



荒野乱斗全球锦标赛

赛事规则

1.规则总览	6
1.1 权利	6
1.2 奖金	6
1.3 赛事举办方	6
1.3.1 赛事管理	6
1.4 游戏版本	7
1.4.1 游戏服务器	7
1.5 规则变动	7
1.6 保密义务	7
1.7 酒精类饮料或其他精神药品	7
1.8 参赛许可和限制	7
1.8.1 队伍人数和阵容规则	8
1.8.1.1 队长	9
1.8.1.2 席位归属	9
1.8.1.3 队伍名称	9
1.8.2 名称、符号及赞助方	9
1.8.3 使用虚假账号	10
1.8.4 更改账号	10
1.8.5 禁止参赛	10
2. 赛事	10
2.1 联络赛事组委会	10
2.2 赛区	10
2.2.1 居住地要求	11
2.2.1.1 年满18周岁的选手可提供的居住地证明	11
2.2.1.2 未满18周岁的选手可提供的居住地证明	11
2.2.2 在赛事间隔期间变更居住地	11
2.2.3 赛区积分系统 - 赛区线上资格赛	12
2.2.3.1 移除韩国赛区及新增中国大陆赛区	13
2.2.4 月度决赛积分系统	13
2.3 赛制	13

2.3.1 BO1盘的定义	14
2.3.2 BO3盘的定义	14
2.3.3 BO5盘的定义	14
2.4 地图池	15
2.5 全球锦标赛挑战	15
2.6 ESL Play赛区线上资格赛	16
2.6.1 ESL Play赛区线上资格赛参赛规则	17
2.7 月度决赛（全球赛事）	18
2.7.1 媒体日	18
2.7.2 比赛日时间安排	18
2.7.3 比赛日期	19
2.7.4 月度决赛奖金分配	19
2.7.5 月度决赛禁用英雄	19
2.7.6 队伍参加月度决赛所需的全球锦标赛挑战通关人数	20
2.8 全球总决赛	20
2.8.1 奖金分配	20
2.9 种子编号的授予	20
2.10 比赛调整	21
2.11 对战准备	21
2.11.1 缺席	21
2.11.2 比赛结果	21
2.11.2.1 赛区线上资格赛中出现平局	21
2.11.3 弃赛/失去资格	22
2.11.4 截图	22
2.11.5 比赛素材	22
2.11.6 比赛素材的定义	22
2.11.7 视频拍摄及直播	22
2.11.7.1 观察员	22
2.11.8 换人	23

2.12 技术性问题	23
2.13 线上月度决赛赛制及资格赛赛制改动	23
2.13.1 资格赛晋级队伍	23
2.13.2 资格赛调整	24
2.13.3 直播计划	24
2.13.4 月度决赛奖金和积分分配	25
3.行为准则	25
3.1 竞技行为	25
3.1.1 不正当游戏	25
3.2 勾结串通	26
3.3 竞技公平性	26
3.4 修改游戏数据	26
3.5 利用游戏漏洞	26
3.6 故意断开连接	26
3.7 荒野乱斗全球锦标赛最终裁量权	26
3.8 不当言论	27
3.9 侮辱性、扰乱性行为	27
3.10 暴力行为	27
3.11 干扰节目拍摄	27
3.12 未经许可的通信	27
3.13 着装规范	27
3.14 身份	28
3.15 非专业行为	28
3.15.1 问责	28
3.15.2 骚扰行为	28
3.15.3 性骚扰	28
3.15.4 歧视与诋毁	29

3.15.5 关于荒野乱斗全球锦标赛、Supercell公司以及《荒野乱斗》的陈述	29
3.15.6 未经许可发布消息	29
3.15.7 选手行为调查	29
3.15.8 犯罪活动	29
3.15.9 有悖公德的行为	29
3.15.10 保密义务	29
3.15.11 贿赂	30
3.15.12 禁止挖角及干涉	30
3.15.13 礼物	30
3.15.14 拒绝服从	30
3.15.15 假赛	30
3.15.16 文件及其他要求	30
3.15.17 涉及赌博	30
3.16 处罚	31
3.17 发表权	31
3.18 赞助	31
3.19 设备	32
4.沟通及选手支持	32
4.1 选手支持	32
4.2 赛事组委会	33
4.3 作弊	33
4.3.1 DDOS攻击	33
4.3.2 暗箱操纵比赛结果	33
4.3.3 软件或硬件作弊	33
4.4 取消参赛资格	33
5.罚分类型及罚分分值	33
5.1 罚款	35

## 1.规则总览

以下规则指南适用于赛事所有阶段。赛事组委会保留可能在不预先通知选手的情况下修订赛事规则的权利。如果比赛中出现赛事规则中没有涉及的情况和争议，赛事组委会拥有最终决定权。

### 1.1 权利

赛事所有转播权归Supercell所有，包括但不限于网站直播、电视、流媒体播出、重播、演示及实时计分机器人。

### 1.2 奖金

所有奖金将在月度决赛结束后90天内付清。如果有队伍或选手没有按要求填写支付信息，且不配合进行修改，奖金将在信息修正后才予以发放。

### 1.3 赛事举办方

代表Supercell Oy举办荒野乱斗全球锦标赛的赛区线上资格赛和月度决赛的机构是

ESL Gaming Polska sp. z o.o.  
ul.Żeliwna 38, 40-599 Katowice  
NIP: 525-24-78-330  
REGON: 142403601  
KRS: 0000356059

#### 1.3.1 赛事管理

荒野乱斗全球锦标赛的赛事组委会由ESL Gaming Polska Sp. z o.o.和Supercell Oy的雇员共同组成。

## 1.4 游戏版本

所有选手必须安装最新版本的游戏客户端，才能参加由赛事组委会举办的赛事。更新必须在赛事开始前安装完成。

### 1.4.1 游戏服务器

所有线上赛将在比赛时段的正式服务器可用区块上进行。所有线下赛将在正式服务器进行，比赛设备将由赛事组委会提供。

## 1.5 规则变动

赛事组委会保留在未另行通知的情况下修改、删除或以其他方式调整本赛事规则中所列规则的权利。赛事组委会还保留对本赛事规则中未明确、或未详细描述的情况进行裁量的权利。为了维护公平公正和竞技精神，赛事组委会还保留在极端情况下做出与本赛事规则相悖判决的权利。

## 1.6 保密义务

所有和赛事组委会之间关于申诉、支持工单、讨论及其他沟通内容必须严格保密。未事先获得赛事组委会的书面同意，严禁公开任何上述信息。

## 1.7 酒精类饮料或其他精神药品

无论线上赛还是线下赛，均严禁在酒精饮料或其他精神类药品影响下参赛，违者将从重处罚。

## 1.8 参赛许可和限制

要参加ESL举办的赛事，参赛选手需符合以下条件：

- 所有选手在参赛前需持有有效旅行证件（包括护照）。
- 赛事组委会将为所有参加线下赛的选手预定酒店及航班、安排赛事举办国内的车辆接送及提供官方赛事邀请函服务。
- 如选手参加线下赛需要签证，则签证申请由选手自行全权负责。赛事组委会可以提供签证申请流程方面的相关指导和帮助。
- 截止至参加赛区线上资格赛当日，所有选手必须年满16岁。

- 法定年龄不满18周岁的选手在参加线下赛时需提供父母或监护人签字的同意书。赛事组委会将为选手提供文件模板。
- 所有选手必须在ESL Play平台（即ESL Play网站/APP）注册。
- 所有选手必须拥有《荒野乱斗》账号，且该账号已关联Supercell ID。
- 要参加某月的赛区线上资格赛，选手必须在当月最新的游戏内“全球锦标赛挑战”中达成最高15胜。参加月度决赛（详见2.7.6）的选手不受本条件限制。

未达到以上条件将被视为无参赛资格。

如果有队伍不满足参赛条件，该队伍将失去资格赛的参赛资格，由排行榜上排名紧随其后的队伍顶替其位置。

只有在全球锦标赛挑战中达成15胜且负场数不超过3场的选手才有资格参加赛区线上资格赛。如果某支队伍中包含无参赛资格的选手，该支队伍则不能参加赛区线上资格赛。具备参赛资格的选手可互相随意组队参加赛区线上资格赛，可选择与游戏内全球锦标赛挑战中不同的队友。当队伍获得参加全球总决赛的排名积分后，队伍成员将受到阵容规则制约，更换队伍成员可能导致失去排名积分。

### 1.8.1 队伍人数和阵容规则

一支队伍只能包括3或4名选手，考虑到竞技性和稳定性，我们强烈建议一支队伍包含4名选手。

一旦队伍赢得了排名积分，队伍就将受到阵容规则制约：

- 队伍阵容每半个赛季只能增加一名选手：
  - 1月19日至5月31日
  - 6月1日至10月3日
- 队伍可以自由移除阵容中的选手，但在任何时候（包括休赛期），一支队伍都必须至少包含2名选手。
- 如果一支队伍在上半赛季中没有调整过阵容，**可调整阵容的次数不会累计至下半赛季**。他们在下半赛季中依然只能调整一次阵容。
- 如果一支队伍已经有4名选手，若想添加新选手，则必须先移除一名选手。
- 如果一支队伍只有3名选手，若想移除选手，则必须立即添加一名选手。
- 基于时间和其他因素的考量，更换请求可能会被拒绝。



- 如果某支队伍违反了以上一条或多条规则，将失去截止违反规则时所获得的所有历史排名积分，但不影响获取未来的排名积分。

线下赛阶段，赛事组委会将报销最多4人的出行和住宿费用。

“如果某支队伍只有3名选手，队长可以选择另一名随行人员报销其出行和住宿费用，但改名人员必须是队伍相关人员（替补、教练、经理、监护人、父母），且该人员必须陪同队伍前往比赛场地和参加媒体发布会。如果队伍希望携带更多人员前往比赛现场，产生的额外支出将由队伍自行承担，但赛事组委会将协助提供相关的航班及酒店信息以供参考。”

### 1.8.1.1 队长

队长会被展示在ESL Play平台网页上。队伍赢得排名积分后，以下规则开始生效：

- 如果要更换队长，必须有超过半数的队员向赛事组委会发送邮件。

### 1.8.1.2 席位归属

月度决赛或全球总决赛的席位属于队伍中的选手，而非队伍的所有者。如果队伍想要保留在月度决赛或全球总决赛中的席位，则必须遵守阵容规则。

- 赛事组委会规定，每个组织名下最多可拥有和运营**2支队伍**参加荒野乱斗全球锦标赛。如果一个组织名下有两支队伍参加本赛事，这两支队伍的名称必须明确区分，比如：艾尔·普里莫-红队/艾尔·普里莫-蓝队

### 1.8.1.3 队伍名称

一般情况下，队伍不应在赛事期间更改队伍名称或队内选手的昵称。队伍赢得排名积分后，以下规则开始生效：

- 队伍在比赛期间有一次更改名称和标志的机会。更改申请必须经由赛事组委会审核及同意。第一次更改完成后，再次提交的更改申请将由赛事组委会视具体情况定夺。

## 1.8.2 名称、符号及赞助方

赛事组委会保留禁止在赛事中使用某些名称或符号的权利。除非获得所有方许可，禁止使用任何受法律保护的文字或符号。

荒野乱斗全球锦标赛中禁止推广或宣传单独或广泛代表其他游戏厂商、游戏发行方、游戏平台、烟酒制品、毒品、色情、武器、博彩及相关行业或服务的赞助商。

用户内容将受[Supercell服务条款](#)制约。

### 1.8.3 使用虚假账号

所有玩家必须使用自己的账号。任何情况下均禁止分享账号，一旦发现有某位选手在比赛之前、之中或之后有分享账号或其他违反[Supercell服务条款](#)的行为，该选手将被取消参赛资格，该《荒野乱斗》账号也将受到处理。

### 1.8.4 更改账号

选手一旦参加荒野乱斗全球锦标赛，则不允许更改游戏账号及账号名称。如有特殊情况，赛事组委会可能会按特例处理。

### 1.8.5 禁止参赛

赛事组委会保留因任何原因或以预防措施拒绝某位选手参赛的权利。

## 2. 赛事

荒野乱斗全球锦标赛分为4个阶段：

- 全球锦标赛挑战（游戏内）
- 赛区线上资格赛（各赛区）
- 月度决赛（全球）
- 全球总决赛（全球）

### 2.1 联络赛事组委会

联络赛事组委会主要有以下3种渠道：

- ESL PLAY平台选手支持工单系统 – 仅在赛事进行期间可用
- 荒野乱斗锦标赛官方Discord服务器 - 仅处理当前赛事的相关问题，或用于发布非重大公告。
- 赛事组委会邮箱 - 一切官方正式联络均通过此渠道进行，涉及内容包括：转会、改名、更换队长等。邮箱地址：[brawlstarsadmin@eslgaming.com](mailto:brawlstarsadmin@eslgaming.com)

### 2.2 赛区

选手将根据自己居住地所属的赛区参加相应赛区比赛，选手必须要能够证明自己的居住地。各赛区拥有独立的积分排行榜，以及独立的月度决赛参赛席位：

- 欧洲+中东+非洲赛区 - 合称欧洲赛区 - **3个席位**
- 亚太赛区（包括日本和韩国） - 合称亚太赛区 - **2个席位**
- 中国大陆赛区 - **1个席位**
- 北美+拉丁美洲北部赛区 - 合称北美赛区 - **1个席位**
- 拉丁美洲南部赛区 - 合称拉美赛区 - **1个席位**

月度决赛中的席位数量分配可能会发生改变。

### **2.2.1 居住地要求**

参赛选手必须可以被视为某个赛区内国家/地区的“居民”，即该选手在参加相应赛区的第一场比赛前必须在该赛区内的某个国家/地区合法居留超过3个月。

参赛选手必须在ESL PLAY平台个人资料中注明自己的居住地，如果居住地发生了合法变更，必须立即在个人资料中更新。如果赛事组委会提出要求，选手应提供自己的居住地证明。所有参加线下月度决赛的选手必须在参赛前提供居住地证明。

#### **2.2.1.1 年满18周岁的选手可提供的居住地证明**

年满18周岁的选手可向赛事组委会提供以下几种居住地证明：

- 政府签发的正式文件
- 个人文件 - 学籍记录、账单、银行流水或就业记录 - 这些文件需能明确证明该选手在某地址居住了足够长的时间。

#### **2.2.1.2 未满18周岁的选手可提供的居住地证明**

未满18周岁的选手可向赛事组委会提供以下几种居住地证明：

- 学籍记录
- 家长记录 - 能够证明亲子/监护与被监护关系的文件，以及证明自己的双亲/单亲/监护人也居住在该居住地的文件。可用文件类型见规则2.2.1.1。

### **2.2.2 在赛事间隔期间变更居住地**

在荒野乱斗全球锦标赛赛事间隔期间，选手可在所属赛区内自由变更居住地。

如果选手想将居住地变更至其他赛区，同时希望继续参加荒野乱斗全球锦标赛，则必须如实告知赛事组委会，并按照2.2.1.1中的规定提供新的居住地证明。

### 2.2.3 赛区积分系统 - 赛区线上资格赛

各赛区的队伍在赛区线上资格赛中会获得积分，并依据积分在积分排行榜上进行排名。这将决定一支队伍能否获得全球总决赛的参赛资格。在赛区线上资格赛中排名靠前的队伍将获得参加月度决赛的席位，具体如下：

- **欧洲赛区：**
  - 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第2名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第3名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第4名 - 获得**20**积分
  - 第5-8名 - 获得**10**积分
- **亚太赛区：**
  - 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第2名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第3名 - 获得**20**积分
  - 第4名 - 获得**10**积分
- **中国大陆赛区：**
  - 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第2名 - 获得**20**积分
  - 第3名 - 获得**10**积分
  - 第4名 - 获得**10**积分
- **北美赛区：**
  - 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第2名 - 获得**20**积分
  - 第3名 - 获得**10**积分
  - 第4名 - 获得**10**积分
- **拉美赛区：**
  - 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
  - 第2名 - 获得**20**积分
  - 第3名 - 获得**10**积分

- 第4名 - 获得10积分

如果月度决赛无法以线下赛的形式举办，请遵循规则2.13确定月度决赛席位分配。

### 2.2.3.1 移除韩国赛区及新增中国大陆赛区

上半赛季结束后，韩国赛区排行榜已与亚太赛区排行榜合并。合并后的赛区沿用亚太赛区名称，在月度决赛和全球总决赛中各有2个席位。韩国赛区队伍已经赢得的所有积分都将全部转移至合并后的亚太赛区排行榜。

新成立的中国大陆赛区会设立独立的排行榜，并将在全球总决赛中获得一个席位。

### 2.2.4 月度决赛积分系统

获得月度决赛参赛席位的队伍将根据他们在月度决赛中的成绩获得积分：

- 第1名 - 获得100积分
- 第2名 - 获得80积分
- 第3名 - 获得60积分
- 第4名 - 获得60积分
- 第5名 - 获得40积分
- 第6名 - 获得40积分
- 第7名 - 获得40积分
- 第8名 - 获得40积分

## 2.3 赛制

在不同的赛事阶段，比赛将采取不同的赛制。以下是构成赛制规则的基本词汇：

- **局** - 使用指定的模式和地图进行的一局对战。
- **盘** - 由一个**BO3**或**BO5**构成，即3局2胜或5局3胜，一盘比赛中的5局或3局对战采用同一种游戏模式，不同盘的比赛采用的游戏模式可能不同。游戏模式包括以下几种：
  - 机甲攻坚战
  - 赏金猎人
  - 宝石争霸
  - 金库攻防
  - 乱斗足球

- **场** – 可由一个BO1盘、BO3盘或一个BO5盘组成，具体采用哪种形式取决于比赛轮次。在赛区线上资格赛阶段，所有盘都是BO3盘（3局2胜）。

比赛中指定使用的模式和地图都可以在ESL PLAY平台的比赛页面上看到。

### 2.3.1 BO1盘的定义

BO1意味着双方队伍只会使用指定的模式和地图进行1盘比赛，可能情况如下：

- 第1局对战
- 第2局对战
- 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局

### 2.3.2 BO3盘的定义

BO3意味着双方队伍最多进行3盘比赛，一支队伍取得**2盘**比赛的胜利后即宣告该队获胜。

- **第1盘 - 模式和地图1：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局
- **第2盘 - 模式和地图2：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局
- **第3盘 - 模式和地图3（进行第3盘比赛的前提是双方队伍在第1、2盘中各取胜一盘）：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局

### 2.3.3 BO5盘的定义

BO5意味着双方队伍最多进行5盘比赛，一支队伍取得**3盘**比赛的胜利后即宣告该队获胜。

- **第1盘 - 模式和地图1：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战

- 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局
- **第2盘 - 模式和地图2：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局
- **第3盘 - 模式和地图3：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局
- **第4盘 - 模式和地图4（进行第4盘比赛的前提是双方队伍均未拿下3胜）：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局
- **第5盘 - 模式和地图5（进行第5盘比赛的前提是双方队伍均未拿下3胜）：**
  - 第1局对战
  - 第2局对战
  - 如果双方前2局打成1:1平，则进行第3局

## 2.4 地图池

在赛区线上资格赛阶段，比赛中指定使用的模式和地图可以在ESL PLAY平台的对阵图页面上找到。在月度决赛阶段，比赛中指定使用的模式和地图会标注在发放给各参赛队伍的赛事手册上。

## 2.5 全球锦标赛挑战

- 每一名参赛选手都必须先完成本月度游戏内的全球锦标赛挑战才能参赛。
- 在全球锦标赛挑战中获得15胜（负场数不超过3场）的玩家将获得参加下一阶段比赛（即ESL PLAY赛区线上资格赛）的资格。
- 游戏内的全球锦标赛挑战每月开启一次，总共有八次。每月开启时间如下：
  - **1月11日**
  - **2月8日**
  - **3月14日**

- 4月11日
- 5月9日
- 6月13日
- 7月11日（预计日期，实际日期将提前1个月确认）
- 8月8日（预计日期，实际日期将提前1个月确认）

## 2.6 ESL Play赛区线上资格赛

- 采用单败淘汰对阵
- 不同的轮次可能采取不同的赛制，具体可在ESL Play平台的赛事界面查看。
- 队伍注册限制：无
- 各赛区线上资格赛符合晋级条件的队伍将晋级至月度决赛。
- 英雄禁用规则：
  - 对于每个场次比赛，参加该场比赛的两支队伍可以各禁用一名英雄。双方队伍在该场比赛期间都不可以使用被禁用的英雄。
  - 如果有队伍选择了被禁用的英雄，则当前地图上进行的比赛将重赛。如果有队伍在同一场比赛中两次选择被禁用的英雄，该队伍该场比赛将被判负。
  - 双方队伍必须通过比赛页面的评论系统（match comment）或ESL比赛聊天系统提交禁用英雄，否则英雄禁用无效。
  - 通过比赛页面评论提交禁用英雄的方式如下：
    - 位于ESL Play平台比赛页面左侧的队伍先选择要禁用的英雄。该队伍需在赛事评论系统中输入要禁用英雄的英文名称，然后点击发送。
    - 位于比赛页面左侧的队伍按照上述流程选择并发送要禁用的英雄后，位于比赛页面右侧的队伍才可以按照相同的流程选定禁用英雄。
    - 双方队伍完成英雄禁用并且比赛页面中清楚显示出被禁用的英雄后，比赛才可以开始进行。
  - 通过比赛聊天提交禁用英雄的方式如下：
    - 位于比赛聊天界面上方的队伍先选择要禁用的英雄，然后在比赛聊天中输入要禁用英雄的英文名称，然后在名称后加上“ban”这个单词，例如：“Leon ban”。



- 位于比赛聊天界面上方的队伍按照上述流程选择并发送要禁用的英雄后，位于比赛聊天界面下方的队伍才可以按照相同的流程选定禁用英雄。
  - 双方队伍完成英雄禁用操作并且比赛聊天中清楚显示出被禁用的英雄后，比赛才可以开始进行。
- ESL PLAY赛区线上资格赛举办时间如下：
    - 1月18日至19日
      - 亚太赛区为1月25日至1月26日
    - 2月15日至16日
    - 3月21日至22日
    - 4月18日至19日
    - 5月16日至17日
    - 6月20日至21日
    - 7月18日至19日（预计日期，实际日期将提前1个月确认）
    - 8月15日至16日（预计日期，实际日期将提前1个月确认）
  - ESL Gaming Polska sp. z o.o.保留通过ESL Play平台ID Request选项核实参赛选手年龄的权利。如果ESL Gaming Polska sp. z o.o.向某位选手提出核实年龄的请求，该选手必须在其所属队伍的下场比赛前进行答复，否则ESL Gaming Polska sp. z o.o.保留取消该支队伍参赛的权利。

### 2.6.1 ESL Play赛区线上资格赛参赛规则

- 选手必须登录与自己ESL Play绑定的游戏账号，并且该游戏账号已经完成了游戏内的全球锦标赛挑战。登录错误账号会导致选手无法收到加入游戏房间的邀请。
- 选手需要保证自己在比赛开始时没有加入任何游戏房间或小队，否则也会无法收到加入游戏房间的邀请。
- 选手需要保证自己没有在游戏中开启“请勿打扰”模式，否则在收到加入游戏房间的邀请时，屏幕上不会弹出窗口。
- 玩家在收到加入游戏房间的邀请时，请注意不要点击“拒绝”按钮。
- 游戏房间邀请发送后，被邀请的队伍必须在15分钟内进入房间，否则该支队伍将被自动判负。

- 如果一支队伍在比赛中遇到了任何问题，该队伍必须尽快在**ESL Play**平台提交申诉工单进行说明，或者在**Discord**的**support**（支持）频道里联系管理员需求帮助。

## 2.7 月度决赛（全球赛事）

从各赛区晋级的8支队伍将采用单败淘汰对阵。每次月度决赛持续3天，包括1天媒体日和2天比赛（直播）日，比赛地点位于波兰卡托维兹的**ESL Arena**场馆。

如果月度决赛无法以线下赛的形式举行，请遵循规则2.13确定线上月度决赛的规则、排程、奖金和积分分配。

### 2.7.1 媒体日

媒体日始终安排在比赛日的前一天，所有参加月度决赛的队伍都需要参加。

### 2.7.2 比赛日时间安排

月度决赛的时间安排如下：

#### 第1日：四分之一决赛

- 第1场四分之一决赛 - **BO5**赛制 - 中欧标准时间12点15分开始
- 第2场四分之一决赛 - **BO5**赛制 - 第1场四分之一决赛结束后开始，最迟于中欧标准时间13点15分开始
- 第3场四分之一决赛 - **BO5**赛制 - 第2场四分之一决赛结束后开始，最迟于中欧标准时间14点15分开始
- 第4场四分之一决赛 - **BO5**赛制 - 第3场四分之一决赛结束后开始，最迟于中欧标准时间15点15分开始

#### 第2日：半决赛和决赛

- 第1场半决赛 - **BO5**赛制 - 中欧标准时间12点15分开始
- 第2场半决赛 - **BO5**赛制 - 第1场半决赛结束后开始，最迟于中欧标准时间13点15分开始
- 决赛 - **BO5**赛制 - 第2场半决赛结束后开始，最迟于中欧标准时间14点15分开始
  - 决赛中采用**BO5**赛制，而不是常用的**BO3**赛制，获胜队伍要在每个模式的**5局对战**中赢得**3局**。

### 2.7.3 比赛日期

所有线下资格赛（月度决赛）都在波兰卡托维兹举行，具体日期为：

- 3月7日至8日的月度决赛 - 参赛队伍为1月赛区线上资格赛中晋级的队伍
- 4月4日至5日的月度决赛 - 参赛队伍为2月赛区线上资格赛中晋级的队伍
- 5月2日-3日的月度决赛 - 参赛队伍为3月赛区线上资格赛中晋级的队伍
- 6月6日至7日的月度决赛 - 参赛队伍为4月赛区线上资格赛中晋级的队伍
- 7月4日至5日的月度决赛 - 参赛队伍为5月赛区线上资格赛中晋级的队伍（预计日期，实际日期将提前1个月确认）
- 8月1日至2日的月度决赛 - 参赛队伍为6月赛区线上资格赛中晋级的队伍（预计日期，实际日期将提前1个月确认）
- 9月5日至6日的月度决赛 - 参赛队伍为7月赛区线上资格赛中晋级的队伍（预计日期，实际日期将提前1个月确认）
- 10月3日至4日的月度决赛 - 参赛队伍为8月赛区线上资格赛中晋级的队伍（预计日期，实际日期将提前1个月确认）

### 2.7.4 月度决赛奖金分配

- 第1名 - 25,000美元
- 第2名 - 12,500美元
- 第3名 - 6,250美元
- 第4名 - 6,250美元
- 第5名 - 3,125美元
- 第6名 - 3,125美元
- 第7名 - 3,125美元
- 第8名 - 3,125美元

### 2.7.5 月度决赛禁用英雄

月度决赛将加入附加规则：

- 每支队伍将在每场比赛前盲禁一名英雄，禁用将对整场比赛生效。每场比赛开始前，队伍需向赛事组委会提交并确认禁用英雄。比赛双方均不能选用被禁用的英雄。
- 如果两支队伍都禁用了同一英雄，则该场比赛只有这一名英雄被禁用。

### 2.7.6 队伍参加月度决赛所需的全球锦标赛挑战通关人数

如果一支队伍将派出3名选手参加月度决赛，则至少需要其中2名选手完成全球锦标赛15胜挑战，并在后续的ESL Play赛区线上资格赛中获得月度决赛参赛资格；如果一支队伍将派出4名选手，则至少需要其中3名选手完成全球锦标赛15胜挑战，并在后续的ESL Play赛区线上资格赛中获得月度决赛参赛资格。

## 2.8 全球总决赛

各队在赛区线上资格赛和月度决赛中获得的积分将决定各队在赛区积分排行榜上的排名，该排名将决定各队是否获得参加全球总决赛的资格。

各赛区的积分排行榜相互独立。最后一次月度决赛结束后，各赛区积分排行榜上排名靠前的一支或几支队伍将获得参加全球总决赛的资格，规则如下：

- 欧洲赛区 - 前3名的队伍
- 亚太赛区 - 前2名的队伍
- 中国大陆赛区 - 第1名的队伍
- 北美赛区 - 第1名的队伍
- 拉美赛区 - 第1名的队伍

赛区晋级席位的数量和获得晋级资格的排名可能发生变动。

上半赛季结束后，韩国赛区排行榜已与亚太赛区排行榜合并。合并后的赛区沿用亚太赛区名称，在总决赛中拥有2个席位。

新成立的中国大陆赛区将获得1个全球总决赛的席位。

### 2.8.1 奖金分配

全球总决赛奖金的实际总数及分配情况将在日后公布。

## 2.9 种子编号的授予

为了确定各队的对阵安排，各队会获得种子编号，也就是每个队伍在各比赛阶段开始前将会获得其初始排名。各队在1月赛区资格赛的种子编号都是随机的，但在1月之后的赛区资格赛中，种子编号将根据各队当前所处的排名进行设置。例：欧洲赛区积分排行榜上排名第一的队伍将会获得

最有利的种子编号（1号种子），而积分排名最低的队伍将获得最不利的种子编号。没有获得任何积分的队伍在对阵图中的位置将是随机的。

## **2.10 比赛调整**

赛事组委会可自行决定是否对比赛时间进行调整。比赛时间如有调整，赛事组委会将尽早通知所有相关选手。

## **2.11 对战准备**

选手需在比赛开始前解决可能出现的任何问题。比赛中出现的网络连接问题或者硬件问题可能导致赛事组委会取消选手的参赛资格。队伍/选手之间的约定必须以赛事评论的形式发布。比赛必须根据正确的设置进行。

### **2.11.1 缺席**

对于线上比赛，所有队伍需在开赛后15分钟内出现。如果队伍在开赛15分钟后才出现，该队本场比赛将被判负。等待的队伍必须发送申诉工单来请求自动判胜。请注意，如果一名选手按时出现但临时有事要离开，即使他在开赛15分钟后没有回来，这种情况将不会被视为“缺席”。滥用该例外规则将导致判负。如果你认为某位选手滥用了该例外规则，请发送申诉工单向我们报告。

### **2.11.2 比赛结果**

为以防匹配系统未正常记录赛果，比赛双方都需要在ESL网站上手动填入正确的对战结果。因此，比赛双方都必须在对战结束时将正确的对战结果截图，然后上传至ESL网站。截图必须足够清晰，方便赛事组委会辨认。如果你认为比赛结果有问题，请发送申诉工单向我们报告。如果没有足以证明胜负关系的证据信息，比赛双方都可能失去资格。

#### **2.11.2.1 赛区线上资格赛中出现平局**

尽管可能性很小，比赛仍可能出现平局。一局比赛结束后如果出现“平局”字样，需进行一局重赛以决出获胜队伍。这局重赛中，双方可以更换英雄和星徽之力。

### 2.11.3 弃赛/失去资格

如果某支队伍在比赛中上线过且至少进行了一局对战，但没有在15分钟内以ESL Play平台上的任何一种方式（赛事聊天系统、申诉工单或私信）进行答复，该队伍将被自动判负，并失去当前赛区线上资格赛的参赛资格。

### 2.11.4 截图

每一局对战的结果都必须在对战结束时进行屏幕截图。如有要求，队伍需负责将对战结果截图上传至对战页面，每一次对战结果都要有一张对应的截图（例如每轮次比赛都要有对应截图），由胜方或负方上传都可以。

### 2.11.5 比赛素材

所有比赛素材必须上传至ESL Play平台并保存至少14天。禁止伪造或篡改比赛素材，该行为将导致严厉惩罚。比赛素材（截图）应当根据其内容清楚地命名，名称应包含：

- 比赛日期
- 队伍名称
- 第几盘
- 一盘中的第几局
- 模式和地图名称

例如：

- 19-01-2020 Team X vs Team Y, Game 3, Set 2, Brawl Ball - Pitch（表示2020年1月19日，X队伍 vs Y队伍，第2盘第3局，乱斗足球，阳光球场）

### 2.11.6 比赛素材的定义

比赛素材指所有上传的材料，包括但不限于：截图、ESL Wire文件、录像和视频等。

### 2.11.7 视频拍摄及直播

月度决赛期间，赛事组委会将会进行直播。参与月度决赛意味着参赛选手同意个人出镜。另外，赛事组委会可能会对外播映赛区线上资格赛的比赛视频，参与赛区线上资格赛意味着选手同意播映比赛视频。

#### 2.11.7.1 观察员

只有ESL官方安排的观察员以及获得赛事组委会同意的人员（如解说或主播）才能播映比赛。

### 2.11.8 换人

赛区线上资格赛期间，队伍可在名下注册的4名队员内随意更换出战队员。

月度决赛期间，队伍只允许在两场比赛的间隔期换上出战队员，同场比赛内不可更换出战队员。

## 2.12 技术性问题

线上赛阶段，参赛选手需对自己的技术性问题负责，包括硬件、软件和网络连接问题。赛程不会因为技术性问题而变动，即使出现技术性问题比赛也将照常进行。

线下比赛中，选手有责任及时向裁判报告技术性问题。

在比赛中遭遇技术性问题时，每位选手均可且应向裁判示意并请求重赛。请求重赛的流程如下：

- 双手离开设备，
- 并明显举起单手向裁判示意；
- 停止操作游戏（在裁判叫暂停或给出裁定之前，其他选手可以继续操作游戏）；
- 如果该选手继续操作，则重赛请求无效，裁判不予处理；
- 如果允许重赛，对战双方均不能更改选用的英雄、星徽之力和禁用英雄；
- 如果不允许重赛，提出重赛请求的一方在那一局比赛可能被判负，实际裁决结果由裁判根据具体情况决定。

月度决赛现场届时会帮助选手进一步熟悉该线下活动的相关流程。

## 2.13 线上月度决赛赛制及资格赛赛制改动

为了保障参赛选手的健康与安全，我们将在线上举行月度决赛，直到条件允许我们邀请选手到线下场馆进行线下赛。如果线下赛能够开展，比赛将遵照规则2.7中的原版赛制进行。线上月度决赛赛制将在下文详述。全球总决赛的席位分配不变，详见规则2.8。

### 2.13.1 资格赛晋级队伍

月度决赛将包含12支从线上资格赛中晋级的队伍，这12支队伍将分为4组，每组3队。

- 亚洲小组：亚太赛区排行榜第1、2、3名的队伍
- 欧洲小组：欧洲赛区排行榜第1、2、3名的队伍
- 拉美小组：拉美赛区排行榜第1、2、3名的队伍

- 北美小组：北美赛区排行榜第1、2、3名的队伍

### 2.13.2 资格赛调整

因赛制发生变动，拉美赛区和北美赛区赛制将做如下改动：

**拉美赛区：**

资格赛照常举行，但前几名的奖励将作调整：

- 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
- 第2名 - 获得月度决赛的参赛资格
- 第3名 - 获得月度决赛的参赛资格
- 第4名 - 10积分

前二队伍同样不再进行最终决赛，但排名第3和第4的队伍将进行比赛以决定哪支队伍获得月度决赛的第3个参赛资格。

**北美赛区：**

资格赛照常举行，但前几名奖励将作调整：

- 第1名 - 获得月度决赛的参赛资格
- 第2名 - 获得月度决赛的参赛资格
- 第3名 - 获得月度决赛的参赛资格
- 第4名 - 10积分

前二队伍同样不再进行最终决赛，但排名第3和第4的队伍将进行比赛以决定哪支队伍获得月度决赛的第3个参赛资格。

### 2.13.3 直播计划

- 第1天 – 周六
  - 中欧夏令时10:00至11:55 亚洲小组 - 小组赛 - 3支参赛队伍，小组单循环赛，每场比赛为三盘两胜制，每盘比赛为五局三胜制。
  - 中欧夏令时12:00至13:55 欧洲小组 - 小组赛 - 3支参赛队伍，小组单循环赛，每场比赛为三盘两胜制，每盘比赛为五局三胜制。
- 第2天 – 周日：
  - 中欧夏令时16:00至17:55 拉美小组 - 小组赛 - 3支参赛队伍，小组单循环赛，每场比赛为三盘两胜制，每盘比赛为五局三胜制。



- 中欧夏令时18:00至19:55 北美小组 - 小组赛 - 3支参赛队伍，小组单循环赛，每场比赛为三盘两胜制，每盘比赛为五局三胜制。

#### **2.13.4 月度决赛奖金和积分分配**

- 北美小组：
  - 第1名 - 9,000美元 + 50积分
  - 第2名 - 2,000美元 + 30积分
  - 第3名 - 1,250美元 + 20积分
- 拉美小组：
  - 第1名 - 9,000美元 + 50积分
  - 第2名 - 2,000美元 + 30积分
  - 第3名 - 1,250美元 + 20积分
- 欧洲小组：
  - 第1名 - 9,000美元 + 70积分
  - 第2名 - 6,000美元 + 50积分
  - 第3名 - 4,000美元 + 40积分
- 亚洲小组：
  - 第1名 - 9,000美元 + 70积分
  - 第2名 - 6,000美元 + 50积分
  - 第3名 - 4,000美元 + 40积分

### **3.行为准则**

#### **3.1 竞技行为**

##### **3.1.1 不正当游戏**

有以下行为的选手将被认定为不正当游戏，其受到的处罚将由赛事组委会自行裁定。

### **3.2 勾结串通**

如果有 2 名或 2 名以上的选手私下达成协议，试图让一方队伍处于不利情况，则将被视为勾结串通。

勾结串通包括但不限于：

1. 故意放水，即 2 名或 2 名以上选手在游戏中不攻击、不对抗或不拿出合理的实力进行对战。
2. 事先约定奖金分配或其他形式的补偿。
3. 向同谋者发送或者接收暗号、电子信号或其他暗示手段。
4. 为获得补偿或其他原因故意输掉比赛，或怂恿其他选手故意输掉比赛。

### **3.3 竞技公平性**

在本赛事中，各支队伍都应在所有对战中始终拿出最佳竞技水平，杜绝任何违背竞技精神、体育诚信和公平竞争的行为，

### **3.4 修改游戏数据**

即任何选手、队伍或其他个人代表参赛选手或队伍修改《荒野乱斗》游戏客户端。

### **3.5 利用游戏漏洞**

即故意利用游戏中存在的漏洞获得优势。

利用游戏漏洞的处罚将由赛事组委会自行裁定。

### **3.6 故意断开连接**

无合适理由或不说明理由故意断开连接。

### **3.7 荒野乱斗全球锦标赛最终裁量权**

赛事组委会对任何违反荒野乱斗全球锦标赛相关规定或未达到赛事要求的竞技标准的行为或表现拥有唯一裁量权。

### **3.8 不当言论**

所有队伍成员严禁在任何时间及任何地点发表淫秽、辱骂、仇恨、侮辱、威胁、诽谤或冒犯性、存在歧视、引发仇恨的言论。所有队伍成员严禁使用赛事组委会及承办方提供的任何设施、服务或设备发送、传播、散布以上违禁言论。所有队伍成员严禁在任何社交媒体或直播等公开场合发表以上所有违禁言论。

### **3.9 侮辱性、扰乱性行为**

所有队伍成员严禁朝对方队伍成员、粉丝或官方工作人员做出任何侮辱、嘲讽、扰乱、敌对性的行为或手势。

### **3.10 暴力行为**

严禁对赛事组委会、对方队伍成员、观众进行暴力行为。多次违反礼仪规范，包括但不限于触摸其他选手的电脑、肢体、财物等，这些行为都将受到处罚。所有队伍成员及嘉宾（若有）必须礼貌对待所有参与本次赛事的个人。

### **3.11 干扰节目拍摄**

所有队伍成员严禁触碰灯光设备、摄像机等拍摄设备或干扰其运行。所有队伍成员严禁站在桌椅或其他拍摄设备上。所有队伍成员必须听从摄制人员的指示。

### **3.12 未经许可的通信**

所有私人手机、平板电脑及其他能发出语音和铃声的电子设备必须在比赛开始前移出比赛区域。所有选手严禁在比赛区域发送短信、邮件及使用社交媒体。比赛时的交流仅限于与同队队友。

### **3.13 着装规范**

整个赛事期间，对于身着冒犯性服饰或争议性服饰的人员，赛事组委会全程保留禁止其入场的权利：

1. 如果某件服饰上写有针对某项产品、服务或证明书所作的虚假的、未被证实的或者无根据的文字，赛事组委会有权动用唯一且绝对的自由裁量权来将之定义为不道德；

2. 包含非OTC药品、烟草制品、枪支弹药等的广告；
3. 包含任何诽谤的、淫秽的、亵渎宗教的、粗俗的、令人厌恶的或带有攻击性的内容，或者是形容描述任何身体内在机能或内部因素导致的症状，或是涉及到不被公众接受的话题事项；
4. 为任何关于色情的网站或产品做广告；
5. 包含任何商标、受版权保护的内容或者在没有得到所有者同意前使用的其他著作权内容，以及会令荒野乱斗全球锦标赛及其附属机构造成任何侵权、滥用以及其他形式的不正当竞争的内容；
6. 诽谤或者中伤任何队伍、选手或任何其他个人、实体及产品；
7. 对于没有遵循上述着装规范的队伍成员，赛事组委会保留拒绝其入场馆或者取消其继续参加比赛的权利。

### **3.14 身份**

选手不允许遮挡脸部，或试图向赛事组委会隐藏其身份。赛事组委会必须可以在任何时候都能辨别出每名选手的身份，并且有权要求选手移除任何会妨碍选手身份辨认或会分散其他选手或赛事组委会工作人员注意力的事物。因此，在穿戴任何带檐的帽子时，帽檐必须向后，避免遮挡摄影器材的视线。另外，严禁在比赛区域和选手区域佩戴如头巾、深色太阳镜、面具、围巾等饰品。

### **3.15 非专业行为**

#### **3.15.1 问责**

除非另有明确规定，否则侵犯或违反这些规则，无论是否有意为之皆可受到处罚。试图违反或侵犯规则也可受到处罚。

#### **3.15.2 骚扰行为**

禁止骚扰行为。骚扰的定义是，在相当一段时间内有计划地、恶意地且反复地采取某种行为，目的是为了孤立或排挤某人，或对他人的尊严造成影响。

#### **3.15.3 性骚扰**

禁止性骚扰行为。性骚扰的定义是不被接受的性挑逗。衡量标准在于正常人是否认为此举不被接受或者有冒犯意味。任何性威胁、性强迫或许诺利益交换的性相关行为都是绝对不可容忍的。

#### **3.15.4 歧视与诋毁**

所有队伍成员不得以种族、肤色、民族、社会出身、性别、语言、宗教信仰、政治立场或其他任何观点、财务状况、出身或者其他任何地位、性取向或其他任何原因，通过侮辱、歧视或诋毁言辞或行为冒犯国家、个人或者团体的尊严及品格。

#### **3.15.5 关于荒野乱斗全球锦标赛、Supercell公司以及《荒野乱斗》的陈述**

所有队伍成员不得制造、发表、授权或签署任何旨在对本赛事、Supercell 公司或其附属机构或《荒野乱斗》最佳利益有不利影响或可能造成损害的陈述，赛事组委会对此拥有唯一且绝对的自由裁量权。

#### **3.15.6 未经许可发布消息**

在整个赛事期间，队伍发布信息之前必须提交书面申请。提前发布信息可能会打乱参赛队伍的人才储备计划，从而影响队伍为接下来的比赛制定竞技策略。因此，为避免破坏比赛进程，如果某位队伍成员被告知不得发布某个信息后仍继续发布该信息，则该队伍成员及/或队伍将会受到处罚。

#### **3.15.7 选手行为调查**

如果赛事组委会或 Supercell 认定某支队伍或某位队伍成员违反了荒野乱斗使用条款或其他荒野乱斗相关规则，赛事组委会可以全权决定是否进行处罚。如果赛事组委会联系某位队伍成员进行调查，该队伍成员有义务告知实情。如果队伍成员隐瞒信息或者误导赛事组委会相关人员从而妨碍调查，那么整支队伍及/或该队伍成员将会收到处罚。

#### **3.15.8 犯罪活动**

所有队伍成员不得参与任何被习惯法、法规以及条例所禁止的、以及会导致或者有可能被拥有合法管辖权的法庭认定为有罪的活动。

#### **3.15.9 有悖公德的行为**

所有队伍成员不得参与任何被赛事组委会认为是不道德的、可耻的、或者是有悖于传统道德准则的行为。

#### **3.15.10 保密义务**

所有队伍成员不得以任何通信手段包括所有社交媒体的渠道，公开由赛事组委会或Supercell公司及任何附属机构所提供的任何保密信息。

### **3.15.11 贿赂**

所有队伍成员都不得向选手、教练、管理人员、赛事组委会、Supercell员工或另一支赛事队伍的相关人员，通过礼物或礼金等形式换取击败某支队伍或被某支队伍击败的承诺和要求。

### **3.15.12 禁止挖角及干涉**

所有队伍成员或队伍相关人员都不得招揽、引诱或向已与其他队伍签订合约的成员提供工作机会，也不可以怂恿任何此类队伍成员违约或者以其他形式与现有队伍终止合同。如违反此规则，赛事组委会有权自行裁定对违反者的处罚。若要咨询其他队伍中成员的状态，管理者必须联系这名成员当前签约队伍的管理者。队伍若有相关咨询需求，必须知会赛事组委会，方可与选手讨论签约事宜。

### **3.15.13 礼物**

所有队伍成员均不得接受礼物、礼金或者报酬以换取与比赛竞技有关的承诺和要求，包括击败或尝试击败某支队伍、放弃比赛或假赛。此规则唯一的例外是队伍的官方赞助商和所有者根据比赛结果向队伍成员提供报酬。

### **3.15.14 拒绝服从**

所有队伍成员均不得拒绝或者不听从赛事组委会合理的指令或决定。

### **3.15.15 假赛**

所有队伍成员不得提出、接受、谋划或尝试通过任何法律或本规则禁止的手段来影响游戏或者比赛结果。

### **3.15.16 文件及其他要求**

整个赛事期间，赛事组委会可能会多次要求队伍提供文件或者其他合理的物品。如果文件未达到赛事组委会制定的标准，那么队伍可能会受到处罚。如果队伍没有按时提交或完成要求的物品，那么队伍可能会受到处罚。

### **3.15.17 涉及赌博**

所有队伍成员以及赛事组委会人员均不得直接或间接在全球任何地方参与任何与《荒野乱斗》赛事或比赛结果有关的投注与赌博。

### 3.16 处罚

任何参与或者试图参与构成不正当游戏的行为将会受到处罚，赛事组委会对此拥有唯一且绝对的自由裁量权。

所有队伍成员被查实违反上述任何规则后，赛事组委会可以不受前文所述的权力限制，对其进行以下处罚：

- 1.警告
- 2.禁用英雄作废
- 3.规定时间内禁赛
- 4.取消参赛资格

多次违反规定将从重处罚，最严重的的处罚包括取消未来所有《荒野乱斗》赛事的参赛资格。应当注意的是，上述处罚并不总是逐级依次执行的。例如，赛事组委会可自行裁定在某选手第一次违反规则时便取消其参赛资格，只要上述选手行为的恶劣程度足以被赛事组委会取消其参赛资格。

### 3.17 发表权

赛事组委会有权发表声明陈述某队伍成员受到了处罚。此类声明中所涉及的任何队伍成员及/或队伍将被视为放弃任何针对赛事组委会、Supercell 公司及/或其母公司、子公司、附属机构、雇员、代理人或签约方采取法律行为的权利。

### 3.18 赞助

在整个赛事期间，参加荒野乱斗全球总决赛的队伍都可接受赞助。获取赞助不受限制。如果赞助方被划入限制类别，则赞助商广告可能不会在选手使用荒野乱斗或进行对战时、在荒野乱斗相关素材、荒野乱斗全球锦标赛或其他Supercell 相关的活动中展示。赛事组委会有权随时更新赞助商分类名单。

以下为赞助商种类限制名单的部分类别示例（非全部）：

- 1.电竞队伍/团体：每个电竞队伍/团体只能赞助一支参赛队伍冠以该电竞队伍/团体的名字。

2.博彩网站：包括支持或协助在体育或电竞活动中现金下注，并/或允许通过包括扑克在内使用资金赌博的游戏的网站。

3.非OTC药品

4.枪支弹药供应商

5.展示色情图片或产品，或与其相关的网站

6.直接竞争对手的产品或服务

7.烟草制品，包括但不限于香烟、电子烟、水烟等

8.酒精类产品及其商标

### **3.19 设备**

在比赛的所有阶段中，所有参赛者必须使用移动设备（智能手机或平板电脑）进行比赛。禁止通过模拟器或其他修改游戏的软件在个人电脑或其他未经许可的设备上进行游戏。参赛者若被发现以上行为，将被取消参赛资格。

线下赛中使用的比赛设备将由赛事组委会在比赛所在地提供。所有选手必须向赛事组委会上交其个人设备，相关比赛结束后，个人设备将予以归还。

因为各队将在比赛中使用赛事组委会提供的设备，所以这些设备将在赛前指定时段内分发给各队进行调试。调试时间至少在比赛前一天。

设备型号将在首次线下比赛前公布。

## **4.沟通及选手支持**

### **4.1 选手支持**

赛事期间如需获得帮助，请使用位于ESL Play平台右下角的赛事聊天系统（match chat）或者发送支持工单。



## 4.2 赛事组委会

所有参赛选手必须服从赛事组委会、赛事管理者及裁判的决定和管理。除非明确声明可以申诉，所有裁定均视为最终裁定。

## 4.3 作弊

比赛中严禁任何形式的作弊行为。一旦发现某支队伍存在作弊行为，将立即取消当前比赛的参赛资格，并禁赛6个月。比赛期间，参赛选手可能会被要求在自己的设备上安装反作弊软件。作弊包括但不限于以下几种行为：

### 4.3.1 DDOS攻击

通过分布式拒绝服务攻击（DDOS攻击）或者其他方式限制或尝试限制其他参赛选手进入游戏。

### 4.3.2 暗箱操纵比赛结果

指通过故意输掉比赛或其他手段来尝试蓄意改变比赛结果。

### 4.3.3 软件或硬件作弊

使用各种软件或硬件获取游戏内原本不存在的优势。包括但不限于下列几种方式：使用任何第三方软件（指可操纵游戏的未经许可的程序）、在私人服务器进行游戏、脚本攻击。如需了解更多相关信息，请查看[Supercell账号安全和公平游戏和服务条款](#)。

## 4.4 取消参赛资格

赛事组委会有权取消队伍及选手的参赛资格。任何队伍一旦首次被发现利用已知漏洞进行比赛将被取消当前比赛的资格。如果该队伍再次利用并确定为故意利用其他已知漏洞，将被视为故意违反比赛规定，将被取消当前比赛及未来所有比赛的参赛资格。

## 5. 罚分类型及罚分分值

通常情况下，单场比赛中，选手及队伍的罚分上限为6分，除非违反了单项罚分超过6分的规定。每违反一项规则，无论违反规则的选手人数是多少，该队伍都只会受到一次罚分。如果选手或队伍违反了多项规则，受到的罚分将累积。

罚分累积到4分后，该队伍将在罚分对应的比赛中被判负。

违反规则	罚分分值
<b>一般规则</b>	
缺席	队伍：3分；选手：2分
拒绝参加规定比赛	普通：1分 严重（前10）：2分
中止比赛	选手/队伍：2分
<b>使用无资格选手</b>	
使用未注册选手	选手/队伍：3分
非ESL Premium会员（如有要求）	选手/队伍：3分
非ESL Trusted会员（如有要求）	选手/队伍：3分
冒名顶替/他人代打	选手/队伍：6分
使用错误的游戏账号	选手/队伍：3分
使用未注册的游戏账号	选手/队伍：3分
<b>违反竞技精神的行为</b>	
多账号/假账号	警告/1-4分罚分
欺骗行为	选手/队伍：1-4分
虚报结果	选手/队伍：4分
比赛素材作假	选手/队伍：6分
假赛	选手/队伍：6分
作弊	选手：12分/队伍：6分

罚分不仅将导致队伍比赛判负，且累计达到4分将导致ESL Play禁止其参赛。具体禁赛时长如下：

- 4分罚分，禁赛一周；
- 8分罚分，禁赛两周；
- 12分罚分，禁赛两年（禁赛6个月后可能会修改禁赛时间）

## 5.1 罚款

赛事组委会保留对任何违反赛事规则的队伍进行罚款或扣除奖金的权利。

## 6.服务条款

报名参赛，即表示选手同意[Supercell账号安全和游戏公平政策](#)，[Supercell服务条款](#)，且确认其游戏账号符合相关规定。

在ESL Play平台报名参加荒野乱斗全球锦标赛，即表示选手同意接受针对其游戏账号是否违反[Supercell服务条款](#)进行的调查，且同意将该调查结果分享给ESL。

违反[Supercell服务条款](#)的行为有可能招致惩罚，包含取消参赛资格。