

2019 年 WCS 夏季賽台港澳日挑戰賽賽事規章

一、 簡介

WCS 世界盃聯賽

《星海爭霸 II》世界盃聯賽是全年度的盛大賽事，世界盃聯賽分為兩種排名榜，選手於 WCS 韓國或是 WCS 巡迴賽這兩大賽事體系中爭取積分，而 WCS 台港澳日挑戰賽是台港澳日賽區的主要賽事，冠、亞軍選手將會代表台港澳日地區出國參加 WCS 巡迴賽。

WCS 夏季賽 台港澳日挑戰賽

2019 WCS 夏季賽台港澳日挑戰賽，是 2019 年 WCS 世界巡迴賽在台港澳日賽區的主要賽事。台港澳日賽區將會有 2 個名額代表賽區出國參加 WCS 世界巡迴冠軍賽。

競賽章程

為確保賽事以公平誠實的方式進行，本手冊概述世界盃聯賽的規則、條例和選手責任。每一位聯賽參賽者都必須接受並服從賽事規則，且 Blizzard Entertainment 和合作夥伴得不定時修訂規則內容。

二、 報名

1.0 報名須知

- 1.1 報名時間：2019 年 05 月 14 日起至 2019 年 06 月 02 日 13:00 截止。
- 1.2 公開海選賽報名表：<https://wcs.starcraft2.com/zh-tw/news/22992992/>。
- 1.3 參賽選手必須親自填寫報名表。
- 1.4 報名選手請務必加入官方賽事 Discord 頻道。
- 1.5 暴雪娛樂股份有限公司、其母公司、附屬公司、子公司、代理人、專業顧問、廣告及宣傳代理人之董事、高階職員及員工，以及上開人員之近親屬，如母親、父親、兄弟、姊妹、兒子、女兒、養子女及／或法定或普通法配偶，以及上開各項之家庭成員等。以上人士皆無資格參與或贏取賽事獎項。

2.0 帳號規範

- 2.1 每位選手 Battle.net 帳號資料中的國家/居住地區必須為台灣、香港、澳門、日本。暴雪娛樂會審查非公民選手的連線 IP 是否有與居住需求符合。
- 2.2 於報名時，您必須年滿 16 歲以符合 WCS 的參賽資格。
- 2.3 選手的 BattleTag 及遊戲內名稱必須與平常公開使用 BattleTag 及遊戲內名稱相同，並於賽前獲得主辦方的認可。

- 2.4 選手於每年的第一個 WCS 系列賽事所使用的 Battle.net 帳號將自動視為 WCS 積分登記的帳號，如選手需更改積分所屬帳號，請向主辦方申請。如選手欲查詢積分所屬帳號，請聯繫主辦單位。
- 2.5 不得使用條碼名稱（如：IIIIIIII）且必須符合 [BattleTag 命名規範](#)及[帳號命名規範](#)。
- 2.6 每位選手僅能使用個人的 Battle.net 帳號報名一次。多個帳號重複報名者將以禁賽處置。
- 2.7 在賽季期間，參賽者如果需要出境前往他國，必須提出詳細資料供 Blizzard 審核。
- 2.8 參賽者必須使用報名時提供的比賽帳號完成所有賽事。
- 2.9 若有報名資料不齊、有誤等狀況，且沒有於 [Discord](#) 向主辦單位提出修改，經主辦單位發現後，該選手將立即喪失參賽資格。
- 1 天梯需求
- 1.1 參賽者的天梯階級必須為亞洲伺服器上一季或本季天梯鑽石階級以上。
- 1.2 暴雪娛樂會查驗參賽選手是否有符合天梯要求。
- 2 居住要求
- 2.1 參賽選手必須是台灣、香港、澳門、日本的公民。
- 2.2 非公民但合法居住在台灣、香港、澳門與日本的選手必須提交合法居住證明至 esports@blizzardarena.tw，以進行居留資格審查與報名資格認證。

三、 賽事獎勵

1.0 獎金與積分

名次	獎金	WCS 積分
冠軍	新台幣 100,000 元	200 積分
亞軍	新台幣 60,000 元	140 積分
季殿軍	新台幣 40,000 元	90 積分
五 - 八名	新台幣 15,000 元	60 積分
九 - 十六名		30 積分

*冠亞軍可獲得參加《星海爭霸 II》WCS 世界巡迴冠軍賽資格

四、 賽事架構

2019 年 WCS 夏季賽台港澳日挑戰賽共分為三個階段：第一階段為公開海選賽，第二階段為十六強小組雙敗淘汰賽；第三階段為四強單敗淘汰賽。

1.0 第一階段 - 公開海選賽

- 1.1 公開海選賽將分成四個場次，分別舉行於 5 月 25 日、5 月 26 日、6 月 1 日與 6 月 2 日。

- 1.2 公開海選賽採用 **Battlefy** 線上報名。
- 1.3 公開海選賽全程皆為線上賽，採五戰三勝制，所有選手進行單敗淘汰選出四強。
- 1.4 公開海選賽各場次四強選手將進入第二階段 – 十六強雙敗淘汰賽。
- 1.5 已晉級第二階段的選手將從後續場次的海選賽報名名單中移除。
- 1.6 海選賽比賽開始時間為當日台灣時間 **17:00**。
- 1.7 報到開始時間為各場次比賽當日台灣時間 **16:30**；截止為比賽當日 **17:00**，逾時則失去參賽資格。
- 1.8 選手請於賽事報導時間至 **Battlefy** 頁面中進行報到。
- 1.9 如有任何問題，請於 [Discord](#) 中立即回報，未立即回報視同喪失權益。
- 1.10 所有賽程皆使用 **2019 年第 2 賽季天梯地圖庫**：

地圖名稱
電子叢林 – 天梯版
動力巡航 – 天梯版
國王海灣 – 天梯版
新生衝突點 – 天梯版
雷鳥 – 天梯版
凱羅斯交會點 – 天梯版
衛城 – 天梯版

1.11 地圖選擇

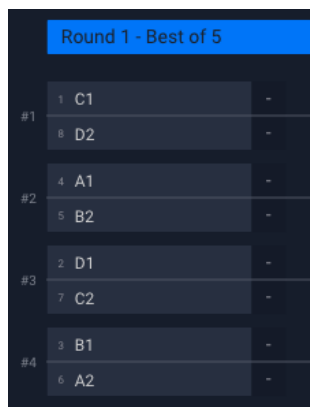
- 1.11.1 須在該場比賽前於 **Battlefy** 聊天室內完成所有禁用地圖和選擇地圖的過程。
- 1.11.2 甲、乙方必須先告知對方使用種族（神族、人類、蟲族、隨機）
- 1.11.3 賽程表中選手編號數字較小者為甲方，選手編號數字較大者為乙方。
- 1.11.4 在五戰三勝的對戰中，依以下進行地圖禁選流程：
 - 甲方禁用一張地圖，
 - 乙方禁用一張地圖，
 - 甲方選擇第一場對戰的地圖，
 - 乙方選擇第二場對戰的地圖，
 - 甲方選擇第三場對戰的地圖，
 - 乙方選擇第四場對戰的地圖，
 - 最後一張地圖自動成為第五張地圖。
- 1.11.5 每個五戰三勝回合對戰後，勝方必須在 **Battlefy** 中回報比分。

2.0 十六強雙淘汰賽

2.1 十六強雙淘汰賽將全程進行轉播。

2.2 賽制採三戰兩勝、雙敗淘汰制，最後四強選手將晉級到線下決賽。

2.3 八強對戰表將依照小組賽晉級的名次排列，晉級排序如下：



Round 1 - Best of 5	
#1	1 C1 -
	8 D2 -
#2	4 A1 -
	5 B2 -
#3	2 D1 -
	7 C2 -
#4	3 B1 -
	6 A2 -

2.4 小組賽賽程表將在 2019 年 06 月 05 日前於 [Discord](#) 中公布。

2.5 比賽時間為 2019 年 06 月 08 日、09 日、15 日、16 日 19:00。

2.6 報到開始時間為比賽當日 18:30；截止依賽事管理員公告，逾時則失去參賽資格。

2.7 所有賽程皆使用 2019 年第 2 賽季天梯地圖庫

2.8 地圖選擇

2.8.1 須在該場比賽前於 Battlefy 聊天室內完成所有禁用地圖和選擇地圖的過程。

2.8.2 甲、乙方必須先告知對方使用種族（神族、人類、蟲族、隨機）。

2.8.3 甲、乙方選手將由主辦方隨機擲骰決定。

2.8.4 每場對戰前，裁判將會在 Battlefy 賽事網頁的該場對戰聊天室中告知甲、乙方所屬選手，如未收到通知，請在 [Discord](#) 告知裁判。

2.8.5 在三戰兩勝的對戰中，依以下進行地圖禁選流程：

甲方禁用一張地圖，

乙方禁用一張地圖，

甲方選擇第一場對戰的地圖，

乙方選擇第二場對戰的地圖，

甲方禁用一張地圖，

乙方禁用一張地圖，

最後一張地圖自動成為第三場對戰的地圖。

2.8.6 每個三戰兩勝回合對戰後，勝方必須在 Battlefy 中回報比分。

2.9 若應裁判要求，請選手將小組賽的 Replay 以檔名

Group_Match_Game_地圖名 格式（eg. A_Match3_Game1_國王海灣）

寄至 esports@blizzardarena.tw。

3.0 四強單敗淘汰賽

- 3.1 四強暨冠軍賽為單敗淘汰制。
- 3.2 比賽將全程進行轉播
- 3.3 賽制為五戰三勝，冠軍賽為七戰四勝。
- 3.4 比賽時間為 2019 年 06 月 22 日 19:00。
- 3.5 報到開始時間為比賽當日 17:00；截止為比賽當日 18:45，逾時則失去參賽資格。
- 3.6 所有賽程皆使用 2019 年第 2 賽季天梯地圖庫
- 3.7 地圖選擇
 - 3.7.1 須在該場比賽前完成所有禁用地圖和選擇地圖的過程。
 - 3.7.2 甲、乙方必須先告知對方使用種族（神族、人類、蟲族、隨機）。
 - 3.7.3 甲、乙方選手將由主辦方隨機擲骰決定。
 - 3.7.4 每場對戰前，裁判將會在 Battlefy 賽事網頁的該場對戰聊天室中告知甲、乙方所屬選手，如未收到通知，請在 [Discord](#) 進行回報。
 - 3.7.5 在五戰三勝的對戰中，依以下進行地圖禁選流程：
甲方禁用一張地圖，
乙方禁用一張地圖，
甲方選擇第一場對戰的地圖，
乙方選擇第二場對戰的地圖，
甲方選擇第三場對戰的地圖，
乙方選擇第四場對戰的地圖，
最後一張地圖自動成為第五場對戰的地圖。
 - 3.7.6 在七戰三勝的對戰中，依以下進行地圖禁選流程：
甲方選擇第一場對戰的地圖，
乙方選擇第二場對戰的地圖，
甲方選擇第三場對戰的地圖，
乙方選擇第四場對戰的地圖，
甲方選擇第五場對戰的地圖，
乙方選擇第六場對戰的地圖，
最後一張地圖自動成為第七場對戰的地圖。

五、 賽事懲處定義

1.0 棄權判定

- 1.1 比賽開始後，如果選手在對手於 Battlefy 頁面按下準備後十分鐘內未

完成準備動作，將由 **Battlefy** 系統自動判敗。

- 1.2 線下賽參賽選手若未能於報到截止時間前完成報到手續，則該選手將失去參賽資格。

2.0 警告

- 2.1 主辦單位將依據選手行為及情節嚴重性警告判定。
 - 2.2 第一個警告判該場對戰負一小分；收到第二個警告時，該名選手將立即失去本次賽事參賽資格。
-

六、 賽事通則

1.0 電腦設定

- 1.1 比賽進行期間，不可使用未獲許可的程式
- 1.2 根據比賽規則，選手不能與對手外的人或比賽管理單位進行交流
- 1.3 根據比賽行為規範，使用第三方軟體進行干涉會導致選手喪失比賽資格

2.0 遊戲設定

- 2.3 選手必須使用自己的 **Battle.net** 帳號，該帳號須信用良好、具備有效的《星海爭霸 II》授權和最新的資料片內容。
- 2.4 選手必須在聯賽過程中使用相同的 **Battle.net** 帳號。
- 2.5 必要時，選手需使用主辦單位提供的特殊帳號。
- 2.6 必須開啟 **Battle.net** 的「忙碌中」設定
- 2.7 選手必須使用遊戲單位的預設「造型」－ 如果使用到非預設造型，裁判會立即暫停遊戲並提醒選手且重新開啟新對戰，除非選手拒絕重賽，則繼續進行當前的比賽。
- 2.8 有職業隊伍的選手必須使用隊伍的官方正式 **Logo** 作為戰隊徽記
- 2.9 必須開啟「儲存所有重播」的設定
- 2.10 所有比賽必須在「亞洲」伺服器上進行

3.0 選手行為規範

- 3.1 選手不得進行非必要的暫停，若有需要暫停，選手必須使用全頻打出「PP」（**Pause Please** 簡稱）並立刻按下暫停，且選手必須向管理團隊提出理由。
- 3.2 在對戰當中，選手除了開場招呼、比賽結束和要求暫停外，不得使用聊天功能。
- 3.3 若未取得主辦單位同意，選手蓄意在比賽結束前離開遊戲將視為自動投降。
- 3.4 在比賽中，觀賞比賽重播得被視為蓄意拖延，將會受到警告與後續懲罰。
- 3.5 在比賽中，選手不得在比賽中途觀賞重播。若比賽還有未完成的對戰次數，選手必須在 1 分鐘內跟指定的比賽管理團隊會合。

4.0 斷線

- 4.1 若出現技術問題，比賽主辦單位得決定重新舉行比賽，或是利用「回復遊戲」回到管理團隊決定的時間點。
- 4.2 若選手在比賽時斷線，選手必須等待管理單位查明情況，此時會根據斷線性質選擇下列其中一種做法：
 - 4.2.1 從頭開始比賽。
 - 4.2.2 利用「回復遊戲」回到管理團隊決定的時間點。
 - 4.2.3 判定選手獲勝或喪失資格。
- 5.0 若系統判定比賽平手，則重新進行對戰。
- 6.0 參賽選手必須在暴雪要求時提供 **Replay** 重播檔至 esports@blizzardarena.tw 並清楚標示場次與名稱。
- 7.0 選手不得公開分享 **WCS** 賽事 **Replay** 重播檔。如為了製作內容而希望取得 **WCS** 賽事 **Replay**，必須直接聯繫主辦單位。

七、線上賽規則

- 1.0 賽程若有任何衝突，必須在指定的時間內聯絡比賽主辦單位。
 - 1.1 主辦單位會盡力協調問題，但不保證會更改賽程。
- 2.0 選手必須在指定的時間內進行報到並準備完畢，準備完畢代表選手能在 60 秒內開始比賽。
- 3.0 選手若需要離開電腦，必須先取得比賽管理單位的同意，並告知返回時間。
- 4.0 比賽管理單位會將選手分配到遊戲的紅、藍方。
- 5.0 每一位選手每天都有 10 分鐘的斷線緩衝期，比賽主辦單位有權判定斷線次數過多的選手喪失資格。

八、線下賽規則

- 1.0 設備
 - 1.1 選手必須使用主辦單位提供的電腦和螢幕。
 - 1.2 主辦單位有權禁止任何電子儲存裝置，請事先詢問主辦單位的規則。
 - 1.3 選手必須攜帶自己的 **USB** 滑鼠及 **USB** 鍵盤。
 - 1.4 選手需使用現場所提供的抗噪式耳機
 - 1.5 所有設備必須與 **Windows** 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 **USB** 驅動程式，想使用特定 **USB** 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
 - 1.6 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權利。
- 2.0 電腦設定
 - 2.1 未獲得主辦單位許可，不可安裝任何其他程式。
 - 2.2 在比賽途中，選手除了遊戲外，不可使用其他應用程式、瀏覽器或轉播。主辦單位會在現場賽前檢查電腦。

- 2.3 選手不可更改遊戲檔案或變動驅動程式。
- 2.4 選手必須在主辦單位的監督下才能更改影像設定。

3.0 遊戲設定

- 3.1 除非 **Blizzard** 原先就有通知，否則選手將以《星海爭霸 II》現行版本（目前更新檔）比賽。

九、 選手定義

1.0 選手行為規範

《世界盃聯賽》是專業的聯賽。所有參賽者理應保持職業選手的尊嚴。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，得處以觸犯選手規範所列出的懲處。

爭議與糾正 – 應先透過電子郵件、電話，或親自向主辦單位舉發任何違反目前聯賽運作的行為或爭議。若主辦單位沒有及時妥善回應，選手和團隊可透過 esports@blizzardarena.tw 聯絡 **Blizzard Entertainment**。除非此問題是由管理單位或 **Blizzard** 處理，否則不得在私人的社交媒體或網站上公佈尚待解決的情況。

- 1.1 語言 – 泛指所有語言在內，選手不得在暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天室或訪問中使用任何帶有猥褻、褻瀆、種族歧視的發言，包含使用縮寫和掩蓋性的字詞。主辦單位保留強制管制的權利。
- 1.2 行為 – 在比賽對手、管理團隊成員、媒體和粉絲面前，選手的舉止必須符合運動家精神。
- 1.3 爭議與糾正 – 若選手對目前聯賽營運方式有任何質疑，必須先透過電子郵件、電話或親自向賽事單位反應。若賽事單位沒有及時妥善回應，選手和團隊可透過 esports@blizzardarena.tw 聯絡 **Blizzard Entertainment**。
- 1.4 通訊和儲存裝置 – 選手攜帶任何電子儲存裝置到比賽會場之前必須先詢問主辦單位，亦不允許在比賽中使用手機或對外通訊設備。選手在比賽中，所有個人物品皆須收納至密封袋中，或交給管理單位保管。
- 1.5 違禁藥物 – 選手不可使用或持有違禁藥物，違者除了受到選手規範的懲處外，還可能依當地法律將違者移送法辦。
- 1.6 酒精 – 比賽主辦單位有權剔除在比賽中飲酒的選手之參賽資格。
- 1.7 作弊 – 比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實，將立即剔除選手的比賽資格並逐出會場，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。
- 1.8 濫用軟體漏洞 – 任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞的自肥行為將導致選手喪失比賽資格。**Blizzard Entertainment** 擁有判斷使用漏洞或自肥行為的權利。
- 1.9 同謀和操作比賽 – 選手不可蓄意或試圖操作任何比賽結果。若主辦單

位查明選手同謀操作比賽，將立即剔除選手的比賽資格並逐出會場，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。選手參賽時，必須隨時隨地全力以赴。

- 2.1.0 賭博行為 – 選手不得或試圖針對任何 **Blizzard** 遊戲的任何比賽或比賽相關內容進行賭博行為。

2.0 觸犯選手規範

- 2.1 **Blizzard Entertainment** 和主辦單位將審視違反規範的行為。
- 2.2 違反規範的選手將依嚴重性而遭受警告、立即喪失資格、獎金懲罰、逐出會場及/或限制未來參賽資格等懲處。
- 2.3 **Blizzard Entertainment** 擁有判斷選手是否違反規範的最終決定權。

3.0 觸犯比賽規則

- 3.1 若選手違反比賽規則，比賽主辦單位得視情況給予選手一次警告。
- 3.2 若選手在容許情況外拖延比賽，選手將收到一次警告。
- 3.3 一旦選手因上述原因收到一次警告並有後續違規行為，比賽主辦單位和 **Blizzard Entertainment** 將有累計懲罰的權利。

4.0 選手喪失資格或禁賽

- 4.1 若選手因違反線上賽、現場賽或選手規範而遭到主辦單位或 **Blizzard Entertainment** 取消資格或禁賽，將視同該選手棄權。該選手將喪失往後的參賽資格；主辦單位和 **Blizzard Entertainment** 有權決定該選手未來參與 **WCS** 活動的資格。
- 4.2 禁賽時間的長短得取決於違反情節的輕重。主辦單位和 **Blizzard Entertainment** 有權決定該選手未來參與 **WCS** 活動的資格。

5.0 選手基本權利和責任

- 5.1 賽程 – 每場比賽之間選手可以要求 5 分鐘的休息時間
- 5.2 選手暱稱 – 選手有權使用遊戲暱稱和戰隊標識，但不可包含褻瀆或不當用語。（請參閱 [BattleTag 命名規範](#)及[帳號命名規範](#)）
- 5.3 訪問和媒體 – 選手在觀察員和媒體前必須保持禮貌態度，但也有權拒絕個人行程外的非正式簽名會、攝影會和訪問等要求。選手可自行決定是否要參加非正式的簽名會、攝影會和訪問活動。只要不妨礙選手的賽程，選手都有參加簽名會、攝影會和訪問活動的權利。
- 5.4 評論 – 選手有權發表個人評論，內容需展現選手專業及運動家精神。選手若發表中傷或各種誹謗言論，主辦單位會依嚴重程度對其處以警告、懲罰或逐出聯賽的懲處。主辦單位和 **Blizzard** 必須在公開宣布資料之前，審視聯賽爭議或選手違反規定的舉發資料。
- 5.5 獎金 – 選手在繳交內容正確的完整書面資料並釐清懲處內容後，將於 60 天內發出獎金。
- 5.6 個人實況 – 選手有權在私人時間推出天梯對戰的實況轉播。除非選手依世界盃聯賽講評和轉播準則的內容行事，否則選手不得轉播任何《星

海爭霸 II》世界盃聯賽的正式比賽。

5.7 非世界盃聯賽賽事 – 選手有權參加其他《星海爭霸 II》授權的賽事。

若選手因參加其他賽事而錯過世界盃聯賽的賽程，選手必須自行負責。

5.8 拒絕權 – 選手有拒絕比賽的權利，選手沒有參與的比賽將視為自動棄權。有關棄權的處置過程，詳見棄權方針。

十、主辦單位

1.0 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

Blizzard Entertainment, Inc. (www.blizzard.com) 是 Activision Blizzard 旗下頂尖的娛樂軟體開發和出版公司，以推出遊戲界最受好評的遊戲而聞名，知名遊戲作品包括《魔獸世界®》、《魔獸爭霸®》、《星海爭霸®》、《暗黑破壞神®》、《爐石戰記®》、《暴雪英霸®》、《鬥陣特攻®》等。自 1994 年「Blizzard」品牌正式創立以來，公司迅速成長為最受歡迎和廣受業內尊敬的電腦遊戲開發商之一。通過強調精益求精的遊戲設計和其樂無窮的娛樂體驗，Blizzard 公司一直享有無與倫比的口碑。

本賽事規章下之暴雪娛樂係指香港商動視暴雪有限公司台灣分公司及/或其關係企業。

2.0 賽事主辦單位

2019 年 WCS 夏季賽台港澳日挑戰賽將由暴雪娛樂主辦。

3.0 無差別待遇

世界盃聯賽提供符合資格的選手相同的機會，無種族、膚色、年齡、宗教、性別、血統、懷孕與否、婚姻狀態、性傾向、身體或精神殘疾、服役狀態的差別待遇和所有其他當地法律規定的差別待遇理由。

4.0 責任豁免書

參加此聯賽的先決條件為，參賽者必須同意不會在聯賽期間作出任何有害於 Blizzard 賽事組織及任何其他相關合作夥伴企業的子公司、附屬機構、主管、高階職員、員工和代理人之行為，並免除該方所有應負之責任。參賽者需放棄追究其在 WCS 台港澳日挑戰賽中所發生或與 WCS 台港澳日挑戰賽相關的任何索賠、花費、傷害、損失、損害，或追究與獎金有關之問題，例如獎金之頒發、誤發、獎金之領取、持有、使用或無法使用等問題（包括但不限於在以下各方面不追究舉辦單位之責任：有意或無意造成的個人身體受傷、死亡、財物損失或毀壞、公開權或隱私權、誹謗或惡意描述所導致的索賠、花費、傷害、損失、損害），無論係依契約、侵權（包含疏忽）、擔保或其他理論。參賽者必須同意 Blizzard 公司得利用參賽者之姓名、自傳或職業敘述、照片、畫像、肖

像、聲音、用詞或其他等作促銷或商業之用途。

5.0 章程修訂

WCS 台港澳日挑戰賽之規則、條例和規範僅能由 **Blizzard Entertainment** 修訂、撤銷或更改。

- 版本更新說明細節

2019 年 05 月 17 日 — 修正部分細節

2019 年 05 月 12 日 — 2019 年 WCS 夏季賽台港澳日挑戰賽完全更新