



PS4 Tournaments: NBA2K20 Challenger Series

賽事規則

1. 概述
2. 選手參賽資格
3. 比賽格式
4. 獎品
5. 通項

附錄 A：行為准則

附錄 B：國家&歲數

1. 概述

PS4 賽事：NBA2K20 20 挑戰者系列（“NBA2K20CS”或“比賽”）是由 ESL Gaming（簡稱“ESL”或“賽事舉辦單位”）運營的。

NBA2K20CS 是一款使用 2K Games NBA 2K20（“NBA2K20”）遊戲與 PlayStation®4 遊戲機（“PS4”）舉辦的電競遊戲賽事。NBA2K20CS 是包括三個不同階段（“第一階段”，“第二階段”，“第三階段”），每個階段擁有不同獎品的的線上比賽。

PS4 賽事與 2K Games 之間是無贊助性，支援性，管理性，或合作性質的關係。

2. 選手參賽資格

2.1 註冊與接受官方規則條規

參賽者必須使用 PS4 上的賽事系統化軟件（“賽事軟件”）或 ESL Play 賽事網頁來報名參與 NBA2K20CS 才能被作為成功註冊。達到參賽資格的參賽者必須符合選手條件如下（個人統稱“選手”或“競爭選手”或“參賽者”）必須擁有（1）擁有或有使用 PS4 NBA 2K20 的權限；（2）擁有或有使用 PS4 與其操控器的權限；（3）擁有合法的 PlayStation Network（“PSN 賬號”）和連接的 PSN ID；（4）擁有合法的 PlayStation Plus 會員訂閱；（5）是如附錄 B 顯示的指定區域的居民。

選手必須通過賽事軟件或 ESL Play 的賽事網頁以將 PSN 的賬號與 ESL 賬號鏈接起來。選手必須閱讀 NBA2K20CS 的規則與相關的隱私政策，包括 ESL 隱私政策，在參加賽事前同意會遵守規則。當選手註冊后，將會以第三條規，比賽格式為基準，確認選手擁有參賽資格。

2.2 歲數

選手必須在賽事報名的同時符合當地允許玩 NBA 2K20 的歲數限制，就如同附錄 B：國家&歲數的條規展示的詳情。

2.3 員工&利益衝突

ESL, Sony Interactive Entertainment LLC（“PlayStation”），2K Games（或稱“出版商”）的員工，以及相關人物，附屬公司，代表，廣告，推廣與宣傳機構，包括家庭成員或與員工同住了一個屋簷下的人都不能參加此賽事。



3. 比賽格式

NBA2K20CS 將會在以下的區域進行：

- 歐洲
- 北美
- 亞洲
- 日本

欲知每個區域裏包括的國家，請查閱附錄 B：國家&歲數

此賽事系列是以天梯方式將相似等級的選手進行匹配。選手在賽季裏通過不同的階段晉級。

每一個階段都帶有不同的技能水準與獎勵以促進公平的競技賽事。

季前賽是相關季節開始之前的初始時期。在季前賽中無法贏得任何獎金。下面的“獎勵”部分適用於第1-6季。

在賽季中，選手將會晉級並進入下一個階段。每一個階段都會是不同的獨立賽事，而每一個階段將會晉級下一個階段的賽事。

每個賽季將會包括三個階段，長達兩個月：

- 第一階段：選手起點。瑞士（Swiss）系統，四場，獲得分數 4-0 和 3-1 的選手將會晉級下一個階段。虛擬獎勵。
- 第二階段：僅有通過第一階段的選手能進入。單敗淘汰賽制，前 16 名將會晉級下一個階段。虛擬獎勵。
- 第三階段：僅有通過第二階段的選手能進入。雙敗淘汰賽制，包括現金與虛擬獎品的重大獎勵。

選手的階段進度將會在每個賽季重設。在前一個賽季晉級了第二或第三階段的選手將需要再從第一階段重新晉級。



3.1 第一階段

注冊

無法晉級第二階段或第三階段的選手能參加第一階段賽事。

賽事格式詳情：

- 模式：1對1
- 種子排位將隨機安排
- 比賽系統：瑞士（Swiss）*
- 回合數：4
- 沒淘汰

*瑞士（Swiss）是一款不會在第一局敗北后就立即被淘汰的賽事系統，您將會在指定的敗北數目或賽事結束為止之前繼續留在比賽裏。每一個瑞士（Swiss）都會有指定的回合數。您將會與水準相似的選手（例如，擁有 1-1 分數的選手也會遇到 1-1 分數的對手）匹配。賽事結束後，將會根據選手的表現製造出排行榜。

3.2 第二階段

注冊

在同一個賽季裏，第一階段成功晉級的選手將會被邀請參與第二階段的賽事。被邀請的選手將會通過 PS4 遊戲機的通知系統和電子郵件收到邀請函。被邀請的選手必須注冊，并在相對的賽事進行報到。晉級至第三階段的選手不能再同一個賽季裏再進入第二階段。被邀請的選手必須注冊，并在相對的賽事進行報到。晉級至第三階段的選手不能再同一個賽季裏再進入第二階段。

賽事格式詳情

- 模式：1對on1
- 種子排位將隨機安排
- 比賽系統：瑞士（Swiss）*



3.3 第三階段

注册

在同一個賽季裏，第二階段成功晉級的選手將會被邀請參與第三階段的賽事。被邀請的選手將會通過 PS4 遊戲機的通知系統和電子郵件收到邀請函。被邀請的選手必須注册，并在相對的賽事進行報到。

賽事格式詳情

- 模式：1對1
- 種子排位將隨機安排
- 賽事系統：雙淘汰格式
- 決賽：雙重總決賽

3.4 比賽規則

比賽開始時間

全部賽事時間都會依據比賽網頁的時間做好準備。倘若想確認比賽時間，可以瀏覽 PS4 活動頁查看。

進入遊戲房間

1. 瀏覽賽事活動頁（可以通過“My Events”查看）。按下“JOIN NOW”（現在進入）的選項。
2. 在遊戲結束後，遊戲結果將會自動上傳。
3. 遊戲結束後將會自動上傳結果。

遊戲設定：

- 遊戲模式：私創房
- 遊戲風格：專業
- 每節時長：5 分鐘
- 疲勞度：開啓遊戲操控：全部
- 遊戲速度：普通
- 籃球隊：不能使用明星隊，All-Time 隊 & 歷史隊



主隊權利是擺在左手邊的玩家和客隊權利是擺在右手邊的玩家。

選手沒出現

每位選手將被給予 10 分鐘以出現在賽事裏裏。(開始時間 + 10 分鐘)。在 10 分鐘后沒出現的話將會被當作棄權。另外一方正在等著的玩家, 需要在賽事鏈接那注明“選手沒出現”的成績並提交。

遊戲結果

遊戲結果在比賽結束後將會從系統自動化統計賽事結果。

網絡斷線

- 倘若選手網絡斷線將被視為放棄遊戲, 而不是單單那一節。選手有責任在斷線的 5 分鐘之內重新聯絡對手。

遊戲問題

- 倘若在遊戲裏遇到任何問題, 選手必須負起責任創建相關問題舉報並通知賽事管理員。
- 您可以在 PS4 的賽事鏈接裏選擇 “Go to Support Page”以創建舉報。
- 選手有責任在舉報的情況下提供相關的證據。就好像使用勝利的截圖, 視頻或 YouTube 或 Twitch 的重播。

3.5 賽事媒體

只有以下的賽事媒體在遊戲舉報和抗議的時候均被接受：

- Twitch 直播視頻 (明確顯示選手名稱, 選擇的球隊, 日期, 比賽回合)
- 能顯示出雙方選手的成績或問題的截圖 (或照片)



4. 獎品

4.1 每賽季的獎品解析

關於此賽事系列的獎品的發送將會依據如下顯示的選手的排名/賽事脫離的點：

(1) 第一階段

在每區域中前 100,000 (日：一百千) 能從四場遊戲中勝出三場的選手有條件贏取 "NBA2K 20 PS4 主題" 的虛擬獎品。

除此之外，在 Stage 1 的冠軍可獲得一個月的 PS Plus 服務。

美國：首 4,000 名玩家可獲得一個月的 PS Plus 服務

亞洲：N/A

日本：N/A

(2) 第二階段

一個 PlayStation 4 NBA2K 獎金價值：

- 冠軍 - 100 美元現金或相等價值的當地兌換率
- 亞軍 - 50 美元現金或相等價值的當地兌換率
- 第三至四名 - 20 美元現金或相等價值的當地兌換率
- 第五至八名 - 10 美元現金或相等價值的當地兌換率
- 第九至十六名 - 5 美元現金或相等價值的當地兌換率

(3) 第三階段

一個 PlayStation 4 NBA2K 獎金價值：

- 冠軍 - 1,000 美元現金或相等價值的當地兌換率*
- 亞軍 - 750 美元現金或相等價值的當地兌換率
- 第三至四名 - 400 美元現金或相等價值的當地兌換率



- 第五至八名 - 200 美元現金或相等價值的當地兌換率
- 第九至十六名 - 100 美元現金或相等價值的當地兌換率

日本區域的獎品

(1) 第一階段

在每區域中前 100,000 (日: 一百千) 能從四場遊戲中勝出三場的選手有條件贏取 "NBA2K 20 PS4 主題" 的虛擬獎品。

(2) 第二階段

PlayStaton Store 充值價值 :

- 冠軍 - 1000 日元
- 亞軍 - 500 日元

(3) 第三階段

PlayStaton Store 充值價值 :

- 冠軍 - 2000 日元
- 亞軍 - 1000 日元
- 第三至四名 - 500 日元

4.2 獎品的條件與條規

獎品是不能轉讓的。除了在已展示的獎品無法使用的情況下, ESL 擁有權力提供一個替代卻相同價值的獎品, 選手是不能要求替代或其他物品或服務的。獲勝者將會完全負責任何不在以上注明, 包括, 卻不僅限於國家, 州, 省, 當地稅, 國際稅務的費用。



接受獎品的同時代表著官方規則也會同時有效，任何在官方規則提起的獎品都會隨即發送。倘若已獲獎的選手被取消資格，或獎品被取消，ESL 將會把相關獎品發送給接下來的贏家。最多只有三位會被選擇，不然賽事舉辦單位將可以選擇把獎品用於慈善用途。有可能獲勝的選手必須提供相關的地址以方便簽收獎品。獎品預期 3 個月后去的。

5. 通項

選手的個人資料將會經由 ESL 的隱私與 Cookie 政策管理，以用於此規則書舉例的目的。再加上，選手的個人資料也會被用於舉辦，進行或平衡賽事與獎品的獲取，其中包括了，如果選手獲得獎品，公佈 (i) 他們的名字在獲勝者名單和 (2) 他們的居住權和國籍，任何與比賽有關的媒體和鏈接。

個人資料會經由英國或 ESL 和有關的附屬公司，第三方單位來進行處理。

選手有權利輸入，推出或更改他們的個人資料。

參加此賽事的同時，參賽者也同意：

(a) (在法律允許的範圍內) 對因參加任何比賽或接受，擁有或使用任何獎勵而造成或聲稱造成的傷害 (包括人身傷害和/或財產損失) 承擔全部責任；和

(b) 在適用法律允許的範圍內，並在澳大利亞，遵守但不排除，限制或修改參賽者根據《澳大利亞消費者法》有關消費者保障的規定有權享有的任何權利或補救的情況下，賽事的運作和所獲得的任何獎金，以免除 ESL 及其代理人不受任何損害的責任，也不承擔因賽事或與之相關的任何形式的傷害，損失，損害，權利，主張或任何形式的責任，任何與賽事相關的活動或所贏取的任何獎品的領取，擁有，使用或濫用，除了英國和法國的居民，因為賽事舉辦單位的疏忽造成的死亡或人身傷害，將會索賠。倘若英國居民因為欺詐行為或法律可能未排除的任何其他責任的侵權行為；

通過參加此賽事，每位選手都承認：(1) 對於賽事舉辦單位及其附屬公司提供的獎品，其他物品或服務都是屬於免費提供，賽事舉辦單位僅對目的和過大過失負責任。(2) 在所有其他情況下，賽事舉辦單位僅對故意和重大過失承擔責任。但是，在輕微疏忽的情況下，賽事舉辦單位僅對違反基本合同義務 (例如延遲或無法履行) 承擔責任。在違反此類基本合同義務的情況下，責任僅限於典型的合同損害，



賽事舉辦單位可以根據當時已知的情況，在合同訂立時預期發生這種損害。如前所述，“基本合同義務”是指那些義務的履行對於保證合同的正確執行和實現目標至關重要，並且您作為最終消費者可能會依賴於這些義務。前述責任限制不適用於賽事舉辦單位的明確保證，惡意傷害和生命，身體或健康傷害以及強制性法定法規的情況。

(c) 賽事舉辦單位的決定將會是最終決定並對此賽事的任何事物有效；

(d) 此賽事受加利福尼亞州法律管轄，所有索賠必須在美國解決。

這些官方規則中的任何內容均不會剝奪您居住地法律賦予您的消費者保護權利，而該權利不會通過協議予以減損。

(e) 如賽事舉辦單位在其比賽中確認任何欺詐，技術故障或任何其他因素導致比賽不能正常運行，賽事舉辦單位保留取消，暫停和/或修改比賽或其任何部分的權利。如果遊戲已終止，賽事舉辦單位可以自行決定，使用上述概述的程序，從採取此類行動之前收到的所有非懷疑合格參賽作品中確定獲獎者。賽事舉辦單位有權自行決定取消其發現有損於參賽程序或比賽運營或違反本官方規則或任何其他比賽規則或 PlayStation 行為的個人的資格網絡服務條款和用戶協議，或者以非體育類或破壞性的方式使用，並會使所有相關條目無效。任何人故意破壞比賽合法運作的行為都可能違反刑法和民法，並且如果進行這種嘗試，賽事舉辦單位保留尋求損害賠償和其他補救措施（包括律師費）的權利。在法律允許的最大範圍內從任何此類人員獲得。賽事舉辦單位不能執行本正式規則的任何條款，並不構成對該條款的放棄。

(f) 通過接受任何的獎品，您承認並同意賽事舉辦單位與其指定者在沒有通知您的情況下有權利使用在 NBA2K20CS 提供的信息，包括 NBA2K20CS 的管理，市場營銷，推廣等等：

背景資料：全名，居住國家，歲數，平臺，PSN ID，愛好

新媒體資料：推特追隨號和 Twitch 賬號（如果有）



(G) 玩家承認行賄和賄賂是非法的。賽事舉辦單位保留對涉及任何違法行為的任何參與者造成的損害的權利。

這些官方規則中的任何內容均不得視為排除或限制獲勝者或參賽者作為消費者的任何法定權利。

商業權利。

與 NBA2K20CS 有關的所有商業權利（包括但不限於任何以及所有營銷和媒體權利）均屬於賽事舉辦單位及其許可方。

參賽者在未經過賽事舉辦單位或權力持有者的允許下，不能將自身與 NBA2K20CS, ESL, 2K 或 PlayStation 連接關係，例如利用任何商業方式，使用知識產權，或允許任何第三方進行。過賽事舉辦單位或權力持有者有權利同意或反對。

凡參賽者或廣告贊助商的參賽者想要藉助 NBA2K20CS 來進行任何的宣傳或市場營銷的活動，都必須先經由一份書面同意，通過賽事舉辦單位或其權利人的決定。他們也有做最終決定的權利。

嚴格禁止由參賽者或以其名義為商業目的錄製和傳播 NBA2K20CS 的圖像或錄像。

“PlayStation” and “PS4” 是 Sony Interactive Entertainment Inc. 的商標或註冊商標

附錄 A: 行為準則

除非另有說明，否則以下行為準則適用於 NBA2K20CS 所有賽事階段。賽事舉辦單位保留減輕，處罰，製裁或取消其資格的權利。

選手行為

參賽者必須以合理的方式行事，保持對觀眾，新聞界人士，賽事管理員和其他選手的適當舉止。這些要求適用於線上和線下賽事，包括社交媒體行為和直播。所以選手都希望能達到以上標準的體育精神。



賽事進行時：

參賽者必須以合理的方式行事，保持對觀眾，新聞界人士，賽事管理員和其他選手的適當舉止。這些要求適用於線上和線下賽事，包括社交媒體行為和直播。所以選手都希望能達到以上標準的體育精神。

選手必須避免使用粗俗或令人反感的語言。

禁止濫用行為，包括騷擾和威脅。

禁止針對任何選手，觀眾，賽事管理員或其他任何人有任何的軀體利用或虐待，打架或任何威脅性動作或威脅性語言。

禁止任何干擾遊戲的行為，包括但不限於故意破壞遊戲機，干擾電力以及濫用遊戲暫停的行為，以上行動可能導致比賽被迫棄權和/或喪失比賽資格。

賭博和下注遊戲結果都是被禁止的。

所有選手不得將賽事舉辦單位或其任何附屬公司提供的任何機密信息透露給任何其他人或人群，包括通過社交媒體。

共謀方針

共謀是指在比賽時，兩位或以上的選手有計劃合作以造成其他選手失去優勢。選手之間的共謀是被禁止的。在 NBA2K20CS 的任何賽事階段發生的共謀，倘如被賽事舉辦單位發現，將會從比賽中被移除，並退還任何從現場中使用過的補償金或獲得的獎品。

共謀的例子，但不僅限於：

故意爲了任何的理由而輸掉遊戲。

為參賽者代玩，包括使用第二個賬號，以爲了幫助他們。

任何的假賽。

同意區分獎金。

懲罰

對此官方規則如有任何違反，將於賽事舉辦單位的決定下，採取 (a) 制裁 和/或 (b) 失去獲勝資格。所以選手都必須遵從賽事舉辦單位的決定。賽事舉辦單位做出任何的決定和規則都是最終決定的。



賽事舉辦單位保留在任何時候, 任何賽事階段制裁選手的權利。制裁包括, 但沒有特地的順序, 如下:

警告

懲戒

單場遊戲棄權

全遊戲棄權

失去獎勵 (包括獎品和任何的費用)

從 NBA2K20CS 中取消資格

賽事舉辦單位有權利選擇公佈以制裁選手的懲罰。已被懲罰的選手將失去對 NBA2K20CS 和 PlayStation, 和/或其附屬公司採取任何法律行動的權利。

選手贊助商

參與 NBA2K20CS 的選手可以選擇獲取廣告贊助商。廣告贊助商有限制, 不過, 排除了一定的類型和領域。倘若廣告贊助商沒辦法維持一定的限制, 那贊助商可能無法在比賽中被呈現出來。賽事舉辦單位和有關的指定者有權利更新以下的種類。以下是被禁止的廣告贊助商:

賭博或賭博網站

酒精, 煙草和/或非“非處方藥”

槍械或任何類型的武器

色情或成人內容

PlayStation 競爭者的產品或服務, 包括其合作夥伴, 或附屬公司



PlayStation 的競爭者

賽事舉辦單位擁有禁止任何第三方的權利。

附錄 B: 國家&歲數

國家	區域	歲數
印度	亞洲	16
香港	亞洲	16
印度尼西亞	亞洲	16
日本	日本	16
馬來西亞	亞洲	16
韓國	亞洲	16
新加坡	亞洲	16
台灣	亞洲	16
泰國	亞洲	16
奧地利	歐洲	16
比利時	歐洲	16
保加利亞	歐洲	16
克羅地亞	歐洲	16
塞浦路斯	歐洲	16
捷克共和國	歐洲	16



Denmark	歐洲	16
丹麥	歐洲	16
法國	歐洲	16
德國	歐洲	16
希臘	歐洲	16
匈牙利	歐洲	16
愛爾蘭	歐洲	16
意大利	歐洲	16
盧森堡	歐洲	16
馬耳他	歐洲	16
荷蘭	歐洲	16
挪威	歐洲	16
波蘭	歐洲	16
葡萄牙	歐洲	16
羅馬尼亞	歐洲	16
俄羅斯聯邦	歐洲	16
斯洛伐克	歐洲	16
斯洛文尼亞	歐洲	16
西班牙	歐洲	16
瑞典	歐洲	16



瑞士	歐洲	16
土耳其	歐洲	16
烏克蘭	歐洲	16
英國	歐洲	16
加拿大	北美	16
墨西哥	北美	16
美國	北美	16

“PlayStation” 和 “PS4” 是屬於 Sony Interactive Entertainment Inc. 的商標或註冊商標。