



# 2018 年《鬥陣特攻》職業競技賽正式規則

## 1.2 版

### 介紹

暴雪娛樂公司（「**暴雪**」）建立《鬥陣特攻》<sup>®</sup>職業競技賽（「**職業競技賽**」），作為《鬥陣特攻》職業電競聯賽<sup>™</sup>以外首要的《鬥陣特攻》<sup>®</sup>競賽平台。職業競技賽提供一個具有凝聚力的全球競爭性《鬥陣特攻》生態系統，作為展示世界上最具競爭性的《鬥陣特攻》選手平台。

2018 年《鬥陣特攻》職業競技賽正式規則，包括其更新、修訂或補充版本（「**官方規則**」），規定了作為參加職業競技賽前提條件之行為規則與標準。本正式規則適用於積極參加職業競技賽或與職業競技賽相關的所有隊伍、隊伍所有人、隊伍管理人、隊伍員工及選手（「**參賽者**」）。本官方規則目的在於確保所有職業競技賽競爭的完整性，以保護職業競技賽之形象與信譽，並為觀看職業競技賽事件的大眾創造一致的高品質體驗。

另一方面，本官方規則在參賽者與暴雪及其從事經營職業競技賽的關係企業之間構成契約。本官方規則規定比賽的一般規則，包括參賽選手資格、比賽架構、積分結構、獎項獎勵及選手行為等規則。本官方規則亦包括責任限制、授權及其他具有法律拘束力之契約條款。此外，在職業之路中，其中一個關鍵步驟為參賽者必須同意按照本官方規則隨附之《鬥陣特攻》職業電競聯賽選手選拔程序授權表所述，分享自己的聯繫資訊和遊戲數據。參賽者須在參加職業競技賽前閱讀、瞭解並同意本官方規則及《鬥陣特攻》職業電競聯賽選手選拔程序授權表。

本官方規則以及因參加職業競技賽而產生的所有爭議均受到第 14 條具有拘束力的仲裁條款與放棄集體訴訟權利，以及第 12 條責任限制與免責條款之規範。此等條款影響您在法律上之權利與救濟權，您應該在接受本官方規則前仔細閱讀。

暴雪將指定特定員工、代理人或其他代表組織「**競技賽管理委員會**」，以運作職業競技賽、執行本官方規則，並擔任團隊及團隊所有人之聯絡人。

若本官方規則之條文在任何司法管轄地區屬於或成為不合法、無效或不得執行，則本官方規則的任何其他條文之效力或執行力，或在任何其他司法管轄地區效力或執行力，則不受影響。

## 1. 正式規則之接受

**1.1 接受。**每名參賽者均須同意本官方規則以參加職業競技賽。您可透過下列任何一種方式接受本官方規則：

- 註冊參加職業競技賽。
- 以紙本或數位方式簽署職業競技賽報名表。
- 參加任何屬於職業競技賽一部分的比賽。

**1.2 本規則之變更與實施。**職業電子競技領域相對而言比較新穎，而且變動相當快，本官方規則將會隨著此等變化而與時俱進。因此，暴雪 (a) 得自行決定更新、修改或補充本官方規則；及 (b) 得透過公告、通知、說明影片、線上公告、電子郵件及／或其他電子通訊方式，向參賽者提供指導與準則以解釋或適用本官方規則。暴雪在本官方規則下之授權、責任、義務及同意權將由暴雪自行決定。本官方規則如有任何重大變更將在下一場職業競技賽賽事中提供給參賽者，而適用變更後的規則。參加職業競技賽即構成對變更後規則的接受。第 14 條之變更應以該條之規定為準。

## 2. 選手

**2.1 資格。**為具備 2018 年《鬥陣特攻》職業競技賽第二賽季中成為「選手」（「**第二季**」），您必須：

- 2.1.1** 以您的名義所註冊的任何 Battle.Net 帳戶均有效存續，並未違反暴雪終端用戶授權契約；
- 2.1.2** 在 2018 年 6 月 1 日年滿 13 歲，於中國地區參賽之選手須在 2018 年 6 月 1 日年滿 16 歲；
- 2.1.3** 如於 2018 年 6 月 1 日當天，您在您所屬國家未達成年年齡，您須提供家長或監護人之同意書；
- 2.1.4** 居住在阿爾及利亞、阿根廷、澳大利亞、奧地利、巴林、白俄羅斯、比利時、貝里斯、玻利維亞、波士尼亞與赫塞哥維納那、巴西保加利亞、加拿大、智利、哥倫比亞、哥斯大黎加、克羅地亞、塞浦路斯、古巴、捷克共和國、丹麥、多米尼加共和國、埃及、薩爾瓦多、厄瓜多、愛沙尼亞、芬蘭、法國、德國、喬治亞、希臘、瓜地馬拉、海地、洪都拉斯、香港、匈牙利、冰島、印度、印尼、愛爾蘭、以色列、義大利、牙買加、日本、哈薩克、拉脫維亞、立陶宛、澳洲、馬來西亞、馬爾他、馬其頓、墨西哥、摩洛哥、荷蘭、紐西蘭、尼加拉瓜、挪威、巴拉圭、中華人民共和國、秘魯、菲律賓、

波蘭、葡萄牙、波多黎各、卡達、摩爾多瓦共和國、羅馬尼亞、俄羅斯聯邦、塞爾維亞、新加坡、斯洛伐克、斯洛維尼亞、南非、韓國、西班牙、瑞典、瑞士、台灣、泰國、突尼斯、土耳其、烏克蘭、英國、美國、烏拉圭、委內瑞拉或越南，以及經其他競技賽管理委員會認可之司法管轄地區（「可參賽司法管轄地區」），並採取必要步驟遵守居住地區所有法律以確保為該地區居民，並符合參與職業競技賽之條件；

- 2.1.5 不屬於暴雪董事、主管、員工或其家屬，或任職於控制暴雪、受暴雪控制或共同控制之法人，但當暴雪獲得通知且已書面明示核准此關係者不在此限；
  - 2.1.6 不能同時列在多個職業競技賽隊的名冊上；
  - 2.1.7 同意受到本官方規則之拘束；
  - 2.1.8 同意參加《鬥陣特攻》職業電競聯賽選手選拔程序；及
  - 2.1.9 取得有效護照以及出國、參賽所須之任何簽證或其他政府授權。
- 2.2 **選手名稱**。選手須使用職業競技賽可接受的名稱。選手得於職業競技賽期間使用 **Battle Tag** 或暱稱。若選手不使用其法定姓名，職業競技賽管理委員會保留限制或更改選手的 **Tag**、暱稱或其他名稱之權利。職業競技賽管理委員會對於其 **Battletag** 具有冒犯性、令人感到不愉快或含有暴雪或第三人智慧財產權的選手，保留撤銷其參賽資格之權利。
- 2.2.1 選手名稱不得含有贊助商名稱。
  - 2.2.2 選手名稱不得含有產品名稱或說明。
  - 2.2.3 選手名稱不得含有任何單純商業用語。
  - 2.2.4 選手名稱須遵守本規則。
- 2.3 **《鬥陣特攻》職業電競聯賽雙賽型選手**
- 2.3.1 《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍及選手得進行協商，使該隊伍可將該選手安排至所隸屬之附屬隊伍，參加職業競技賽。《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍按照《鬥陣特攻》職業電競聯賽規則，將選手任命為雙賽型選手時，選手可參加職業競技賽，惟應遵守以下條件：
    - 2.3.1.1 在每一個《鬥陣特攻》職業電競聯賽階段賽中，一支隊伍可指定最多四名雙賽型選手；
    - 2.3.1.2 雙賽型選手在一個《鬥陣特攻》職業電競聯賽階段中出賽超過 2 場時，即不符合參加職業競技賽的資格；
    - 2.3.1.3 在職業競技賽的一場比賽中，最多可派 2 名雙賽型選手上場；及
    - 2.3.1.4 選手不得在同一週同時參加職業競技賽和《鬥陣特攻》職業電競聯賽賽事。

## 3. 隊伍

- 3.1 **隊伍執照**。每支隊伍所有人於職業競技賽賽季期間，在隊伍與隊伍所有人遵守本官方規則之前提下，將會收到運作隊伍的執照（「隊伍執照」）。職業競技賽未來賽季的隊伍執照更新由暴雪自行決定。各個隊伍所有人每個地區僅得持有一張隊伍執照。每位隊伍所有人均須書面同意接受本官方規則之拘束。

3.2 **《門陣特攻》職業競技賽第二賽季隊伍**。「**隊伍**」由最多八（8）名選手及一名隊伍管理人（可由隊上選手擔任）組成。在雙賽型選手參加職業競技賽的週次裡，這些選手計入職業競技賽隊伍的選手人數。在一個週次裡，職業競技賽隊伍只能由八（8）名選手（包括任何雙賽型選手）參加比賽。

3.3 **隊伍所有人**。一位「**隊伍所有人**」須為 (a)一個依任何**可參賽司法管轄地區**之法規所設立之法人，惟隊伍所有人須依任何**可參賽司法管轄地區**之法規取得得以營業事業之權利，或 (b)任何**可參賽司法管轄地區**之居民。選手不能直接持有隊伍執照。若選手所屬組織從公開賽事晉升到職業競技賽預賽，競技賽管理委員會將與隊伍所有人協調，確定移轉所有權給經認可的隊伍所有人之所需步驟。

3.4 **隊伍管理人**。各個隊伍指定一位個人擔任隊伍管理人。隊伍管理人可以是隊伍選手的其中一人。隊伍管理人將負責代表隊伍與競技賽管理委員會溝通。

3.5 **隊伍管理**。隊伍管理人將擔任隊伍的主要聯絡人，負責所有隊伍更動、規則爭議及各隊伍與競技賽管理委員會之間的其他溝通事宜。

3.5.1 **單一管道查詢**。僅限隊伍管理人得針對隊伍相關的問題聯絡競技賽委員會。

3.5.2 **指定**。須在初始名冊關閉前指定隊伍管理人。若隊伍管理人變動，則須透過隊伍所有人通知競技賽委員會。

3.5.3 **最後決定**。隊伍管理人對於隊伍享有本文件所列的主動控制權，但發生爭議時，最後決定權屬於隊伍所有人。

3.5.4 **所有權轉讓**。隊伍執照除經競技賽委員會書面核可者外，不得轉讓。競技賽委員會保留以任何理由或無理由不核可任何擬進行轉讓隊伍執照之權利。

3.5.5 **隊伍更換**。如有隊伍所有人違反本官方規則，則暴雪得自行選擇取消該隊伍的參賽資格，並以另一隊伍更換之。

### 3.6 隊伍形象

3.6.1 各個隊伍均須有一個原創隊名與標誌及統一的隊伍顏色（「**隊伍形象**」）。透過同意本官方規則，隊伍所有人聲明並保證，隊伍所有人擁有或取得使用隊伍及職業競技賽相關的隊伍形象所需之權利、授權及許可，並依第 13 條授權予暴雪。

3.6.2 所有隊伍的服裝均須至少在其預期於直播時展現或出現在實況賽事的二周前，提交給競技賽管理委員會。若隊伍將要參與現場賽事，則隊伍與選手需有其自己隊伍的實體形象。各隊伍須自行負擔此形象之資源。

### 3.7 名單要求。

3.7.1 **先發選手**。每支隊伍須指定六（6）名先發選手。

3.7.2 **替補選手**。每支隊伍須指定最多 2 名替補選手。此等選手可在賽季內替換先發選手。隊伍可利用列在其名單上的任何替補選手。替補選手可在賽季期間每週更換隊伍。

3.7.3 **名單宣布**。第一張地圖選擇期間出現在遊戲大廳的選手，即為第一張比賽地圖的選手。替補選手可在此時點宣布。

3.7.4 **名單變更**。所有名單變更須先與競技賽管理委員會溝通並經競技賽管理委員會核可。名單變更請求須由隊伍管理人提出，且須在當周名單鎖定前提交。

**3.7.5 名單鎖定。**將設定名單鎖定期間，在鎖定期間，不得於下一場比賽前變更名單。名單鎖定期間開始後，名單即不得變更。競技賽管理委員會得因不可預見之情況逕行推翻此規定。

**3.7.5.1 繳交名單。**在名單鎖定前，每週名單必須送至 [contenderssupport@blizzard.com](mailto:contenderssupport@blizzard.com)。先前未獲許可參賽的新選手可能在聯賽許可前需要參加額外選拔作業。建議隊伍於繳交名單至少七個工作天前，為新選手送審，儘早確認選手可參賽及取得聯賽許可，惟應注意個別案例取得聯賽許可可能費時超過七個工作天。

**3.7.5.2 替補選手增加。**應在名單鎖定期間前，增加或移除比賽過程中有資格使用的替補選手。

**3.7.5.3 初步賽季名單鎖定、第 1 週。**第一賽季曾參加本賽事的隊伍必須於 2018 年 6 月 19 日繳交第 1 週名單，從職業競技選拔賽晉升的隊伍必須在 2018 年 6 月 25 日繳交第 1 週名單。

**3.7.5.4 第二週至第五週。**名單將於每支隊伍當周比賽前 **72 小時**鎖定。

**3.7.5.5 季後賽。**地區例行賽最後一週名單將鎖定為季後賽名單。隊伍於季後賽遭淘汰後，名單鎖定即予解除。

**3.7.5.6 職業競技選拔賽。**第二季選拔賽的初步名單必須在第一場比賽前至少 **72 小時**繳交。繳交初步名單後，名單即在職業競技選拔賽期間被鎖定。

**3.7.5.7 季後名單鎖定。**隊伍完成賽季最後一場比賽後，名單將完全鎖定。經鎖定參加職業競技賽季後賽的選手不得參加公開賽及職業競技選拔賽。

**3.7.5.8 名單鎖定後名單即不得因任何理由變更，**但不包括選手簽署《鬥陣特攻》職業電競聯賽契約之情況。隊伍如無完整的六（6）人名單則不得開始比賽或後續地圖，且不得在名單鎖定後增加替補選手。

**3.8 名單上選手之增補。**下列為向委員會提交名單增補（及後續名單變更）之程序。

**3.8.1 必要資訊。**以下為所需要的選手資訊清單。亦為提交及變更名單時須提供的資訊。

**3.8.1.1 全名**

**3.8.1.2 選手 Battle Tag** – 例如：Krusher99#9999（需區分大小寫）。若選手變更其 Battle Tag，則須在名單鎖定前完成。任何名單上之選手變更其 Battle Tag 者，隊伍的隊長或管理人須通知競技賽管理委員會。

**3.8.1.3 選手推特帳號**

**3.8.1.4 角色（傷害輸出、坦克、副坦、輔助、彈性）**

**3.8.1.5 所扮演的 3 個主要英雄角色**

**3.8.2 選手照片。**初始名單須提交選手照片。對於第 1 週以後的名單變更，最晚應在名單變更後 5 日內提交選手照片。選手照片之拍攝須遵循下列準則：

**3.8.2.1 齊腰拍攝。**

**3.8.2.2 手臂應在胸前交叉或放在兩邊。**

**3.8.2.3 面對鏡頭（包括放平肩膀／身體）。**

3.8.2.4 最好是白天拍照（或是在光線佳之處）。

3.8.2.5 確定臉上無明顯陰影。

3.8.2.6 穿上隊伍外套或其他無品牌顏色調和的襯衫。

3.8.2.7 不戴帽或未遮蓋臉部，包括太陽眼鏡。

3.8.2.8 背景

3.8.2.8.1 純色

3.8.2.8.2 綠色螢幕為佳或其他明亮純色

3.8.2.8.3 最好站在離背景 6 英尺的距離。

3.8.3 **變更確認**。在隊伍取得競技賽管理委員會之書面確認前，名單增員要求均不具效力。

3.9 **選手限制**。整個競技賽過程中，有幾項適用於《鬥陣特攻》職業競技賽第二季選手之限制。

3.9.1 **第一週 – 第四週選手限制**。在賽季前四（4）週，在任何指定時間，選手被限制只能在一個地區進行比賽。選手亦僅得在任何指定時間出現在**單一隊伍**的名單上，包括公開賽隊伍及職業競技賽隊伍。

3.9.2 **第五週至 職業競技賽結束**。自《鬥陣特攻》職業競技賽第二賽季第五週開始，在比賽過程中任何一點參賽的任何選手，將在第二季的其餘場次比賽中，鎖定至其隊伍名單內，無論地區為何。為求明確，隊伍名單上列為替補之選手，在第五週或其後進行比賽前，不受本限制之影響。隊伍在季後賽中遭到淘汰時，此鎖定即解除。

3.10 **選手契約**。

3.10.1 隊伍所有人得針對選手加入隊伍與選手簽訂服務契約。任何此類契約均須遵守相關法律。隊伍所有人不得聯合協商、協調或以其他方式合作協商或設定選手契約之條款，包括但不限於透過使用共同代理人之方式。

3.10.2 隊伍所有人與選手之間的任何服務契約均須使選手得以：

3.10.2.1 以《鬥陣特攻》職業電競聯賽 選手之身分，與《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍進行協商。

3.10.2.2 若選手接受加入《鬥陣特攻》職業電競聯賽的書面要約，得終止與隊伍所有人之間的選手契約，惟應受後文 3.10.3 之限制。

3.10.3 效力於某一隊伍的選手簽下《鬥陣特攻》職業電競聯賽合約後，《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍須向隊伍管理人一次繳清相關費用（「轉隊費」）。轉隊費由該隊伍管理人與該《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍協調，且無最低額度。轉隊費最高額度為選手年度基本薪資之平均值加上該選手之《鬥陣特攻》職業電競聯賽選手合約所定簽約獎金(如有)。選手執行《鬥陣特攻》職業電競聯賽選手合約後，該《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍必須在 30 天內付清轉隊費。該《鬥陣特攻》職業電競聯賽選手合約經《鬥陣特攻》職業電競聯賽辦公室許可後，所定轉隊費才視為具有效力。《鬥陣特攻》職業電競聯賽辦公室基於任何原因拒絕合約生效時，若未經後續作業取得許可，轉隊費均視為不具效力。

- 3.10.3.1 例如（但不限於），若選手簽署《鬥陣特攻》職業電競聯賽契約，其中明定基本平均年薪\$90,000 及簽約獎金\$10,000，則隊伍管理人與《鬥陣特攻》職業電競聯賽隊伍可協商的轉隊費金額可為 \$0 - \$100,000。

## 4. 第二賽季之架構與時間表

4.1 地區。職業競技賽第二賽季將於全世界七個地區 運作，分別稱為「地區」）：

- 4.1.1 澳洲
- 4.1.2 中國
- 4.1.3 歐洲
- 4.1.4 韓國
- 4.1.5 北美區
- 4.1.6 太平洋區
- 4.1.7 南美區

4.2 職業競技賽 – 選拔賽。暴雪將在各地區邀請 8 個隊伍參加職業競技賽選拔賽，名次領先的隊伍將會參加職業競技賽，並視時段安排及競技賽管理委員會之決定而定。各個職業競技賽賽季開始時，依職業競技賽選拔賽開始時間確定，暴雪將在各地區邀請 16 支隊伍參賽；八（8）支隊伍將直接通過前一職業競技賽賽季進入職業競技賽，八（8）支隊伍將在其餘職業競技賽 舉辦之地點比賽。

4.3 例行賽。各地區將由總共 12 支隊伍組成。各地區將依據職業競技賽第一季及職業競技選拔賽第二季成績排名，按蛇形分配分組。每一地區採單循環小組賽，包含兩組各 6 支隊伍。所有隊伍將在第二賽季期間共進行五（5）場比賽（不含季後賽）。此等比賽將在隊伍各小組內的所有其他隊伍間進行。

### 4.4 例行賽比賽與排名

4.4.1 比賽架構。每場比賽將由競技賽管理委員會選定的四張競技對戰地圖組成。每場比賽的優勝者為贏得較多地圖的隊伍。無論前三張地圖的結果如何，比賽都必須打完四張地圖。四張地圖的勝／負差將在季末勝負數相同時，作為決定排名之依據。

4.4.2 平手。決賽將在以平手結束的四個遊戲設定時間開打。因此，為打破平手並取得勝利，隊伍將在伊利歐斯進行三戰兩勝的決賽，將不包括在列入名次的地圖總數內。

4.4.3 排名。排名按勝負場決定。例行賽結束後，當兩隊以上的勝負場相同時，排名將按以下（順序）條件決定：

- (i) 第一、於整個例行賽中取得較佳的地圖勝負差（地圖勝場多於地圖敗場數）的隊伍排名較高。當兩（2）隊地圖勝負差相同時，則依對戰紀錄認定，對戰勝方的排名較高。
- (ii) 第二、比較雙方全場對戰（非單一地圖）紀錄，勝場較多者排名較高。
- (iii) 第三、經以上兩項條件判定後，兩隊以上仍平手時，將依據例行賽之比賽規則進行決勝賽，賽制與時間等詳細資訊由競技賽管理委員會決定。

4.5 季後賽之比賽與分組。各地區將採單淘汰制分組季後賽為特色，由來自第二季例行賽小組的 4 個名次領先的隊伍組成。第一（1）種子隊伍將與來自對立小組的第四（4）種子隊伍對打，第二（2）種子隊伍將與來自對立小組的第三（3）種子隊伍對打，各地區將進行五戰三勝制的八強比賽。八強賽勝方將

進行五戰三勝制的準決賽，而準決賽的優勝者將在七場決賽中決勝負，以確定各地區的第一名及第二名。季後賽的地圖庫將在賽事開始前，傳送給各隊伍。

**4.5.1 賽事結構。** 每場比賽以競技賽管理委員會選定的地圖庫進行。在一場比賽裡贏得較多地圖的隊伍獲勝。任何地圖以和局作收，且兩隊間地圖勝負差大於剩餘地圖數時，即可決定勝方。

**4.5.2 平手。** 當五戰三勝制或七戰四勝制賽事以和局作收時，即以地圖庫剩下的最後一張控制地圖進行三戰二勝制的決勝局決定勝方。

**4.6 第二季地區賽程安排文件。** 比賽前將提供個別的時程安排文件給隊伍。此文件將包括《鬥陣特攻》職業競技賽第二賽季期間所有預定賽程的比賽。以下為第二賽季日期綜覽。

## 澳洲

第 1 週 - 7 月 2 日、3 日

第 2 週 - 7 月 9 日、10 日

第 3 週 - 7 月 16 日、17 日

第 4 週 - 7 月 23 日、24 日

第 5 週 - 7 月 30 日、31 日

（季後賽）第 6 週 - 8 月 13 日

（季後賽）第 7 週 - 9 月 1 日

## 中國

第 1 週 - 7 月 1 日、2 日

第 2 週 - 7 月 8 日、9 日

第 3 週 - 7 月 15 日、16 日

第 4 週 - 7 月 22 日、23 日

第 5 週 - 7 月 29 日、30 日

（季後賽）第 6 週 - 8 月 11 日、12 日

（季後賽）第 7 週 - 8 月 25 日、26 日

## 歐洲

第 1 週 - 7 月 2 日、3 日

第 2 週 - 7 月 9 日、10 日

第 3 週 - 7 月 16 日、17 日

第4週 - 7月23日、24日

第5週 - 7月30日、31日

(季後賽) 第6週 - 8月11日、12日

(季後賽) 第7週 - 9月1日、2日

## 韓國

第1週 - 7月4日、5日、6日、7日

第2週 - 7月11日、12日、13日、14日

第3週 - 7月18日、19日、20日、21日

第4週 - 7月26日、27日、28日

(季後賽) 第5週 - 8月2日、3日、5日

(季後賽) 第6週 - 8月12日

## 北美區

第1週 - 7月3日、5日

第2週 - 7月10日、12日

第3週 - 7月17日、19日

第4週 - 7月24日、26日

第5週 - 7月31日、8月2日

(季後賽) 第6週 - 8月8日、9日

(季後賽) 第7週 - 9月1日、2日

## 太平洋區

第1週 - 7月6日、7日

第2週 - 7月13日、14日

第3週 - 7月20日、21日

第4週 - 7月27日、28日

第5週 - 8月3日、4日

(季後賽) 第 6 週 - 8 月 9 日、10 日

(季後賽) 第 7 週 - 8 月 24 日

## 南美區

第 1 週 - 7 月 5 日、8 日

第 2 週 - 7 月 12 日、15 日

第 3 週 - 7 月 19 日、22 日

第 4 週 - 7 月 26 日、29 日

第 5 週 - 8 月 2 日、5 日

(季後賽) 8 月 16 日、19 日

(季後賽) 8 月 25 日、26 日

**4.7 職業競技選拔賽時間表。**所有職業競技選拔賽將為期 1~4 週。隊伍將按所在地區參加每週比賽。

**4.8 時間表變更。**競技賽管理委員會保留在指定日重新安排比賽時間表，及／或將比賽日期變更到不同日期，或以其他方式修改比賽時間表等權利。如有修改時間表，則競技賽管理委員會將會儘早通知所有隊伍。

**4.9 重新安排時間表。**在第二季期間，隊伍不得選擇重新安排賽程。隊伍自行負責任何本身的技術問題，包括硬體、軟體或網路問題。一旦暫停時間過後，比賽將繼續進行，必要時可利用隊伍名單上的替補選手。

**4.10 參賽者就定位。**儘管在比賽前就排定比賽時間表，但隊伍須在安排比賽當天的任何時間隨時準備好出賽。例如，若一支隊伍安排在太平洋夏令時間 1 月 7 日下午 1 時整出賽，在其必要時須按照錦標賽管理委員會之指示，在 1 月 7 日較早或較晚的時間進行比賽。

**4.11 職業競技選拔賽第三賽季。**第二季例行賽比賽結束後，各地區最後四（4）支隊伍[來自各地區兩（2）組最後兩（2）名的隊伍]將進入 2018 年職業錦標賽第三賽季開始前舉行的職業競技選拔賽。來自職業競技賽的四（4）支隊伍將與來自受邀進入選拔賽的開放分區前四（4）名的隊伍交手。這八（8）支隊伍將進行單循環賽，以決定哪四（4）支隊伍將會收到 2018 職業競技賽第三賽季的邀請。

## 5. 比賽詳細資訊

**5.1 地圖變換。**《鬥陣特攻》職業競技賽第二賽季地圖庫將會預先決定。競技賽管理委員會保留隨時變更地圖庫之權利。地圖變換如下：

**5.1.1 4 種遊戲類型：控制、混合、佔領和護送**

**5.1.2 職業競技賽地圖庫。**

**5.1.2.1 控制：**灑江天塔、綠洲城

**5.1.2.2 混合：**愛西瓦德、國王大道

- 5.1.2.3 佔領：阿努比斯神廟、伏斯凱亞工業
- 5.1.2.4 護送：66 號公路、捍衛者基地：直布羅陀、里亞爾托
- 5.1.2.5 決勝賽局：伊利歐斯

#### 5.1.3 職業競技賽 - 選拔賽地圖庫。

- 5.1.3.1 控制：灑江天塔、伊利歐斯
- 5.1.3.2 混合：暴雪樂園、國王大道
- 5.1.3.3 佔領：花村、阿努比斯神廟
- 5.1.3.4 護送：垃圾鎮、66 號公路
- 5.1.3.5 決勝賽局：尼泊爾

5.2 比賽設定。比賽將在「競技對戰」規則設定上進行比賽，關閉造型及死亡重播。

- 5.2.1 可使用噴漆、表情和金槍。
- 5.2.2 控制地圖將設定為「優勝得分：2 分」。

5.3 比賽地圖／攻守方選擇。每次比賽前，將提供一份網頁表格給隊伍。隊伍管理人應負責針對每次比賽填寫此表格，此表格將反映隊伍在每回比賽地圖選擇（及對相關地圖的攻守方選擇）。此表格將用於在比賽中發送地圖選擇及攻守方選擇過程。

5.4 初始地圖選擇。

- 5.4.1 例行賽。每場比賽的第一張地圖將由競技賽管理委員會選擇。
- 5.4.2 季後賽。每場比賽的第一張地圖由較高種子的隊伍決定。兩隊的種子排位相同時，則擲硬幣決定由哪方選擇第一張地圖。

5.5 例行賽地圖順序。例行賽的每場遊戲將按照下列順序：

- 5.5.1 第 1 場比賽：控制
- 5.5.2 第 2 場比賽：混合
- 5.5.3 第 3 場比賽：佔領
- 5.5.4 第 4 場比賽：護送

5.6 季後賽地圖順序。季後賽的每場遊戲將按照下列順序：

- 5.6.1 第 1 場比賽：控制
- 5.6.2 第 2 場比賽：混合
- 5.6.3 第 3 場比賽：佔領
- 5.6.4 第 4 場比賽：護送
- 5.6.5 第 5 場比賽：控制
- 5.6.6 第 6 場比賽：混合（決賽才有此局）
- 5.6.7 第 7 場比賽：護送（決賽才有此局）
- 5.6.8 季後賽決勝局：在五戰三勝制或七戰四勝制比賽中分別打滿五場、七場，需要決勝局決定勝負時，則自動以地圖庫中最後一張控制地圖作為決勝局地圖。

- 5.7 **攻守方決定**。由非選擇地圖的隊伍決定在該地圖擔任攻方或守方。
- 5.8 **下一張地圖選擇**。地圖賽事之敗方得根據遊戲類型自適當的地圖庫中選擇下一張地圖，勝方選擇攻守方。
- 5.8.1 如為控制點地圖，則無攻守方選擇。
- 5.8.2 如為總分相同的地圖比賽，則選擇上一張地圖的隊伍選擇下一張地圖。
- 5.8.3 在決賽中第二次進行混合地圖時，則使用先前未使用的地圖。
- 5.9 **暫停比賽**。隊伍僅在極端情況下才能獲得暫停，如技術或網路問題。應將暫停原因通知競技賽管理委員會，且競技賽管理委員會將決定解決暫停比賽的適當措施。
- 5.9.1 若六（6）人名單因連線中斷或其他技術問題，不能保持完整，則該地圖比賽最後被迫在該成員未連線之情況下繼續照常進行。
- 5.9.2 **暫停時間上限**。競技賽管理委員會將准許每場地圖比賽最多 10 分鐘的暫停時間，最多暫停 3 次。隊伍須在該時間內解決問題。如無法解決問題，則地圖比賽將照常繼續進行。
- 5.9.3 **「隊友缺席」之比賽**。地圖比賽得於隊伍出現「隊友缺席」（選手無法重新連線或解決技術問題，而無法繼續參賽）之狀況時繼續進行。地圖比賽事不可在隊伍出現「隊友缺席」之狀況下開始。若隊伍不能利用初始選手及／或替補選手在比賽前補足六（6）名選手參加比賽，則隊伍將喪失該場地圖比賽資格，而暫停時間上限將重新設定。
- 5.10 **替補選手**。隊伍可使用名單鎖定後在名單上任何可參賽的替補選手。
- 5.10.1 替補選手僅可在比賽過程中於不同地圖賽事之間上場，且須在比賽本身不會受到任何延誤之情況下進行替補。
- 5.10.2 使用替補選手之請求須在地圖結束前，發送至競技賽管理委員會工作人員。
- 5.11 **比賽繼續性**。比賽一旦開始，隊伍須準備立即開始下一場地圖比賽（即下一場比賽可能在上一場比賽完成後立即開始）。
- 5.11.1 若隊伍請求解決技術問題之時間，則須聯絡競技賽管理委員會。
- 5.11.2 隊伍不得以個人休息為理由請求延後下一場地圖比賽。
- 5.11.3 **中場休息**。在四圖賽制或五戰三勝制賽事完成前兩張地圖後，給予約 5 分鐘的中場休息時間。隊伍可視需要運用這段休息時間，但必須在中場休息結束後立即做好進行剩餘地圖的準備。在現場比賽時，於完成第 2 張和第 4 張地圖後給予 6 分鐘的中場休息。隊伍委員會成員可與場上選手接觸，而選手不得因任何原因離開賽場。在現場比賽時，選手上廁所需由人員陪同。

## 6. 比賽規則

- 6.1 **地圖比賽重新開始**。在何種情況下地圖比賽可重新由競技賽管理委員會自行裁量決定。重新開始之協定將由競技賽管理委員會決定，並在簽署協定前與隊伍管理人溝通。
- 6.1.1 **重新開始之情況**。若尚未建立**遊戲紀錄**，則可重新開始地圖比賽。在下列範例中，可能需要重新開始地圖比賽：
- 6.1.1.1 挑選及下載不正確的地圖。
- 6.1.1.2 遊戲設定不正確。
- 6.1.1.3 大廳需要重建（選手自大廳開始連結至地圖就有問題之情況）。
- 6.2 **遊戲紀錄**。遊戲紀錄為判斷一張地圖是否可重製的追蹤機制。

6.2.1 **參數**。當遊戲內計時器之「設定」到達 0 時，產生遊戲紀錄。此時，隊伍會離開重生點（例如發起進攻或突擊）。

6.2.2 **不得重回比賽**。一旦建立遊戲紀錄，隊伍將不得再重製地圖。發生問題時，相關地圖將進入暫停時間。這包括隊伍將被迫在「隊友缺席」之情況下進行比賽的時間。

### 6.3 比賽前程序

6.3.1 **結果**。比賽競技賽管理委員會將負責即時確認並記錄所有地圖及比賽之結果。

6.3.2 **休息時間**。若比賽與地圖之間有需要休息或延後，競技賽管理委員會將儘快通知相關隊伍管理人。亦會儘快將更新情況提供給隊伍。

6.4 **技術問題**。隊伍自行負責其任何技術問題，包括硬體、軟體或網路問題。

6.5 **棄賽**。未按照競技賽管理委員會開始遊戲的隊伍可利用 10 分鐘的暫停時間開始遊戲。若遊戲在 10 分鐘後仍未開始，視為造成賽事延宕的隊伍棄賽。隊伍放棄超過 2 局時，即視為放棄該場比賽。棄賽隊伍將無法獲得獎金。

6.6 **直播**。在《鬥陣特攻》職業競技賽第二賽季中，選手得在競技賽管理委員會指定的平臺上直播其比賽過程，但應受第 8.2 條對於第三人贊助、廣告或其他商業活動之禁止規定。選手進行直播時須至少延遲 3 分鐘。

6.7 **伺服器位置**。所有比賽應在相關地區的伺服器上進行。為求明確，舉例而言，所有北美地區的比賽應在位於北美的伺服器上進行。

6.7.1 **伺服器衝突**。若同一區域的兩支隊伍在例行賽期間選擇的比賽伺服器不同，則將擲硬幣決定第一張地圖的伺服器。完成第一張地圖後，由敗方挑選伺服器。種子排位較高的隊伍可選擇進行第一張地圖的伺服器（兩隊種子排位相同時，以擲硬幣決定伺服器）。

6.8 **權利保留**。競技賽管理委員會保留因其控制範圍內外的任何詐欺、技術故障、人為錯誤或任何其他因素，經競技賽管理委員會認定損害職業競技賽比賽的完整性或正常運作，而取消、暫停及／或修改職業競技賽比賽或其任何部分之權利。若職業競技賽比賽因上述原因而終止，則競技賽管理委員會保留從所有未涉嫌並符合資格之參賽者中決定該場比賽優勝者之權利。

## 7. 溝通

7.1 **大廳建立**。競技賽管理委員會將在參賽隊伍的比賽開始時間前，將他們邀請至比賽大廳。將會通知隊伍在官方競技賽帳戶建立大廳。

7.1.1 **大廳傳達**。地圖及攻守方的選擇將在大廳內傳送給競技賽管理委員會。

7.1.2 **暫停（線上）**。比賽進行之暫停請求應傳送至比賽聊天室。請求暫停的詳細理由，須傳送給競技賽管理委員會。

7.1.3 **暫停（現場）**。比賽進行之暫停請求應送至賽場管理人。請求暫停的詳細理由，須傳達給競技賽管理委員會。在暫停期間，隊伍語音頻道必須消音。

7.2 **公告**。大型公告、一般資訊、規章及三戰兩勝請參閱 [overwatchcontenders.com](http://overwatchcontenders.com)。本網站將作為隊伍與觀眾的資訊中心。

7.3 **電子郵件**。選手如有任何問題或視需要提供回饋意見，可發送電子郵件至 [contenderssupport@blizzard.com](mailto:contenderssupport@blizzard.com)。此與透過職業競技賽爭議處理管道聯絡委員會之方式相比，發送郵件之方式收到回覆之速度通常較慢。

## 8. 贊助商之限制

- 8.1 隊伍與選手得尋求個別贊助。隊伍與選手不得針對行銷或贊助協商進行聯合談判，或以其他方式與另一方合作或協調。競技賽管理委員會保留限制贊助商介入職業競技賽活動之權利，且職業競技賽活動所使用的一切贊助均須經其核可。隊伍與選手得透過與[競技賽管理委員會](#)聯絡以查詢是否同意其贊助商。
- 8.2 隊伍和選手禁止使用任何《鬥陣特攻》職業競技賽的實況或按隨選直播；職業競技賽精華和其它鏡頭；《守望先鋒》遊戲圖像、遊戲相關的標誌、圖片、動畫；或由暴雪或其關係企業擁有或控制的與任何協力廠商贊助、廣告、宣傳或行銷相關的其它受保護的智慧財產權（統稱「**遊戲材料**」）。
- 8.3 暴雪保留擁有全球或特定地區職業競技賽相關獨家贊助之權利。暴雪得指定特定產品或服務類別為「保留」類別。隊伍與選手不得就其參加職業競技賽在「保留」類別中特寫贊助廣告。下列商品與服務類別，為**2018**職業競技賽為暴雪所保留之類別。針對各類別，所納入及具體品牌範例之說明並非以此為限。隊伍所有人對於特定類別範圍如有任何問題，則應在簽訂潛在有衝突的協議前，與競技賽管理委員會聯絡。
  - 8.3.1 電玩遊戲平台。本類別包括遊戲機，如索尼 PS4 和微軟 Xbox，以及以個人電腦為基礎的遊戲平台如 HP Omen 與 Alienware Steam Machine 及其他專門的電玩遊戲平台。
  - 8.3.2 運動服裝／服飾。此類別包括 Nike、Under Armour、Reebok、愛迪達及 Jinx 等製造商販售的運動服裝與服飾，如球衣、保暖衣及制服。
  - 8.3.3 能量飲料與不含酒精飲料。此類別包括如可樂、百事可樂、紅牛及 Monster 等飲料。
  - 8.3.4 支付服務。此類別包括由如 Visa、萬事達卡與美國運通、PayPal、支付寶及其他公司提供的支付服務。
  - 8.3.5 啤酒、紅酒、蘋果酒及其他麥芽飲料。此類別包括由如 Anheuser Busch、Coors 及 Gallo 等飲料品牌販售的酒精飲料。
  - 8.3.6 螢幕顯示器、中央處理器及顯示卡。此類別包括由如惠普、英特爾、IBM、三星、華碩及輝達等硬體公司販售的螢幕顯示器、中央處理器及顯示卡。
  - 8.3.7 上述任何產品或服務的製造商、出版商或經銷商。
- 8.4 參賽者在**2018**職業競技賽第二賽季及／或資格賽不得推薦、展示或以其他方式宣傳下列任何贊助商類別：
  - 8.4.1 暴雪認定所提供的產品或服務，有害於其本身或任何關係企業業務（包括但不限於《鬥陣特攻》或《鬥陣特攻》職業競技賽）之任何個人或法人，或向一名選手提供優於另一選手的不當利益，包括駭客、黃金交易服務、帳戶或金鑰出賣人。
  - 8.4.2 其遊戲或其他產品服務直接與暴雪或其任何關係企業構成競爭關係之法人
  - 8.4.3 帳號出售、共享或交易網站
  - 8.4.4 酒精
  - 8.4.5 藥物（無論是否合法）及輔助藥物使用的任何產品
  - 8.4.6 煙草及電子煙產品
  - 8.4.7 色情、性暗示或成年人導向的產品或服務
  - 8.4.8 賭博／賭場（無論是否合法）

8.4.9 槍支／武器或相關產品或服務

8.4.10 政治候選人或投票活動

## 9. 行為

9.1 **運動家精神與專業道德**。所有參賽者均須遵守最高標準的個人誠信及運動家精神，隨時均以符合聯盟最大利益之方式行事，對於各情況是否有遵守應由競技賽管理委員會認定。

9.1.1 參賽者不得使用競技賽管理委員會認為是屬於猥褻、犯規、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、誹謗、中傷或其他冒犯性或令人厭惡的用語或有類似行為。同樣地，選手不得有宣傳或煽動仇恨或歧視之行為。參賽者不得在社群媒體上或任何公開活動（如直播）對於職業競技賽之比賽使用此類用語。

9.1.2 參賽者應以尊重之態度對待觀看或參與職業競技賽比賽的所有個人。參賽者不得採取任何行動或有做出任何針對另一名參賽者的姿勢、職業競技賽的官方人員、支持者或任何其他人士，或煽動他人做出侮辱、污蔑、嘲弄或引起混亂的行為或姿勢。選手不得在其 BattleTags、暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天或現場訪談中使用猥褻的姿勢或褻瀆行為。這包括縮寫及／或曖昧引述。

9.1.3 參賽者不得因種族、膚色、人種、國家或社會出身、性別、語言、信仰、政治觀點、財務狀況、出生或任何其他身分、性取向或任何其他原因，而以輕蔑或歧視性話語或行動冒犯國家、私人或團體之尊嚴或誠信。

9.1.4 期望參賽者以競技賽管理委員會決定的專業方式行事。此包括準時參加所有預定比賽，並做好參賽準備。參賽者對於競技賽管理委員會之要求須及時回應。

9.1.5 參賽者在參加任何職業競技賽的比賽或相關活動時，禁止受藥物或酒精影響。

9.2 **誠信競爭**。期望隊伍在任何比賽中的任何時刻均盡力參賽，並將保持其行為符合優良運動家精神、誠實及公平比賽之原則。競技賽管理委員會對於認定競技遊戲是否違反本規則與誠信標準享有自由裁量權。不公平行為包括但不限於下列行為：

9.2.1 **最佳能力**。參賽者須隨時以其最佳能力參賽。

9.2.2 **打賭與賭博**。參賽者不得直接或間接從事、鼓吹或自對於暴雪或其關係企業任何遊戲進行任何打賭或賭博之行為中受益，包括但不限於任何職業競技賽比賽、《鬥陣特攻》職業電競聯賽比賽或任何其他《鬥陣特攻》遊戲比賽。

9.2.3 **同謀**。參賽者不得從事或鼓吹任何共謀行為。共謀是指兩個以上參賽者之間達成使參賽對手處於不利情況的任何協議。

9.2.4 **非法操縱比賽**。參賽者不得以競技遊戲以外的任何方式要約、同謀或企圖影響比賽結果。

9.2.5 **駭客行為**。參賽者不得從事或鼓吹任何駭客行為或更改《鬥陣特攻》遊戲。

9.2.6 **欺騙**。不容忍任何作弊行為。各參賽者須負責知悉並瞭解競技賽期間應遵守的規則。任何形式的作弊行為將不予容忍。如暴雪認定選手、隊伍管理人、隊伍所有人或其任何代理人或代表有作弊或其他干擾競技賽之行為，則將立即免除其資格並逐出競技賽，且可能限制其不得參加任何未來的比賽，並撤銷暴雪娛樂遊戲的所有授權。選手得申請在競技賽期間於其電腦上安裝專門為發現作弊而設計的軟體。作弊的例子包括但不限於：

9.2.6.1 出於惡意而故意修改、或企圖修改任何比賽結果之行為，包括為某一隊伍輸掉比賽，或使另一隊伍在競技賽中的排名往前。

9.2.6.2 通過分散式拒絕服務攻擊 (DDoS) 或任何其他方式，企圖干擾另一人與遊戲服務的連結。

9.2.6.3 自行或准許另一人在以他人名字註冊的 **Battle.net** 帳號參賽。

9.3 **溝通**。隊伍成員均隨時有權以專業並具有運動家精神之方式表達其觀點。爭議或選手違規報告須在任  
何資訊公開發布前，經主辦單位及暴雪審查。

9.3.1 參賽者在任何時間均不得向任何個人或法人或在任何公開論壇上，針對暴雪、其母公司  
或各自關係企業及子公司，或《鬥陣特攻》或暴雪或其關係企業的任何其他資格，做  
出、發表、公布或傳達有關權的任何虛假、淫穢、誹謗、中傷或輕蔑之言論、意見或評  
論。參賽者不得做出質疑競技賽管理委員會誠信或能力的公開聲明。

9.3.2 本條並未以任何方式限制或妨礙參賽者遵守任何相關法律或具有管轄權之法院或具有授權之政  
府機關所簽發的有效命令，但此遵守不得超過該法律或命令所要求之範圍。

9.3.3 參賽者須參加正式訪談及競技賽管理委員會指示的媒體採訪日。

9.4 **保密**。競技賽管理委員會得向參賽者揭露其參加職業競技賽相關的特定機密資訊。競技賽管理委員會將  
此類資訊標示為「機密資訊」，或（口頭或書面）通知參賽者其依據本條所提供的機密資訊。參賽者不  
得以任何方式或方法揭露暴雪或其關係企業的任何機密資訊。

9.5 **拒絕遵守**。任何隊伍成員（選手、隊伍管理人或隊伍所有人）均不得拒絕或不適用競技賽管理委員會  
的合理指示或決定。

比賽暫停

取消資格

## 10. 競技賽頒獎

10.1 **規定付款方式**。暴雪將以向優勝隊伍各個選手頒發支票之方式頒獎，支票金額相當於獎金價值除以  
優勝隊伍的選手人數。若優勝隊伍全體選手均以書面同意隊伍所有人直接兌現獎金支票，則暴雪得選擇  
將隊伍獎金總額直接頒發給隊伍所有人。隊伍所有人與選手可在雙方之間簽訂的任何相關服務契約中約  
定獎金的替代分配方式。獎金可能僅支付給教練或管理人，如隊伍選擇將獎金頒發給教練及管理人並在  
競技賽結束前通知暴雪。替補選手須實際參賽始有資格獲得獎金。獎金發放程序須待 2018 年《鬥陣特  
攻》職業競技賽季後賽結束後才會開始。

10.2 **職業競技賽選拔賽與例行賽比賽**。參加職業競技賽選拔賽與例行賽比賽之選手將就其參賽的遊戲賺  
取各遊戲之獎金。比賽由四（4）個遊戲組成。下表中所載的金額為各支隊伍所贏得之總金額。該總金  
額將平均分配給參加遊戲的各個選手將，但隊伍所有人與選手之間另有約定者，則不在此限。

10.3 **季後賽比賽**。選手將基於隊伍的最終名次贏取獎金。下表中所列金額為各支隊伍將會贏得之總金  
額。在季後賽期間將贏取的總金額將平均分配給參加遊戲的各個選手，但隊伍所有人與選手之間另有約  
定者，則不在此限。

10.4 **付款時間表**。下表列出選手在例行賽比賽期間將會贏得之金額。

<b>Regular Season</b>	
North America, Europe, Korea, China Game Win	\$587
North America, Europe, Korea, China Game Loss	\$330
<b>Playoffs</b>	
North America, Europe, Korea, China 1st Place	\$30,000
North America, Europe, Korea, China 2ndPlace	\$12,450
North America, Europe, Korea, China 3rdPlace	\$7,575
North America, Europe, Korea, China 4th Place	\$7,575
North America, Europe, Korea, China 5th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 6th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 7th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 8th Place	\$4,350
<b>Trials</b>	
North America, Europe, Korea, China Game Win	\$86
North America, Europe, Korea, China Game Loss	\$48

<b>Regular Season</b>	
Pacific Game Win	\$440
Pacific Game Loss	\$248
<b>Playoffs</b>	
Pacific 1st Place	\$22,500
Pacific 2ndPlace	\$9,338
Pacific 3rdPlace	\$5,680
Pacific 4th Place	\$5,680
Pacific 5th Place	\$3,263
Pacific 6th Place	\$3,263
Pacific 7th Place	\$3,263
Pacific 8th Place	\$3,263
<b>Trials</b>	
Pacific Win	\$64
Pacific Loss	\$36

<b>Regular Season</b>	
South America, Australia Game Win	\$147
South America, Australia Game Loss	\$83
<b>Playoffs</b>	
South America, Australia 1st Place	\$7,500
South America, Australia 2nd Place	\$3,110
South America, Australia 3rd Place	\$1,894
South America, Australia 4th Place	\$1,894
South America, Australia 5th Place	\$1,088
South America, Australia 6th Place	\$1,088
South America, Australia 7th Place	\$1,088
South America, Australia 8th Place	\$1,088
<b>Trials</b>	
South America, Australia Game Win	\$21
South America, Australia Game Loss	\$12

**10.5 獎項不得轉讓。**所有獎金均按「原狀」頒發，且不含任何類型的明示或默示保證。優勝方應自行負責因收到或使用任何獎金相關的所有稅捐（含加值型營業稅）。所有現金獎項均以美元支付，且暴雪得自行決定，以支票或匯款之方式頒發。優勝者如收到現金獎項，需要填寫並向競技賽管理委員會提交一份美國國稅局 W-8 或 W-9 表及銀行帳號與匯款資訊以取得其現金獎項。

## 11. 紀律處分

**11.1 法規遵循調查與監控之權利。**為維持職業競技賽競賽之公信力，競技賽管理委員有權監控本官方規則之遵循情況，調查可能違反本官方規則之情況，並對於違反情況進行制裁。參賽者同意在任何此類調查中配合競技賽管理委員會。參賽者如未配合競技賽管理委員會或其指定人員針對違反官方規則進行的內外部調查，本身即屬於違反本官方規則之行為，包括但不限於未提出真實或保留、破壞或銷毀證據。

**11.2 受到處罰。**如有隊伍成員違反本官方規則將會受到處罰。處罰之性質與範圍將由競技賽管理委員會決定。競技賽管理委員會對於違反規則或競技賽其他問題的所有決定均為最終決定。

**11.3 處罰。**違反規則之處罰將由競技賽管理委員會評定。此類處罰之範圍各異，從喪失攻守方或地圖之選擇權，到取消比賽資格，此與違反情節之嚴重性及同一隊伍先前的違反次數直接相關。以下為競技賽管理委員會決定得執行的處罰清單：

口頭警告

書面警告

暫停比賽

喪失現在或未來遊戲的攻守方選擇權

禁止參加現在或未來的比賽

沒收獎項

喪失分數

褫奪比賽

## 12. 責任限制與概括免責

- 12.1 作為符合參加職業競技賽之前提條件，並在相關法律條例許可之最大範圍內，各個參與者同意免除並保護暴雪及其母公司、子公司與關係企業及其各自高階管理人員、董事、員工及其他代表人，免於因其參加職業競技賽，或任何獎項之交付、錯誤交付、接受、持有、使用或無法使用所造成的任何責任（包括但不限於，因人身傷害、死亡、財產損壞或毀損、個人公開權或隱私權受損，誹謗或不實陳述，無論故意或非故意造成者，均包括在內），並放棄針對任何求償、成本、傷害或損害相關的任何一切訴訟理由，無論是依據契約、侵權（包括過失）法理、保證或其他法理，皆同。
- 12.2 於本官方規則下，無論係任何情況，暴雪或其母公司、子公司與關係企業或其各自高階管理人員、董事、員工及其他代表人，對於任何參賽者或任何與參賽者相關而具索償權利之人或法人所生之，因違反契約、侵權（包括過失）或其他原因之任何損害，包括任何衍生性、附帶性、間接、懲罰性、特殊性或懲罰性損害賠償，及／或對於資料遺失、收入、獎金或利潤損失之損害賠償，概不負責，無論上述損害是否可預見，亦無論聯盟辦事處、暴雪或其任何關係企業或代表人已受告知上述損害發生之可能性，亦同。
- 12.3 在相關法律許可之最大範圍內，各個參賽者均確認，已知悉電子競技比賽的相關風險、危險及危害，並在自由意志下接受並完全承受因參加本活動造成人身傷害、死亡、財產損壞或損失的一切風險、危險、危害及可能性。
- 12.4 參賽者承認並同意，暴雪並非參賽者財產或個人安全之保險人。如參賽者認為有需要投保者，則應向第三人投保。

## 13. 授權

- 13.1 經由同意本官方規則及參與職業競技賽，各個參與者特此授予暴雪及其母公司、子公司與關係企業，一項永久性、免權利金、全額付清、全球性之權利與授權（並得轉授權），複製、展示、散布、編輯、代管、儲存或以其他方式使用參賽者之名稱、標誌、商標或服務標章、受著作權保護之資料、暱稱、BattleTag（或替代 tags）、標章、簡稱、肖像、圖像、照片、動畫、頭像、親筆簽名、聲音、影片或影片詮釋、公眾形象、遊戲競技資料與統計資料、生物資訊、《鬥陣特攻》之幕後故事與遊戲之任何直播，或參賽者有參加的動視暴雪公司任何其他電玩遊戲之直播（「**參與者材料**」），並創作任何衍生著作。而在任何一切現在及未來媒體（無論是現在已知或其後創造者）、任何一切平台上並經由任何傳遞方式，與下列相關之事物為之：(a) 任何職業競技賽活動（無論全部或部分，無論現場或延遲播放，且無論是該活動的全部或任何部分）及任何視聽、視覺及／或上述任何一項語音報導之廣播、直播、網路直播。(b) 職業競技賽與《鬥陣特攻》之整體行銷與宣傳活動。(c) (i) 媒體權之利用。(ii) 遊戲內建或數位商品之創造與銷售。(iii) 任何集體授權或暴雪與第三人協商的其他協議。(d) 帽子、襯衫或其他衣服、鞋類、遊戲裝備或周邊商品、新奇物品、紀念品、玩具、收藏品及任何一切其他有形商品或產品，包括袖套、夾克及上述商品或產品之包裝，及暴雪的其他產品與服務。經由行使上述授權或許可權，依本條第(a)-(d)款之授權或權利所生之產品、服務、媒體及材料，在此稱為（「**授權材料**」）。
- 13.2 **廣告與商業材料**。在第 13.1 條所授予之權利與許可權包括但不限於，暴雪（及其再授權人）之永久性、免權利金、全額付清、全球性（但無義務）之權利及授權，使之得於暴雪（或其再授權人）的下列相關之事物為複製、展示、散布、編輯、代管、儲存或以其他方式使用參賽者材料與授權材料，並創作任何衍生著作：(a) 網路與應用程式，連同其許可的直播及廣播合作夥伴。(b) 社群媒體發表。(c) 平面

及線上廣告與內容。(d)報紙與雜誌廣告及內容。(e)線上廣告與內容，包括小橫幅、大橫幅及側欄廣告。(f)室外與室內廣告看版、海報、招牌及展示板。(g)產品目錄、銷售點材料、吊牌、產品包裝及使用手冊。(h)新聞發表會、時事通訊及電子快訊。(i)電視。(j)由暴雪（或其轉被授權人）針對製作或委託製作的任何其他廣告或宣傳材料（上述各項合稱「廣告與商業材料」）。

### 13.3 廣告與商業材料、回饋意見、統計資料及建議之所有權。

13.3.1 就各個參賽者與暴雪之間而言，除暴雪係獨自所有之 BattleTags（或替代 tags）、虛擬頭像、遊戲數據與統計資料及任何包含《鬥陣特攻》或其他動視暴雪電玩遊戲直播之暴雪的智慧財產權外，各個參賽者為參賽者材料之唯一所有人，。

13.3.2 就各個參賽者與暴雪之間而言，暴雪應為下列所有項目（「職業競技賽材料」）之唯一所有人：

13.3.2.1 授權材料及廣告與商業材料（但並非納入或與授權材料及廣告與商業材料一起使用的參賽者材料）。

13.3.2.2 暴雪自行或委託他人創作，以及包含或使用全部或部分參賽者材料的所有其他著作、視聽著作、美術著作、彙編、資料及文件檔案（但非被授權及於此被包含或使用的參賽者資料）。

13.3.2.3 參賽者以任何方式針對下列項目所提供給暴雪之建議、評論或其他回饋意見：(a) 職業競技賽、《鬥陣特攻》或暴雪其他業務；及 (b) 職業競技賽、《鬥陣特攻》或暴雪其他業務之其他改善或加強。

13.3.2.4 參賽者參加《鬥陣特攻》比賽相關的資料與統計，及此類資料與統計的所有輸入與資料流程。

13.3.2.5 上述項目在世界各地既有之智慧財產權。

### 13.4 職務著作、轉讓。

13.4.1 若參賽者在任何時間創作、開發或發明任何職業競技賽材料，則雙方確認並同意，所有受著作權保護的職業競技賽材料及其所有元素、部分與衍生著作，應屬於為暴雪所創作的「職務著作」，且此等職業競技賽材料及其所有元素、部分與衍生著作所含及相關著作權，均自動歸屬於暴雪所有。然而，如因法律規定或其他情況，此等職業競技賽材料或其任何要素、部分或衍生著作不視為「職務著作」，或因任何原因而未自動歸屬於暴雪所有，及／或若著作的任何專利、商標、專門技術或其他智慧財產權未依據前述規定自動歸屬於暴雪所有，則參賽者在此經由現在轉讓未來著作權及其他智慧財產權、在世界各地的全部權利、所有權及利益（包括所有著作權與其他專利、商標及智慧財產權）之方式，將所有職業競技賽材料（及其所有元素、部分與衍生著作），轉讓（並同意在創作時轉讓）暴雪及／或其指定人（在各情況下均須無額外對價），並同意在暴雪或其指定人負擔費用之情況下，採取暴雪或其指定人為增進此類轉讓而合理認為適當的任何一切其他行動，包括但不限於，簽署及交付暴雪或其指定人所合理要求的任何其他轉讓進一步的轉讓文書。

### 13.5 棄權聲明

13.5.1 接受本官方規則後，參賽者放棄且同意不宣稱任何 (a) 授權材料、廣告或商業材料事先審查及／或許可之權利，及 (b) 授權材料、廣告與商業材料中，或選手參加職業競技賽或暴雪活動時，相關法律確實或可能授予之人格權或其他同等權利（若存在）。官方規則均不會要求暴雪行使其中所被授予之任何權利或授權。

### 13.6 個人資料之蒐集

13.6.1 暴雪將依據其線上隱私權政策（「[暴雪線上隱私權政策](#)」），針對下列相關地區，蒐集、儲存及使用職業競技賽與職業競技賽活動相關之資訊（包括在現場活動所蒐集之資訊）。經由接受本官方規則，各個參賽者亦同意暴雪線上隱私權政策條款之規定。

<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/privacy.html>

<http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/>

<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/it-it/company/about/>  
<http://eu.blizzard.com/pl-pl/company/about/>  
<http://eu.blizzard.com/es-es/company/about/>  
<http://eu.blizzard.com/ru-ru/company/about/>  
<http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/about/>  
<http://tw.blizzard.com/zh-tw/company/about/>  
<http://us.blizzard.com/en-sg/company/about/>  
<https://www.blizzardgames.cn/zh/legal-cn/privacy>

## 14. 爭議解決

- 14.1 **對於職業競技賽規則之爭議。**暴雪對於本官方規則第 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11 條等規定之違反、終止、強制執行或解釋之爭議，具有最後、具有拘束力之決定權（「規則爭議」）。
- 14.2 **對於仲裁爭議具有拘束力之仲裁。**暴雪對於參賽者，或參賽者對於暴雪，可能有的爭議、請求或糾紛，以及因職業競技賽或本官方規則及其效力所產生或相關的任何糾紛、請求或爭議（包括確定本規則應受仲裁之範圍或適用），以及其他不受暴雪最終、具有拘束力決定權（無論是依據第 14.1 條或與暴雪或其關係企業之間所簽訂的個別書面協議）所限制的任何糾紛、請求或爭議，或其他受到與暴雪之間所簽訂的個別書面協議仲裁條款限制的任何糾紛、主張或爭議（「仲裁爭議」），均應按照國際商會仲裁規則選任的單一仲裁人依據該仲裁規則作為終局解決方式。仲裁地點應位於加州洛杉磯市。仲裁相關的所有事宜，包括任何終局仲裁判斷，應視為仲裁爭議當事人之機密資訊。仲裁爭議當事人同意，將僅向法院提交聲請判決承認及強制執行仲裁決定所需之部分仲裁決定，並同意將善盡一切努力將機密資訊自須向法院提交的資料中排除，如有任何相關不一致者，應在向任何法院提交前由仲裁人決定。仲裁人之判斷應為終局確定，並對仲裁爭議當事人具有拘束力，且仲裁人之任何判斷可向任何具有有效管轄權之法院請求判決承認。此第 14.2 條並未排除爭議之一方就仲裁爭議向具有適當管轄權之法院尋求暫時性救濟，或排除暴雪就參賽者違反本官方規則之行為，向任何具有有效管轄權的任何法院尋求並取得（暴雪無須提供任何擔保金或其他抵押品）臨時及／或暫時禁制令救濟。除本官方規則或相關法律另有規定者外，對他方當事人提起的任何法律訴訟或程序的各當事人應負擔其本身之律師費、專家費用、訴訟費及訴訟（包括任何上訴）過程中產生的所有其他費用。
- 14.3 **放棄集體訴訟與共同私人代理人之權利**
- 14.3.1 經由同意本官方規則，各個參賽者均同意，任何仲裁均受到暴雪與參賽者個人之間的仲裁爭議所限制。
- 14.3.2 經由同意本官方規則，各個參賽者確認並同意：(i) 參賽者與暴雪之間或代表其他人所提起的任何請求，均不得視為共同提起或併入參賽者與暴雪間之訴訟。(ii) 任何規則爭議或仲裁爭議均不得透過集體訴訟、共同私人代理人或代表訴訟之訴訟程序進行仲裁、判決或解決（不包括依據加州勞動法第 2698 條以下，共同私人代理法（「PAGA」）之規定所提起之訴訟）。(iii) 參賽者不得針對本規則之任何爭議或仲裁爭議或代表訴訟，擔任集體訴訟代表、團體訴訟代表或非 PAGA 共同私人代理人。無論在任何情況下，參與者或暴雪均不得同意，對於仲裁或法院訴訟中的集體、非 PAGA 共同私人代理人或代表訴訟程序，或在仲裁或法院訴訟程序中合併請求。上述第 14.3.1 條及此第 14.3.2 之規定稱為（「放棄集體訴訟之權利」）。
- 14.3.3 經由同意本正式規則，各個參賽者確認並同意：(i) 任何規則爭議或仲裁爭議均無權利或授權依據 PAGA 規定或利用 PAGA 程序透過法院程序進行仲裁、判決或解決。(ii) 參賽者對於任何規則爭議或仲裁爭議，不得擔任私人共同代理人、代表人，或擔任任何私人共同代理人或代表訴訟之成員或原告。無論在任何情況下，參賽者或聯盟競技賽辦事處概不同意在仲裁或法院程序採行 PAGA 私人共同代理人或代表人訴訟程序，或在仲裁或法院程序提出合併請求。上述第 14.3.3 條之規定稱為（「放棄 PAGA 之權利」）。

- 14.3.4 在下列任何情況下：(i) 針對任何規則爭議或仲裁爭議，聲請或尋求集體訴訟、團體訴訟或非 PAGA 私人共同代理人或代表人訴訟。(ii) 放棄集體訴訟之權利全部或部分經認定為不得執行，則在此範圍內之集體訴訟、團體訴訟或非 PAGA 私人共同代理人或代表人訴訟，須向加州洛杉磯具有有效管轄權之民事法院提起，然而，放棄集體訴訟之權利可執行的任何單項請求則須在仲裁程序中單獨提起。在本規則爭議或仲裁爭議係被提起或被尋求為單一訴訟行為，且分割對於確保在仲裁時此單一訴訟行為之進行有其必要時，放棄集體訴訟之權利應可分割。
- 14.3.5 在下列任何情況下：(i) 針對任何規則爭議或仲裁爭議，聲請或尋求 PAGA 私人共同代理人或代表人訴訟。(ii) 放棄 PAGA 私人共同代理人訴訟之權利全部或部分經認定為不得執行，則：(i) 不得強制執行之條款將與本協議切割。(ii) 依據本協議第 14.3 條單獨切割不得強制執行之條款將不會對任何其餘請求的仲裁程序有任何影響。(iii) 任何 PAGA 私人共同代理人或代表人訴訟須在具有有效管轄權之民事法院提起。如有任何規則爭議或仲裁爭議得在 PAGA 私人共同代理人或代表人訴訟之基礎上，向具有管轄權之民事法院起訴時，因放棄 PAGA 之權利對於該規則爭議或仲裁爭議視為不得執行，則雙方同意該規則爭議或仲裁爭議的訴訟應先暫停，直至任何個人仲裁請求之結果。在規則爭議或仲裁爭議以個人訴訟提起或請求的任何情況下，放棄 PAGA 之權利將可分割且具可分性，以確保個人訴訟以仲裁程序進行。
- 14.4 準據法。
- 14.4.1 所有規則爭議與仲裁糾紛之規範與解釋，應以美國法律及紐約州法律為準據法，不考慮選法規則，但暴雪將有權取消依據當地法律規定無資格參賽的任何參賽者資格。準據法之選擇應取代由參賽者先前所簽署的正式規則版本中所約定的準據法。
- 14.4.2 參賽者同意，針對其違規之紀律處分，受到本正式規則與暴雪決定之拘束，此決定為最終決定並在各方面均具有拘束力。
- 14.4.3 為承認職業競技賽作為全球聯盟之地位，暴雪將努力提供本正式規則之官方譯本。若本正式規則的英文版本與任何譯本之間有任何衝突時，則以英文版本為準。
- 14.5 本條變更。競技賽管理委員會對於此第 14 條規定如有任何變更，將會在 60 天前通知。變更將於第 60 天生效，並預期僅適用於該 60 天後產生的任何請求。



《鬥陣特攻》職業競技賽參賽者正式規則接受表

2018 年《鬥陣特攻》職業競技賽正式規則（包括其任何更新、修訂或增補）（「正式規則」）規範主動參加職業競技賽或其任何相關活動的所有隊伍、隊伍所有人、隊伍管理人、隊伍工作人員及選手（「參賽者」）之行為。為確保公平比賽，保持所有職業競技賽比賽之誠信，並確保觀看職業競技賽比賽之社會大眾享有一致的高品質體驗，您參加職業競技賽須接受本正式規則，且為保持參賽資格，您須遵守本正式規則。您可經由簽署本《鬥陣特攻》職業競技賽正式規則接受表（「接受表」）接受本正式規則。

本正式規則構成參賽者（作為一方當事人）與暴雪及其參與運作職業競技賽之關係企業（作為他方當事人）間之契約。本正式規則包含責任限制、權利授予及其他具有法律拘束力之契約條款。各個參賽者均須在參加職業競技賽前閱讀、瞭解並同意本正式規則。

本正式規則及因您參加職業競技賽所產生或相關的所有爭議，均受到第 14 條有關具有拘束力之仲裁條款及放棄集體訴訟權利之條款所拘束。此等條款影響您的合法權利及救濟權，請您在接受本正式規則前仔細審閱本正式規則。

<b>個人資訊：</b>		
姓：	名：	
公民身分／法定居住地：	出生日期：	年齡：
Battle Tag：		
Battle Tag 相關之電子郵件信箱：		
<b>接受並同意本正式規則：</b>		
本人特此聲明已收到、或取得本正式規則。本人瞭解、遵守本正式規則為本人參加職業競技賽之前提條件。本人確認，暴雪娛樂公司及其關係企業（「暴雪」）保留得自行決定對於違反正式規則的任何行為處以紀律處分之權利，包括公開譴責、罰款、停賽、除名及／或取消資格。本人確認，正式規則對確保公平比賽、保持職業競技賽 遊戲、比賽及競技賽的完整性，並確保觀看職業競技賽比賽之社會大眾一致且高品質之體驗，有其必要。本人已仔細閱讀並瞭解本正式規則，並同意受其條款拘束。本人確認並同意，暴雪得自行決定 (a) 不定時更新、修訂或增補本正式規則。(b) 以公告、通知、說明影片、線上發布、電子郵件及／或向參賽者提供說明與指示等其他電子通訊方式，解釋或適用本正式規則。參加職業競技賽將構成已接受變更後之規則。本人瞭解並支持本正式規則中所列之標準，且本人將以此作為行事之依據。		
參賽者姓名	如為隊伍所有人，請填上簽署人之姓名與職稱	
參賽者簽名：	簽署日期：	
X		
家長／監護人（視情況而定）簽名	簽署日期：	
X		

# 選手選拔程序授權表



說明：感謝你表達對於參加門陣特攻職業電競聯賽（「**本聯賽**」）選手選拔程序（「**選手選拔程序**」）的意願。參加選手選拔程序前，你必須在下方選項勾選「同意」，並簽署此份選手選拔程序授權表（「**授權表**」）。當你在任一選項勾選「拒絕」，或你並未勾選「同意」或「拒絕」，則無法參加選手選拔程序。你可經由 [scoutingreport@overwatchleague.com](mailto:scoutingreport@overwatchleague.com) 聯繫聯賽辦公室，要求他們取得、更新或刪除你的資訊。

## 參賽者資料：

姓：	名：
電郵信箱（使用您 Battle.net 帳戶下之信箱）：	日期：

## 收集和使用我的個人資料：

選手選拔程序的目標之一為提升我做為一名職業選手的能見度，進而建立個人品牌。因此，我確認並同意 The Overwatch League, LLC 及／或其關係企業（統稱「**聯賽辦公室**」）將收集、使用我的特定資訊及遊戲數據（「**個人資料**」），詳細內容如下：

- 收集方：The Overwatch League, LLC、The Overwatch League B.V. 及其關係企業
- 收集／使用目的：分析玩家資料、推薦成為本聯賽選手的機會。
- 本聯賽收集／使用之個人資料：年齡、姓名、出生年月日、電子信箱、語言能力、個人介紹、社交媒體使用狀況、遊戲經驗與擅長角色、參加國際賽事的意願與喜好。
- 暴雪娛樂收集、供聯賽辦公室使用之個人資料：BattleTag、Battle.net ID、遊戲資料、個人於 Battle.net 註冊或游玩《門陣特攻》或其他暴雪集團遊戲（「**遊戲**」）產生或發生的可取得資料與通訊紀錄。
- 保留期限：直到聯賽辦公室與暴雪間的《門陣特攻》遊戲授權同意書屆期或終止為止。

聯賽辦公室收集的資料將依據下述適用地區之聯賽辦公室隱私權政策（「《門陣特攻》職業電競聯賽隱私權政策」）處理。簽署本授權表、接受相關條款後，你也同意《門陣特攻》職業電競聯賽隱私權政策條款。

<https://overwatchleague.com/en-us/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/de-de/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/en-gb/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/es-es/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/es-mx/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/fr-fr/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/it-it/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/pt-br/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/pl-pl/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/ru-ru/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/ko-kr/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/ja-jp/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/zh-tw/legal/privacy-policy>

<https://www.overwatchleague.cn/legal/privacy-policy>

你可聯繫 [scoutingreport@overwatchleague.com](mailto:scoutingreport@overwatchleague.com)，要求聯盟辦公室取得、更新、停止收集／處理／使用、刪除，及／或提供你資訊的副本。

※ 本人在此確認並同意，若本人得知自己無法參與選手選拔程序時，有權拒絕授權聯賽辦公室收集我的個人資料。

<input type="checkbox"/> 接受	<input type="checkbox"/> 拒絕
<b>將我的個人資料轉交給第三方：</b>	
<p>本人在此確認並同意依下列規範將特定個人資料轉交給第三方：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>轉交個人資料的對象：本聯賽任何隊伍，如《鬥陣特攻》職業電競聯賽隱私權政策所述。</li> <li>轉移個人資料：姓名、Battle Tag、電子信箱、出生年月日、語言能力、社交媒體使用狀況、遊戲經驗與擅長角色、參加國際賽事的意願與喜好、遊戲資料，以及個人於 Battle.net 註冊或遊玩《鬥陣特攻》或其他暴雪集團遊戲產生或發生的可取得資料與通訊紀錄。</li> <li>轉交目的：分析資料、選拔每支隊伍的候選選手。</li> <li>第三方保存時間：直到 (i) 聯賽辦公室與暴雪間的《鬥陣特攻》遊戲授權同意書，或 (ii) 第三方做為聯賽隊伍之協議屆期或終止為止（以較早者為準）。</li> </ul> <p>※ 本人在此確認並同意，我有權拒絕或隨時撤銷轉交個人資料給第三方的許可，但將因此無法參與選手選拔程序。</p>	
<input type="checkbox"/> 接受	<input type="checkbox"/> 拒絕
<b>名稱及肖像等使用許可：</b>	
<p>茲授權聯賽辦公室免授權金、已付清款項之全球永久權利與授權（以及再授權權利），其範圍為利用現有與未來媒體複製、展示、散布、編輯、主持、儲存及以其他方式使用本人的姓名、綽號、BattleTag（或替代用標記）、Battle.net Id、圖示、簡名、肖像、圖像、照片、動畫、頭像、簽名、語音、介紹影片或短片、公共形象、遊戲資料與數據、個人簡介、背景故事及任何遊戲直播，以及其衍生創作等，此行動之目的為 (a) 選手選拔程序、(b) 運用與選手選拔程序、本聯賽及隊伍、整體電子競技有關的媒體與其他權利，以及 (c) 選手選拔程序、本聯賽及隊伍、整體電子競技的行銷、贊助及推廣。</p>	
<input type="checkbox"/> 接受	<input type="checkbox"/> 拒絕
<b>責任限制：</b>	
<p>本人同意因選手選拔程序或其相關作業，執行任何上述權利而造成之任何與所有危害、損害、傷害或損失，而由 ACTIVISION BLIZZARD, INC.、BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.、聯盟辦公室、BLIZZARD ENTERTAINMENT LIMITED 及其關係企業與個別主管、董事、專員與員工（「暴雪集團」）對本人承擔相關責任時，應限於本人直接損失且不應超過 1,500.00 美元。無論經任何法令認定，暴雪集團任何成員應負前述危害、損害、傷害或損失之責任，應為本人之唯一補償管道。即使多次索賠，亦不會超出此額度。基於適用法令所允許之最大範疇，本人確認已瞭解電子競技競賽及做為職業選手之風險、危險與危害，且本人出於自願承擔所有此類風險、危險與危害，以及因參與此類活動可能引起之個人傷害、死亡、財產損害或損失。</p>	
<input type="checkbox"/> 接受	<input type="checkbox"/> 拒絕
<b>個人資料海外轉移（大韓民國居民適用）：</b>	
<p>本人確認及同意在授予同意後，將個人資料立即以如下之候選選手報告形式，經電子管道轉移給海外法人：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>海外法人之個人資料收集及使用： <ul style="list-style-type: none"> <li>收集暨使用個人資料方：The Overwatch League, LLC（位於美國；privacy@overwatchleague.com）、The Overwatch League B.V.（位於荷蘭；privacy@overwatchleague.com）及其關係企業</li> <li>收集／使用目的：分析玩家資料、推薦成為本聯賽選手的機會。</li> <li>轉移個人資料：年齡、姓名、出生年月日、電子信箱、語言能力、個人介紹、社交媒體使用狀況、遊戲經驗與擅長角色、參加國際賽事的意願與喜好、BattleTag、Battle.net ID、遊戲資料，以及個人於 Battle.net 註冊或遊玩《鬥陣特攻》或其他暴雪集團遊戲產生或發生的可取得資料與通訊紀錄。</li> <li>保留期限：直到聯賽辦公室與暴雪間的《鬥陣特攻》遊戲授權同意書屆期或終止為止。</li> </ul> </li> <li>將個人資料提供給海外第三方： <ul style="list-style-type: none"> <li>轉交個人資料的對象：本聯賽任何隊伍，如《鬥陣特攻》職業電競聯賽隱私權政策所述。</li> <li>轉移個人資料：姓名、BattleTag、出生年月日、電子信箱、語言能力、社交媒體使用狀況、遊戲經驗與擅長角色、參加國際賽事的意願與喜好、遊戲資料，以及個人於 Battle.net 註冊或遊玩《鬥陣特攻》或其他暴雪集團遊戲產生或發生的可取得資料與通訊紀錄。</li> <li>轉交目的：分析資料、選拔每支隊伍的候選選手。</li> <li>第三方保存時間：直到 (i) 聯賽辦公室與暴雪間的《鬥陣特攻》遊戲授權同意書，或 (ii) 第三方做為聯賽隊伍之協議屆期或終止為止（以較早者為準）。</li> </ul> </li> </ul>	

※ 本人在此確認並同意，我有權拒絕或隨時撤銷將個人資訊轉移至海外的許可，但將因此無法參與選手選拔程序。

接受

拒絕

#### 其他條款及條件：

本授權表應以美國紐約州法令作為準據法，無論選法規則為何。此授權表應對本人、本人子嗣、兄弟姐妹、遺囑執行人、遺產管理人、許可之受讓人及代理人有效且具拘束力。本人同意不得指派、委派，或以任何方式轉讓此授權表。此授權表之涉及對象過於廣泛而無法執行時，應取其可執行之範疇。本人簽署此授權表時，並非受本聯賽任何人員或法人之任何口述或書面聲明影響。本人為未成年人（大韓民國係指未滿 19 歲）時，家長或法定代理人（「監護人」）於下方簽名，同意此授權表條款。監護人代表及保證其有權閱覽此授權表，且有權以未成年人之家長或法定代理人之身分簽署此授權書。因使用和分享未成年人之個人與其他資訊和資料、未成年人肖像，以及監護人無法定權利代表未成年人簽署此授權書等導致索賠時，監護人應向暴雪集團提供賠償與辯護。因此授權表衍生任何爭議時，應按國際商會 (International Chamber of Commerce) 仲裁規則，由指定之單一仲裁員調解。仲裁地點應為美國加州洛杉磯郡。仲裁員之決定應為最終調解且具拘束力，且其仲裁判斷得供具法定管轄權之法院使用。該仲裁條款不應排除聯賽辦公室向具法定管轄權之法院尋求暫時或永久禁制令之救濟。同意仲裁代表本人及／或監護人明確放棄採取法律行動之權利，以及任何接受陪審團審判之權利。

選手簽名：

X \_\_\_\_\_

若你為居住國家之未成年人（大韓民國為未滿 19 歲），由家長或監護人填入正楷姓名與簽名：

姓名：\_\_\_\_\_

簽名：\_\_\_\_\_