

DRAGON BALL LEGENDS

WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027

대회 룰북

(최종갱신 2026/6/30)

1. 처음으로

'DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027'(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.

2. 참가 자격

참가 자격의 자세한 내용은 별도로 공개되는 'DRAGON BALL LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP 2026-2027 대회 약관'(이하, 대회 약관)을 확인해 주십시오. (이하, 참가하는 선수를 '참가자'라고 칭함)

3. 용어

본 대회의 운영에 있어 다음과 같은 대회 용어를 사용합니다.

- **SUMMER / AUTUMN**

본 대회를 구성하는 예선 구분입니다. 본 대회의 예선은 'SUMMER'와 'AUTUMN', 두 개의 예선으로 구성되며 각 예선에서 1st STAGE와 2nd STAGE가 진행됩니다.

- **STAGE (스테이지)**

본 대회의 전체를 구성하는 주요 경기 단계입니다. 각 시즌은 '1st STAGE'와 '2nd STAGE'로 구성되며, 1st STAGE 통과자는 2nd STAGE에 진출합니다.

- **EXTRA STAGE (엑스트라 스테이지)**

FINALS 출전권을 걸고 진행되는 최종 예선입니다. SUMMER 및 AUTUMN의 각 STAGE를 통과하지 못한 참가자에게도 FINALS 진출 기회가 주어집니다.

- **FINALS (결승)**

본 대회의 결승 토너먼트입니다. SUMMER 및 AUTUMN의 2nd STAGE와 EXTRA STAGE 통과자를 대상으로 진행됩니다. FINALS에서 승리하고 최종 결승전(이하, GRAND

FINAL)에서 우승한 참가자가 본 대회 우승자가 됩니다.

- **ROUND (라운드)**

토너먼트에서 동일 진행 단계에서 진행되는 대전군이며, 'ROUND 1', 'ROUND 2' 등으로 표기합니다.

※이 용어는 2nd STAGE 및 FINALS에서 사용되는 용어입니다

- **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)

4. 대회 참가 방법/엔트리

본 대회의 참가 희망자는 대회 약관 '4. 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.

5. 대회 스케줄

본 대회의 일정은 다음과 같습니다. 1st STAGE 및 EXTRA STAGE의 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.

※아래 내용은 점검 등의 사유에 따라 변경될 수 있습니다.

5.1. SUMMER 스케줄

5.1.1. SUMMER 1st STAGE

- **개최 형식**

온라인 (LBR에서 진행)

- **엔트리 마감 일시**

2026/7/22 15:00 (KST)

- **개최 기간**

2026/7/29 21:00 ~ 2026/8/5 13:00 (KST)

※게임 점검 등의 사유로 인해 LBR에 참가할 수 없는 시간대가 발생할 수 있습니다

※점검 일정은 게임 내 공지를 통해 수시로 안내해 드릴 예정이니 해당 공지를 확인해 주시기 바랍니다

※점검 등의 사유로 참가 티켓을 사용하지 못한 경우에도 개별적인 보상이나 대응은 제공되지 않는 점 양해 부탁드립니다

- **LBR 실시 기간**

21:00 ~ 23:00, 5:00 ~ 7:00, 11:00 ~ 13:00 (모두 KST)

- **참가 티켓 지급 일시**

2026/7/29 ~ 2026/8/3 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)
2026/7/29	2026/7/31 15:00까지
2026/7/30	2026/8/1 15:00까지
2026/7/31	2026/8/2 15:00까지
2026/8/1	2026/8/3 15:00까지
2026/8/2	2026/8/4 15:00까지
2026/8/3	2026/8/5 13:00까지

- **결과 발표 일시**

LBR 종료 후, 약 1주일 뒤 게임 내 공지 사항에서 안내

5.1.2. SUMMER 2nd STAGE

- **개최일**

서버① 일본/아시아/오세아니아 - 2026/9/12 (KST)

서버② 유럽/아프리카 - 2026/9/19 (KST)

서버③ 미국 - 2026/9/21 (JST)

※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

※참가하실 서버는 게임 내 공지를 통해 2nd STAGE 진출 안내 시 함께

안내해 드릴 예정입니다

- **개최 형식**

온라인 (Discord 및 start.gg를 사용하여 진행)

- **당일 일정**

자세한 일정은 SUMMER 2nd STAGE 참가자를 대상으로 추후 안내해 드릴 예정입니다.

5.2. AUTUMN 스케줄

5.2.1. AUTUMN 1st STAGE

- **개최 형식**

온라인 (LBR에서 진행)

- **엔트리 마감 일시**

2026/9/23 15:00 (KST)

- **개최 기간**

2026/9/30 21:00 ~ 2026/10/7 13:00 (KST)

※게임 점검 등의 사유로 인해 LBR에 참가할 수 없는 시간대가 발생할 수 있습니다

※점검 일정은 게임 내 공지를 통해 수시로 안내해 드릴 예정이니 해당 공지를 확인해 주시기 바랍니다

※점검 등의 사유로 참가 티켓을 사용하지 못한 경우에도 개별적인 보상이나 대응은 제공되지 않는 점 양해 부탁드립니다

- **LBR 실시 기간**

21:00 ~ 23:00, 5:00 ~ 7:00, 11:00 ~ 13:00 (모두 KST))

- **참가 티켓 지급 일시**

2026/9/30 ~ 2026/10/5 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)
2026/9/30	2026/10/2 15:00까지
2026/10/1	2026/10/3 15:00까지
2026/10/2	2026/10/4 15:00까지
2026/10/3	2026/10/5 15:00까지
2026/10/4	2026/10/6 15:00까지
2026/10/5	2026/10/7 13:00까지

- **결과 발표 일시**

LBR 종료 후, 약 1주일 뒤 게임 내 공지 사항에서 안내

5.2.2. AUTUMN 2nd STAGE

- **개최일**

서버① 일본/아시아/오세아니아 - 2026/10/24 (KST)

서버② 유럽/아프리카 - 2026/10/31 (KST)

서버③ 미국 - 2026/11/2 (JST)

※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

※참가하실 서버는 게임 내 공지를 통해 2nd STAGE 진출 안내 시 함께

안내해 드릴 예정입니다

- **개최 형식**

온라인 (Discord 및 start.gg를 사용하여 진행)

- **당일 일정**

자세한 일정은 AUTUMN 2nd STAGE 참가자를 대상으로 추후 안내해 드릴 예정입니다.

5.3. EXTRA STAGE 스케줄

- **개최 형식**
온라인 (LBR에서 진행)
- **엔트리 마감 일시**
2026/11/4 15:00 (KST)
- **개최 기간**
2026/11/11 21:00 ~ 2026/11/18 13:00 (KST)
※게임 점검 등의 사유로 인해 LBR에 참가할 수 없는 시간대가 발생할 수 있습니다
※점검 일정은 게임 내 공지를 통해 수시로 안내해 드릴 예정이니 해당 공지를 확인해 주시기 바랍니다
※점검 등의 사유로 참가 티켓을 사용하지 못한 경우에도 개별적인 보상이나 대응은 제공되지 않는 점 양해 부탁드립니다
- **LBR 실시 기간**
21:00 ~ 23:00, 5:00 ~ 7:00, 11:00 ~ 13:00 (모두 KST))
- **참가 티켓 지급 일시**
2026/11/11 ~ 2026/11/16 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)
2026/11/11	2026/11/13 15:00까지
2026/11/12	2026/11/14 15:00까지
2026/11/13	2026/11/15 15:00까지
2026/11/14	2026/11/16 15:00까지
2026/11/15	2026/11/17 15:00까지
2026/11/16	2026/11/18 13:00까지

5.4. FINALS 스케줄

- **개최일**
2027/2/6 (KST)

- 개최 형식

오프라인 (대회 장소는 도쿄 도내로, 추후 별도로 발표할 예정입니다)

6. SUMMER 1st STAGE / AUTUMN 1st STAGE 룰

아래 기재한 1st STAGE 룰은 SUMMER와 AUTUMN에 공통으로 적용됩니다.

6.1. 개요

1st STAGE는 게임 내 콘텐츠 LBR을 사용하여 진행하는 온라인 예선입니다. 1st STAGE는 설정된 기간 내에 LBR을 진행하여 '6.4 순위의 결정에 대해서'에 따라 순위가 결정되며 순위가 높은 플레이어가 2nd STAGE에 진출합니다.

6.2. 룰

1st STAGE의 대전은 다음 룰에 따라 실시됩니다.

대전 룰	스탠다드 룰
레벨	5000으로 고정
한계 돌파	★7+로 고정
zENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
최대 스테이터스	적용 ※레벨과 한계 돌파가 최대가 됩니다
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 운영 중인 각 서버(①일본/아시아/오세아니아, ②유럽/아프리카, ③미국)별 상위 64명 이내 참가자(총 192명)가 다음 2nd STAGE에 진출하게 됩니다. 또한, 중도 포기 또는 결석에 대비하여 보결 통과자로서 각 서버별로 65위부터 100위까지의 36명의 참가자를 후보로 선출합니다. 보결 통과자의 선출은 1st STAGE 순위 상위 플레이어부터 순차적으로 진행됩니다. 단, 통과자 및 보결 통과자의 선정은 대회 규약 '2. 참가 자격'을 충족하는 것을 전제로 합니다. 순위에 상관없이 참가 자격을 충족하지 못한 것이 확인될 경우 통과자/보결 통과자로 인정되지 않으며 해당 참가자를 제외하고 다음 순위 참가자가 선정됩니다.

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

7. SUMMER 2nd STAGE / AUTUMN 2nd STAGE 룰

아래 기재한 2nd STAGE 룰은 SUMMER와 AUTUMN에 공통으로 적용됩니다.

7.1. 개요

2nd STAGE는 친선전을 사용하여 진행되는 온라인 예선입니다. 1st 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(2nd 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, 2nd 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

2nd STAGE의 대전은 다음 룰에 따라 실시됩니다.

토너먼트 형식	더블 엘리미네이션 ※토너먼트 방식은 추첨을 통해 무작위로 결정됩니다
시합 형식	▼ WINNERS BRACKET 2배틀 선승 (최대 3배틀 진행) ▼ LOSERS BRACKET 1배틀 선승 (최대 1배틀 진행)
대전 룰	스탠다드 룰
레벨	5000으로 고정
한계 돌파	★7+ 로 고정
zENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함

장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
스테이지	랜덤
최대 스테이터스	적용 ※레벨과 한계 돌파가 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 ※서포터, 장비는 중복 제한이 없습니다 ※LOSERS BRACKET에서의 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 단말	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: 1배틀 선승)을 진행합니다.

7.4. 통과자에 대해서

각 서버마다 통과자를 아래와 같이 결정합니다. 또한 각 통과자는 대회 운영진이 실시하는 면담 및 개인 정보 제출을 포함한 확인 절차를 거치게 되며 해당 절차를 통해 문제가 없다고 확인된 경우 최종적으로 FINALS 진출이 확정됩니다.

7.4.1. SUMMER

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

7.4.2. AUTUMN

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

8. EXTRA STAGE 룰

8.1. 개요

EXTRA STAGE는 게임 내 콘텐츠 LBR을 사용하여 진행하는 온라인 최종 예선입니다.
EXTRA STAGE는 설정된 기간 내에 LBR을 진행하여 '8.4 순위의 결정에 대해서'에 따라 순위가 결정되며 순위가 높은 플레이어가 FINALS에 진출합니다.

8.2. 룰

EXTRA STAGE의 대전은 다음 룰에 따라 실시됩니다.

대전 룰	스탠다드 룰
------	--------

레벨	5000으로 고정
한계 돌파	★7+에 고정
zENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
최대 스테이터스	적용 ※레벨과 한계 돌파가 최대가 됩니다
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

8.3. '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.

8.4. 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. 2026/11/11 (수) 18:00 ~ 2026/11/20 (금) 11:00 (JST)에 실시한 레이팅 매치 의 최종 순위가 높은 쪽이 상위에 해당합니다

8.5. 통과자에 대해서

EXTRA STAGE에서는 서버 구분 없이 최종 순위 1위 및 2위 참가자를 FINALS 참가자로 선정합니다. 또한 최종 순위 3위 및 4위 참가자는 보결 통과자로 선정되며 FINALS 참가자에 결원이 발생한 경우 순위에 따라 차례대로 FINALS에 참가할 수 있습니다. 단, 통과자 및 보결 통과자의 선정은 대회 규약 '2. 참가 자격'을 충족하는 것을 전제로 합니다. 순위에 상관없이 참가 자격을 충족하지 못한 것이 확인될 경우 통과자/보결 통과자로 인정되지 않으며 해당 참가자를 제외하고 다음 순위 참가자가 선정됩니다.

9. FINALS 룰

9.1. 개요

FINALS는 SUMMER 2nd STAGE를 통과한 3명, AUTUMN 2nd STAGE를 통과한 3명, EXTRA STAGE를 통과한 2명으로 총 8명이 참가하는 오프라인 결승전입니다. 보결 통과자는 FINALS 참가자에 결원이 나온 경우에 한해 참가할 수 있습니다.

9.2. 룰

FINALS의 대전은 다음 룰에 따라 실시됩니다.

토너먼트 형식	더블 엘리미네이션 ※토너먼트 방식은 추첨을 통해 무작위로 결정됩니다
시합 형식	▼ WINNERS BRACKET 2배틀 선승 (최대 3배틀 진행) ▼ LOSERS BRACKET 1배틀 선승 (최대 1배틀 진행)
대전 룰	스탠다드 룰
레벨	5000으로 고정
한계 돌파	★7+에 고정

zENKAI 각성	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
아츠 부스트	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
서포터 레벨	참가자가 소유한 캐릭터 데이터에 기반함
장비	참가자가 장착하고 있는 것을 적용
부스트 캐릭터	없음
스테이지	대회 운영이 지정하는 스테이지
최대 스테이터스	적용 ※레벨과 한계 돌파가 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 ※서포터, 장비는 중복 제한이 없습니다 ※FINAL에서는 대회 기간 동안 사용할 수 있는 파티를 최대 3개까지로 제한하며, 사용할 파티 정보를 사전에 대회 운영진에게 제출해야 합니다. ※LOSERS BRACKET에서는 사전에 제출한 3개의 파티 중 하나를 선택하여 대전을 진행합니다. ※사전에 제출하지 않은 파티는 사용할 수 없습니다. ※GRAND FINAL에서 리셋이 발생하여 재시합이 진행되는 경우에도 사전에 제출한 3개의 파티 중 하나를 선택하여 대전을 진행합니다.
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 FINALS 참가자에 한해 추후 공개)

9.3. 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: 1배틀 선승)을 진행합니다.

9.4. 복장에 대하여

FINALS에 출전하는 참가자는 대회 운영진이 준비한 복장(T셔츠, 재킷 등)을 착용해야 합니다. 자세한 내용은 FINALS 참가자에게 별도로 안내해 드릴 예정입니다. 대회 운영진의 지시에 따르지 않을 경우 페널티가 부과될 수 있습니다.

10. 통신 불량에 따른 배틀 중단 등의 문제 발생 시의 대응

각 상황에서 대회 운영의 판단에 따라 다음 내용에 기재되어 있지 않은 대응이 이루어질 수 있습니다.

10.1. SUMMER 1st STAGE / AUTUMN 1st 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/복귀할 수 없는 등의 현상이 발생하더라도 해당 이유로 추가 티켓을 지급하지 않습니다.

10.2. SUMMER 2nd STAGE / AUTUMN 2nd STAGE

통신 불량에 따른 문제가 발생한 경우 발생한 상황을 배틀 종료 후 대회 운영으로 연락해 주시기 바랍니다. 대회 운영진은 필요에 따라 해당 참가자에게 게임 영상 등의 제출을 요청하고, 제출된 내용을 확인한 후 판단 및 대응을 진행합니다. 고의에 의한 접속 해제 등 의도적으로 게임을 중단한 행위가 확인될 경우 해당 참가자는 실격 처리됩니다. 또한 본 항목에 관한 모든 판단은 대회 운영진의 재량에 따라 결정됩니다.

10.3. 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.