht veröffentlicht.

7. 3. STUFE - Überblick und Regeln

7.1. Überblick

Die 3. STUFE ist eine Online-Vorausscheidung, die über Freundschaftskämpfe durchgeführt wird. Nur Teilnehmer, die die 2. STUFE bestanden haben, können teilnehmen. Sie wird pro Server (① Japan, Asien und Ozeanien, ② Europa und Afrika, ③ Amerika) jeweils einmal, insgesamt also dreimal durchgeführt, und die Teilnehmer können nur an der einen Veranstaltung teilnehmen, die dem Server entspricht, auf dem sie spielen. Ersatzteilnehmer können nur teilnehmen, wenn reguläre Teilnehmer ausfallen.

Um an dieser Stufe teilzunehmen, muss ein "Discord"-Konto (<https://discord.gg>) erstellt und dem durch die Turnierveranstalter, exklusiv für das Turnier erstellten Discord-Server beigetreten werden (nur für Bestehende der 3. STUFE). Discord ist eine kostenlose Sprach- und Chat-App, die für Turnierankündigungen und zur Kommunikation mit den Turnierveranstaltern verwendet wird. Der Check-in am Turniertag, die Kontaktaufnahme mit den Teilnehmern, Informationen zur 3. STUFE und die Beantwortung von Fragen an die Veranstalter werden über den Discord-Server abgewickelt.

Für die Verwaltung des Fortschritts, wie dem Austausch zwischen Spielern und die Eingabe von Ergebnissen, wird das vom Turnierveranstalter vorgegebene Tool "start.gg" (<https://www.start.gg/>) verwendet. Bitte beachtet, dass ihr disqualifiziert werden könnt, wenn ihr zu spät zum festgelegten Zeitpunkt erscheint oder nicht erreichbar seid.

7.2. Regeln

Turnierformat	Double Elimination
Spielformat	Gewinn von 2 Kämpfen (maximal 3 Kämpfe)
Kampfregele	Standardregeln
Level	Auf 5000 festgelegt
Grenzüberwindung	Auf ★7+ festgelegt
ZENKAI-Erweckung	Auf Erweckungsrang VII festgelegt

Künste-Leistung	Auf maximales Level festgelegt
Künste-Boosts	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Supporter-Level	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Titelboni	Basierend auf den Titeldaten des Teilnehmers
Ausrüstung	Anwendung der vom Teilnehmer ausgerüsteten
Boost-Charaktere	Keine
Stadium	Zufällig
Entwicklungsstand	Angewendet *Level, Grenzüberwindung, ZENKAI-Erweckung und Künste-Leistung werden maximiert
Gruppen-Einschränkungen	Von den 6 Kampf-Charakteren im Team dürfen bis zu 3 auswählbare Charaktere (im Folgenden "Kampfmitglieder" genannt) nicht in den maximal 3 Kämpfen eines Matches wiederholt eingesetzt werden. *Es gibt keine direkten Einschränkungen für die Teamzusammenstellung, aber bitte bereitet im Voraus drei Teams vor, die es euch ermöglichen, definitiv 9 Charaktere mit unterschiedlichen Kartennummern (z. B.: DBL00-01) als Kampfmitglieder auszuwählen *Es gibt keine Einschränkungen zum wiederholten Einsetzen von Supportern.
Verwendbare Kampf-Charaktere	Charaktere, die zum Zeitpunkt des Kampfes in DRAGON BALL LEGENDS implementiert sind und sich im Besitz des Teilnehmers befinden
Verwendbare Supporter	Alle in DRAGON BALL LEGENDS zum Zeitpunkt des Kampfes implementierten Supporter, die der Teilnehmer besitzt
Verwendetes Gerät	Vom Teilnehmer selbst bereitgestelltes Gerät

7.3. Bestimmung der Rangfolge

Die Platzierung wird nach dem Double-Elimination-System bestimmt. Falls der Teilnehmer aus der LOSERS-Seite im GRAND FINAL gewinnt, kommt es zu einem Reset, und das GRAND FINAL wird ein weiteres Mal (Wiederholungsspiel) ausgetragen.

7.4. Über die qualifizierten Teilnehmer

Die qualifizierten Teilnehmer und Ersatzteilnehmer werden für jeden Server wie folgt bestimmt.

	Qualifizierte Teilnehmer	Ersatzteilnehmer
▼Server ① apan, Asien und Ozeanien	3 Personen	1 Person
▼Server ② Europa und Afrika	2 Personen	1 Person
▼Server ③ Amerika	3 Personen	1 Person

8. FINALE - Überblick und Regeln

8.1. Überblick

Das FINALE ist ein Offline-Turnier im Double-Elimination-Format, das von 8 Teilnehmern ausgetragen wird, die die 3. STUFE bestanden haben. Ersatzteilnehmer können nur teilnehmen, wenn einer der qualifizierten Teilnehmer ausfällt.

8.2. Regeln

Turnierformat	Double Elimination
Spielformat	Gewinn von 2 Kämpfen (maximal 3 Kämpfe)
Kampfbregel	Standardregeln
Level	Auf 5000 festgelegt
Grenzüberwindung	Auf ★7+ festgelegt
ZENKAI-Erweckung	Auf Erweckungsrang VII festgelegt
Künste-Leistung	Auf maximales Level festgelegt

Künste-Boosts	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Supporter-Level	Basierend auf den Charakterdaten des Teilnehmers
Titelboni	Basierend auf den Titeldaten des Teilnehmers
Ausrüstung	Anwendung der vom Teilnehmer ausgerüsteten
Boost-Charaktere	Keine
Stadium	Vom Turnierveranstalter festgelegtes Stadium
Entwicklungsstand	Angewendet *Level, Grenzüberwindung, ZENKAI-Erweckung und Künste-Leistung werden maximiert
Gruppen-Einschränkungen	Von den 6 Kampf-Charakteren im Team dürfen bis zu 3 auswählbare Charaktere (im Folgenden "Kampfmitglieder" genannt) nicht in den maximal 3 Kämpfen eines Matches wiederholt eingesetzt werden. *Es gibt keine direkten Einschränkungen für die Teamzusammenstellung, aber bitte bereitet im Voraus drei Teams vor, die es euch ermöglichen, definitiv 9 Charaktere mit unterschiedlichen Kartennummern (z. B.: DBL00-01) als Kampfmitglieder auszuwählen. *Es gibt keine Einschränkungen zum wiederholten Einsetzen von Supportern.
Verwendbare Kampf-Charaktere	Charaktere, die zum Zeitpunkt des Kampfes in DRAGON BALL LEGENDS implementiert sind und sich im Besitz des Teilnehmers befinden
Verwendbare Supporter	Alle in DRAGON BALL LEGENDS zum Zeitpunkt des Kampfes implementierten Supporter, die der Teilnehmer besitzt
Verwendetes Gerät	Vom Turnierveranstalter bereitgestelltes Gerät (Modell wird zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben)

8.3. Bestimmung der Rangfolge

Die Rangfolge wird gemäß dem Double-Elimination-Rangsystem bestimmt. Falls der Teilnehmer aus der LOSERS-Seite im GRAND FINAL gewinnt, erfolgt ein Reset und das GRAND FINAL wird erneut ausgetragen (Wiederholungsmatch).

9. Umgang mit Problemen wie Kampfunterbrechungen aufgrund von Verbindungsproblemen

- 1. STUFE und 2. STUFE

Bei Verbindungsproblemen erfolgt die gleiche Behandlung wie beim normalen Spielen (Online-Kampf). Falls eine Wiederherstellung der Verbindung möglich ist, bitte den Kampf fortsetzen. Es werden keine zusätzlichen Tickets aufgrund von Kampfunterbrechungen oder unmöglicher Verbindungswiederherstellung infolge von Verbindungsproblemen ausgegeben.

- 3. STUFE

Bei Verbindungsproblemen meldet bitte nach Kampfbende den Vorfall an die Turnierleitung. Anschließend wird die Turnierleitung nach einer Befragung eine Entscheidung treffen. Falls absichtliche Verbindungsabbrüche oder andere vorsätzliche Spielunterbrechungen festgestellt werden, wird der betreffende Teilnehmer disqualifiziert. Darüber hinaus werden bei Einwänden gegen die Entscheidung Nachweise wie Screenshots oder Bildschirmaufnahmen des jeweiligen Geräts benötigt. Diese müssen von den Teilnehmern selbst erstellt werden. Bitte sammelt daher für jeden Kampf entsprechende Daten.

- FINALE

Bei Verbindungsproblemen signalisiert dies bitte sofort durch Handzeichen an das Schiedsrichterpersonal. Nach dem Kampf wird das Schiedsrichterpersonal eine Befragung durchführen und anschließend eine Entscheidung treffen. Falls absichtliche Verbindungsabbrüche oder andere vorsätzliche Spielunterbrechungen festgestellt werden, wird der betreffende Teilnehmer disqualifiziert.

In allen Fällen kann die Turnierleitung nach eigenem Ermessen auch andere als die oben genannten Entscheidungen treffen.

[Aktualisierungsverlauf des Turnier-Regelwerks]

- 19.08.2025

Änderung und Aktualisierung der Veranstaltungszeit sowie der Annahmezeit der Teilnahme tickets aufgrund der geplanten Wartungsarbeiten innerhalb des Veranstaltungszeitraums der 1. STUFE, SESSION B.

- 12.09.2025

Änderung und Aktualisierung durch die Implementierung des neuen "Supporter" - Systems, um dessen Handhabung zu verdeutlichen.

- 22.10.2025

Aktualisierung, um Details zum Zeitplan und Ablauf der 3. STUFE aufzunehmen.