



寶可夢亞洲對戰嘉年華 2021

附帶條約

(“Pokémon GO 規則書”)

寶可夢亞洲對戰嘉年華 2021 (“比賽”)

The Promoter of this tournament is ESL Gaming GmbH, of Schanzenstrasse 23,51063 Cologne
Germany (the “Promoter” or “ESL”).

遊戲規則

這是一份在 ESL 行政審核後可更改的文件。任何翻譯規則書的問題必須參考英文規則書。

必須遵守遊戲規則。一旦參與此比賽，您已同意遵守這些規則，也產生了您與 ESL Gaming GmbH ("ESL" 或 "us") 的合約。我們建議您仔細閱讀遊戲規則以及其他文件，因為這是與您合約的一部分。

規則書的一般理解

接下來的規則書將在比賽的所有階段生效。管理員保持權力在通知或不通知選手的情況下更改規則書。管理員將會是任何未列出的情況或糾紛的決策者。

1 一般規則

1.1 規則更改

比賽管理員將保持權力在不通知的情況下更改、移除規則書上的規則。比賽管理員也保持權力在規則書未仔細解釋的案例中做出決定，或在為了保持公平的比賽，做出反此規則書的決定。

1.2 權力

所有寶可夢亞洲對戰嘉年華 2021 《寶可夢集換式卡牌遊戲》的直播權將屬 Niantic, Nintendo, The Pokémon Company 和 ESL 擁有。這包括但不僅於：影片、電視直播、評論直播、回放、演示、或實時成績機器人。

1.3 協議

某些選手們的協議與 ESL 規則產生的小差異將被允許。然而，與 ESL 規則產生大差異的協議將不被允許。ESL 規則是為了確保所有參賽者在公平的環境下競爭而產生。您不允許在比賽結束後因賽前所同意的協議導致您擁有劣勢，而發出抗議。可被協議更改的規則將會被列出。不可被協議改寫的規則將不可產生協議。所有在 ESL 規則書之下的選手之間的安排必須在對戰頻道或評論區清楚寫下。另一方則需要在對戰頻道或評論區承認同意該安排。為了確保不被更改，第三評論必

須被寫下。請記得截圖您們的所有安排。如果您未達成以上需求，您對該安排的抗議或支援將被拒絕。

參與任何寶可夢亞洲對戰嘉年華系列代表您同意參與決賽。選手必須在決賽前做好準備。這代表擁有一切可讓您前往決賽的資料。這包括但不限於證照、國家證照、護照、以及 Visa。

1.4 隱私和資料保護

所有選手同意 ESL 將收集、存留、分享及處理比賽參與者的個人資料，包括選手、教練、經理及其他與團隊有關的人員。參與者將被告知 ESL 將處理個人資料，包括但不限於照片、口語、名字、昵稱及國籍，爲了主辦與執行比賽、比賽廣播、因獎金等原因與比賽參與者保持聯絡。ESL 將以隱私政策爲準處理這些個人資料，可參考 eslgaming.com/privacypolicy 更多詳情或疑問，請聯絡 privacy@eslgaming.com。

1.5 遊戲版本

所有選手必須安裝遊戲最新版本，以確保參與 ESL 的比賽。所有更新必須在比賽前安裝。

1.5.1 補丁

所有線上比賽將會在實時服務器的補丁版本進行。所有綫下賽將會在比賽伺服器進行。

1.6 保密

抗議內容、支援票、討論、或任何與官方聯盟和管理員的通訊將視爲嚴格保密。任何未經批准前公佈這些內容將被禁止。

1.7 酒精或其他精神藥物

無論綫上或綫下，任何在酒精或其他精神藥物的影響下進行比賽，即使是合法藥物，都將被禁止，也可導致嚴峻的懲罰。

1.8 參與條件與限制

爲了確保可參與比賽，您必須達到以下條件：

- 所有選手必須在 ESL Play 平臺上注冊。
- 國籍
 - 亞太
亞太區包括以下國家：新加坡、菲律賓、泰國、馬來西亞、台灣、香港、印度尼西亞。
- 最低年齡
所有選手必須至少 16 歲以上
 - 如有曾參賽或正在參賽的選手年齡在 16 歲一下，該隊伍將被取消資格，並喪失該賽季的所有獎金或該擁有的獎金。

1.9 使用正確選手 ID

- 選手只能使用一個賬號進行比賽。
- 如有兩名選手擁有相同賬號名稱，那些選手必須向管理員一同尋求解決方案。如果無法尋求解決方案，兩位選手都不允許使用改名稱，這兩位選手也必須選擇新的賬號名稱，並確保遵守名稱條規。
- ESL 保持權力以任何理由拒絕或收回任何賬號名稱。
- 一旦接受參與比賽，選手將不被允許更換訓練師 ID。

1.10 名稱、符號及贊助

ESL 保持權力在比賽禁止不必要的名稱和/或符號。所有被保護的字眼與符號通常都會被禁止，除非得到所有者的允許。

與色情、毒品、或其他成人主題的物品有關的內容將不允許與比賽有關聯。

1.11 拒絕參與權

如果有選手被發現不遵守比賽規則，他們在比賽的參與權將被取消。在特殊情況下，管理員可能會決定允許更改帳戶/名稱。

1.12 參與條件與限制

爲了確保能參與比賽，選手必須達到以下條件：

- 所有選手必須在比賽前確保所有行旅文件有效並已準備好(例如 Visa)。
- 所有選手必須16歲以上。

如有選手未達到這些條件，您將被視爲不符合資格。如果您未達到淘汰賽階段的條件，該選手將被取消資格，在綫的下一位選手將會取代出綫。

1.13 就業限制

正在 ESL 和/或 The Pokémon Company 工作或自願的人員將不被允許參與。曾在其中公司做工的人員將在最後一天工作的90天內不允許參賽。

2 賽程

預賽

預賽 - 11 月 26-28 日，依照區域進行(瑞士制)

全國小組賽 - 2021 年 12 月 3-4 日，依照區域進行(16強單敗制)

區域淘汰賽 - 2021 年 12 月 18 日(單敗制)

3 比賽賽制與規則

比賽將以聯賽的形式進行，從預賽開始，到全國小組賽，最後是淘汰賽。

3.1 比賽賽制

3.1.1 預賽

選手們將在預賽中進行瑞士制的三局兩勝 (Bo3)。輪次將由報名參加比賽的人數決定。

- 17-32 人 : 5 回合
- 33-64 人 : 6 回合
- 65-128 人 : 7 回合
- 129-256 人 : 8 回合

16 強選手將前往下個回合。

3.1.2 小組賽

16 強的選手將進行三局兩勝 (BO3) 的單敗制回合。選手們將根據他們在預選中的排名來排列種子順序。每個地區的第 1 名將在季後賽中競爭。同時，第 8 個名額將由報名人數最多的地區的第 2 名來填補。

3.1.3 淘汰賽

来自所有地区的前 8 名选手将在單敗制回合中竞争，四强至半决赛將以三局兩勝 (Bo3) 的方式进行，而总决赛將以五局三勝 (Bo5) 的方式进行。

3.2 比賽形式

- 類型：綫上對戰
- 三局兩勝（首位獲得 2 勝將獲得勝利）
- 戰隊選擇：您只可以從已登記的 6 隻寶可夢中選擇進入比賽。任何在比賽開始後改變戰隊的方式將被禁止。
 - 選手將在比賽開始前注冊選擇 6 隻寶可夢（戰鬥隊伍）。
 - 每支戰鬥隊伍只允許一隻同個種類的寶可夢。這將依照寶可夢圖鑒編號（例如 妙蛙草 及 妙蛙花）或其他種類（飄浮泡泡 - 太陽的樣子 及 飄浮泡泡 - 雨水的樣子）。
 - 對戰中的戰鬥隊伍的 3 隻寶可夢可從已登記的 6 隻寶可夢中選擇。

- 一旦比賽開始，戰鬥隊伍將鎖定並向所有參賽者揭示。以任何形式更改戰鬥隊伍包括但不限於遲來的強化、超級強化、更換攻擊招式包括第二特殊招式、淨化或更換同類型寶可夢，將在揭示戰鬥隊伍后被禁止(即使隨後強化或超級強化以達到已登記的 CP/種類)。
 - 好夥伴將被允許 - 然而，在任何比賽下，只允許在被提升狀態下使用，且選手只能在已注冊的 CP 值下使用。只有一隻已提升好夥伴 CP 的寶可夢可被注冊。
 - 選手允許在比賽期間更換夥伴，但必須確保使用前夥伴回到已注冊CP值 (無論是普通CP值或已提升CP值) 。
 - 暗影寶可夢將被允許並必須在注冊戰鬥隊伍時如此指定。
 - 多個暗影寶可夢可在單個戰鬥隊伍中注冊，但不能與其他非暗影或已淨化形態一同注冊。他們將被視為同種類，分享同個寶可夢圖鑒編號與類型。
 - 超級進化寶可夢不被允許。
 - 選手必須遵從寶可夢裁判與管理員的任何檢查戰鬥隊伍的請求，以確保以上規則都被遵守。
- 寶可夢聯盟: 超級聯盟(寶可夢最高CP: 1500)
 - 在擊敗對方的三隻寶可夢或在倒數結束前造成最高傷害的一方將取得勝利。

3.3 比賽更改

ESL可以自行決定更改比賽的開始時間，並將盡快通知所有相關選手。

3.4 規則執行

這些規則是一個指導，管理員的決定可能會因情況而異。賽事管理部門可隨時更改這些規則，恕不另行通知。

3.5 比賽準備

請在比賽開始前解決可能出現的任何問題。比賽期間的連接或硬件問題可能會導致 ESL 管理員取消資格。團隊/選手之間的協議必須作為比賽評論發布。比賽必須以正確的設置進行。

3.6 和局

如有和局的情況(例如:記錄顯示和局,或顯示雙方失敗),選手必須再進行一場以決勝負。
Pokémon GO 計時結束將不視為和局,勝者將依照系統決定。

3.7 比賽設定

遊戲類型:1對1戰鬥

類型:線上對戰

3.8 游戏邀请

選手必須在 Discord 分享對戰 QR Code, 掃描并選擇超級聯盟開始戰鬥。如果 QR Code 不能如願使用, 選手可以加對手好友, 交易禮物直到好友狀態, 再前往與對手戰鬥。

- QR Code 將在您離開頁面的開始無效。請確保QR Code 生產后留在該頁面。

3.9 未出現

每位選手有 10 分鐘的時間出現(比賽開始時間 +10 分鐘)。遲到5分鐘將導致該局失敗, 而10分鐘後出現將導致默認失敗。等待的選手必須打開一張抗議票才可申請默認獲勝。請記住, 如有選手及時出現, 但需要離開以解決其他問題, 并在比賽開始時間 +15分鐘未回來, 則不視為未出現。濫用此例外將導致該局默認失敗。如果您認為選手在濫用此規則, 請開一張抗議票。

3.10 結果

兩名選手都有責任在 ESL 網站上輸入正確的比賽結果。雙方選手都必須在每場比賽結束時截取屏幕截圖, 顯示獲勝者將擁有所有獎品卡的遊戲區、淘汰對手所有在場的寶可夢、或者當對手在他們的回合開始前牌組中沒有牌時、最終結果可清楚被看見, 並將其上傳至比賽頁面, 比賽媒體的部分。如果對比賽結果有爭議或問題, 請打開一張抗議票。如果獲勝者的證據不足, 兩名選手都可能被取消資格。

3.11 放棄/ 棄權

如果您的對手在任何時候斷開連接或觀點未被看見時, 該對手將被視為敗方。

3.12 錄像

所有比賽的遊戲區都必須被錄下。該錄影必須在比賽結束後立即上傳到至比賽頁面。贏家或輸家必須上傳至少一張顯示結果的截圖(例如:每回合一張截圖)。

3.13 比賽證據

所有比賽證據必須保存至少 14 天。偽造或操縱比賽證據將被禁止, 否則將受到嚴厲處罰。比賽證據須被清楚明名。

3.14 比賽證據的定義

比賽證據都是已上傳, 包括但不限於: 截圖、ESL Wire文件、演示、和視頻。

3.15 直播/重傳

選手允許直播或轉播任何比賽或 ESL 製作團隊未直播的比賽。請確保雙方(選手和對手)同意直播比賽, 才可繼續。

請注意, 任何直播都會帶來直播的任何風險。我們建議直播主為他們的直播加上延遲。

3.16 設備

選手可使用任何設備除了模擬器。

3.17 技術問題

如有硬件或軟件的故障造成遊戲結果的影響, 被影響的選手必須立刻通知比賽管理員, 但必須在下一局開始之前通知。普通遊戲發生的事件(例如無法切換寶可夢或在快速動畫時無法使用攻擊招式)和選手失誤是不被保證重賽的例子(例如手機通知打擾遊戲)。

選手們有權繼續或重新開始, 但比賽管理員將做出最終決定。如有重賽, 選手們必須使用同個帶隊寶可夢及剩餘兩隻寶可夢。

3.18 GO 戰鬥聯賽已知問題

以下是一些 GO 戰鬥聯賽的問題：

最後更新：2021 年 11 月 11 日

- 訓練師將在釋放主要技能之後面對短暫的暫停
問題描述：在某些情況下，訓練師在釋放主要技能后短時間內無法對對方造成傷害。
問題狀態：正在調查
- 主動技能的小遊戲比預期長久
問題描述：訓練師可在主動技能小遊戲至釋放的期間看見延遲。對方也可能面臨不穩定。
問題狀態：已減輕，繼續觀察長久解決方案
- 快速技能將在對方釋放主要技能時不穩定的釋放
問題描述：快速技能有時會在對方使用主要技能時不穩定的釋放。
問題狀態：已有潛在的解決方案，正在測試當中
- 主動技能在被點擊時沒起作用
問題描述：主要技能有時在點擊后無法啟動，主要技能也不會立刻釋放。
問題狀態：正在調查
- 主要技能及切換鍵消失
問題描述：主要技能和切換鍵消失，導致訓練師在戰鬥中無法攻擊或採取任何行動。
問題狀態：正在調查

選手不允許使用以上漏洞。如果您在比賽期間不經意面臨以上漏洞，請立即通知管理員并準備證據（例如：截圖）。管理員將在調查后做出決定。如有選手刻意使用漏洞，該選手將受到懲罰（參看 7.3 濫用）。

4 獎品

4.1 數據的接受和交換

在參加獲獎杯賽時，您同意您符合該系列賽的要求並有資格獲得任何獎品。反過來，您同意與獎品負責人分享所請求的資料，以將獎品交付給領取獎品的人員。獲得獎品的選手必須與參賽選手相同。

4.2 分發時間和索賠

在比賽中獲得的所有獎品將在比賽結束後最多 90 天內寄出。如果相應的期限到期並且未收到相關獎品，選手應從比賽的支持頁面打開支援票，通知管理人員，以便對其進行審查。

4.3 獎品分配

4.3.1 獎品

位置	數額
第一名	獎品即將更新
第二名	獎品即將更新

5 溝通與支援

5.1 支援

比賽的主要溝通和支持方式是 寶可夢亞洲對戰嘉年華 Discord 服務器：<https://discord.gg/XWHZNT8QP>

進入服務器後，請確保在#welcome-area 中對您所在的地區標誌做出反應，以獲取您所在地區的支援。

所有選手建議加入此伺服器，以得到規則的最新更改，並與管理員和參賽者進行溝通。事項可能僅在此伺服器中進行溝通。不在服務器中而沒有意識到這些事項不會被視為合理的藉口。

您可以提交支援票以獲得杯賽期間的任何幫助。

5.2 管理員

所有參賽者必須遵守比賽組織者、管理員和裁判員的決定和規則。除非有明確說明可以上訴的情況下，否則所有的決定都是最終的決定。

5.3 機密

組織者、管理員或裁判與參與者之間的口頭或文字對話是保密的。除非獲得 ESL 的許可，否則嚴禁向外界公開發布或分享該對話。

6 選手行為

6.1 競技誠信

選手被期望任何時候都表現得全力以赴。不公平行為包括但不限於黑客攻擊、利用、假冒和故意斷開連接。選手們應該展示良好的體育精神和公平競爭。賽事管理部門對違反這些規則的行為擁有唯一的判斷權。

6.2 遵守規則

選手必須在任何時候都跟從比賽管理部門的指示。

6.3 不公平競爭

- 禁止選手從事任何構成此處定義的不公平遊戲的行為。
- 共謀
 - 共謀被定義為兩 (2) 名或更多選手之間的任何協議，使對方選手處於不利地位。這包括屬於同一電子競技組織或以其他方式附屬於比賽之外的選手之間的行為。共謀包括但不限於以下行為：
 - 兩 (2) 名或更多選手之間達成的任何協議關於，不得傷害、阻礙或以其他不正當方式進行比賽。
 - 預先安排分配獎金和/或任何其他形式的補償(除非比賽規則另有規定)。
 - 向/從選手發送或接收來自同盟者的電子或其他信號。

6.4 違反體育精神的行為

任何其他進一步作為、不作為或破壞比賽競爭誠信或以其他方式違反本規則手冊和ESL為競爭性遊戲制定的誠信標準的行為。

6.5 不專業行為

6.5.1 惡意

- 褻瀆和仇恨言論
 - 選手不得使用淫穢、犯規、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、誹謗或其他令人反感或令人反感的語言；在比賽區內、附近隨時宣揚、煽動仇恨或歧視行為。選手不得使用ESL或其承包商提供的任何設施、服務、設備來張貼、傳輸、傳播或以其他方式被禁止的方式發佈信息。
- 破壞性行為/侮辱
 - 選手不得針對對方選手、選手的粉絲、官方採取任何行動或做出任何手勢，或煽動任何其他人這樣做。這將被視為侮辱、嘲弄、破壞或敵對的行為。
- 辱罵行為
 - 不允許辱罵ESL官方、對方選手或觀眾。包括但不限於接觸其他選手的電腦、身體或財產，多次違反禮節的人將受到處罰。選手和嘉賓（如果有的話）必須尊重所有參加比賽的人。
- 騷擾
 - 禁止騷擾。敵對的和重複的行為，或單一的惡劣事件，其目的是孤立或排斥一個人和/或影響這個人的尊嚴。
- 性騷擾
 - 禁止性騷擾。性騷擾被定義為不受欢迎的性挑逗。評估的依據是由一個有理智的人是否會認為該行為是不可取的或令人反感的。對任何性威脅/胁迫或承諾提供好處以換取性好處的行為都是零容忍。
- 歧視與詆毀
 - 選手不得因種族、膚色、民族、國家或社會出身、性別、語言、宗教、政治觀點或任何其他觀點、經濟狀況、出生或任何其他的狀態、性取向或者任何其他原因通過蔑視、歧視或詆毀的言行去冒犯一個國家、個人或群體的尊嚴或完整性
- 詆毀性言論
 - 選手不得給予、製造、發表、授權或認可任何會破壞比賽或官方形象的聲明，任何其他不利于或損于ESL、其附屬機構或LoR所造成最佳利

益的影響，這將由ESL來證明及決定。

- 犯法活動
 - 選手不得從事普通法律、法規或条约所禁止的任何活动，以及导致可能被合理地认为任何有管辖权定義為犯法的活动。
- 道德敗壞行爲
 - 選手不能做任何被ESL認為是不道德，侮辱性，或違背傳統意義上的活動。

6.6 賭注

在任何ESL賽事期間的賭注(包括選手，團隊或者代表團隊的任何人)都被禁止。參與者將會被取消參賽資格。

6.7 作弊

任何形式的作弊行爲是不被允許的。如果作弊行爲被發現，作弊的選手將被取消參賽資格。選手有可能在比賽期間要求開啓防作弊軟件。作弊的例子包括但不限於以下的內容：

6.7.1 操縱比賽

試圖通過輸掉比賽或以其他方式試圖影響比賽的結果，從而故意改變比賽的結果。

6.7.2 黑客行爲

黑客行爲將定義為任何選手、或代替其他選手進行任何 Pokémon GO 遊戲的修改。

6.7.3 濫用

濫用可定義為特意使用遊戲漏洞來獲得優勢。濫用包括但不限於，任何特意使用遊戲漏洞來獲取遊戲優勢，并在 ESL 官方視為不按與其進行。GO 戰鬥聯賽的已知問題可在[這裏](#)查看。選手不允許使用列表內的漏洞。如有選手被發現刻意使用該漏洞，該選手將被取消參賽資格。管理員所做的決定將視為最終決定。

6.7.4 觀察員屏幕

試圖觀看觀察員屏幕。

6.7.5 假冒

在其他選手的帳戶下進行遊戲，招募、誘導、鼓勵或指導他人在其他選手的帳戶下進行遊戲。此外，選手在比賽期間不得向他人提供其建議。

6.7.6 使用 DDoS

透過 DDoS 限制或試圖限制其他選手的網線。

6.7.6 軟件和硬件

使用任何遊戲外獲得優勢的軟件或硬件。例子包括但不限於：第三方軟件（可操控遊戲的未經允許的應用），在私人服務器進行遊戲，腳本攻擊。

6.8 賄賂

任何選手不得向其他選手、比賽運營商或與ESL有關的任何其他人提供或索取任何禮物、現金或其他獎勵，以影響Pokémon GO比賽的遊戲過程或結果。

6.9 禮物

任何選手不能接受任何與比賽有關的禮物、提供或被提供的服務或禮物、報酬或補償、包括試圖擊敗競爭選手有關的服務，或旨在破壞或操縱比賽或遊戲的服務。本規則的唯一例外是選手的官方贊助商與所有者向選手支付的基於表現的補償。

6.10 未經授權的設備

使用任何作弊設備/程序。

- 欺騙
 - 在 Pokémon GO 使用仿 GPS 地標的選手必須選擇退出，並以未排名的賬號進行比

賽。如果選手在比賽的任何期間被發覺使用仿 GPS 地標的賬號參賽，該選手將被取消參賽資格。

6.11 故意斷綫

在没有适当或明确说明理由的情况下故意断线的話，选手的任何导致断线的行为都应被认为是故意的，无论该选手的实际意图如何，該選手將被視為敗方。

6.12 取消資格

ESL保留取消隊伍和選手資格的權利。任何被發現使用已知漏洞的戰隊，在第一次出現漏洞時將被取消比賽資格。如果戰隊被發現第二次使用另一個已知的漏洞，並被確定為故意為之，他們將被從活動中刪除，並被禁止參加未來任何的活動。

6.13 錄像

所有比賽的遊戲區都必須被錄下。該錄影必須在比賽結束後立即上傳到至比賽頁面。贏家或輸家必須上傳至少一張顯示結果的截圖(例如:每回合一張截圖)。

7. 現場直播

由選手和寶可夢亞洲對戰嘉年華2021生成的所有內容、照片、視頻、回放和其他資源均屬於 Niantic、Nintendo、The Pokémon Company 和 ESL。選手通過同意參加寶可夢亞洲對戰嘉年華2021來接受這一條件。

7.1 媒體義務

如果聯盟決定一名或多名選手需要參加採訪(賽前/賽后的簡短採訪和/或較長的採訪環節)、新聞發布會或簽名、拍照或錄像環節，選手不能拒絕，必須參加。此外，根據ESL的要求，選手可能被要求向聯盟提供照片或其他資料。大多數賽事都會有一個強制性的媒體日，參賽者將被賽事組織者的工作人員拍照、拍攝和採訪，以便進行賽事介紹。參賽者將事先收到一份媒體日程表，以了解任何超過5分鐘的活動性質、持續時間和時間表。

8 ESL Play 規則

一般ESL比賽規則和參與要求, 包括罰分規則和目錄請訪問 <https://play.eslgaming.com/rules>。