



荒野亂鬥全球錦標賽

賽事規則

1.1.權利	6
1.2.獎金	6
1.3.賽事主辦方	6
1.3.1 賽事管理	6
1.4.遊戲版本	6
1.4.1 比賽用伺服器	6
1.5 規則變動	7
1.6 保密義務	7
1.7 酒精類飲料或其他影響精神的藥物	7
1.8 參賽許可和限制	7
1.8.1 隊伍人數和陣容規則	8
1.8.1.1 隊長	8
1.8.1.2 比賽席位歸屬	8
1.8.1.3 隊伍名稱	8
1.8.2 名稱、符號及贊助商	9
1.8.3 使用假帳號	9
1.8.4 更換帳號	9
1.8.5 禁止參賽	9
2. 賽程說明	9
2.1 聯絡賽事主辦方	9
2.2 賽區	10
2.2.1 居住地要求	10
2.2.1.1 年滿18歲的選手可提供的居住地證明	10
2.2.1.2 未滿18歲的選手可提供的居住地證明	10
2.2.2 賽事間隔期間變更居住地	10
2.2.3 賽區積分系統 – 線上資格賽	11
2.2.3.1 移除韓國賽區及新增中國大陸賽區	11
2.2.4 月度決賽積分系統	12
2.3 賽制	12
2.3.1 一場 (Match) BO1比賽的定義	12

2.3.2 一場 (Match) BO3比賽的定義	12
2.3.3 一場 (Match) BO5比賽的定義	13
2.4比賽指定地圖	13
2.5 全球錦標賽挑戰	14
2.6 ESL Play線上資格賽 (各賽區)	14
2.6.1 ESL Play賽區線上資格賽參賽規則	15
2.7 月度決賽 (全球賽事)	16
2.7.1 媒體日	16
2.7.2 比賽日時間安排	16
2.7.3 比賽日期	16
2.7.4 月度決賽獎金分配	17
2.7.5 月度決賽禁用英雄	17
2.7.6 參加月度決賽隊伍的選手資格要求	17
2.8 全球總決賽	17
2.8.1 獎金分配	18
2.9 對戰順位	18
2.10 比賽調整	18
2.11 對戰準備	18
2.11.1 缺席	18
2.11.2 對戰結果	18
2.11.2.1 賽區線上資格賽中出現平局	19
2.11.3 棄賽/失去資格	19
2.11.4 截圖	19
2.11.5 比賽素材	19
2.11.6 比賽素材的定義	19
2.11.7 影片拍攝及直播	19
2.11.7.1 觀察員	19
2.11.8 更換出戰隊員	19
2.12 技術性問題	20
2.13 線上月度決賽賽制及資格賽賽制改動	20

2.13.1 資格賽晉級隊伍	20
2.13.2 資格賽調整	20
2.13.3 直播時間安排 (以下為歐洲中部時間, 台北/香港換算夏令時差需加6小時)	21
2.13.4 月度決賽獎金和積分分配	21
3.行為準則	22
3.1 競技準則	22
3.1.1 不公平遊戲	22
3.2 勾結串通	22
3.3 競技公平性	22
3.4 修改遊戲數據	22
3.5 利用遊戲漏洞	22
3.6 故意中斷連線	22
3.7 荒野亂鬥全球錦標賽最終判定權	23
3.8 不當言論	23
3.9 侮辱、擾亂行為	23
3.10 暴力行為	23
3.11 干擾節目拍攝	23
3.12 未經許可的通訊	23
3.13 衣著規範	23
3.14 身份識別	24
3.15 非專業行為	24
3.15.1 責任歸屬	24
3.15.2 騷擾行為	24
3.15.3 性騷擾	24
3.15.4 歧視與詆譭	24
3.15.5 關於荒野亂鬥全球錦標賽、Supercell公司以及《荒野亂鬥》的陳述	25
3.15.6 未經許可發佈資訊	25
3.15.7 選手行為調查	25
3.15.8 犯罪活動	25
3.15.9 有悖道德的行為	25

3.15.10 保密義務	25
3.15.11 賄賂	25
3.15.12 禁止挖角及干涉	25
3.15.13 禮物	25
3.15.14 拒絕服從	26
3.15.15 比賽造假	26
3.15.16 檔案及其他要求	26
3.15.17 涉及賭博	26
3.16 處罰	26
3.17 發表權	26
3.18 贊助	27
3.19 裝置	27
4.溝通及選手支援	27
4.1 選手支援	27
4.2 賽事主辦方	28
4.3 作弊	28
4.3.1 DDOS攻擊	28
4.3.2 操縱比賽結果	28
4.3.3 軟體或硬體作弊	28
4.4 取消參賽資格	28
5.扣分懲罰	28
5.1 罰款	30
6.服務條款	30

1.規則總覽

以下規則適用於所有賽事階段。賽事主辦方保留在不事先通知選手的情況下修訂賽事規則的權利。如果比賽中出現賽事規則中沒有涵蓋的情況和爭議，賽事主辦方擁有最終判定權。

1.1.權利

賽事所有轉播權歸Supercell所有，包括但不僅限於網路直播、電視、廣播、重播、展示素材及即時計分系統。

1.2.獎金

所有獎金將在月度決賽結束後90天內付清。若隊伍或選手未按規定填寫付款資料，且不配合進行修改，獎金不會發放，直到資料修正後才予以發放。

1.3.賽事主辦方

代表Supercell Oy舉辦荒野亂鬥全球錦標賽的賽區線上資格賽和線下月度決賽的機構是

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 賽事管理

荒野亂鬥全球錦標賽的賽事主辦方由ESL Gaming Polska Sp. z o.o.和Supercell Oy的員工共同組成。

1.4.遊戲版本

所有選手必須安裝遊戲的最新版本，才能參加由賽事主辦方舉辦的賽事。必須在賽事開始前完成最新版本的安裝。

1.4.1 比賽用伺服器

所有線上賽將在正式伺服器上進行。所有線下賽將在正式伺服器進行，比賽裝置將由賽事主辦方提供。

1.5 規則變動

賽事主辦方保留在未另行通知的情況下修改、刪除或以其他方式調整本賽事規則中所列規定的權利。賽事主辦方還保留對本賽事規則中未明確或未詳細描述的情況進行判決的權利。為了維護公平公正和競技精神，賽事主辦方也保留在極端情況下做出與本規則手冊相悖判決的權利。

1.6 保密義務

所有和賽事主辦方之間的申訴、支援信件、討論及其它溝通都必須嚴格保密。未事先獲得賽事主辦方的書面同意，嚴禁公開任何上述資料。

1.7 酒精類飲料或其他影響精神的藥物

無論線上賽還是線下賽，均嚴禁在酒精飲料和其他精神藥品影響下參賽，違者將從重處罰。

1.8 參賽許可和限制

要參加ESL舉辦的賽事，參賽選手需符合以下條件：

- 所有選手在參賽前需持有有效旅行證件（包括護照）。
- 賽事主辦方會為所有參加線下賽的選手預定飯店及航班、安排賽事舉辦地點的車輛接送及提供官方賽事邀請函。
- 如選手參加線下賽需要辦理簽證，則簽證申請需由選手自行負責。賽事主辦方可以為簽證申請流程提供相關指導和協助。
- 截止參加各賽區線上資格賽當日，所有選手必須年滿16歲。
- 法定年齡未滿18歲的選手在參加線下賽時需提供父母或監護人簽名的同意書。賽事主辦方會為選手提供同意書範本。
- 所有選手必須在ESL Play平台註冊。
- 所有選手必須擁有《荒野亂鬥》帳號，且該帳號已綁定Supercell ID。
- 欲參加某月的賽區線上資格賽，所有選手必須在遊戲內當月最新的「全球錦標賽挑戰」中取得最高15勝。參加月度決賽的選手可不受本條件限制（詳見2.7.6）。

未達到以上條件將視為無參賽資格。

如果有隊伍未滿足參賽條件，該隊伍將失去賽區資格賽資格，由排行榜排名下一順位的隊伍頂替其位置。

只有在全球錦標賽挑戰中達成15勝且敗場數不超過3場的選手才有資格參加賽區線上資格賽。如果某支隊伍中包含無參賽資格的選手，則該支隊伍不能參加賽區線上資格賽。具備參賽資格的選手可互相自由組隊參加賽區線上資格賽，可選擇與遊戲內全球錦標賽挑戰不同的隊友。當隊伍獲得參加全球總決賽的排名積分後，隊伍成員將受到陣容規則限制，更換隊伍成員可能導致隊伍失去排名積分。

1.8.1 隊伍人數和陣容規則

一支隊伍只能包括3或4名選手，考慮到競技性和穩定性，我們強烈建議一支隊伍包含4名選手。一旦隊伍贏得排名積分，隊伍將受到陣容規則限制：

- 隊伍陣容每半個賽季只能增加一名選手：
 - 1月19日至5月31日
 - 6月1日至10月3日
- 隊伍可以自由移除陣容中的選手，但在任何時候（包括賽季中未有賽程期間），每支隊伍都必須包含至少2名選手。
- 如果一支隊伍在上半賽季中沒有調整過陣容，**可調整陣容的次數不會累加至下半賽季**。他們在下半賽季中依然只能調整一次陣容。
- 如果一支隊伍已經有4名選手，若想新增新選手，則必須先移除一名選手。
- 如果一支隊伍只有3名選手，若想移除選手，則必須立即新增一名選手。
- 基於時間和其他因素的考量，更換請求可能會被拒絕。
- 如果某支隊伍違反以上任一條或多條規則，將失去截至違反規則時所獲得的所有累積排名積分，但不影響往後獲取的排名積分。

線下賽階段，賽事主辦方將支付最多4人的交通和住宿費用。

「如果某支隊伍只有3名選手，隊長可以選擇賽事主辦方為其支付費用的第4名人員，但該名人員必須是隊伍相關人員（替補選手、教練、經理、監護人、父母等），且該名人員必須隨隊伍前往活動現場並參加媒體發表會。如果隊伍希望攜帶更多人員前往活動現場，額外支出將由隊伍自行承擔，但賽事主辦方將協助提供相關的航班及酒店資訊以供參考。」

1.8.1.1 隊長

隊長會被列名在ESL Play網頁。在隊伍贏得排名積分後，以下規則開始生效：

- 如果要更換隊長，必須有超過半數的隊員向賽事主辦方發送要求更換隊長的信件。

1.8.1.2 比賽席位歸屬

月度決賽或全球總決賽的比賽席位屬於隊伍中的選手，而非隊伍的擁有者。如果隊伍想要保留在月度決賽或全球總決賽中的比賽席位，必須要遵守陣容規則。

- 賽事主辦方規定，每個組織名下最多可擁有和營運**2支隊伍**參加荒野亂鬥全球錦標賽。如果一個組織名下有2支隊伍參加本賽事，其2支隊伍的名稱必須明確區分，例如：艾爾普里莫-紅隊、艾爾普里莫-藍隊

1.8.1.3 隊伍名稱

一般情況下，隊伍不應在賽事期間更改隊伍名稱或隊內選手的暱稱。隊伍贏得排名積分後，以下規則開始生效：

- **隊伍在比賽期間有一次更改名稱和隊徽的機會。更改申請必須經由賽事主辦方審核及同意。**第一次更改完成後，再次提交的更改申請將由賽事主辦方視具體情況而定。

1.8.2 名稱、符號及贊助商

賽事主辦方保留禁止在賽事中使用某些名稱或符號的權利。禁止使用任何受法律保護的文字或符號，除非獲得所有方許可。

荒野亂鬥全球錦標賽中禁止推廣或宣傳單獨或廣義代表其他遊戲廠商、遊戲發行商、遊戲平台、菸酒製品、毒品、色情、武器、博弈及相關行業或服務的贊助商。

使用者內容將受[Supercell服務條款](#)限制。

1.8.3 使用假帳號

所有玩家必須使用自己的帳號。任何情況下均禁止帳號分享（包含但不僅限於帳號與他人共同使用或提供帳號讓他人使用），一旦發現有某位選手在比賽之前、之中或之後有帳號分享或其他違反[Supercell服務條款](#)的行為，該選手將被取消參賽資格，其《荒野亂鬥》帳號也將受到處置。

1.8.4 更換帳號

選手一旦參加荒野亂鬥全球錦標賽，則不允許更換遊戲帳號及遊戲內名稱。如有特殊情況，賽事主辦方可能會按特例處理。

1.8.5 禁止參賽

賽事主辦方保留以任何原因或因預防任何事由而拒絕某位選手參賽的權利。

2. 賽程說明

荒野亂鬥全球錦標賽分為4個階段：

- 全球錦標賽挑戰（遊戲內）
- 線上資格賽（各賽區）
- 月度決賽（全球）
- 全球總決賽（全球）

2.1 聯絡賽事主辦方

聯絡賽事主辦方主要有以下3種管道：

- ESL PLAY平台選手支援系統 - 僅可在賽事進行期間使用
- 荒野亂鬥全球錦標賽官方Discord伺服器 - 僅負責當前賽事的相關事物，或用於公布非重大公告。
- 賽事主辦方信箱 - 所有正式的官方聯絡均透過此管道進行，涉及內容包括：轉隊、改名、更換隊長等。信箱地址：brawlstarsadmin@eslgaming.com

2.2 賽區

選手將根據自己居住地所屬的賽區參加對應賽區比賽，選手必須要能夠證明自己的居住地。各賽區擁有獨立的積分排行榜，以及獨立的月度決賽參賽席位：

- 歐洲+中東+非洲賽區 - 合稱歐洲賽區 - **3個席位**
- 亞太賽區（包括日本和韓國） - 合稱亞太賽區 - 2個席位
- 中國大陸賽區 - 1個席位
- 北美+拉丁美洲北部賽區 - 合稱北美賽區 - **1個席位**
- 拉丁美洲南部賽區 - 合稱拉美賽區 - **1個席位**

月度決賽中的席位數量分配可能會改變。

2.2.1 居住地要求

參賽選手必須可以被視為某個賽區內國家/地區的「居民」，即該選手在參加對應賽區的第一場比賽前必須在該賽區內的某個國家/地區合法居留超過3個月。

參賽選手必須在ESL PLAY平台的個人資料中註明自己的居住地，如果居住地發生合法變更，必須立即在個人資料中更新。如果賽事主辦方提出要求，選手應提供自己的居住地證明。所有參加月度決賽的選手必須在參賽前提供居住地證明。

2.2.1.1 年滿18歲的選手可提供的居住地證明

年滿18歲的選手可向賽事主辦方提供以下幾種居住地證明：

- 政府簽發的正式文件
- 個人文件 - 學籍記錄、帳單、銀行記錄或就業記錄 - 這些檔案需能明確證明該選手在某地址居住足夠的時長。

2.2.1.2 未滿18歲的選手可提供的居住地證明

未滿18歲的選手可向賽事主辦方提供以下幾種居住地證明：

- 學籍記錄
- 家長記錄 - 能夠證明親子/監護與被監護關係的文件，以及證明自己的雙親/單親/監護人也居住在該居住地的文件。可用文件類型見規則2.2.1.1。

2.2.2 賽事間隔期間變更居住地

在荒野亂鬥全球錦標賽賽事間隔期間，選手可在所屬賽區內自由變更居住地。

如果選手想將居住地變更至其他賽區，同時希望繼續參加荒野亂鬥全球錦標賽，則必須如實告知賽事主辦方緣由，並按照2.2.1.1中的規定提供新的居住地證明。

2.2.3 賽區積分系統 – 線上資格賽

各賽區的隊伍在線上資格賽中會獲得積分，並依據積分在積分排行榜上進行排名。這將決定一支隊伍能否獲得全球總決賽的參賽資格。各賽區積分獲取規則及排名對應的獎勵有所不同。具體如下：在賽區線上資格賽中排名前列的隊伍將獲得參加月度決賽的席位，具體如下：

- **歐洲賽區：**
 - 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第2名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第3名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第4名 - 獲得20積分
 - 第5至8名 - 獲得10積分
- **亞太賽區：**
 - 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第2名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第3名 - 獲得20積分
 - 第4名 - 獲得10積分
- **中國大陸賽區：**
 - 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第2名 - 獲得20積分
 - 第3名 - 獲得10積分
 - 第4名 - 獲得10積分
- **北美賽區：**
 - 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第2名 - 獲得20積分
 - 第3名 - 獲得10積分
 - 第4名 - 獲得10積分
- **拉美賽區：**
 - 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
 - 第2名 - 獲得20積分
 - 第3名 - 獲得10積分
 - 第4名 - 獲得10積分

如果月度決賽無法以線下賽的形式舉辦，請遵循規則2.13確認月度決賽席位分配。

2.2.3.1 移除韓國賽區及新增中國大陸賽區

上半賽季結束後，韓國賽區排行榜已與亞太賽區排行榜合併。合併後的賽區沿用亞太賽區名稱，在月度決賽和全球總決賽中各有2個席位。韓國賽區隊伍已獲得的所有積分將全部轉移至合併後的亞太賽區積分排行榜。

新成立的中國大陸賽區將擁有獨立的積分排行榜，並在全球總決賽中獲得一個席位。

2.2.4 月度決賽積分系統

獲得月度決賽參賽席位的隊伍將根據他們在月度決賽中的成績獲得積分：

- 第1名 - 獲得100積分
- 第2名 - 獲得80積分
- 第3名 - 獲得60積分
- 第4名 - 獲得60積分
- 第5名 - 獲得40積分
- 第6名 - 獲得40積分
- 第7名 - 獲得40積分
- 第8名 - 獲得40積分

2.3 賽制

在不同的賽事階段，比賽將採取不同的賽制。以下是構成賽制規則的基本詞彙：

- **局 (Game)** - 使用指定的模式和地圖進行的1局遊戲內對戰。
- **盤 (Set)** - 由一個**BO3 (3局2勝)** 或**BO5 (5局3勝)** 的局數構成。一盤比賽中的5局或3局對戰採用同一種遊戲模式，不同盤的比賽採用的遊戲模式可能不同。遊戲模式包括以下幾種：
 - 機甲攻堅戰
 - 搶星大作戰
 - 寶石爭奪戰
 - 金庫攻防戰
 - 亂鬥足球
- **場 (Match)** - 由一個BO1、BO3或BO5的盤數組成。具體採用哪種盤數，取決於不同場比賽的規定。在各賽區的線上資格賽階段，所有盤數都採BO3 (3局2勝)。

比賽中指定使用的模式和地圖都可以在ESL PLAY平台的比賽頁面上看到。

2.3.1 一場 (Match) BO1比賽的定義

一場 (Match) BO1 比賽代表雙方隊伍只會用指定的模式和地圖進行1盤 (Set) 比賽來決定勝負，可能情況如下：

- 第1局對戰
- 第2局對戰
- 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局

2.3.2 一場 (Match) BO3比賽的定義

BO3代表雙方隊伍最多進行3盤 (Set) 比賽，一支隊伍取得**2盤比賽**的勝利後即宣告該隊獲勝

- **第1盤 - 模式和地圖1：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰

- 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局
- **第2盤 - 模式和地圖2：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局
- **第3盤 - 模式和地圖3（進行第3盤比賽的前提是雙方隊伍在第1、2盤中各勝1盤）：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局

2.3.3 一場 (Match) BO5比賽的定義

BO5代表雙方隊伍最多進行5盤 (Set) 比賽，一支隊伍取得3盤比賽的勝利後即宣告該隊獲勝。

- **第1盤 - 模式和地圖1：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局
- **第2盤 - 模式和地圖2：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局
- **第3盤 - 模式和地圖3：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局
- **第4盤 - 模式和地圖4（進行第4盤比賽的前提是雙方隊伍均未拿下3勝）：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局
- **第5盤 - 模式和地圖5（進行第5盤比賽的前提是雙方隊伍均未拿下3勝）：**
 - 第1局對戰
 - 第2局對戰
 - 如果雙方在前2局對戰均未取得2勝，則進行第3局

2.4 比賽指定地圖

在各賽區的線上資格賽階段，比賽中指定使用的模式和地圖可以在ESL PLAY平台的對戰表頁面上找到。在月度決賽階段，比賽中指定使用的模式和地圖會標註在發放給各參賽隊伍的賽事手冊上。

2.5 全球錦標賽挑戰

- 每一名參賽選手都必須先完成當月遊戲內的全球錦標賽挑戰才能晉級下一階段比賽。
- 在全球錦標賽挑戰中獲得15勝（敗場數不得超過3場）的玩家將獲得參加下一階段比賽（即ESL PLAY舉辦的各賽區線上資格賽）的資格。
- 遊戲內的全球錦標賽挑戰會在2020年1到8月，每個月進行一次，總共八次，每次持續一定的時間。每月進行時間如下：
 - 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（預定日期，實際日期將提前1個月確認）
 - 8月8日（預定日期，實際日期將提前1個月確認）

2.6 ESL Play線上資格賽（各賽區）

- 採用單敗淘汰制
- 在賽程的不同階段可能採取不同的賽制，具體賽制規定可在ESL Play賽事頁面上查看
- 隊伍註冊數量限制：無
- 各賽區線上資格賽符合晉級條件的隊伍將晉級至線下月度決賽。
- 英雄禁用規則：
 - 每支隊伍可在每場 (Match) 比賽前禁用一名英雄。比賽雙方在該場(Match)比賽中均不得選用自己隊伍與對手隊伍選擇的禁用英雄。
 - 如果有隊伍選擇被禁用的英雄，則當前地圖上進行的比賽將重賽。如果有隊伍在同一場比賽中兩次選擇被禁用的英雄，該隊伍在該場比賽將被判定為戰敗。
 - 雙方隊伍必須透過賽事評論系統 (Match Comment) 或ESL比賽聊天系統 (Match Chat) 提交禁用英雄，否則英雄禁用無效。
 - 透過賽事評論系統 (Match Comment) 提交禁用英雄的方式如下：
 - 位於ESL Play平台比賽頁面左側的隊伍先選擇禁用英雄。該隊伍需在賽事評論系統 (Match Comment) 中輸入要禁用英雄的英文名稱，然後點擊發送。
 - 位於比賽頁面左側的隊伍按照上述流程選擇並發送禁用英雄後，位於比賽頁面右側的隊伍才可以按照相同的流程選定禁用英雄。
 - 比賽雙方完成禁用英雄的選擇且比賽頁面中清楚顯示出被禁用的英雄後，比賽才能開始。
 - 透過比賽聊天系統 (Match Chat) 提交禁用英雄的方式如下：

- 位於比賽聊天介面上方的隊伍先選擇禁用英雄。該隊伍需在比賽聊天系統（Match Chat）中輸入要禁用英雄的英文名稱，並在名稱後加上“ban”這個單字，例如：“Leon ban”。
 - 位於比賽聊天介面上方的隊伍按照上述流程選擇並發送禁用英雄後，位於比賽聊天介面下方的隊伍才可以按照相同的流程選定禁用英雄。
 - 比賽雙方完成禁用英雄的選擇且比賽聊天介面中清楚顯示出被禁用的英雄後，比賽才能開始。
- ESL PLAY各賽區線上資格賽舉辦時間如下：
 - 1月18日至19日
 - 亞太賽區為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（預定日期，實際日期將提前1個月確認）
 - 8月15至16日（預定日期，實際日期將提前1個月確認）
 - ESL Gaming Polska sp. z o.o.保留透過ESL Play平台的ID Request審核參賽選手年齡的權利。如果ESL Gaming Polska sp. z o.o.向某位選手提出審核年齡的請求，該選手必須在其所屬隊伍的下場比賽開始前完成答覆，否則ESL Gaming Polska sp. z o.o.將保留取消該支隊伍參賽的權利。

2.6.1 ESL Play賽區線上資格賽參賽規則

- 選手必須登入與ESL Play綁定的遊戲帳號，且該遊戲帳號必須完成遊戲內的全球錦標賽挑戰。登入錯誤帳號會導致選手無法收到加入遊戲房間的邀請。
- 選手需要確保自己在比賽開始時沒有加入任何遊戲房間或小隊，否則將會無法收到加入遊戲房間的邀請。
- 選手需要確保自己沒有在遊戲中開啟「請勿打擾」模式，否則將會導致加入遊戲房間的邀請無法在遊戲畫面中顯示。
- 玩家在收到加入遊戲房間的邀請時，請注意不要點擊「拒絕」按鈕。
- 遊戲房間邀請發送後，被邀請的隊伍必須在15分鐘內進入房間，否則該支隊伍將被自動判定為戰敗。
- 如果一支隊伍在比賽中遇到任何問題，該隊伍必須盡快在ESL Play平台發送申訴信件 (Protest Ticket)進行說明，或者在Discord的支援頻道中聯繫管理員尋求幫助。

2.7 月度決賽（全球賽事）

從各賽區晉級的8支隊伍將進行單敗淘汰賽。每次月度決賽持續3天，包括1天媒體日和2天比賽（直播）日，比賽地點位於波蘭卡托維茲的ESL Arena場館。

如果月度決賽無法以線下賽的形式舉行，請遵循規則2.13，確定線上月度決賽的規則、時間安排、獎金和積分分配。

2.7.1 媒體日

媒體日安排在比賽日開始的前一天，所有參加月度決賽的隊伍都必須參加。

2.7.2 比賽日時間安排

月度決賽的時間安排如下：

第1日：半準決賽

- 第1場半準決賽 (Match) - BO5賽制 - 歐洲中部標準時間12點15分開始
- 第2場半準決賽 (Match) - BO5賽制 - 第1場半準決賽結束後開始，最遲於歐洲中部標準時間13點15分開始
- 第3場半準決賽 (Match) - BO5賽制 - 第2場半準決賽結束後開始，最遲於歐洲中部標準時間14點15分開始
- 第4場半準決賽 (Match) - BO5賽制 - 第3場半準決賽結束後開始，最遲於歐洲中部標準時間15點15分開始

第2日：準決賽和總決賽

- 第1場準決賽 (Match) - BO5賽制 - 歐洲中部標準時間12點15分開始
- 第2場準決賽 (Match) - BO5賽制 - 第1場準決賽結束後開始，最遲於歐洲中部標準時間13點15分開始
- 總決賽 (Match) - BO5賽制 - 第2場準決賽結束後開始，最遲於歐洲中部標準時間14點15分開始
 - 總決賽的每一盤 (Set) 比賽將採用**BO5**賽制，而非一般常用的BO3賽制，隊伍需在每一盤 (Set) 個別模式的5局 (Game) 對戰中贏得3局以獲得勝利。。

2.7.3 比賽日期

所有線下資格賽（月度決賽）都在波蘭卡托維茲舉行，具體日期為：

- 3月7日至8日的月度決賽 - 參賽隊伍為1月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍
- 4月4日至5日的月度決賽 - 參賽隊伍為2月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍
- 5月2日至3日的月度決賽 - 參賽隊伍為3月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍
- 6月6日至7日的月度決賽 - 參賽隊伍為4月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍
- 7月4日至5日的月度決賽 - 參賽隊伍為5月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍（預定日期，實際日期將提前1個月確認）
- 8月1日至2日的月度決賽 - 參賽隊伍為6月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍（預定日期，實際日期將提前1個月確認）

- **9月5日至6日**的月度決賽 - 參賽隊伍為7月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍（預定日期，實際日期將提前1個月確認）
- **10月3日至4日**的月度決賽 - 參賽隊伍為8月各賽區線上資格賽中晉級的隊伍（預定日期，實際日期將提前1個月確認）

2.7.4 月度決賽獎金分配

- 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 月度決賽禁用英雄

月度決賽將加入附加規則：

- 每支隊伍可在每場(Match)比賽前禁用一名英雄，被禁用的英雄在整場比賽均不得使用。每場 (Match) 比賽開始前，需向賽事主辦方提交並確認禁用英雄。比賽雙方均不得選用自己隊伍與對手隊伍選擇的禁用英雄。
- 如果兩支隊伍都禁用同一名英雄，則對戰期間只有該名英雄會被禁用。

2.7.6 參加月度決賽隊伍的選手資格要求

如果一支隊伍將派出3名選手參加月度決賽，則至少需要其中2名選手完成全球錦標賽挑戰，並在後續的ESL Play賽區線上資格賽中獲得月度決賽參賽資格；如果一支隊伍將派出4名選手，則至少需要其中3名選手完成全球錦標賽挑戰，並在後續的ESL Play賽區線上資格賽中獲得月度決賽參賽資格。

2.8 全球總決賽

各隊在各賽區線上資格賽和月度決賽中獲得的積分將決定各隊在賽區積分排行榜上的排名，該排名將決定各隊是否獲得參加全球總決賽的資格。

各賽區的積分排行榜互相獨立。最後一次月度決賽結束後，各賽區積分排行榜上排名最高的一支或數支隊伍將獲得參加全球總決賽的資格，規則如下：

- 歐洲賽區 - 前3名的隊伍
- 亞太賽區 - 前2名的隊伍
- 中國大陸賽區 - 第1名的隊伍
- 北美賽區 - 第1名的隊伍
- 拉美賽區 - 第1名的隊伍

賽區晉級席位的數量和獲得晉級資格的排名可能會再變動。

上半賽季結束後，韓國賽區排行榜已與亞太賽區排行榜合併。合併後的賽區沿用亞太賽區名稱，在總決賽中擁有2個席位。
新成立的中國大陸賽區將獲得1個參加全球總決賽的席位。

2.8.1 獎金分配

全球總決賽獎金的實際金額及分配情況將在日後公布。

2.9 對戰順位

每支隊伍在各比賽階段的初始會取得該階段比賽的對戰順位，並以此決定其對戰隊伍。參賽隊伍在1月的各賽區線上資格賽的對戰順位是隨機分配的，但在1月之後的賽區線上資格賽中，對戰順位將根據各隊當前在各賽區所處的排名進行排序。例：歐洲賽區積分排行榜上排名第一的隊伍將會獲得最有利的順位（第1順位），而積分排名最低的隊伍將獲得最不利的順位。沒有獲得任何積分的隊伍在對戰表中的順位將是隨機的。

2.10 比賽調整

賽事主辦方可自行決定是否對比賽時間進行調整。比賽時間如有調整，賽事主辦方將盡早通知所有相關選手。

2.11 對戰準備

選手需在比賽開始前解決可能出現的任何問題。如在比賽中出現連線問題或者硬體問題，賽事主辦方將可能取消選手的參賽資格。隊伍/選手之間的約定必須以賽事評論的形式公布。比賽必須根據正確的設定進行。

2.11.1 缺席

對於線上比賽，所有隊伍需在開賽後的15分鐘內報到並準備好參加比賽。(表定開賽時間 + 15分鐘)，如果隊伍在開賽15分鐘後才出現，該隊伍本場比賽將判定為戰敗。等待的隊伍必須在ESL PLAY平台發送申訴信件(Protest Ticket)來請求判定為戰勝。請注意，如果一名選手按時出現但臨時有事要離開，即使他在開賽15分鐘後沒有回來，這種情況將不會被視為「缺席」。濫用此例外規則將導致被判定為戰敗。如果你認為某位選手濫用此例外規則，請發送申訴信件(Protest Ticket)向我們報告

2.11.2 對戰結果

為防止配對系統未正常記錄對戰結果，比賽雙方都需要在ESL網站手動填入正確的對戰結果。因此，比賽雙方都必須在對戰結束時將正確的對戰結果截圖，然後上傳至ESL網站。截圖必須足夠清晰，方便賽事主辦方辨認。如果你認為比賽結果有問題，請發送申訴信件 (Protest Ticket) 向我們報告。如果缺乏足以證明勝負關係的證據資訊，比賽雙方都可能失去資格。

2.11.2.1 賽區線上資格賽中出現平局

儘管可能性很小，比賽仍可能出現平局。一局比賽結束後如果出現「平局」字樣，需進行一局重賽以決出獲勝隊伍。在該局重賽中，雙方可以更換英雄和能力之星。

2.11.3 棄賽/失去資格

如果某支隊伍在比賽中上線過且至少進行了一局對戰，但沒有在15分鐘內以ESL Play平台上的任何一種方式（賽事聊天系統、申訴信件或私信）進行回覆，該隊伍將被判定為戰敗，並失去當前賽區線上資格賽的參賽資格。

2.11.4 截圖

每一局對戰結果都必須在對戰結束時進行截圖。若有要求，隊伍需負責將對戰結果截圖上傳至對戰頁面，每一次對戰結果都要有一張對應的截圖（例如每輪次比賽都要有對應截圖），由戰勝方或戰敗方上傳都可以。

2.11.5 比賽素材

所有的比賽素材在被要求的情況下，必須上傳至ESL Play平台並儲存至少14天。禁止偽造或篡改比賽素材，該行為將招致嚴厲懲罰。比賽素材（截圖）應當根據其內容清楚地命名，名稱應包含：

- 比賽日期 (Match Date)
- 隊伍名稱 (Team Names)
- 盤數 (Number of the Set)
- 一盤中的局數 (Number of the Game inside the Set)
- 模式和地圖名稱 (Name of the Mode and map)

例如：

- 19-01-2020 Team X vs Team Y, Game 3, Set 2, Brawl Ball – Pitch

2.11.6 比賽素材的定義

比賽素材指所有上傳的材料，包括但不僅限於：截圖、ESL Wire檔案、錄影和影片等等。

2.11.7 影片拍攝及直播

月度決賽期間，賽事主辦方將會進行直播。參與月度決賽的參賽選手必須同意個人出鏡。另外，賽事主辦方可能會對外播放線上資格賽比賽影片，參與線上資格賽的參賽選手必須同意播放比賽影片。

2.11.7.1 觀察員

只有ESL官方安排的觀察員以及獲得賽事主辦方同意的人員（如主播或賽評）才能播放比賽。

2.11.8 更換出戰隊員

在各賽區線上資格賽進行時，如果隊伍註冊名單中有4名隊員，則可自由更換出戰隊員。

月度決賽中，在同場 (Match) 的比賽內，每支隊伍的出戰隊員均不得更換；在不同場 (Match) 的比賽間才可更換。

2.12 技術性問題

線上賽階段，參賽選手需對自己的技術性問題負責，包括硬體、軟體和網路連線問題。賽程不會因為技術性問題而變動，即使出現技術性問題比賽也將照常進行。

線下比賽中，選手有責任即時向裁判回報技術性問題。

在比賽中遭遇技術性問題時，每位選手均可且理應向裁判示意並請求重賽。請求重賽的流程如下：

- 雙手離開裝置，
- 並明顯舉起單手向裁判示意；
- 停止操作遊戲（在裁判叫暫停或給出判決之前，其他選手可以繼續操作遊戲。）；
- 如果該選手繼續操作，則重賽請求無效，裁判將不予處理；
- 如果允許重賽，對戰雙方均不能更改選用的英雄、能力之星和禁用英雄；
- 如果不允許重賽，提出重賽請求的一方在那一局比賽可能被判負，實際判決結果由裁判根據具體情況決定。

在月度決賽現場會對賽事流程進行簡短介紹，以幫助選手進一步熟悉流程。

2.13 線上月度決賽賽制及資格賽賽制改動

為了保障參賽選手的健康與安全，我們將在線上舉行月度決賽，直到條件允許我們邀請選手到比賽場館現場進行線下賽。如果能夠展開線下賽，比賽將遵照規則2.7中的原版賽制進行。線上月度決賽賽制將在下文詳述。全球總決賽的席位分配不變，詳見規則2.8。

2.13.1 資格賽晉級隊伍

月度決賽將包含12支從線上資格賽中晉級的隊伍，這12支隊伍將分為4個賽區，每個賽區3隊。

- 亞洲賽區：亞太賽區排行榜第1、2、3名的隊伍
- 歐洲賽區：歐洲賽區排行榜第1、2、3名的隊伍
- 拉美賽區：拉美賽區排行榜第1、2、3名的隊伍
- 北美賽區：北美賽區排行榜第1、2、3名的隊伍

2.13.2 資格賽調整

因賽制發生變動，拉美賽區和北美賽區賽制將做如下改動：

拉美賽區：

資格賽照常舉行，但前幾名的獎勵將作調整：

- 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
- 第2名 - 獲得月度決賽的參賽資格
- 第3名 - 獲得月度決賽的參賽資格
- 第4名 - 獲得10積分

排名前二的隊伍同樣不再進行決賽，但排名第3和第4的隊伍將進行比賽以決定月度決賽的第3位參賽資格。

北美賽區：

資格賽照常舉行，但前幾名的獎勵將作調整：

- 第1名 - 獲得月度決賽的參賽資格
- 第2名 - 獲得月度決賽的參賽資格
- 第3名 - 獲得月度決賽的參賽資格
- 第4名 - 獲得10積分

排名前二的隊伍同樣不再進行決賽，但排名第3和第4的隊伍將進行比賽以決定月度決賽的第3位參賽資格。

2.13.3 直播時間安排 (以下為歐洲中部時間，台北/香港換算夏令時差需加6小時)

- 第1天：週六
 - 中歐夏令時10:00至11:55 亞洲賽區 – 小組賽：3支參賽隊伍，小組單循環賽，每場(Match)比賽為3盤2勝制，每盤(Set)比賽為5局3勝制。
 - 中歐夏令時12:00至13:55 歐洲賽區 – 小組賽：3支參賽隊伍，小組單循環賽，每場(Match)比賽為3盤2勝制，每盤(Set)比賽為5局3勝制。
- 第2天：週日
 - 中歐夏令時16:00至17:55 拉美賽區 – 小組賽：3支參賽隊伍，小組單循環賽，每場(Match)比賽為3盤2勝制，每盤(Set)比賽為5局3勝制。
 - 中歐夏令時18:00至19:55 北美賽區 – 小組賽：3支參賽隊伍，小組單循環賽，每場(Match)比賽為3盤2勝制，每盤(Set)比賽為5局3勝制。

2.13.4 月度決賽獎金和積分分配

- 北美賽區：
 - 第1名：9,000美元 + 50積分
 - 第2名：2,000美元 + 30積分
 - 第3名：1,250美元 + 20積分
- 拉美賽區：
 - 第1名：9,000美元 + 50積分
 - 第2名：2,000美元 + 30積分
 - 第3名：1,250美元 + 20積分
- 歐洲賽區：
 - 第1名：9,000美元 + 70積分
 - 第2名：6,000美元 + 50積分
 - 第3名：4,000美元 + 40積分
- 亞洲賽區：
 - 第1名：9,000美元 + 70積分

- 第2名：6,000美元 + 50積分
- 第3名：4,000美元 + 40積分

3.行為準則

3.1 競技準則

3.1.1 不公平遊戲

有以下行為的選手將被認定為不公平遊戲，其受到的處罰將由賽事主辦方自行判定。

3.2 勾結串通

如果有2名或2名以上的選手私下達成約定，試圖讓一方隊伍處於不利情況，則將被視為勾結串通。

勾結串通包括但不限於：

1. 故意放水，即2名或2名以上選手在遊戲中不攻擊、不對抗或不拿出合理的實力進行對戰。
2. 事先約定獎金分配或其他形式的補償。
3. 向同謀者發送或者接收暗號、電子訊號或其他暗示手段。
4. 為獲得補償或其他原因故意輸掉比賽，或慫恿其他選手故意輸掉比賽。

3.3 競技公平性

在本賽事中，各隊伍都應在所有對戰中拿出最佳實力，杜絕任何違背競技精神、體育誠信和公平競爭的行為，

3.4 修改遊戲數據

即任何選手、隊伍或其他個人代表參賽選手或團隊修改《荒野亂鬥》遊戲客戶端。

3.5 利用遊戲漏洞

即故意利用遊戲中存在的漏洞獲得優勢。
利用遊戲漏洞的處罰將由賽事主辦方自行判定。

3.6 故意中斷連線

無正當理由或不說明理由故意中斷連線。

3.7 荒野亂鬥全球錦標賽最終判定權

賽事主辦方對任何違反荒野亂鬥全球錦標賽相關規定或未達到賽事要求的競技標準的行為或表現擁有唯一判定權。

3.8 不當言論

禁止所有隊伍成員在任何時間及地點發表淫穢、辱罵、仇恨、侮辱、威脅、誹謗或冒犯性、存在歧視、引發仇恨的言論。禁止所有隊伍成員使用賽事主辦方及承辦方提供的任何設施、服務或裝置發送、傳播、散佈以上不當言論。禁止所有隊伍成員在任何社群媒體或直播等公開場合發表以上所有不當言論。

3.9 侮辱、擾亂行為

禁止所有隊伍成員朝對方隊伍成員、粉絲或賽事主辦方人員做出任何侮辱、嘲諷、擾亂、敵對性的行為或手勢。

3.10 暴力行為

禁止對賽事主辦方、對方隊伍成員、觀眾進行暴力行為。多次違反禮儀規範，包括但不限於觸控其他選手的電腦、肢體、財物等，這些行為都將受到處罰。所有隊伍成員及嘉賓（若有）必須禮貌對待所有參與本次賽事的人員。

3.11 干擾節目拍攝

禁止所有隊伍成員觸碰燈光裝置、攝影機等拍攝裝置或干擾其運行。禁止所有隊伍成員站在桌、椅或其他拍攝裝置上。所有隊伍成員必須聽從現場工作人員的指示。

3.12 未經許可的通訊

所有私人手機、平板電腦及其他能發出語音和鈴聲的電子裝置必須在比賽開始前移出比賽區域。所有選手禁止在比賽區域發送簡訊、信件及使用社群媒體。比賽時的交流僅限於同隊隊友。

3.13 衣著規範

賽事期間，對於身著冒犯性服飾或爭議性服飾的人員，賽事主辦方全程保留禁止其入場的權利：

1. 如果某件服飾上有針對某項產品或服務所作的虛假的、未被證實的或者無根據的文字、圖樣、或是證言，賽事主辦方有權動用唯一且絕對的判定權來將之定義為不符合道德標準；
2. 包含非OTC藥品、菸草製品、槍支彈藥等的廣告；

3. 包含任何誹謗、淫穢、褻瀆宗教、粗俗、令人厭惡或帶有攻擊性的內容，或者是描述任何身體內在機能或特定因素導致的症狀，或是涉及到不被公眾接受的話題事項；
4. 為任何色情網站或產品做廣告；
5. 包含任何商標、受版權保護的內容或者在沒有得到擁有者同意前使用的其他著作權內容，以及會令荒野亂鬥全球錦標賽及其附屬機構造成任何侵權、濫用以及其他形式的不正當競爭的內容；
6. 誹謗或者中傷任何隊伍、選手或任何其他個人、機構或產品；
7. 對於沒有遵循上述衣著規範的隊伍成員，賽事主辦方保留拒絕其進入場館或者取消其繼續參加比賽的權利。

3.14 身份識別

選手不允許遮擋臉部，或試圖向賽事主辦方隱藏其身份。賽事主辦方必須可以在任何時候都能辨別出每名選手的身份，並且有權要求選手移除任何會妨礙選手身份辨認或會分散其他選手或賽事主辦方工作人員注意力的事物。因此，在穿戴任何帽子時，帽緣必須向後，避免遮擋攝影器材的視線。另外，禁止在比賽區域和選手區域佩戴如頭巾、深色太陽鏡、面具、圍巾等飾品。

3.15 非專業行為

3.15.1 責任歸屬

除非另有明確規定，否則侵犯或違反這些規則，無論是否有意為之皆可能受到處罰。試圖違反或侵犯規則也可能受到處罰。

3.15.2 騷擾行為

禁止騷擾行為。騷擾的定義是，在一段時間內有計劃、惡意且反覆採取某種行為，目的是為了孤立或排擠某人，或對他人的尊嚴造成影響。

3.15.3 性騷擾

禁止性騷擾行為。性騷擾的定義是不被接受的性挑逗。衡量標準在於一般人是否認為此舉動不能被接受或者有冒犯意味。任何性威脅、性強迫或承諾利益交換的性相關行為都是零容忍的。

3.15.4 歧視與詆譏

所有隊伍成員不得以種族、膚色、民族、國家或社會出身、性別、語言、宗教信仰、政治立場或其他任何觀點、財務狀況、出身或者其他任何地位、性取向或其他任何原因，透過侮辱、歧視或詆譏言辭或行為冒犯國家、個人或者團體的尊嚴及品格。

3.15.5 關於荒野亂鬥全球錦標賽、Supercell公司以及《荒野亂鬥》的陳述

所有隊伍成員不得製造、發表、授權或簽署任何旨在對本賽事、Supercell 公司及其合作機構、或《荒野亂鬥》有不利影響或可能造成損害的陳述，賽事主辦方對此擁有唯一且絕對的判定權。

3.15.6 未經許可發佈資訊

在整個賽事期間，隊伍發佈資訊之前必須提交書面申請。提前發佈資訊可能會影響參賽隊伍接下來的比賽準備工作，例如選手轉會、制定比賽策略等。因此，為避免破壞比賽程序，如果某位隊伍成員被告知不得發佈某項資訊後仍執意發佈該資訊，則該隊伍成員及/或隊伍將會受到處罰。

3.15.7 選手行為調查

如果賽事主辦方認定某支隊伍或某位隊伍成員違反荒野亂鬥玩家使用條款或其他荒野亂鬥相關規則，賽事主辦方可以全權決定是否進行處罰。如果賽事主辦方聯絡某位隊伍成員進行調查，該隊伍成員有義務告知實情。如果隊伍成員隱瞞資訊或者誤導賽事主辦方相關人員從而妨礙調查，那麼整支隊伍及/或該隊伍成員將會受到處罰。

3.15.8 犯罪活動

所有隊伍成員不得參與任何被法律、法規以及條例所禁止、以及會導致或者有可能會被擁有合法管轄權的法庭認定為有罪的活動。

3.15.9 有悖道德的行為

所有隊伍成員不得參與任何被賽事主辦方認為是不道德、不名譽、或者是有悖於傳統道德準則的行為。

3.15.10 保密義務

所有隊伍成員不得以任何通訊手段包括所有社群媒體的管道，公開由賽事主辦方或Supercell公司及任何附屬或合作機構所提供的任何保密資訊。

3.15.11 賄賂

所有隊伍成員都不得向選手、教練、管理人員、賽事主辦方、Supercell員工或另一支賽事隊伍的相關人員，透過禮物或禮金等形式換取擊敗某支隊伍或被某支隊伍擊敗的承諾和要求。

3.15.12 禁止挖角及干涉

所有隊伍成員或隊伍相關人員都不得招攬、引誘或向已與其他隊伍簽訂合約的成員提供工作機會，也不可以慫恿任何此類隊伍成員違約或者以其他形式與現有隊伍終止合同。如違反此規則，賽事主辦方有權自行判定對違反者的處罰。若要詢問其他隊伍中成員的狀態，管理者必須聯絡這名成員當前簽約隊伍的管理者。並且必須在知會賽事主辦方後，才可與選手討論簽約事宜。

3.15.13 禮物

所有隊伍成員均不得接受禮物、禮金或者報酬以換取與比賽競技有關的承諾和要求，包括擊敗或嘗試擊敗某支隊伍、放棄比賽或比賽造假。此規則唯一的例外是隊伍的官方贊助商和擁有者根據比賽結果向隊伍成員提供報酬。

3.15.14 拒絕服從

所有隊伍成員均不得拒絕或者不聽從賽事主辦方合理的指令或決定。

3.15.15 比賽造假

所有隊伍成員不得提出、接受、謀劃或嘗試透過任何法律或本規則禁止的手段來影響遊戲或者比賽結果。

3.15.16 檔案及其他要求

整個賽事期間，賽事主辦方可能會多次要求隊伍提供文件或者其他合理的物品。如果文件未達到賽事主辦方制定的標準，那麼隊伍可能會受到處罰。如果隊伍沒有按時提交或完成要求的事項，那麼隊伍可能會受到處罰。

3.15.17 涉及賭博

所有隊伍成員以及賽事主辦方人員均不得直接或間接在全球任何地方參與任何與《荒野亂鬥》賽事或比賽結果有關的投注與賭博。

3.16 處罰

任何參與或者試圖參與構成不正當遊戲的行為將會受到處罰，賽事主辦方對此擁有唯一且絕對的自由判定權。

所有隊伍成員被查實違反上述任何規則後，賽事主辦方可以不受前文所述的權力限制，對其進行以下處罰：

- 1、警告
- 2、禁用英雄作廢
- 3、一段時間內不允許參賽
- 4、取消參賽資格

多次違反規定將從重處罰，最嚴重的的處罰包括取消未來所有《荒野亂鬥》賽事的參賽資格。應當注意的是，上述處罰並不總是逐級依次執行的。例如，賽事主辦方可自行判定在某選手第一次違反規則時便取消其參賽資格，只要上述選手行為的惡劣程度足以被賽事主辦方取消其參賽資格。

3.17 發表權

賽事主辦方有權發表公告陳述某隊伍成員受到處罰。此類公告中所涉及的任何隊伍成員及/或隊伍將被視為放棄任何針對賽事主辦方、Supercell 公司及/或其母公司、子公司、附屬機構、僱員、代理人或約聘人員採取法律行為的權利。

3.18 贊助

在整個賽事期間，參加荒野亂鬥全球總決賽的隊伍都可接受贊助。獲取贊助不受限制。如果贊助方被列入限制類別，則贊助商廣告不會在選手使用荒野亂鬥或進行對戰時，在荒野亂鬥相關素材、荒野亂鬥全球錦標賽或其他Supercell 相關的活動中展示。賽事主辦方有權隨時更新受限制的贊助商分類清單。

以下為贊助商種類限制清單的部分類別示例（非全部）：

- 1、電競隊伍/團體：每個電競隊伍/團體只能贊助一支參賽隊伍冠以該電競隊伍/團體的名字。
- 2、博弈網站：包括支援或協助在體育或電競活動中現金下注，並/或允許透過包括撲克在內使用資金賭博的遊戲的網站。
- 3、非OTC藥品
- 4、槍支彈藥供應商
- 5、展示色情圖片或產品，或與其相關的網站
- 6、直接競爭對手的產品或服務
- 7、菸草製品，包括但不限於香菸、電子煙、水煙等
- 8、酒類產品及品牌

3.19 裝置

在比賽的所有階段中，所有參賽者必須使用行動裝置（智慧手機或平板電腦）進行比賽。禁止透過模擬器或其他修改遊戲的軟體在個人電腦或其他未經許可的裝置上進行遊戲。參賽者若被發現有以上行為，將被取消參賽資格。

線下賽中使用的所有比賽裝置將由賽事主辦方在比賽所在地提供。所有選手必須向賽事主辦方上交其個人裝置，相關比賽結束後，個人裝置將予以歸還。

因為各隊將在比賽中使用賽事主辦方提供的裝置，所以這些裝置將在賽前指定時段內分發給各隊進行調整。調整時間至少在比賽前一天。

裝置型號將在首次線下比賽前公布。

4. 溝通及選手支援

4.1 選手支援

賽事期間如需獲得支援，請使用位於ESL Play平台右下角的賽事聊天系統（match chat）或者發送選手支援信件。

4.2 賽事主辦方

所有參賽選手必須服從賽事主辦方、賽事管理者及裁判的決定和管理。除非明確宣告可以申訴，否則所有判定均視為最終判定。

4.3 作弊

比賽中嚴禁任何形式的作弊行為。一旦發現某支隊伍存在作弊行為，將立即取消當前比賽的參賽資格，並禁賽6個月。比賽期間，參賽選手可能會被要求在自己的裝置上安裝反作弊軟體。作弊包括但不限於以下幾種行為：

4.3.1 DDOS攻擊

透過分散式阻斷服務攻擊（DDOS攻擊）或者其他方式限制或嘗試限制其他參賽選手進入遊戲。

4.3.2 操縱比賽結果

指透過故意輸掉比賽或其他手段來嘗試蓄意改變比賽結果。

4.3.3 軟體或硬體作弊

使用各種軟體或硬體獲取遊戲內原本不存在的優勢。包括但不限於下列幾種方式：使用任何第三方程式（指可操縱遊戲的未經許可的程式）、在私人伺服器進行遊戲、代碼攻擊。如需了解更多相關資訊，請前往[Supercell帳號安全和公平遊戲](#)，[服務條款](#)。

4.4 取消參賽資格

賽事主辦方有權取消隊伍及選手的參賽資格。任何隊伍一旦首次被發現利用已知漏洞進行比賽將被取消當前比賽的資格。如果該隊伍再次利用並確定為故意利用其他已知漏洞，將被視為故意違反比賽規定，將被取消當前比賽及未來所有比賽的參賽資格。

5. 扣分懲罰

一般情況下，單場比賽中，選手及隊伍的扣分上限為6分，除非違反了單項扣分超過6分的規定。每違反一項規則，無論違反規則的選手人數是多少，該隊伍都只會受到一次扣分懲罰。如果選手或隊伍違反多項規則，受到的扣分懲罰將累積。

扣分累積到4分後，該隊伍將在扣分對應比賽中被判戰敗。

違反規則	扣分數值
一般規則	
缺席	隊伍：3分；選手：2分

拒絕參加規定的比賽	普通：1分 嚴重（前10）：2分
中途放棄比賽	選手/隊伍：2分
使用不符資格的選手	
使用未註冊選手	選手/隊伍：3分
非ESL Premium 會員（若有要求）	選手/隊伍：3分
非ESL Trusted 會員（若有要求）	選手/隊伍：3分
冒名頂替/找他人代打	選手/隊伍：6分
使用錯誤的遊戲帳號	選手/隊伍：3分
使用未註冊的遊戲帳號	選手/隊伍：3分
違反競技精神的行為	
使用多個帳號/假帳號	警告/1-4分
欺騙行為	選手/隊伍：1-4分
虛報賽果	選手/隊伍：4分
比賽素材造假	選手/隊伍：6分
比賽造假	選手/隊伍：6分
作弊	選手：12分/隊伍：6分

扣分不僅將導致隊伍比賽判戰敗，且累計達到4分將導致ESL Play禁止其參賽。具體禁賽時長如下：

- 扣4分，禁賽一週；
- 扣8分，禁賽兩週；
- 扣12分，禁賽兩年（禁賽六個月後可能視情況修改禁賽時長）

5.1 罰款

賽事主辦方保留對任何違反賽事規則的隊伍進行罰款或扣除獎金的權利。

6.服務條款

報名參賽，即代表選手同意[Supercell帳號安全和遊戲公平政策](#)、[Supercell服務條款](#)，且確認其遊戲帳號符合賽事相關規定。

在ESL Play平台報名參加荒野亂鬥全球錦標賽，即代表選手同意接受針對其遊戲帳號是否違反[Supercell服務條款](#)的調查，且同意將該調查結果分享給ESL。

違反[Supercell服務條款](#)的行為有可能招致懲罰，包含取消參賽資格。