Pokémon Battle Festival Asia 2021

使用條款與協議

(“神奧歡樂對戰大賽規則書”)

寶可夢晶燦鑽石與寶可夢明亮珍珠

(“比賽”)

遊戲規則

神奧歡樂對戰大賽官方規則書

1. 通信

Discord (DC) 將作為官方與參賽者們的主要通信平台。絕大部分關於賽事的資訊都會通過本賽事官方 DC 伺服器傳達給參賽者們。所有參賽者都有義務通過官方 DC 伺服器查看本賽事的公告，更新，變動，並使用本伺服器與對手交流。若參賽者沒加入本DC / 對手無法在DC找到參賽者，該參賽者將有可能會喪失參賽資格。在加入本 DC 伺服器之後，請到 **#welcome** 文字頻道點擊選手各自參賽區域的相應圖標。

官方 DC 伺服器：[神奧歡樂對戰大賽 DC 伺服器]

2. 行為準側

所有參賽者都必須据有良好的態度以及體育精神以便賽事次序不被擾亂。違反此規則的參賽者將會被取消參賽資格。最嚴重以及最平凡的違規範例已在以下列出。然而，賽事管理團隊依然擁有針對不在列表裡的違規行為（例如：騷擾行為）做出相應判罰的權力。

所有參賽者在整段賽事過程中都嚴禁使用粗俗或挑釁的言語。一切的規則與行為准側對於參賽者私信，通信平台聊天室，以及遊戲內聊天室等等依然成效。所有參賽者必須以專業的態度應付比賽。故意輸掉比賽，無故暫停比賽進度，或表現出明顯的懈怠將會被視為違反參賽者行為準側的行為，並將導致喪失或取消比賽資格。

一切作弊行為不以參賽者是否作弊成功為判定標準。任何企圖作弊的行為一律被視為違規並將導致所有相關人員自動取消參賽資格。

作弊的案例包括但不限於：

- 詢問或獲取第三者的指示進行比賽
- 賬號共享

3. 參賽者必要

所有參賽者都需要安裝好 Discord (DC) 或有辦法使用任何設備瀏覽 DC。

唯獨居住在馬來西亞，新加坡，菲律賓，泰國，台灣與香港的玩家被允許參賽，取決於玩家所參加的賽區。

玩家在報名參賽後了解並同意所有比賽期間的照片，視頻，或任何形式的錄製都可以被官方用與媒體宣傳和市場營銷為目的的活動。

玩家報名參加本賽事也意味著該玩家完全接受全部已規定的所有條款、條件與規則。

賽事管理團隊依然保留在任何時候可全權核實判定玩家參賽資格的權利。

ESL Gaming，The Pokémon Company 的員工、承包商、官員和董事與其各自的父母、子公司、附屬公司、代表、顧問、承包商、法律顧問、廣告、公共關系、促銷、履行和營銷機構、網站提供商和網站管理員（統稱為“比賽實體”)及其直系親屬成員(配偶、父母、兄弟姐妹和孩子，無論他們住在哪裏）和居住在同一家庭的人都沒有資格參加比賽。

3.1 居住區域限制

所有選手必須是來自新加坡、馬來西亞、菲律賓、泰國、香港地區和臺灣地區的居民同時也必須是從各個區域參賽。

玩家的國籍須來自上述地區，才會被認定為當地居民。任何在當地居住外國旅居者須持有效期大於90天的護照或其他有效證才可被認定為當地居民。

玩家的居住狀態與玩家選擇的參賽區域必須在整段賽時期間保持不變。若無法在賽事期間保持該居住狀態，玩家的參賽資格將會被剝奪。

3.2 ESL Play 註冊

玩家必須通過賽事的 ESL Play 網站進行賽事報名即為有效。達到參賽資格的玩家（個體獨立的“玩家”或“競賽者”或“參與者”）同時需要 (1) 擁有或可以使用任天堂Switch；(2) 擁有或可以遊玩《寶可夢

晶燦鑽石》或《寶可夢明亮珍珠》; (3) 已解鎖《寶可夢晶燦鑽石》或《寶可夢明亮珍珠》的全球俱樂部功能。

玩家必須在參加比賽前閱讀並同意比賽規則書和相關的隱私政策， 包括ESL隱私政策。當玩家成功註冊後，他們就會被視作擁有參賽資格。

3.3 谷歌報名表格註冊

為了參加本賽事，所有玩家必須通過各個參賽區域的報名表格提交應有的資訊。

(截止日期：2月10日 23:59 UTC+8)

- 台灣報名表格
- 新加坡報名表格
- 馬來西亞報名表格
- 菲律賓報名表格
- 香港報名表格
- 泰國報名表格

4. 比賽結構

本賽事將會分成兩個階段。

- 區域預選賽
- 總決賽

六個區域的預選賽都會分開進行，意味著參賽者們只會與同樣區域的參賽者們進行對戰。

各區域的冠軍將會晉級總決賽，同時在預選賽當天最多簽到總數的2個區域將會被賜予1個附加的晉級名額。

4.1 賽程

- 區域預選賽
    - 2月12日 - 新加坡, 馬來西亞, 菲律賓
    - 2月13日 - 台灣, 香港, 泰國
- 總決賽
    - 2月19日 - 各區域的冠軍 / 2強將會合成一個8人單淘汰賽。

4.2 賽制

- 請確保您擁有活躍的 Nintendo Switch Online 會員
- 預選賽
    - 線上
    - 開放式隊伍列表
    - 6 回合積分編制賽（瑞士格式）
        - 每場賽事將會是 Best of 1 (BO1)
        - 每個回合的時間上限是20分鐘。每個回合的開始與結束時間將會在玩家各自的賽事區域Discord (DC) 公佈。
    - 16強單淘汰賽
        - 每場賽事將會是 Best of 3 (BO3)
        - 每個回合的時間上限是50分鐘。每個回合的開始與結束時間將會在玩家各自的賽事區域Discord (DC) 公佈。
- 總決賽
    - 線上
    - 關閉式隊伍列表
    - 8人單淘汰賽
    - 每場賽事將會是 Best of 3 (BO3)
- 若有比賽超越了預期的賽事時間, 賽事管理團隊將會自行手動實施決勝局以便決定比賽結果。

4.3 賽事規則

比賽將採取單打對戰格式。玩家必須擁有6隻寶可夢。玩家僅可以從已提交的隊伍清單中選擇三隻寶可夢。高於或低於50級的寶可夢都被允許參戰, 但是在對戰過程中高於50級的寶可夢都會被統一調整為50級, 低於50級的寶可夢等級將會保持不變。玩家不許重複性使用相同的寶可夢。玩家不許重複性使用相同的攜帶物品。

- 隊伍預覽:90秒
- 移動時限: 60秒
- 隊伍選擇:3v3（玩家僅可以從已提交的隊伍清單中選擇三隻寶可夢。玩家嚴禁在賽事正式開始之後更改隊伍清單的任何元素。）
- 全國圖鑒的寶可夢都一律被允許參賽，除了以下幾種夢幻寶可夢 / 傳說寶可夢：
    - #151 夢幻
    - #251 時拉比
    - #385 基拉祈
    - #386 代歐奇希斯
    - #489 霏歐納
    - #490 瑪納霏
    - #491 達克萊伊
    - #492 謝米
    - #493 阿爾宙斯

- 玩家僅可以從以下列表選擇一隻夢幻寶可夢 / 傳說寶可夢加入隊伍中:
    - #150 超夢
    - #249 洛奇亞
    - #250 鳳王
    - #382 蓋歐卡
    - #383 固拉多
    - #384 烈空坐
    - #483 帝牙盧卡
    - #484 帕路奇亞
    - #487 騎拉帝納

4.3.1 比賽節奏

為了確保比賽的公正性，所有參賽者嚴禁以任何方式刻意拖延比賽進度。若有選手被發現刻意拖延比賽進度，賽事管理團隊保有調查事情緣由的權利，並且依據違規的嚴重性判罰該選手相應的懲罰。所謂的懲罰如下:

a. 2次刻意拖延賽事:嚴重警告
b. 3次刻意拖延賽事: 本局判負

c. 多次刻意拖延賽事：取消參賽資格

以上規則對於任何賽事規則都成效，例如移動時間，玩家輸入等。如果發現比賽持續的時間超出預期，特別是如果比賽之間有明顯的延遲的話，賽事管理團隊保留人為限製比賽時間的權利。這被當做最後時刻的調整手段，而且僅會在整場比賽的節奏即將被打亂時使用。

4.3.2 寶可夢電子遊戲隊伍清單

所有玩家必須呈交一份準確且保有所有戰隊咨詢的參賽隊伍清單。所有選手必須在填上報名表格的時候提交寶可夢電子遊戲隊伍清單。各區域的報名表格請參考 **3.3** 谷歌報名表格註冊。

4.4 比賽結果

所有玩家必須在每場比賽結束後截圖該對局的成績，以免有任何玩家之間的爭議或任何的遊戲技術問題的時候可以即可解決問題。若玩家沒法在被賽事管理員要求提供截圖的情況下提供應有的證據，該玩家將可以被判相應的懲罰。若您有任何問題或有發現任何異常，請即刻通過 ESL Play Tournament Page (賽事網站) 發起一張抗議票聯絡賽事管理團隊。除此之外，您也可以通過 Discord (DC) 聯絡賽事管理團隊。

4.5 賽事問題

4.5.1 遲到 / 缺席

若您聯絡對手後的10分鐘仍然沒得到回應，請即刻開啟1張 “PROTEST TICKET （抗議票）” 或通過自身參賽區域的DC文字頻道聯絡賽事管理團隊。*(*請附上截圖或證據*)*。官方 Discord 伺服器：https://discord.gg/gPCxjkbrNJ

4.5.2 棄賽

若您想要棄賽，請直接通過專用 Discord (DC) 伺服器 中的 #support-channel 文字頻道聯系賽事管理團隊。

4.5.3 網絡連接問題

若您和對手在連接時出現任何問題，請直接通過專用的 Discord 伺服器 中的 #support-channel 文字頻道聯系賽事管理團隊。

4.5.4 斷線

若對戰中出現斷線：

- 雙方選手均須即刻開始錄製其屏幕（利用手機或類似的攝像設備），包括從收到報錯開始直至對戰結束。若有選手斷線，其中一方選手必須即可通過 DC 聯絡賽事管理員，並且到本賽事的 ESL Play 官方網站開啟一張 “Protest Ticket （抗議票）”。若有選手開啟了抗議票卻無法呈現該有的證據，該選手將會在本回合受到相應的懲罰。
- 一名賽事管理員將會加入您的對戰並詢查選手們所提供的情報。
- 若遊戲狀態有著明顯的差距，且雙方對於遊戲結果的預判都是明確相同的，雙方可以選擇假設斷線沒發生，並同意讓其中一方獲勝。這種協商結果將會被賽事管理員接受，但不會被強製執行，若您在您對手已拒絕的情況下強迫對手妥協，您可被視為脅迫並且會收到相應的懲罰。

4.5.6 參賽隊伍問題

若您發現對手使用的戰隊 / 招式 / 攜帶物品與隊伍清單有所不同：

請長按Nintendo Switch 上的屏幕截圖按鈕讓主機錄製過去30秒的遊戲畫面，並記錄您所懷疑的事項。若屏幕截圖足以證明該事項（例如：對手使用了跟隊伍清單裡不一樣的招式），那該截圖也可以被接受。

一旦遊戲結束請即可通過專用的 Discord 伺服器中相應的的 #support-channel 文字頻道聯系賽事管理團隊。一名賽事管理員將會介入，並會嘗試判斷是否有參賽隊伍的問題。在這個情況下，賽事管理員擁有要求詢查雙方所拍攝的錄像或截圖的權利。

4.5.7 參賽者行為

爲了讓雙方都享有最佳游戲體驗，您必須確保不會做出讓對手感覺不舒服的任何舉動。

4.5.8 參賽者之間的爭議

若您和對手之間產生了當局勝者的正義，請盡快通過專用的 Discord 伺服器中相應的的 #support-channel 文字頻道聯系賽事管理團隊。
(賽事管理員巨大可能性會要求查詢您與對手的比賽結果截圖)

4.5.9 程序錯誤 (Bug)

若比賽過程中發生了任何的遊戲程序錯誤，請盡快通過專用的 Discord 伺服器中相應的的 #support-channel 文字頻道聯系賽事管理團隊。

4.6 懲罰

比賽期間的任何違規行為都可分成三次的違規處罰。

- 第一次違規：官方警告
- 第二次違規：本局判負
- 最後違規：取消比賽資格

違規範例：

- 使用的戰隊 / 招式 / 攜帶物品與提交的隊伍清單不相同
    - 懲罰對所有被認定存在有違規行為的對局都成效，包括已經完成的對局。
    - 若該玩家在隊伍預覽過程中立即意識到他的錯誤，遊戲可以重置且玩家不需要接受懲罰。
- 在比賽的過程中，若有玩家
    - 在賽事正式開始十分鐘後依然不現身
        - 本系列判負
    - 隊伍預覽過程結束後中斷連線
        - 本局判負
- 採用代打
- 試圖通過比賽以外的任何方式影響或判定比賽的結果
- 對任何參賽者或工作人員做出違反體育精神的行為，包括恐嚇、脅迫與侮辱。
- 謊稱獲勝
- 利用遊戲程序漏洞以便在比賽中獲得優勢
- 參賽隊伍問題

- 賽事管理團隊可以依據任意寶可夢的任意屬性來判斷此寶可夢是否通過非法手段獲得，所謂的屬性包括但不限於參賽隊伍清單的一切內容， 用於捕捉該寶可夢的精靈球種類，該寶可夢是否是發光寶可夢，以及該寶可夢的初訓家。

以上列表並非詳盡無遺。賽事管理員可酌情決定是否給與，升級或降級所有處罰。

4.7 個人直播

倘若無任何官方直播，參賽者將被允許開個人的實況。所有直播主務必承擔在自身直播間設起延遲設定的責任。

5. 獎品

總決賽結束之後，頒出的獎品如下：

區域預選賽冠軍：

- Nintendo Switch - OLED款式1台
- 《寶可夢傳說 阿爾迪斯》電子遊戲實體版1個

區域預選賽4強：

- 巨大皮卡丘娃娃與草苗龜，小火焰猴，波加曼娃娃

總決賽冠軍：

- 寶可夢 x Secretlab 電競椅一個
  **玩家可選擇皮卡丘或噴火龍款式

6. 版權

所有出現在該文檔中的內容均屬於 ESL Gaming GmbH 或經其擁有者同意後方可使用。對於本文檔中內容的任何未經授權的分發、復製、變更或其他形式的使用， 包括但不限於任何註冊商標、圖畫、文檔、肖像或圖像可能構成違反版權和商標法，並可根據刑事和/或民事法律起訴。除個人使用外，未經 ESL Gaming GmbH 書面許可的情況下本文檔的任何部分內容都不得以任何形式或通過任何方式復製，或存儲在數據庫或檢索系統中。據我們所知，本文檔中的所有內容都是準確

的。ESL Gaming GmbH 對任何錯誤或遺漏不承擔任何責任。ESL Gaming GmbH 保留無需事先提醒或通知，可以隨時更改我們網站上的內容和文件的權利。

規則書更新目錄: