

# DRAGON BALL LEGENDS

## WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026

### 6

#### 대회 룰북

(최종개정 2025/10/22)

#### 처음으로

'DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026'(이하, 본 대회)는 주식회사 Bandai Namco Entertainment(이하, 주최자)가 주최하는 게임대회로, 동 회사 및 동 회사가 위탁하는 기업에서 구성된 대회 운영조직(이하, 대회 운영)이 운영 및 관리를 합니다. 다음과 같이 정한 룰(이하, 본 룰북)을 읽고 동의한 후에 엔트리 해주시기 바랍니다.

#### 1. 참가 자격

참가 자격의 자세한 내용은 별도로 공개되는 'DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026 대회 약관'(이하, 대회 약관)을 확인해 주십시오.  
(이하, 참가하는 선수를 '참가자'라고 칭함)

#### 2. 용어

본 대회의 운영에 있어 다음과 같은 대회 용어를 사용합니다.

- STAGE (스테이지)

본 대회의 전체를 구성하는 주요 경기 단계입니다. 1st STAGE를 통과하면 2nd STAGE에 진출하며, 2nd STAGE를 통과하면 3rd STAGE에 진출합니다.

- FINALS (결승)

본 대회의 결승 토너먼트입니다. 3rd STAGE를 통과하면 참가 자격을 얻습니다. FINALS에서 승리하고 최종 결승전(이하, GRAND FINAL)에서 우승한 참가자가 본 대회의 우승자가 됩니다.

- SESSION (세션)

1st STAGE는 각각 다른 일정으로 3회 시행되며, 각 일정은 1st STAGE SESSION A, 1st STAGE SESSION B, 1st STAGE SESSION C로 표기합니다.

- ROUND (라운드)

토너먼트에서 동일 진행 단계에서 진행되는 대전군이며, ROUND 1, ROUND 2 등으로 표기합니다. ※이 용어는 3rd STAGE 및 FINALS에서 사용되는 용어입니다. 1st STAGE 및 2nd STAGE에서는 사용되지 않습니다.

- MATCH (매치)

참가자 vs 참가자의 단위입니다. (예시: ROUND 1의 MATCH에서 승리하여, ROUND 2에 진출)

- BATTLE (배틀)

DRAGON BALL LEGENDS '스탠다드 룰 대전 1회' 입니다. (예시: BATTLE에서 2회 승리하여 MATCH에서 승리)

### 3. 대회 참가 방법/엔트리

본 대회의 참가 희망자는 대회 약관 '3. 대회 참가 방법/엔트리'에 따라 엔트리를 진행해 주시기 바랍니다. 또한 본 대회의 참가 또는 엔트리 시, 룰북과 대회 약관의 내용을 반드시 숙지해 주시기 바랍니다.

엔트리에는 Bandai Namco ID 등록이 필요하므로 사전에 등록해 주시기 바랍니다. (<https://www.bandainamcoid.com/>) 추가로 Bandai Namco ID를 등록한 후 DRAGON BALL LEGENDS에서 데이터 이어받기 연동을 진행해야 합니다. 지정된 마감 일시까지 해당 연동을 완료한 상태이자, 메인 스토리 1부 7장 6화를 클리어하여 PvP 레이팅 매치를 플레이할 수 있는 상태에서 자동적으로 엔트리 완료가 됩니다. 데이터 이어받기 연동 또는 상기의 메인 스토리 진행이 완료되지 않은 경우 본 대회에 참가할 수 없으므로 주의해 주시기 바랍니다.

### 4. 대회 스케줄

본 대회의 일정은 다음과 같습니다. 3rd STAGE 및 FINALS의 자세한 시간대는 특설 사이트 및 게임 내의 공지 사항을 통해 수시로 갱신됩니다.

※본 룰북은 게임 내 콘텐츠 'LEGENDS BATTLE ROYAL'을 이하 'LBR'이라고 칭합니다.

#### 4.1. 1st STAGE

##### 4.1.1. SESSION A

- 개최 형식: 온라인 (LBR에서 진행)
  - 개최 기간: 2025/7/23 15:00 ~ 2025/7/30 13:00 (KST)
  - LBR 진행 시간: 21:00 - 23:00, 5:00 - 7:00, 11:00 - 13:00  
(전부 KST)
  - 엔트리 마감 일시: 2025/7/16 15:00 (KST)
  - 참가 티켓 지급 일시: 2025/7/23 ~ 2025/7/28 동안 매일 21:00  
(KST)까지 3장씩 지급 (총 18장)
- ※참가 티켓은 각 플레이어마다 순차적으로 선물함에 지급해 드립니다.
- ※참가 티켓에는 수령 기한이 있으므로 주의하시기 바랍니다.

참가 티켓 지급일 (KST)	수령 기한 (KST)
2025/7/23	2025/7/25 15:00까지
2025/7/24	2025/7/26 15:00까지
2025/7/25	2025/7/27 15:00까지
2025/7/26	2025/7/28 15:00까지
2025/7/27	2025/7/29 15:00까지
2025/7/28	2025/7/30 13:00까지

- 결과 발표 일시 : LBR 종료 후, 약 1주일 뒤 게임 내 공지 사항에서 안내

#### 4.1.2. SESSION B

- 개최 형식: 온라인 (LBR에서 진행)
  - 개최 기간 : 2025/8/20 15:00 ~ 2025/8/27 7:00 (KST)
  - LBR 진행 시간: 21:00 - 23:00, 5:00 - 7:00, 11:00 - 13:00  
(전부 KST)
- ※2025/8/27에 시스템 점검을 진행할 예정입니다. 이로 인해 다른 SESSION에 비해 개최 기간이 짧은 점 주의해 주시기 바랍니다.
- 엔트리 마감 일시: 2025/8/13 15:00 (KST)
  - 참가 티켓 지급 일시: 2025/8/20 ~ 2025/8/25 동안 매일 21:00  
(KST)까지 3장씩 지급 (총 18장)

※참가 티켓은 각 플레이어마다 순차적으로 선물함에 지급해 드립니다.

※참가 티켓에는 수령 기한이 있으므로 주의하시기 바랍니다.

참가 티켓 지급일 (KST)	수령 기한 (KST)
2025/8/20	2025/8/22 15:00까지
2025/8/21	2025/8/23 15:00까지
2025/8/22	2025/8/24 15:00까지
2025/8/23	2025/8/25 15:00까지
2025/8/24	2025/8/26 15:00까지
2025/8/25	2025/8/27 7:00까지

• 결과 발표 일시: LBR 종료 후, 약 1주일 뒤 게임 내 공지 사항에서 안내

#### 4.1.3. SESSION C

- 개최 형식: 온라인 (LBR에서 진행)
- 개최 기간: 2025/9/17 15:00 ~ 2025/ 9/24 13:00 (KST)
- LBR실시 시간: 21:00 - 23:00, 5:00 - 7:00, 11:00 - 13:00 (전부 KST)

• 엔트리 마감 일시: 2025/9/10 15:00 (KST)

• 참가 티켓 지급 일시: 2025/9/17 ~ 2025/9/22 동안 매일 21:00 (KST)까지 3장씩 지급 (총 18장)

※참가 티켓은 각 플레이어마다 순차적으로 선물함에 지급해 드립니다.

※참가 티켓에는 수령 기한이 있으므로 주의하시기 바랍니다.

참가 티켓 지급일 (KST)	수령 기한 (KST)
2025/9/17	2025/9/19 15:00까지
2025/9/18	2025/9/20 15:00까지
2025/9/19	2025/9/21 15:00까지
2025/9/20	2025/9/22 15:00까지
2025/9/21	2025/9/23 15:00까지

2025/9/22

2025/9/24 13:00까지

- 결과 발표 일시 : LBR 종료 후, 약 1주일 뒤 게임 내 공지 사항에서 안내

#### 4.2. 2nd STAGE

- 개최 형식: 온라인 (LBR에서 진행)
- 개최 기간: 2025/10/8 15:00 ~ 2025/10/15 13:00 (KST)
- LBR 실시 시간: 21:00 - 23:00, 5:00 - 7:00, 11:00 -13:00 (전부 KST)
- 참가 티켓 지급 일시: 2025/10/8 ~ 2025/10/13 동안 매일 21:00(KST)까지

3장씩 지급 (총 18장)

※참가 티켓은 각 플레이어마다 순차적으로 선물함에 지급해 드립니다.

※참가 티켓에는 수령 기한이 있으므로 주의하시기 바랍니다.

참가 티켓 지급일 (KST)	수령 기한 (KST)
2025/10/8	2025/10/10 15:00까지
2025/10/9	2025/10/11 15:00까지
2025/10/10	2025/10/12 15:00까지
2025/10/11	2025/10/13 15:00까지
2025/10/12	2025/10/14 15:00까지
2025/10/13	2025/10/15 13:00까지

- 결과 발표 일시 : LBR 종료 후, 약 1주일 뒤 게임 내 공지 사항에서 안내

#### 4.3. 3rd STAGE

- 개최일: 서버① 일본/아시아/오세아니아 - 2025/11/1 (KST)  
서버② 유럽/아프리카 - 2025/11/8 (KST)  
서버③ 미국 - 2025/11/9 (UTC)

※자세한 시간은 추후에 안내해 드리겠습니다.

※참가 가능한 일정은 참가자가 플레이하는 서버에서 1회만 가능합니다.

※본 대회에서 칭하는 '서버'란, 플레이어가 평소 플레이하고 있는 지역(플레이 환경에 따른 접속처)입니다.

※서버는 참가자의 거주지와 다를 수 있습니다.

- 개최 형식: 온라인 (Discord 및 start.gg를 사용하여 진행)

#### 4.3.1. 당일 일정

일정 시간은 예정된 시간이며 진행 상황에 따라 변동될 수 있는 점 양해 부탁드립니다. 토너먼트에서 패배한 참가자는 패배한 시점에 대회 종료가 되며, 해산하게 됩니다.

##### 4.3.1.1. 서버① 일본/아시아/오세아니아

▽ 체크인 시간

2025/11/1 12:30~13:00 (JST)

▽ 현장 설비 조정 시간

2025/11/1 13:00~14:00 (JST)

▽ 대회 시작

2025/11/1 14:00 (JST)

▽ 대회 종료

2025/11/1 20:00 (JST)

##### 4.3.1.2. 서버② 유럽/아프리카

▽ 체크인 시간

2025/11/8 12:30~13:00 (CET)

▽ 현장 설비 조정 시간

2025/11/8 13:00~14:00 (CET)

▽ 대회 시작

2025/11/8 14:00 (CET)

▽ 대회 종료

2025/11/8 20:00 (CET)

##### 4.3.1.3. 서버③ 미국

▽ 체크인 시간

2025/11/9 12:30~13:00 (PST)

2025/11/9 15:30~16:00 (EST)

▽ 현장 설비 조정 시간

2025/11/9 13:00~14:00 (PST)

2025/11/9 16:00~17:00 (EST)

▽ 대회 시작

2025/11/9 14:00 (PST)

2025/11/9 17:00 (EST)

▽ 대회 종료

2025/11/9 20:00 (PST)

2025/11/9 23:00 (EST)

#### 4.4. FINALS

- 개최일 : 2026/02/07 (KST)
- 개최 형식: 오프라인 (대회 장소는 도쿄 도내로, 본 대회 공식 홈페이지에서 추후 게재하는 장소 입니다.)

### 5. 1st STAGE 개요와 룰

#### 5.1. 개요

1st STAGE는 게임 내 콘텐츠 LBR을 사용하여 진행하는 온라인 예선입니다. 1st STAGE는 SESSION A/B/C 3개로 구성되어 진행됩니다. 각 SESSION에 설정된 기간 내에 LBR을 진행하여 '5.4 순위의 결정에 대해서'에 따라 순위가 결정되며 순위가 높은 플레이어가 2nd STAGE에 진출합니다.

각 SESSION은 독립된 예선으로 간주되며, 하나의 SESSION에서 예선을 통과한 참가자는 다른 SESSION에는 참가할 수 없습니다. (예시: SESSION A에서 통과한 참가자는 SESSION B/C에 참가 불가, SESSION B에서 통과한 참가자는 SESSION C에 참가 불가)

#### 5.2. 룰

대전 룰	스탠다드 룰
레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
한계 돌파	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
ZENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 성능	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함

칭호 보너스	없음
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
파티 제한	없음
사용 가능 배틀 캐릭터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 캐릭터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 가능 서포터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 서포터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 단말기	참가자 개인이 준비한 단말기

### 5.3. 'BATTLE ROYAL POWER'에 대해서

LBR 참가 시 'BATTLE ROYAL POWER'가 9000 포인트 부여됩니다. 승리하면 'BATTLE ROYAL POWER'가 500 포인트 가산되며, 패배하면 500 포인트 차감됩니다. 원칙적으로 LBR에서는 보유하고 있는 'BATTLE ROYAL POWER'가 비슷한 플레이어와 매칭됩니다. LBR TOP 화면의 '승리 횟수', '배틀 횟수'는 LBR에서의 승리 결과만 반영됩니다. LBR 이외의 레이팅 매치나 친선전의 승패 결과는 반영되지 않습니다.

### 5.4. 순위의 결정에 대해서

순위는 앞서 기재한 'BATTLE ROYAL POWER'가 높은 순으로 결정됩니다. 이 수치가 동일할 경우, 다음 순서에 따라 우선순위가 결정됩니다.

1. 승리 횟수가 더 많은 쪽이 상위에 해당합니다
2. 적에게 입힌 피해의 총합이 더 높은 쪽이 상위에 해당합니다

### 5.5. 통과자에 대해서

앞서 기재한 순위 결정 방법에 따라 각 SESSION의 상위 5% 이내의 참가자가 2nd STAGE에 진출할 수 있습니다. 상위 5%의 판정은 각 SESSION 종료 시점의 참가자 전체에 대해서 이루어집니다.

※1st STAGE의 통과 기준이 되는 순위 및 개별 플레이어의 순위는 공개되지 않습니다.

## 6. 2nd STAGE 개요와 룰

### 6.1. 개요

2nd STAGE는 1st STAGE(A/B/C의 각 SESSION)를 통과한 참가자만이 참가 가능합니다. 1st STAGE와 같이 게임 내 콘텐츠 LBR을 사용하여 진행되는 온라인 예선입니다.

### 6.2. 룰

대전 룰	스탠다드 룰
레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
한계 돌파	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
ZENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 성능	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
칭호 보너스	없음
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
파티 제한	없음
사용 가능 배틀 캐릭터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 캐릭터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 가능 서포터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 서포터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 단말기	참가자 개인이 준비한 단말기

### 6.3. 'BATTLE ROYAL POWER'에 대해서

LBR 참가 시 'BATTLE ROYAL POWER'가 9000 포인트 부여됩니다. 승리하면 'BATTLE ROYAL POWER'가 500 포인트 가산되며, 패배하면 500 포인트 차감됩니다.

원칙적으로 LBR에서는 보유하고 있는 'BATTLE ROYAL POWER'가 비슷한 플레이어와 매칭됩니다. LBR TOP 화면의 '승리 횟수', '배틀 횟수'는 LBR에서의 승리 결과만 반영됩니다. LBR 이외의 레이팅 매치나 친선전의 승패 결과는 반영되지 않습니다.

#### 6.4. 순위의 결정에 대해서

순위는 앞서 기재한 'BATTLE ROYAL POWER'가 높은 순으로 결정됩니다. 이 수치가 동일할 경우, 다음 순서에 따라 우선순위가 결정됩니다.

1. 승리 횟수가 더 많은 쪽이 상위에 해당합니다
2. 적에게 입힌 피해의 총합이 더 높은 쪽이 상위에 해당합니다

#### 6.5. 통과자에 대해서

앞서 기재한 순위 결정 방법에 따라 DRAGON BALL LEGENDS에서 가동되고 있는 각 서버(①일본/아시아/오세아니아, ②유럽/아프리카, ③미국)별로 상위 64명 이내의 참가자(총 192명)이 다음 3rd STAGE에 진출할 수 있습니다. 또한, 중도 포기 또는 결석에 대비하여 보결 통과자로서 각 서버별로 65위부터 100위까지의 36명의 참가자를 후보로 선출합니다. 보결 통과자의 선출은 2nd STAGE 순위 상위권부터 진행됩니다.

※2nd STAGE의 통과 기준이 되는 순위 및 개별 플레이어의 순위는 공개되지 않습니다.

## 7. 3rd STAGE 개요와 룰

### 7.1. 개요

3rd STAGE는 친선전을 사용하여 진행되는 온라인 예선입니다. 2nd STAGE를 통과한 참가자만 참가할 수 있습니다. 서버(①일본/아시아/오세아니아, ②유럽/아프리카, ③미국)별로 각 1회씩 합계 3회 개최되며, 참가자는 자신이 플레이하는 서버에서 1회만 참가할 수 있습니다. 보결 통과자는 통과자에서 결원이 나온 경우에 한해 참가할 수 있습니다.

본 스테이지에 참가하기 위해서는 'Discord(<https://discord.gg>)' 계정을 생성하여, 대회 운영이 지정한 Discord 서버(3rd STAGE에 진출한 인원에게만 안내)에 참가해야 합니다.

Discord는 무료로 이용할 수 있는 통화/채팅 애플리케이션으로, 대회 당일의 안내 및 대회 운영과의 연락 등을 주고받기 위해 사용합니다. 당일의 체크인 및 참가자에 연락, 3rd STAGE에 관한 안내 및 운영 측에 대한 질문 접수는 Discord 서버에서 이루어집니다.

또한 선수 간의 교류나 결과 입력 등의 진행 관리에는 'start.gg(<https://www.start.gg/>)'가 사용됩니다. 추가로, 집합 시간에 늦거나 연락이 되지 않는 경우, 실격이 될 가능성이 있으므로 주의해 주시기 바랍니다.

## 7.2. 룰

토너먼트 형식	더블 엘리미네이션
시합 형식	2배틀 선승제 (최대 3배틀 진행)
대전 룰	스탠다드 룰
레벨	5000으로 고정
한계 돌파	★7+ 로 고정
ZENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 성능	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
칭호 보너스	참가자가 소유한 칭호 데이터에 기반함
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
스테이지	랜덤
한계 스테이터스	적용 ※레벨, 한계 돌파, ZENKAI 각성, 아츠 성능이 최대가 됩니다.
파티 제한	배틀 캐릭터 6명 중 3명까지 선택할 수 있는 캐릭터(이하, '배틀 멤버')는, 매치 중 최대 3회의 배틀에서 중복 사용할 수 없습니다 ※파티 편성에 관한 직접적인 제한은 없으나, 반드시 카드 번호(예: DBL00-01)가 다른 9명의 캐릭터를 배틀 멤버로 선택할 수 있도록 3개의 파티를 사전에 준비해 주시기 바랍니다

	※서포터는 중복 제한이 없습니다.
사용 가능 배틀 캐릭터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 캐릭터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 가능 서포터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 서포터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 단말기	참가자 개인이 준비한 단말기

### 7.3. 순위의 결정에 대해서

더블 엘리미네이션의 순위 결정 방식에 따라 결정합니다. 또한 GRAND FINAL에서 LOSERS 측의 참가자가 승리한 경우 리셋이 발생하여 한 번 더 GRAND FINAL(재시합)을 진행합니다.

### 7.4. 통과자에 대해서

각 서버마다 통과자 · 보결 통과자를 이하와 같이 결정합니다.

	통과자	보결 통과자
▼서버① 일본/아시아/오세아니아	3명	1명
▼서버② 유럽/아프리카	2명	1명
▼서버③ 미국	3명	1명

## 8. FINALS 개요와 룰

### 8.1. 개요

FINALS는 3rd STAGE를 통과한 8명의 참가자에 의해 진행되는 온라인 형식의 더블 엘리미네이션 토너먼트입니다. 보결 통과자는 통과자에서 결원이 나온 경우에 한해 참가할 수 있습니다.

### 8.2. 룰

토너먼트 형식	더블 엘리미네이션
시합 형식	2배틀 선승제 (최대 3배틀 진행)

대전 룰	스탠다드 룰
레벨	5000으로 고정
한계 돌파	★7+ 로 고정
ZENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 성능	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
칭호 보너스	참가자가 소유한 칭호 데이터에 기반함
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
스테이지	대회 운영이 지정하는 스테이지
한계 스테이터스	적용 ※레벨, 한계 돌파, ZENKAI 각성, 아츠 성능이 최대가 됩니다.
파티 제한	배틀 캐릭터 6명 중 3명까지 선택할 수 있는 캐릭터(이하, '배틀 멤버')는, 매치 중 최대 3회의 배틀에서 중복 사용할 수 없습니다 ※파티 편성에 관한 직접적인 제한은 없으나, 반드시 카드 번호(예: DBL00-01)가 다른 9명의 캐릭터를 배틀 멤버로 선택할 수 있도록 3개의 파티를 사전에 준비해 주시기 바랍니다 ※서포터는 중복 제한이 없습니다.
사용 가능 배틀 캐릭터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 캐릭터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 가능 서포터	배틀 진행 시점을 기준으로 DRAGON BALL LEGENDS에 등장한 서포터 중 참가자가 소유한 캐릭터
사용 단말기	대회 운영이 준비한 단말기 (기종은 추후 공개)

### 8.3. 순위의 결정에 대해서

더블 엘리미네이션의 순위 결정 방식에 따라 결정합니다. 또한 GRAND FINAL에서 LOSERS 측의 참가자가 승리한 경우 리셋이 발생하여 한 번 더 GRAND FINAL(재시합)을 진행합니다.

## 9. 통신 불량에 따른 배틀 중단 등의 문제 발생 시의 대응

### ● 1st STAGE 및 2nd STAGE

통신 불량에 따른 문제가 발생한 경우 일반 게임 플레이(PvP)와 같은 대응이 됩니다. 복귀 가능한 경우는 그대로 배틀에 접속해 주시기 바랍니다. 통신 불량에 따른 문제로 인해 배틀 중단/복귀 할 수 없는 등의 현상이 발생하더라도 해당 이유로 추가 티켓을 지급하지 않습니다.

### ● 3rd STAGE

통신 불량에 따른 문제가 발생한 경우 발생한 상황을 배틀 종료 후 대회 운영으로 연락해 주시기 바랍니다. 해당 연락을 받은 후 대회 운영에서 문제 파악을 진행하여 판단 및 대응을 진행합니다. 고의에 의한 접속 해제 등 의도적으로 게임을 중단한 행위가 확인될 경우 해당 참가자는 실격 처리됩니다. 또한 판정에 이의가 있는 경우에는, 원칙적으로 본인이 사용한 단말기의 스크린샷이나 화면 녹화 등, 증거 데이터를 제출해야 합니다. 증거 데이터는 참가자 본인이 준비해야 하므로 각 배틀 데이터를 취득해 주시기 바랍니다.

### ● FINALS

통신 불량에 따른 문제가 발생한 경우 즉시 심판 스태프를 향하여 손을 드는 등 의사 표명을 해 주시기 바랍니다. 배틀 종료 후, 심판이 문제 파악을 진행하여 판단 및 대응을 진행합니다. 고의에 의한 접속 해제 등 의도적으로 게임을 중단한 행위가 확인될 경우 해당 참가자는 실격 처리됩니다.

단, 각 상황에서 대회 운영의 판단에 따라 위 내용에 기재되어 있지 않은 대응이 이루어질 수 있습니다.

[대회 룰 북 갱신 이력]

• 2025년 8월 19일

1st STAGE SESSION B 기간 중 점검 실시 예정에 따른 개최 기간 및 참가 티켓 수령 기한 변경 내용을 기재했습니다.

- 2025년 9월 12일

새로운 시스템인 '서포터' 도입에 따라, 해당 시스템의 취급 내용을 명시하여 갱신했습니다.

- 2025년 10월 22일

3rd STAGE 일정 및 운용에 관한 상세 정보를 기재했습니다.