



《星海爭霸 II》WCS 世界盃聯賽 2019 WCS 冬季賽 (WCS Winter) 規章重點

中文譯文僅供參考，如有歧異，應以英文為準

玩家資格要求

區域資格。

1. 為取得參加 WCS 比賽的資格，您必須具備 Battle.net 帳戶存取權限。您的帳戶必須於 WCS 賽事開始時以及 WCS 賽事全程期間保持完整資格。
2. 您的 Battle.net 帳戶必須註明有效的電子郵件地址。暴雪保留驗證您提供之電子郵件地址的權力。
3. 為取得參加 WCS 比賽的資格，您必須是自然人（即非法人、合資公司或其他法律實體）且必須是與 Battle.net 帳戶註冊者相同之同一人，除非您是使用由父母或法定監護人代為註冊暴雪帳戶之未成年人。

最低年齡要求。

1. 凡截至 2019 年 1 月 1 日已達居住國法定成年年齡且已滿 16 歲者，即具備 WCS 賽事參與資格。
2. 凡截至 WCS 資格賽、公開賽或錦標賽舉行第一日未達居住國法定成年年齡，但已年滿 16 歲者，得於符合本正式規則訂定之各項資格條件，且父母之一或法定監護人已詳閱並代您接受本正式規則的情況下，取得以玩家身分參與賽事資格。

3. 若您為未成年人，除需請父母或法定監護人詳閱並接受本規則外，請務必向其告知您參與 WCS 賽事之事實。若您取得 WCS 賽事參與資格，您的父母或法定監護人必須提供關於旅行、簽署切結書及溝通等方面之協助。

不符資格玩家。

1. 暴雪之母公司、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與家庭成員等，皆無資格贏取賽事獎項。

WCS 冬季賽資格

巡迴資格與居住要求。

1. 若您欲參與 WCS 賽事或其他任何以 WCS 巡迴排名積分做為獎勵之賽事，您必須提供給暴雪您為下列巡迴地區國家之公民、永久居住者或受核可外國居民之證明：
 - a. 歐洲、非洲、中東
 - b. 北美（美國、加拿大）
 - c. 拉丁美洲
 - d. 中國
 - e. 大洋洲、東南亞
 - f. 臺灣、香港、澳門、日本
 - g. 有關區域資格之額外細節請參考專用語彙表中的區域代碼
2. 為了證明您確實有巡迴地區國家之公民、永久居住者或受核可外國居民資格，您必須將您的 Battle.net 帳戶提供給暴雪作為驗證用途，確認您暴雪帳戶之所在地區在上方所列之巡迴地區範圍內。您的 BattleTag 必須符合您的公眾形象，且暴雪必須事前審核您的 BattleTag，之後您才可加入 WCS 賽事。

特定活動之規則與法規。

1. WCS 冬季賽分成兩個分區：「歐洲分區」與「美洲分區」。歐洲分區包括了歐洲、非洲以及中東地區。美洲分區則包括了其他所有符合資格的地區。玩家僅能參與其所處地區所相對應之 WCS 冬季賽分區賽事。

WCS 冬季賽之規則與賽制

世界盃聯賽 WCS 冬季聯賽

聯賽資格、資訊與獎金

1. WCS 冬季賽賽季資格
 - a. 玩家必須符合所有列於 WCS 賽事正式規則中之資格要求。
2. 公開資格賽：
 - a. 將依照下列規定選拔 32 位玩家晉級美洲分區之 WCS 冬季賽：
 - i. 自為期三日之線上公開資格賽選拔 20 位玩家

1. 每一日皆是一場開放所有人報名之獨立賽事
 - a. 玩家按照 2018 年底 WCS 排名決定種子順序，進行雙淘汰賽制之比賽
 - b. 亞洲伺服器資格賽前 8 名之玩家將晉級——4 名取自勝部分組、4 名取自敗部分組
 - c. 美洲伺服器資格賽前 6 名之玩家將晉級——4 名取自勝部分組、2 名取自敗部分組
 - d. 符合參加美洲分區資格賽資格之玩家可以於亞洲伺服器或美洲伺服器上比賽，然而來自中國地區之玩家則只能參與中國分區資格賽
- ii. 自北美天梯排名中取 8 位玩家晉級
 1. WCS 冬季賽公告中將寫明天梯排名結算截止日期
- iii. 自中國資格賽中選拔 4 位玩家

公開資格賽賽制：

1. 各公開資格賽均開放所有人報名，報名相關資訊將公佈於 <https://wcs.starcraft2.com>
2. 每場公開資格賽皆適用雙淘汰賽賽制
3. 玩家將依照 2018 年底 WCS 積分排名決定種子順序。當積分相同時，種子順序將會隨機決定
4. 每場比賽皆為三戰兩勝

WCS 冬季賽 32 強小組賽賽制

1. 藉由上述方式選拔之 32 名玩家將晉級 WCS 冬季賽小組賽。這些玩家將分為八個四人小組。
2. 每組將依照玩家於 2018 年底之 WCS 世界積分決定種子順序：
 - a. 玩家依照所屬象限之不同而獲得 1、2、3 或 4 號之種子序號
 - b. 每組將被隨機分派種子序號分別為 1、2、3 和 4 號之四名玩家
3. 每場比賽皆為三戰兩勝，並遵循雙淘汰賽賽制，最終將淘汰一半的選手，每組由兩位玩家晉級。

WCS 冬季賽 16 強小組賽賽制

1. 自 32 強賽中晉級之 16 名玩家將前往 WCS 冬季賽 16 強小組賽。這些玩家將分為四人四組。

WCS 冬季賽 8 強循環小組賽賽制

1. 自第二階段小組賽中晉級的 8 名玩家將參加此一階段的賽事。玩家將於此循環賽中相互對戰，採三戰兩勝制。
2. 對戰積分最高的 6 名玩家將晉級現場舉辦的 6 強決賽。若有對戰積分平手的情況，則以地圖積分決定勝負。若仍平手，則以平手之兩人對戰的那一局決定勝負。

WCS 冬季賽 6 強勝者晉級賽制

1. 玩家會按照他們在 8 強賽中的最終排名決定他們在勝者晉級賽制中的種子順序。
 - a. 排名第 6 的玩家將對戰排名第 5 的玩家，採五戰三勝制
 - b. 勝者將接著與排名第 4 的玩家對戰，採五戰三勝制
 - c. 勝者將接著與排名第 3 的玩家對戰，採五戰三勝制
 - d. 勝者將接著與排名第 2 的玩家對戰，採五戰三勝制
 - e. 勝者將接著與排名第 2 的玩家進行決賽，採七戰四勝制

獎金

1. 參加 WCS 冬季賽之玩家將競逐下列 WCS 聯賽積分與美元獎金：

第 1 名	1600 積分	\$12,000
第 2 名	1100 積分	\$8,000
第 3 名	875 積分	\$6,000
第 4 名	775 積分	\$5,000
第 5 名	675 積分	\$4,000
第 6 名	575 積分	\$3,000
第 7 名	400 積分	\$2,200
第 8 名	300 積分	\$1,600
第 9-16 名	175 積分	\$925
第 17-32 名	100 積分	\$675

2. 玩家所賺取的積分將歸於 2019 WCS 巡迴積分，並可於 <https://wcs.starcraft2.com/en-us/standings/> 網頁中查看積分。積分名列前茅的玩家將於 WCS 賽季末獲邀參加 WCS 全球決賽。

獎金領取

1. 玩家若符合領取 WCS 冬季賽獎金之資格，必須提供完整的聯絡資訊給暴雪以確保能收到獎金。

比賽之一般規則與運作

地圖庫

1. 於公開資格賽與 WCS 冬季賽中所使用的地圖都將是暴雪天梯地圖的正式版本，且將於賽事開始時公告所使用之地圖。點選這裡以掌握地圖與其他《星海爭霸 II》相關之最新消息。

選擇地圖程序

1. 每場對戰都將採用地圖禁用（挑選與禁用）流程。由種子順位較高的玩家選擇當玩家 A 或玩家 B。
2. 在 WCS 冬季賽公開資格賽與 WCS 冬季賽 8 強小組賽當中，將以玩家在 2018 年年末之 WCS 積分決定種子前後順位。若積分平手，順位將以隨機方式決定。
3. 在 WCS 冬季賽 6 強賽中，將以先前於 8 強循環賽之積分排名決定種子順位。

三戰兩勝制

所有三戰兩勝制的對戰都將適用下列之挑選與禁用流程：

- 由玩家 A 先禁用一張地圖
- 接著再由玩家 B 禁用一張地圖
- 接著由玩家 B 挑選第一場對戰的地圖
- 接著再由玩家 A 挑選第二場對戰的地圖
- 接著由玩家 A 禁用另一張地圖
- 接著再由玩家 B 禁用另一張地圖
- 還沒被挑選或禁用掉的地圖將成為第三場對戰的地圖

五戰三勝制

所有五戰三勝制的對戰都將適用下列之挑選與禁用程序：

- 由玩家 A 挑選第一場對戰的地圖
- 接著再由玩家 B 挑選第二場對戰的地圖
- 接著由玩家 B 禁用一張地圖
- 接著再由玩家 A 禁用一張地圖
- 接著由兩位玩家輪流挑選第三場與第四場對戰的地圖，由玩家 A 開始挑選。
- 還沒被挑選或禁用掉的地圖將成為第五場對戰的地圖

七戰四勝制

- 七戰四勝制的對戰將不會有禁用地圖的流程。由兩位玩家輪流挑選每場對戰的地圖，由玩家 A 開始挑選第一場對戰的地圖。

設定

1. 遊戲設定適用於公開資格賽與 WCS 冬季賽。
 - a. 玩家必須使用預設之單位「造型」——不可使用任何額外的單位「造型」
 - b. Battle.net 的狀態設定必須改為「忙碌」
 - c. 玩家必須關閉提醒通知
 - d. 玩家必須停用「僅允許朋友發送訊息給我」功能；停用此功能後管理單位才能與玩家聯繫
 - e. 每位玩家皆必須使用全螢幕或視窗化全螢幕
 - f. 「儲存所有重播」的設定須保持開啟

- g. 每場遊戲都必須設置為“最快”
- h. 玩家必須加入由管理團隊提供的賽事專用頻道
- i. 不允許在背景中串流

比賽規則

下列規定適用於公開資格賽與 WCS 冬季賽：

1. 玩家必須在對戰開始前 1 個小時準備好並到頻道中向管理團隊報到，該頻道將會於賽事舉辦日之前提供給玩家。玩家在準備好比賽後必須通知賽事管理單位
 - a. 在公開資格賽中，報到時間為對戰開始前 30 分鐘
2. 將於賽事主辦單位所選之 Battle.net 伺服器上舉辦各場對戰
3. 玩家可以於對戰開始前告知賽事管理團隊自己所選種族，並要求雙方於確定種族前皆無法得知彼此所選種族
4. 玩家於同一場對戰中的各場遊戲之間不可變換種族
5. 在遊戲過程中，玩家除了打招呼、道別與要求暫停外，不可使用聊天功能
6. 玩家非在必要時不可要求遊戲暫停，如果玩家要求遊戲暫停，玩家必須立即在遊戲內的聊天窗中打出「PP」來通知對手以及賽事管理團隊
7. 玩家須為因自己疏忽而導致之遊戲暫停負責，並有可能受到警告、罰款或取消資格
8. 玩家若在遊戲結束前未經賽事主辦單位許可離開遊戲，將視同棄權
9. 若遇上技術性問題，賽事主辦單位保留是否重新開始遊戲之決定權
10. 若玩家從遊戲中斷線，他們必須等待賽事管理單位確認情況並依據斷線原因做出下列其一的決斷：
 - a. 從頭開始遊戲
 - b. 使用「復原遊戲」自管理單位所指定的時間點重新開始
 - c. 宣佈某一方獲勝或棄權
11. 為了排解任何遊戲問題，選手必須立刻通知裁判。下一場遊戲一旦開始，選手就不得對結果有任何異議。賽事管理單位可自行決定調查過去的賽事結果。
12. 玩家不可以在比賽途中觀看任何重播檔。如果比賽中還有剩餘對戰，玩家必須在一分鐘之內重新加入賽事管理單位所指定的隊伍。
13. 在不影響賽事進程的情況下，玩家可以在每場對戰中間的空檔觀看重播

下列規則僅適用於 WCS 冬季賽，並不適用於公開資格賽：

1. 在每場遊戲之間，玩家可以向管理單位要求休息；如果管理單位允許休息，休息時間最多不可超過 2 分鐘
2. 賽事管理單位會在各場對戰中決定玩家的顏色
3. 賽事管理單位負責主持並開始對戰
4. 若出現雙方玩家皆無法獲勝的局面，賽事主辦單位可以宣佈平手，並重新遊戲

對戰違規情事

1. 選手若未遵循上述規則，暴雪可逕自對該選手發出警告
2. 選手若造成意外延遲，該選手將會收到警告
3. 玩家若有玩家責任中所指之不當行為，賽事主辦單位可逕自對該選手發出警告

4. 第一次的不當行為警告將不會於該賽季中撤銷
5. 在同一天的賽事中，若玩家收到
 - a. 兩（2）次警告，視同棄權下一場遊戲
 - b. 三（3）次警告，視同棄權下一場對戰
 - c. 四（4）次警告，將喪失參賽資格
6. 玩家可以向暴雪詢問總計之警告次數
7. 若玩家反覆違規，暴雪可逕自從玩家於該賽季之獎金中徵收罰款
8. 玩家若拒絕出賽或棄賽，暴雪可逕自收回玩家於該賽事活動中所取得之 WCS 積分

糾紛調解

適用性

1. 本第 9.0 節適用於並管理任何因《星海爭霸 II》、WCS、WCS 賽事活動或本正式規則直接或間接引發之糾紛，或是任何違反情事。

協商。

1. 為加速調解並降低糾紛成本，您與暴雪同意先試圖就任何糾紛在至少三十（30）天內進行協商以達成非正式調解，然後任一方才能提交仲裁或法庭訴訟，但適用下列第 9.6 節之一個或以上協商及仲裁例外情況則不在此限。
2. 暴雪將寄發通知至您的帳單地址，並寄出電子郵件副本至您於 Battle.net 帳戶所提供予暴雪之電子郵件地址。
3. 請您將您的通知寄至下列地址予暴雪：Blizzard Entertainment, Inc., 1 Blizzard Way, Irvine, CA 92618，收件人：General Counsel（法務長）。