



## 《NBA 2K20》全球冠軍賽概述

### “時間表”

預選賽 - 10月5日至11月26日，2019

歐洲決賽 - 1月25日，2020

亞太地區決賽 - 12月14日，2019

美洲決賽 - 2月1日，2020

全球冠軍賽 - 2月22日，2020

### 1 如何晉級？

如果您符合以下 **2.1** 及 **2.2** 的參賽資格，既能在 [play.eslgaming.com](http://play.eslgaming.com)（“網站”）上報名參賽，累計分數以進入區域決賽。您可以隨時報名，最遲報名時間會是預選賽開始時間的前一個小時。

從每周的預選賽事中勝出方能提升進入指定區域決賽的資格。遊戲必須在 PlayStation 4（“PS4”）或 Xbox One\*（“XBO”）上進行。（\*僅適用於美洲和加拿大）。您可以在最後一場預選賽前一個小時之前參加比賽。在預選賽結束後，每個地區的最佳選手會通過綫上季後賽的晉級資格來進行區域進行區域決賽。從區域決賽中再次篩選出最佳的選手參加 2020年2月22日的全球冠軍賽。

該賽事由 ESL Gaming GmbH（“ESL”或“贊助商”）贊助，其決定將是最終決定，與賽事有關的所有事宜均具有最終決定權。賽事將遵守所有相關聯邦，省，州和當地的法律及法規。

### 1.1 每週預選賽

選手會從每周預選賽中決定該地區的八 (8) 強。每周將以 Swiss，雙淘汰格式進行八 (8) 場遊戲。

每一場遊戲都會是一局定勝負 (BO1)，您將會進行八 (8) 場遊戲或直到輸兩 (2) 場遊戲為止。盡可能地參加預選賽是最好的晉級機會。每個預選賽將會挑選出最佳的兩 (2) 名選手進入綫上季後賽。

## **1.2 綫上季候賽**

玩家將從每周預選賽中進入單敗淘汰格式賽事。每一場遊戲都會以三局兩勝 (BO3) 來定勝負，而且此綫上季後賽的選手不能以同一支籃球隊進行遊戲兩次。所以選手必須謹慎安排何時使用較強的籃球隊，及何時保留較強的籃球隊在適合的階段使用。較高的種子 (Seeding) 選手將作為主隊，獲得先選籃球隊條件。較低的種子選手則會第二個選擇。每一場都不能以同樣的籃球隊進行遊戲。該綫上季後賽的八強將會晉級區域決賽。

## **1.3 區域決賽**

晉級的八位選手會以種子方式，單敗淘汰格式及綫下模式進行，來決定將能代表該地區去參加全球冠軍賽的選手。所有綫下賽事將會使用電腦以保持賽事平衡，選手能使用遙控器。每一場遊戲都會以三局兩勝 (BO3) 來定勝負，而且整個區域決賽，每位選手都不能以同一支籃球隊進行遊戲兩次。歐洲地區二 (2) 強，亞太地區二 (2) 強，及美洲地區四 (4) 強將會晉級全球冠軍賽。

## **1.4 全球冠軍賽**

當下的八 (8) 名選手將根據區域決賽的戰績來進行種子分配，單敗淘汰格式，三局兩勝 (BO3) 賽事來進行全球冠軍賽。所以綫下賽事將會使用電腦以保持賽事平衡，選手能使用遙控器。每一場遊戲都會以三局兩勝 (BO3) 來定勝負。而且整個全球冠軍賽，每位選手都不能以同一支籃球隊進行遊戲兩次。

## **1.5 綫上季後賽資格分析**

綫上季後賽將會在 PlayStation 4 和 Xbox One 平臺進行。選手只能選擇一個區域，一個平臺進行賽事。每個區域將派出八 (8) 名選手參加該區域決賽。

- 美洲綫上季後賽 - 八 (8) 名選手晉級
  - 美國 PS4 1 - 冠軍晉級區域決賽。
  - 美國 PS4 2 - 冠軍晉級區域決賽。
  - 美國 Xbox - 二 (2) 強晉級區域決賽。
  - 加拿大 PS4 - 二 (2) 強晉級區域決賽。
  - 加拿大 Xbox - 冠軍晉級區域決賽。
  - LATAM PS4 - 冠軍晉級區域決賽。

*\*美洲決賽的四 (4) 強將進入全球冠軍賽*

- 歐洲綫上季後賽 - 八 (8) 名選手晉級
  - DE PS4 - 冠軍晉級區域決賽。
  - FR PS4 - 冠軍晉級區域決賽。
  - ES PS4 - 冠軍晉級區域決賽。
  - IT PS4 - 冠軍晉級區域決賽。
  - UK PS4 - 冠軍晉級區域決賽。
  - 外卡 PS4 - 三 (3) 強晉級區域決賽。

*\*歐洲決賽的二 (2) 強將進入全球冠軍賽*

- 亞太地區綫上季後賽 - 八 (8) 名選手晉級
  - 亞洲 PS4 1 - 二 (2) 強晉級區域決賽。
  - 亞洲 PS4 2 - 二 (2) 強晉級區域決賽。
  - 澳大利亞 PS4 1 - 二 (2) 強晉級區域決賽。
  - 澳大利亞 PS4 2 - 二 (2) 強晉級區域決賽。

*\*亞太地區決賽的二 (2) 強將進入全球冠軍賽*

**= 獎池 =**

亞太地區決賽

\$ 15, 000

歐洲決賽

\$15, 000

美洲決賽

\$15, 000

全球冠軍賽

\$100, 000

獎品不可轉讓。任何的替換或交換獎品是不被允許的，除了贊助商有權替換，提供等於，或更高價值的獎品。無在此列下的稅款，或其他費用將由獲獎者全數負責。所有聯邦，州，省和當地的

稅款，任何社會貢獻費用都將會由獲獎者全數負責，而且獲獎者需要負責所有所得稅費用並提供相關的報告。

## **2 參賽資格**

### **2.1 有資格參賽的國家**

- 美洲（美國\*，加拿大\*\*，墨西哥，巴西，阿根廷，哥倫比亞，秘魯，烏拉圭，厄瓜多爾，智利，巴拉圭）
- 歐洲（意大利，西班牙，德國，法國，英國）
- 歐洲外卡（比利時，荷蘭，丹麥，芬蘭，瑞典，挪威，土耳其，希臘，葡萄牙，奧地利，瑞士，波蘭，俄羅斯，羅馬尼亞，愛爾蘭，以色列，立陶宛，拉脫維亞，斯洛文尼亞，塞爾維亞，意大利，西班牙，德國，法國，英國）
- 亞太地區（澳大利亞，新西蘭，菲律賓，日本，韓國，印度尼西亞，泰國，新加坡，馬來西亞，越南，香港，台灣）

\*來自亞利桑那州，康涅狄格州，馬里蘭州和北達科他州的選手不被允許參加。

\*\*來自魁北克省的選手不被允許參加。

### **2.2 選手資格**

所有參加 NBA 2K20 全球冠軍賽的選手都必須輸入準確的遊戲 ID（Xbox Gamertag 或 PSN ID）。遊戲 ID 主要是為了邀請選手進入自定義房間進行遊戲，並檢查是否是正確的選手正在進行該遊戲。以參加 NBA 2K20 全球冠軍賽以及 ESL 舉辦的相關賽事，您必須符合以下的條件：

- 您必須是 ESL Play 平台上的已註冊選手。
- 您必須擁有一個信譽良好的 NBA 2K20 遊戲 ID，並將其添加到您的個人資料。
- 您的帳戶必須能進行綫上游戲。如果您不滿足這些條件，將被視為不合格。
- 選手必須年滿 16 歲。18 歲以下或由當地管轄範圍規定的未成年歲數將會需要父母或法定監護人的簽名許可證明。

玩家只能在一個平台（XBOX或PS4）。您可能無法在多個地區或多個平台上玩。嘗試玩

在一個以上區域或多個平台中自動取消您的參賽資格。通過參加預選賽，即表示您同意參加區域和全球決賽。所有球員必須開始進行必要的準備，才能合法進入決賽。您必須在要玩的地區居住。

## **2.3 戰隊和選手名稱**

ESL保留修改暱稱或 Gamertag 和/或 URL 別名的權利。戰隊或選手名稱與另一支戰隊或選手的名稱過於相似時，ESL 將有權力更改。以獲知更多名稱規則的詳情，請瀏覽 [ESL 國際規則](#) 裏的 **3.1.2 “Nicknames, Team Names and URL Aliases”**。倘若戰隊名稱被錯誤使用，請提供所有權身份證明，通過 Support Ticket 來尋求幫助。違反遊戲名稱規則的選手將被取消參賽資格。只要參加預選賽或任何的相關賽事後，您的名稱將會被綁定，在無賽事管理員的批准下，不能進行更換。

## **2.4 冒充者**

通過官方注冊的選手方能進行遊戲。戰隊和選手必須全使用已注冊的遊戲名稱來進行任何的官方賽事或遊戲。使用冒充者的行為一律被禁止，一旦發現將會以立即取消資格來採取行動。任何時候的共享賬號行為都會是不允許的，包括賽事和常規遊戲時。

只有官方註冊的玩家才可以玩。球員和球隊必須競爭在正式比賽中始終使用其正式註冊的暱稱。播放 因為禁止鈴聲，否則將立即取消比賽資格。玩家不是 允許在比賽或常規比賽期間隨時共享其帳戶。

## **2.5 遊戲版本**

所有玩家都必須安裝並更新最新的遊戲版本，才能參加 ESL 舉辦的相關賽事。此安裝與更新過程必須在賽事開始前準備好。因由遊戲更新而延遲的賽事的那一方將會導致遊戲敗北。

## **2.6 補丁**

所有比賽將會在該遊戲的最新補丁更新后才能進行遊戲。

## **2.7 地區**

選手必須在各自相關地區報名的預選賽裏具有該居住權。

## **2.8 報到**

所有選手都必須在線並且可以在 ESL 指定的時間進行比賽。比賽時間會根據賽事隨時改變。倘若有任何改變，賽事管理員將會在第一時間通知選手。選手必須遵守比賽的報名和報到程序。未在指定時間報到將會被取消參賽資格。

### **3. 賽事形式和規則**

#### **3.1 賽事變更**

ESL 有權利并能更改賽事的開始時間。倘若有任何改變，賽事管理員將會在第一時間通知選手。所以遊戲在匹配到對手后必須立即開始。任何形式的延遲將會導致取消比賽資格。賽事官方網站的時間將會作為預估時間，正式的開始時間將會是當選手匹配到對手后。

#### **3.2 規則執法**

此規則書裏的規則將會作為基準，任何的賽事決定將會取決于相關賽事管理員的決定，具體的決定將根據情況而改變。賽事管理員將會權力在無通知選手的情況下修改賽事規則。

#### **3.3 遊戲準備**

請于比賽開始前先解決有可能發生的問題。倘若在比賽進行時遇到網絡或主機問題，將會被視為取消資格採取行動。戰隊或選手之間的協議必須作為比賽評論張貼在 ESL Play 的比賽信息頁面裏。選手必須時常截圖並上傳至比賽鏈接。截圖將被用為雙方開始比賽前，遊戲 ID 的檢查，最終結果的證明，和任何爭議性情況。

#### **3.4 對手沒出現**

倘若參賽者于遊戲開始時間后的十 (10) 分鐘仍然無法準備，請通過比賽鏈接中的 **Protest Ticket** 來申請抗議。任何延遲都必須第一時間讓賽事管理員獲知。如果戰隊沒在規定時間內出現，將會被取消參賽資格。倘若您的選手沒出現，請立即舉報他們沒出現。如果雙方都沒報告或更新將導致賽事延遲，為了確保賽事行程進展，這將影響雙方都被取消資格。

#### **3.5 網絡斷綫**

如果選手在遊戲時鐘一分鐘之前斷綫，或者第一點，以先到為準，遊戲將立即以相同的設定，球隊和主場/客場的分配來進行重賽。如果從第一點斷開后，分數將添加到第二場比賽，並繼續剩餘

時間。此動作需要選手雙方合作以達到以上的暫停點。雙方都不會進分，直到以上的時間點達到斷綫的時間為止，比賽就會恢復正常，繼續遊戲。選手務必時刻截圖以證明遊戲的分數。然後遊戲結束後，就會進行分數統計以獲得最終分數。如果網絡斷綫在上半場後發生，第一與第二節的遊戲將會取代第三，第四節來節省時間。雙方選手都必須盡可能地合作，以恢復斷綫後的遊戲與斷綫前的遊戲準確地相似。其中包括了分數，剩下的暫停（Timeout），和球權。

例如：第三節比賽在剩下 4：00 分鐘和一樣的分數 45-45 的時候斷綫了。選手必須截圖，再重啓第二場遊戲。雙方都不允許得分的情況下讓遊戲時間消耗至 4：00 分鐘，然後比賽到達 4：00 分鐘后再繼續進行直到結束第二場遊戲的上半場。第二場遊戲的第二節將作為第一場的第四節分數來計算。倘若第二場上半場的分數是 25-20，那總計的分數將會是 70-65。

### **3.6 棄權**

參賽者可以選擇放棄遊戲，放棄遊戲將會導致遊戲的敗北。

### **3.7 遊戲房間**

具有較高種子數（較低的數目）的戰隊將會開啓遊戲房間。開啓房間的戰隊有責任設定好比賽遊戲規則，並邀請對手進入遊戲房間。開啓房間的戰隊也會作為“主隊”來進行遊戲。

**請記住**，“主隊”是于右邊的籃球隊。

玩家必須時刻進行截圖，以作為證據提供需要的截圖，例如選手名稱，籃球隊選擇，截圖時間，作為比賽開始時間的記錄。

## **4. 遊戲設定，格式和規則**

### **4.1A 綫上預選賽 - 遊戲設定**

\*一局定勝負 (BO1)

\*疲憊：開

\*難度：專業

\*遊戲風格：標準

\*時間限制：每節5分鐘

\*控制：全部

\*遊戲速度：正常

\*球隊：不允許全明星隊，歷史隊和 All-Time 隊。只能使用目前的籃球隊。玩家不能選擇與對手一樣的團隊。（不能進行相同戰隊匹配）

\*較高種子排位的選手能優先選擇團隊，較低種子的選手選擇第二隊。

#### **4.1B 綫上季后賽 - 遊戲設定**

\*三局兩勝 (BO3)

\*疲憊：開

\*難度：專業

\*遊戲風格：標準

\*時間限制：每節5分鐘

\*控制：全部

\*遊戲速度：正常

\*球隊：不允許全明星隊，歷史隊和 **All-Time** 隊。只能使用目前的籃球隊。玩家不能選擇與對手一樣的團隊。（不能進行相同戰隊匹配）

\*較高種子排位的選手能優先選擇團隊

#### **4.1C 區域決賽 - 遊戲設定**

\*三局兩勝 (BO3)

疲憊：開

\*難度：專業

\*遊戲風格：標準

\*時間限制：每節5分鐘

\*控制：全部

\*遊戲速度：正常

\*球隊：不允許全明星隊，歷史隊和 **All-Time** 隊。只能使用目前的籃球隊。玩家不能選擇與對手一樣的團隊。（不能進行相同戰隊匹配）

\*較高種子排位的選手能優先選擇團隊

#### **4.2 暫停**

除了遊戲內可用的暫停 (Timeout)，其他的暫停 (Pause) 是不被允許的。倘若選手使用了暫停 (Pause) 的功能，他也必須使用遊戲裏的一個暫停 (Timeout)。倘若遊戲暫停 (Timeout) 已耗盡，選手將會收到警告。在耗盡遊戲暫停 (Timeout) 的情況下多次使用 Pause 暫停，將會被視為遊戲

敗北處理。如果您的選手觸犯以上條規，請通過 ESL Play 的 Support Ticket 支持系統來舉報，並呈上有關截圖以示證據。

如果玩家使用暫停按鈕，他們還必須使用超時。如果沒有超時時間，播放器將收到警告。沒有超時可用的多個暫停將導致比賽失敗。如果你的對手違反此規則，請在 ESL Play 上打開一張彩票，並包括屏幕截圖作為證明。

### **4.3 確認比賽結果**

在您的遊戲結束後，無論輸贏的情況下都必須確認比賽結果。您必須在比賽結束後的10分鐘內完成此操作。無法確認您的結果將被給予警告。多次沒確認比賽結果，每一場將會被判一 (1) 分的罰分。罰分可能會導致戰隊被暫時性或永久性停賽。選手必須時常截圖並上傳至比賽鏈接。例如遊戲開始前，遊戲結束後的界面，和任何爭議性情況。

### **4.4 選手人數**

每個帳戶僅可用於一名選手。使用冒充者，作假賬號，或任何替補的嘗試將會被取消參賽資格。

### **4.5 贊助商**

NBA/2k 擁有全贊助商批准權。參加此賽事的選手不允許擁有個人贊助商。倘若您有贊助需求或條件，您可能不允許參加賽事。

## **5 遊戲規則**

### **5.1 抗議**

您的對手將有十 (10) 分鐘的時間對成績進行抗議。比賽抗議必須清楚地顯示比賽媒體證據，例如比賽結果的截圖。倘若有任何的抗議，戰隊或選手有責任提供相關的證據。

### **5.2 溝通與支持**

在比賽進行時，請使用 ESL Play 軟件，右下角的房間聊天功能 (Match Chat)，或通過抗議 (Protest Ticket) 來申請協助。

### **5.3 賽事管理員**

所有參賽者必須遵守賽事舉辦單位的決定和規則，其中包括管理員和裁判。所有的決定均為最終決定。倘若無法與賽事管理員合作將被取消資格。在任何時候，對賽事舉辦單位，或管理員提供任何誤導性，或不準確的信息也會被判取消資格。在 PlayStation, Xbox 或 ESL Play 上提供不準確的資料也帶有被取消資格的可能性。

## **5.4 保密義務**

選手與賽事舉辦單位，管理員，裁判之間的口頭或字面對話都必須保持機密。公開性對外發佈或分享以上的對話是被禁止的，除非獲得了 ESL 的批准。

## **6. 選手準則**

### **6.1 競技德行**

選手必須隨時保持良好的行為舉止，其中包括體育精神，對競爭對手和其他選手維持友善即有禮貌的行為。有涉及不正當行為，違反體育精神，騷亂性，騷擾性，擾亂性，或威脅性，和違反遊戲規則，從賽事嘗試獲得不平等優勢，或通過欺詐獲得獲勝身份等等，將由贊助商決定取消參賽資格。不正當行為其中包括了，但不僅限於作弊，開掛，使用駭客軟件，利用漏洞，使用冒充者和故意斷綫。選手必須展示良好的運動精神和公平競爭遊戲。在賽事裏，任何的不良或違反運動精神行為將會被加重處罰。其中包括獎罰，強制暫停參賽，或從賽事中取消資格。選手必須隨時以最佳狀態進行遊戲。贊助商與賽事舉辦單位將會對這些規則保有權力和最終決定權，并在有必要時，加以解釋並解決任何的問題，糾紛或疑問。

### **6.2 語言**

不管使用任何語言，在遊戲聊天窗，遊戲房間聊天窗，或現場採訪裏，選手都不得使用任何形式的淫穢的表情圖標，手畫，褻瀆和/或種族歧視的評論。這包括縮寫和/或晦澀的例子。賽事管理員擁有採取行動的權利。以上規則也對論壇，電子郵件，私聊和賽事 Discord 頻道有效。

### **6.3 爭議與糾正**

對賽事管理員有任何的爭議或問題都必須第一步先通過 Discord 或官方的支持，抗議渠道 (Support, Protest Ticket) 來聯絡賽事管理員。倘若無法遵從以上步驟，相關爭議或問題將會被無視，或被判一定的懲罰。

## **6.4 下注**

在任何的 ESL 賽事（無論是選手，戰隊，還是與戰隊有關係的人物）進行賭博都是被禁止的。其中包括了嘗試通過敗北來改變比賽結果。有涉及者將被判取消比賽資格，加上一 (1) 年的禁賽。

## **6.5 軟件或硬件**

使用任何軟件或硬件來獲得不存在于游戲裏的優勢。例子包括但不僅限於：任何形式的腳本，無視野遮攔，模型顏色變化，紋理變化和聲音變化。在現場（冠軍賽）進行的游戲都只能使用經由賽事舉辦單位批准的主機或設備。

## **6.6 取消資格**

ESL 擁有取消戰隊和選手資格的權利。任何戰隊在第一次被發現利用漏洞將會被判游戲敗北。第二次利用漏洞，將會被視為嘗試利用，並取消賽事資格，和禁止參與將來的賽事或活動。

任何發現正在使用已知漏洞利用將在漏洞利用首次發生時即被沒收。如果團隊被發現第二次使用另一種已知利用，並確定具有故意將其刪除，並將其從事件中刪除並禁止任何將來事件。

## **6.7 賽事媒體**

任何的賽事媒體都必須保存至少十四 (14) 天。嘗試作假或改造賽事媒體是被禁止的，被發現者將給予嚴厲的懲罰。賽事媒體的名稱必須清晰，並具體。

所有匹配的媒體必須保存至少14天。偽造或操縱比賽媒體被禁止，將導致嚴厲的處罰。匹配媒體應明確命名根據它是什麼。

## **6.8 賽事媒體的定義**

賽事媒體是所有上傳的內容，包括但不僅限於：屏幕截圖，ESL Wire 文件，重播，模型或視頻。選手必須時刻截圖，包括任何的情況或問題發生時，游戲結果界面 (包括分數)，和任何的斷綫界面。

## **6.9 選手直播**

選手直播在 ESL TV 沒進行相關的賽事直播的情況下是被允許的。倘若 ESL TV 正在直播相關遊戲，選手直播在無賽事管理員的批准下是不允許被直播的。任何無通過賽事管理員批准的選手直播，相關選手或戰隊將會被判取消參賽資格，或禁止直播賽事的任何內容。

## **7 NBA 2K 條款與條件**

### **7.1**

“NBA Entities”的定義：NBA Properties, Inc., 美國國家籃球協會（“NBA”），NBA Media Ventures, LLC 和 NBA 籃球隊成員（統稱為“NBA Entities”）。

### **7.2**

將 2K 工作人員和 NBA Entities 相關人物排除參賽資格：2K Games 的工作人員, Inc. (“2K”) 和 NBA Entities, 包括會員，代理和直系親屬和/或與以上工作人員住在同一家庭的人無法參加賽事，或贏得任何的抽獎。

### **7.3**

釋放/責任限制條規：通過參與此賽事，所有參與者和優勝者（如果是未成年人，則他/她的父母或法律監護人）在法律允許的最大範圍內，釋放贊助商，2K, NBA Entities, 相關的賽事機構，任何的母公司，附屬公司，董事，官員，僱員和代理，包括廣告和促銷機構（稱“釋放機構”），從任何的損失，損害，傷害，道德損害，成本或費用或任何無限制地包括的，有可能發生的財產損失，人身傷害和/或死亡，準備去，正在去，或參加賽事，或接受和/或誤心使用獎品，參與任何賽事相關活動，任何的對外公佈版權，誹謗，侵犯隱私權和侵犯版權（包括但不限於侵犯知識產權），商標侵權或其他關於知識產權的行動，都同意不會對釋放機構採取行動涉及相關方的任何索賠，包括但不僅限於：（I）任何不在贊助商能力範圍控制之下造成賽事被影響，干擾的情況；（II）任何由參賽者自發性或有目的性造成的傷害，損失，疾病，訴訟或損害（補償性，直接，偶然，後果性或其他），整體或一部分，直接或間接地，從授予，寄付，接受，使用，濫用，參與，濫用獎品，參加此賽事，涉及任何活動，出席賽事地點，任何的溝通或接觸，任何的電腦賽事資料下載；及（III）任何涉及賽事的錯誤印刷或字面錯誤有關的材料或信息。

### **7.4**

對外公佈版權釋放：此活動的參與者（未成年人，其父母或法定人士監護人）同意接受並遵從這些正式規則，並同意 2K 和 NBA Entities 以及相關指定人和受讓人可以使用參與者的姓名，聲音，居住城市/州，照片，視頻或剪輯和/或其他視覺效果的廣告和/或交易目的和/或出於任何在媒體或此賽事格式的其他目的，任何未知性的補償（財務或其他），許可或通知。

## **8 比賽直播**

### **8.1 權利**

該節目的所有廣播權歸 2k 和 NBAP 所有。這包括但不限於：視頻流，電視廣播，廣播流，重放，視頻重播或現場直播分數記錄 Bots。

### **8.2 戰隊責任**

玩家不能拒絕通過 ESL 授權的直播來播放他們的賽事，他們也不能選擇以什麼方式播放比賽，包括已經批准的社會廣播人。廣播只能被節目管理部門拒絕。該戰隊同意騰出足夠的空間，以讓賽事廣播能順利進行。

### **8.3 禁用物質和方法清單**

世界反興奮劑法（WADA）規定的禁用物質和方法清單代理商對本計劃有效.可以在這裡找到列表：<http://list.wadaama.org/>

### **8.4 處方藥**

如果玩家在WADA清單上的物質具有有效的處方，則必鬚髮送在計劃的第一天之前向計劃管理機構提供證明（本地期限為時間）。他們可能仍需接受興奮劑檢查,但對於規定的檢查結果為陽性實質將被忽略。

### **8.5 興奮劑類別**

輕度使用興奮劑的情況將受到警告,可能還會加重處罰對於參與者。嚴重的情況下(即使用性能增強的藥物物質如Adderall)將受到處罰,並禁止玩家和(a)違約損失,以及可能取消參賽隊的資格。

如果僅在比賽的最後一場比賽之後發現一名球員犯有嚴重的興奮劑罪然而比賽已經結束了至少24小時, 玩家仍然會被禁賽, 但是比賽結果將保持不變,並且對戰隊沒有任何影響。

輕度案件將不會受到任何懲罰。

如果僅在比賽的最後一場比賽之後發現一名玩家犯有嚴重的興奮劑罪, 比賽已經結束了至少24小時, 玩家仍然會被判禁賽, 但是比賽結果將保持不變, 並且對戰隊沒有任何影響。

在那之後,輕度案件將不會受到任何懲罰。

同一名玩家重複使用興奮劑的情況將受到更嚴厲的處罰。包括終身禁止參賽。重複在同一支球隊使用興奮劑(不同玩家)也會造成戰隊受到更嚴厲的懲罰。

同一球員重複在同一隊使用興奮劑的情況將造成戰隊和選手受到嚴厲的懲罰。

酒精或其他精神藥物

在酒精或其他飲料的影響下, 在線上或線下進行比賽嚴格禁止使用精神活性藥物, 即使不在應處罰的物質之列, 並可能導致嚴厲的懲罰。在沒比賽的期間, 符合當地/國家條規的情況下, 適度飲用酒精是被允許的。

### 數據採集

我特此同意 **ESL** 轉發以下客戶註冊和使用情況數據至公司和 **NBAP**, 以進行聯合活動和營銷目的。這其中包括:

玩家名稱和電子郵件地址; 玩家 **Gamer Tag** (可選); 傳輸和現場活動數據分析; 以及節目表現和玩家參與度分析。

我可以隨時撤消對數據的進一步使用。請參閱我們的隱私政策更多信息。[KW1]

我同意 **ESL** 將我的客戶註冊和使用情況數據轉發給 [2K Games](#) 和 [NBAP](#), 為了進行聯合活動和營銷目的。這其中包括:

玩家名稱和電子郵件地址; 玩家 **Gamer Tag** (可選); 傳輸和現場活動數據分析; 以及節目表現和玩家參與度分析。

可以隨時撤消對數據的進一步使用。請參閱我們的隱私政策更多信息。請參閱我們的[隱私政策](#)以獲取更多信息。

贊助商：ESL Gaming GmbH (“ESL”)，Schanzenstrasse 23, 51063 Cologne, Germany.