

DRAGON BALL LEGENDS

WORLD CHAMPIONSHIP 2026–2027

Règlement du tournoi

(Dernière mise à jour : 30 juin 2026)

1. Introduction

Le « DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026 » est un tournoi officiel organisé par Bandai Namco Entertainment Inc., en collaboration avec des partenaires mandatés par l'entreprise.

Veuillez lire attentivement ce règlement et ne vous inscrire qu'après en avoir accepté les conditions.

2. Conditions de participation

Veuillez vous référer aux « Termes et conditions du tournoi DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2025-2026 » qui sera publié séparément, pour plus de détails. (ci-après, les joueurs qui participent au tournoi seront appelés « Participants ».)

3. Terminologie

Les termes suivants sont utilisés dans le cadre du tournoi :

- ÉTÉ / AUTOMNE

Désignent les catégories de qualification composant le présent tournoi. Les phases de qualifications du Tournoi sont réparties en deux périodes, « ÉTÉ » et « AUTOMNE », chacune comprenant une 1re PHASE et une 2e PHASE.

- PHASE

Désigne les principales phases de la compétition du tournoi. Chaque saison est composée d'une 1re PHASE et d'une 2e PHASE. Les participants ayant réussi la 1re PHASE accèdent à la 2e PHASE.

- PHASE EXTRA

Désigne la phase de qualification finale permettant d'obtenir une place aux FINALS. Les participants n'ayant pas réussi à passer les phases ÉTÉ et AUTOMNE disposent d'une dernière opportunité d'accéder aux FINALS.

- FINALS

Phase finale du tournoi, disputée par les participants ayant franchi la 2^e PHASE des périodes ÉTÉ ou AUTOMNE, ou la PHASE EXTRA. Le vainqueur du GRAND FINAL remporte le tournoi.

- ROUND

Groupe de matchs de même niveau lors du tournoi. Utilisé uniquement lors de la PHASE EXTRA et des FINALS.

- MATCH

Désigne une rencontre entre deux participants. (Exemple : gagner le MATCH du ROUND 1 pour avancer au ROUND 2).

- COMBAT

Une manche jouée selon les règles standards de DRAGON BALL LEGENDS. Exemple : remporter deux COMBAT pour gagner le MATCH.

4. Participation & inscription au tournoi

Les personnes souhaitant participer doivent s'inscrire selon les modalités décrites dans l'article « 3. Modalités d'inscription et de participation au tournoi » des Termes et conditions du tournoi.

De plus, avant de participer ou de s'inscrire, veuillez lire attentivement le règlement ainsi que les Termes et conditions du tournoi puis les accepter.

L'inscription nécessite la création préalable d'un Bandai Namco ID (<https://www.bandainamcoid.com/>). Après enregistrement, vous devrez le lier aux données de votre compte DRAGON BALL LEGENDS.

L'inscription sera automatiquement validée si cette liaison est complétée avant la date limite indiquée et que le joueur a terminé l'épisode 6 du chapitre 7 de la partie 1 de l'histoire principale, rendant ainsi les matchs classés (Combats en ligne) accessibles. Si la liaison ou la progression dans l'histoire

n' est pas terminée à temps, la participation au tournoi sera impossible. Veuillez donc à effectuer ces démarches suffisamment à l'avance.

5. Calendrier du tournoi

Le calendrier du tournoi est indiqué ci-dessous. Les détails concernant les horaires des PHASE EXTRA et des FINALS seront annoncés ultérieurement sur un site dédié ou via directement dans les annonces dans le jeu.

*Dans ce règlement, le contenu en jeu « LEGENDS BATTLE ROYAL » est abrégé en « LBR ».

*Le contenu ci-dessous est susceptible d' être modifié en raison d' une maintenance ou pour toute autre raison opérationnelle.

5.1. ÉTÉ

5.1.1. 1re PHASE ÉTÉ

- **Format**

En ligne (joué via LBR)

- **Inscription**

Jusqu' au 22/07/2026 à 06h00 (UTC)

- **Période**

Du 29/07/2026 à 12h00 au 05/08/2026 à 04h00 (UTC)

*En raison d'opérations de maintenance du jeu ou d' autres contraintes opérationnelles, il pourra être impossible de participer au LBR pendant certaines plages horaires.

*Les dates et horaires des opérations de maintenances seront publiées et mises à jour dans les annonces du jeu. Nous vous invitons à les consulter régulièrement.

*Veuillez noter qu' aucune compensation ni prise en charge individuelle ne sera effectuée, même si vous n'avez pas pu utiliser vos tickets de participation en raison de maintenance ou pour toute autre raison.

- **Horaires du LBR**

12h00-14h00, 20h00-22h00, 02h00-04h00 (UTC)

- **Période de distribution des tickets de participation**

Du 29/07/2026 au 03/08/2026, 3 tickets seront distribués chaque jour jusqu' à 12h00 (UTC), pour un total de 18 tickets.

*Les tickets de participation seront distribués progressivement à chaque joueur via le coffre à cadeaux.

*Veuillez noter que les tickets de participation doivent être récupérés avant leur date d'expiration.

Date d' envoi (UTC)	Date limite de réception (UTC)
29/07/2026	Jusqu' au 31/07/2026 à 06h00
30/07/2026	Jusqu' au 01/08/2026 à 06h00
31/07/2026	Jusqu' au 02/08/2026 à 06h00
01/08/2026	Jusqu' au 03/08/2026 à 06h00
02/08/2026	Jusqu' au 04/08/2026 à 06h00
03/08/2026	Jusqu' au 05/08/2026 à 04h00

- **Période des résultats**

Les résultats seront communiqués via une annonce en jeu, environ une semaine après la fin du LBR.

5.1.2. 2e PHASE ÉTÉ

- **Période**

Serveur ① : Japon / Asie / Océanie - 12/09/2026 (UTC)

Serveur ② : Europe / Afrique - 19/09/2026 (UTC)

Serveur ③ : Amériques - 21/09/2026 (UTC)

*Chaque participant ne peut participer qu' une seule fois, sur le serveur auquel il est rattaché.

*Dans le cadre du présent tournoi, le terme « serveur » désigne la région sur laquelle l' utilisateur joue habituellement (c' est-à-dire l' environnement de connexion utilisé).

*Le serveur peut être différent du pays de résidence du participant.

*Le serveur attribué à chaque participant sera communiqué via une annonce dans jeu lors de la notification de qualification à la 2e PHASE.

- **Format**

En ligne (via Discord et start.gg)

- **Programme**

Les horaires détaillés seront communiqués ultérieurement aux participants de la 2e PHASE ÉTÉ.

5.2. AUTOMNE

5.2.1. AUTOMNE 1re PHASE

- **Format**

En ligne (joué via LBR)

- **Inscription**

Jusqu' au 23/09/2026 à 06h00 (UTC)

- **Période**

2026/9/30 12:00~2026/10/7 04:00 (UTC)

*En raison d'opérations de maintenance du jeu ou d'autres contraintes opérationnelles, il pourra être impossible de participer au LBR pendant certaines plages horaires.

*Les dates et horaires des opérations de maintenances seront publiées et mises à jour dans les annonces du jeu. Nous vous invitons à les consulter régulièrement.

*Veuillez noter qu' aucune compensation ni prise en charge individuelle ne sera effectuée si vous n'avez pas pu utiliser vos tickets de participation en raison d' une maintenance.

- **Horaires du LBR**

12h00-14h00, 20h00-22h00, 02h00-04h00 (UTC)

- **Période de distribution des tickets de participation**

Du 30/09/2026 au 05/10/2026, 3 tickets seront distribués chaque jour jusqu' à 12h00 (UTC), pour un total de 18 tickets

s.

*Les tickets de participation seront distribués progressivement à chaque joueur via le coffre à cadeaux.

*Veuillez noter que les tickets de participation doivent être récupérés avant leur date d'expiration.

Date de distribution (UTC)	Date limite de réception (UTC)
30/09/2026	Jusqu' au 02/10/2026 à 06h00
01/10/2026	Jusqu' au 03/10/2026 à 06h00
02/10/2026	Jusqu' au 04/10/2026 à 06h00
03/10/2026	Jusqu' au 05/10/2026 à 06h00
04/10/2026	Jusqu' au 06/10/2026 à 06h00
05/10/2026	Jusqu' au 07/10/2026 à 04h00

- **Période des résultats**

Les résultats seront communiqués via une annonce en jeu, environ une semaine après la fin du LBR.

5.2.2. 2e PHASE AUTOMNE

- **Période**

Serveur ① : Japon / Asie / Océanie - 24/10/2026 (UTC)

Serveur ② : Europe / Afrique - 31/10/2026 (UTC)

Serveur ③ : Amériques - 01/11/2026 (UTC)

*Chaque participant ne peut participer qu'une seule fois, sur le serveur auquel il est rattaché.

*Dans le cadre du présent tournoi, le terme « serveur » désigne la région sur laquelle l'utilisateur joue habituellement (c'est-à-dire l'environnement de connexion utilisé).

*Le serveur peut être différent du pays de résidence du participant.

*Le serveur attribué à chaque participant sera communiqué via une annonce dans jeu lors de la notification de qualification à la 2e PHASE.

- **Format**

En ligne (via Discord et start.gg)

- **Programme**

Les horaires détaillés seront communiqués ultérieurement aux participants de la 2e PHASE AUTOMNE.

5.3. PHASE EXTRA

- **Format**

En ligne (joué via LBR)

- **Inscription**

Jusqu' au 04/11/2026 à 06h00 (UTC)

- **Période**

Du 11/11/2026 à 12h00 au 18/11/2026 à 04h00 (UTC)

*En raison d'opérations de maintenance du jeu ou d'autres contraintes opérationnelles, il pourra être impossible de participer au LBR pendant certaines plages horaires.

*Les dates et horaires des opérations de maintenances seront publiées et mises à jour dans les annonces du jeu. Nous vous invitons à les consulter régulièrement.

*Veuillez noter qu' aucune compensation ni prise en charge individuelle ne sera effectuée si vous n'avez pas pu utiliser vos tickets de participation en raison d' une maintenance.

- **Horaires du LBR**

12h00-14h00, 20h00-22h00, 02h00-04h00 (UTC)

- **Période de distribution des tickets de participation**

Du 11/11/2026 au 11/16/2026, 3 tickets seront distribués chaque jour jusqu' à 12h00 (UTC), pour un total de 18 tickets.

*Les tickets de participation seront distribués progressive

ment à chaque joueur via le coffre à cadeaux.

*Veuillez noter que les tickets de participation doivent être récupérés avant leur date d'expiration.

Date de distribution (UTC)	Date limite de réception (UTC)
11/11/2026	Jusqu' au 13/11/2026 à 06h00
12/11/2026	Jusqu' au 14/11/2026 à 06h00
13/11/2026	Jusqu' au 15/11/2026 à 06h00
14/11/2026	Jusqu' au 16/11/2026 à 06h00
15/11/2026	Jusqu' au 17/11/2026 à 06h00
16/11/2026	Jusqu' au 18/11/2026 à 04h00

5.4. FINALS

- **Période**

Le 06/02/2027 (UTC)

- **Format**

en présentiel (le lieu sera situé dans la ville de Tokyo, l'emplacement exact sera annoncé ultérieurement sur le site officiel du tournoi).

6. Règles et présentation de la 1^{re} PHASE ÉTÉ / AUTOMNE

Les règles de la 1^{re} PHASE présentées ci-dessous s'appliquent aux phases ÉTÉ et AUTOMNE.

6.1. Présentation

La 1^{re} PHASE est une phase de qualification en ligne utilisant le contenu du jeu LBR.

Les participants disputent des matchs de LBR pendant la période définie, puis leur classement est établi conformément à la section « 6.4. Détermination du classement. ». Les participants les mieux classés accèdent ensuite à la 2^e PHASE.

6.2. Règles

Les matchs du 1st STAGE se déroulent conformément aux règles ci-dessous.

Règle de combat	Règles standards
Niveau	Fixé à 5000
Dépassement de limite	Fixé à ★7+
Éveil ZENKAI	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Performances des arts	Basées sur les données des personnages possédés par le participant
Boost d'arts	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Niveau des Assistants	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Équipements	Ceux équipés par le participant s'appliquent
Personnages boost	Aucun
Stats limites	Appliquées *Le niveau et le de dépassement de limite sont fixés au maximum.
Composition d'équipe	Aucune
Combattants utilisables	Personnages que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Assistants utilisables	Assistants que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Appareil utilisé	Appareil personnel du participant

6.3. À propos du « BATTLE ROYAL POWER »

Lors de votre participation au LBR, vous commencerez avec 9000 points de BATTLE ROYAL POWER.

Chaque victoire ajoute 500 points, tandis qu'une défaite en retire 500.

En principe, les matchs sont effectués contre des joueurs ayant un BATTLE ROYAL POWER similaire.

Le nombre de victoires et le nombre de combats affichés sur l'écran princi

pal du LBR reflètent uniquement les résultats obtenus en LBR.

Les résultats des matchs classés standards ou des combats amicaux n'ont aucun impact sur ces statistiques.

6.4. Détermination du classement

Le classement est déterminé selon le BATTLE ROYAL POWER le plus élevé.

En cas d'égalité, les critères suivants s'appliquent, dans cet ordre :

1. Le joueur ayant le plus de victoires est classé en priorité
2. Si l'égalité persiste, celui ayant infligé le plus de dégâts cumulés est mieux classé

6.5. À propos des joueurs qualifiés

Conformément à la méthode de classement ci-dessus, les 64 meilleurs participants de chaque serveurs DRAGON BALL LEGENDS (① Japon / Asie / Océanie, ② Europe / Afrique et ③ Amériques), soit 192 participants au total, seront qualifiés pour la 2^e PHASE.

En cas de faire face à d'éventuels désistements ou forfaits, 36 participants supplémentaires, classés de la 65^e à la 100^e place sur chacun des serveurs, seront désignés en tant que participants suppléants. En cas de désistement ou de forfait, les suppléants seront repêchés dans l'ordre de leur classement de la 1^{re} PHASE.

La sélection des participants qualifiés et des remplaçants repose sur le respect des conditions énoncées dans le règlement à la section « 2. Conditions de participation ». Les participants qui, quel que soit leur classement, ne remplissent pas les conditions de participation ne seront pas retenus ni en tant que qualifiés ni en tant que remplaçants. Le participant concerné sera exclu et remplacé par le participant suivant dans le classement.

*Les critères exacts de qualification de la 1^{re} PHASE ainsi que les classements individuels des joueurs ne seront pas publiés.

7. Règles et présentation de la 2^e PHASE ÉTÉ / AUTOMNE

Les règles de la 1^{re} PHASE présentées ci-dessous s'appliquent aux phases ÉTÉ et AUTOMNE.

7.1. Présentation

La 2^e PHASE est une phase de qualification en ligne disputée en combat amical. Seuls les participants qualifiés à l'issue de la 1^{re} PHASE peuvent y prendre part.

Elle se déroulera à trois reprises au total, à raison d'une fois par serveur (① Japon / Asie / Océanie, ② Europe / Afrique et ③ Amériques), et chaque participant ne pourra prendre part qu'à une seule session correspondant à son serveur.

Pour participer à cette phase, il est nécessaire de créer un compte « Discord (<https://discord.gg>) » et de rejoindre le serveur Discord officiel du tournoi désigné par l'organisation (les informations de connexion seront communiquées uniquement aux participants de la 2^e PHASE). Discord est une application gratuite de communication vocale et textuelle, utilisée pour transmettre les informations relatives au tournoi, communiquer avec l'organisation et assurer le bon déroulement de la compétition. Le jour de l'inscription, les communications avec les participants, les informations relatives à la 2^e PHASE ainsi que les demandes adressées à l'organisation se feront via le serveur Discord.

De plus, « start.gg (<https://www.start.gg/>) » sera utilisé pour la gestion du déroulement des matchs, notamment pour les échanges entre les participants et la saisie des résultats.

Veuillez noter qu'un retard à une convocation ou toute impossibilité de vous joindre pourra entraîner votre disqualification.

7.2. Règles

Les matchs de la 2^e PHASE se dérouleront selon les règles suivantes.

Format du tournoi	Double élimination *Le tirage au sort déterminera aléatoirement les matchs du tournoi.
Format des matchs	▼ WINNERS BRACKET Match en B03 (2 manches gagnantes) ▼ LOSERS BRACKET Match en B01 (1 manche gagnante)
Règle de combat	Règles standards

Niveau	Fixé à 5000
Dépassement de limite	Fixé à ★7+
Éveil ZENKAI	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Boost d'arts	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Niveau des Assistants	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Équipements	Ceux équipés par le participant s'appliquent
Personnages boost	Aucun
Niveau	Aléatoire
Stats limites	Activées *Le niveau et le de dépassement de limite sont fixés au maximum.
Restriction de composition d'équipe	Parmi les 6 personnages de combat, vous pouvez en sélectionner jusqu'à 3 par match (ci-après les « combattant de l'équipe ») mais vous ne pourrez plus les utiliser de nouveau lors des matchs suivants pendant la rencontre. *Aucune restriction directe n'est imposée à la composition des équipes. Toutefois, les participants doivent préparer à l'avance trois équipes permettant de sélectionner un total de 9 combattant d'équipe différents identifiés par leur numéro de carte (ex. : DBL00-01). *Aucune restriction de duplication ne s'applique aux assistants ni aux équipements. *Aucune restriction d'équipe ne s'applique dans le LOSERS BRACKET.
Combattants utilisables	Personnages que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Assistants utilisables	Assistants que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Appareil utilisé	Appareil personnel du participant

7.3. Détermination du classement

Le classement est déterminé selon le système de la double élimination.

En cas de victoire d'un participant issu du **LOSERS BRACKET** lors du **GRAND FINAL**, une réinitialisation est effectuée et un nouveau **GRAND FINAL** est disputé (revanche : B01 en 1 manche gagnante).

7.4. À propos des joueurs qualifiés

Les joueurs qualifiés de chaque serveur seront déterminés comme suit. Il est à noter que la qualification définitive pour les FINALS ne sera confirmée qu'après vérification par les organisateurs du tournoi, comprenant un entretien et la fourniture de données personnelles, et après confirmation qu'il n'y a aucun problème.

7.4.1. ÉTÉ

	Participant
▼Serveur ① Japon / Asie / Océanie	1 joueur
▼Serveur ② Europe / Afrique	1 joueur
▼Serveur ③ Amériques	1 joueur

7.4.2. AUTOMNE

	Participant
▼Serveur ① Japon / Asie / Océanie	1 joueur
▼Serveur ② Europe / Afrique	1 joueur
▼Serveur ③ Amériques	1 joueur

8. Règles et présentation de la PHASE EXTRA

8.1. Présentation

La PHASE EXTRA qui est une phase final de qualification qui se déroule en ligne pendant le LBR est un contenu intégré au jeu. Pendant le LBR, les participants disputent des matchs pendant une période définie, le classement est établi conformément à la section « 8.4. Détermination du classement ». Les participants les mieux classés accèderont ensuite aux FINALS.

8.2. Règles

Les matchs de la PHASE EXTRA se dérouleront selon les règles suivantes.

Règles de combat	Règles standards
Niveau	Fixé à 5000
Dépassement de limite	Fixée à ★7+
Éveil ZENKAI	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Boost d'arts	Basés sur les données des personnages possédés
Niveau des Assistants	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Équipements	Ceux équipés par le participant sont appliqués
Personnages boost	Aucun
Stats limites	Activées *Le niveau et le de dépassement de limite sont fixés au maximum.
Restriction de composition d'équipe	Aucun
Combattants utilisables	Personnages que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Assistants utilisables	Assistants que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Appareil utilisé	Appareil personnel du participant

8.3. À propos du « BATTLE ROYAL POWER »

Lors de votre participation au LBR, vous commencerez avec 9000 points de BATTLE ROYAL POWER.

Chaque victoire ajoute 500 points, tandis qu'une défaite en retire 500.

En principe, les matchs sont effectués contre des joueurs ayant un BATTLE ROYAL POWER similaire.

Le nombre de victoires et le nombre de combats affichés sur l'écran principal du LBR reflètent uniquement les résultats obtenus en LBR.

Les résultats des matchs classés standards ou des combats amicaux n'ont aucun impact sur ces statistiques.

8.4. Détermination du classement

Le classement est établi en fonction du « BATTLE ROYAL POWER » mentionné précédemment, par ordre décroissant. En cas d'égalité, le classement est déterminé dans l'ordre de priorité suivant :

1. Le participant ayant obtenu le plus grand nombre de victoires est classé devant.
2. Si l'égalité persiste, le participant ayant obtenu le meilleur classement lors des matchs de classés organisés du 11/11/2026 à 09h00 au 20/11/2026 à 02h00 (UTC) est classé devant.

8.5. À propos des joueurs qualifiés

Lors de la PHASE EXTRA, les participants classés 1er et 2e au classement, tous serveurs confondus, sont qualifiés pour les FINALS. Les participants classés 3e et 4e sont désignés en tant que remplaçants. Si une place se libère parmi les participants qualifiés pour les FINALS, les remplaçants seront appelés à participer aux FINALS selon leur ordre de classement.

La sélection des participants qualifiés et des remplaçants est soumise au respect des conditions définies dans la section « 2. Conditions de participation » du règlement du tournoi. Toute personne qui, quel que soit son classement, ne remplit pas ces conditions ne sera pas retenue ni en tant que

participan ni comme remplaçant. Le participant concerné sera exclu et remplacer par le participant suivant dans le classement.

9. Règles et présentation des FINALS

9.1. Présentation

Les FINALS sont la phase finale du tournoi qui réunie un total de huit participants qui se déroulera en réelle. Les trois participants qualifiés lors de la 2e PHASE ÉTÉ, les trois participants qualifiés lors de la 2^e PHASE AUTOMNE et les deux participants qualifiés lors de la PHASE EXTRA. Les participants remplaçants ne peuvent prendre part aux FINALS que si une place se libère parmi les participants qualifiés.

9.2. Règles

Les matchs de la 2e PHASE se dérouleront selon les règles suivantes.

Format du tournoi	Double élimination *Le tirage au sort déterminera aléatoirement les matchs du tournoi.
Format des matchs	▼ WINNERS BRACKET Match en B03 (2 manches gagnantes) ▼ LOSERS BRACKET Match en B01 (1 manche gagnante)
Règle de combat	Règles standards
Niveau	Fixé à 5000
Dépassement de limite	Fixé à ★7+
Éveil ZENKAI	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Boost d'arts	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Niveau des Assistants	Basé sur les données des personnages possédés par le participant
Équipements	Ceux équipés par le participant s'appliquent

Personnages boost	Aucun
Niveau	Niveau désigné par les organisateurs du Tournoi
Stats limites	Activées *Le niveau et le de dépassement de limite sont fixés au maximum.
Restriction de composition d'équipe	Parmi les 6 personnages de combat, vous pouvez en sélectionner jusqu'à 3 par match (ci-après les « combattant de l'équipe ») mais vous ne pourrez plus les utiliser de nouveau lors des matchs suivants pendant la rencontre. *Aucune restriction directe n'est imposée à la composition des équipes. Toutefois, les participants doivent préparer à l'avance trois équipes permettant de sélectionner un total de 9 combattant d'équipe différents identifiés par leur numéro de carte (ex. : DBL00-01). *Aucune restriction de duplication ne s'applique aux assistants ni aux équipements. *Lors des FINALS, chaque participant peut utiliser jusqu'à trois équipes. Les informations relatives aux équipes utilisées devront être transmises à l'organisation du tournoi avant le début de la compétition. *Dans le LOSERS BRACKET, les matchs devront être choisis une seule équipe parmi les trois équipes formés. *Vous ne pouvez pas utiliser une équipe qui n'a pas été proposer à l'avance. *Si une réinitialisation du GRAND FINAL venait à arriver, le match de revanche devra également se faire en utilisant une équipe parmi les trois équipes préalablement proposer.
Combattants utilisables	Personnages que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Assistants utilisables	Assistants que possède le participant et qui sont implémentés dans DRAGON BALL LEGENDS au moment du combat
Appareil utilisé	Appareil désigné par les organisateurs Les modèles d'appareils seront communiqué ultérieurement aux utilisateurs.

9.3. Détermination du classement

Le classement est déterminé selon les règles du système à double élimination.

Si le participant venant du LOSERS BRACKET remporte le GRAND FINAL, une réinitialisation sera effectuée et une nouvelle GRAND FINAL aura lieu.

9.4. Tenue vestimentaire

Pour participer aux FINALS, les participants sont tenus de porter la tenue fournie par l'organisateur (t-shirt, veste, etc.). Des informations détaillées seront communiquées ultérieurement aux participants qualifiés pour les FINALS. Le non-respect des règles pourra entraîner des sanctions.

10. Gestion des incidents liés à des problèmes de connexion

Quelle que soit la situation, les organisateurs de la compétition se réservent le droit de prendre toute décision, y compris des mesures non prévues comme citées ci-dessous.

10.1. 1re PHASE ÉTÉ / 1re PHASE AUTOMNE

En cas de problème de connexion, la gestion suivra les règles habituelles des combats en ligne (PvP). Si vous pouvez vous reconnecter, continuez le combat. Aucun ticket ou compensation ne sera distribué si le combat est interrompu ou si une reconnexion devient impossible.

10.2. 2e PHASE ÉTÉ / 2e PHASE AUTOMNE

En cas de problème de connexion, veuillez signaler la situation à l'équipe organisatrice après la fin du combat. Si nécessaire, l'organisation du tournoi pourra demander aux participants concernés de fournir un enregistrement du match ou autre élément afin d'examiner les faits avant de rendre sa décision.

Toute coupure intentionnelle ou toute action visant délibérément à interrompre la partie entraînera la disqualification du joueur concerné.

Par ailleurs, toute décision relative au présent article relève de la seule appréciation de l'organisation du tournoi.

10.3. FINALS

Si un problème de connexion survient, le participant doit immédiatement le signaler en levant la main ou par un autre moyen clair à destination du staff arbitral.

Une enquête sera menée par le staff à la fin du combat, puis une décision sera prise.

Toute interruption volontaire du jeu entraînera également la disqualification du joueur concerné.