

2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽

條款與細則

(「Pokémon GO 賽事規章」)

本賽事主辦單位為 ESL Gaming GmbH (「ESL」), 其地址為 Schanzenstrasse
23,51063 Cologne Germany。

前言

參加 2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽時，應始終遵守本文件載明之規則。違反本規章者可能依規章受到懲罰。

在此必須承認賽事管理部門擁有最終解釋權，在極端案例中，為維護公平競爭與體育精神，採取的最終決定可能不具有具體賽事規章支持、未於賽事規章詳述，或甚至牴觸賽事規章。

ESL 希望您無論是選手、觀眾或媒體，都能享受一場愉快的賽事。本公司致力於確保我們盡最大努力打造一場對所有參與者公平、有趣且令人興奮的賽事。

此致，

ESL

目錄

1 定義	6
1.1 有效範疇	6
1.1.1 簡介	6
1.1.2 承諾	6
1.1.3 適用語言	6
1.2 主要詞彙	6
1.3 區域	7
1.4 懲罰	7
1.4.1 懲罰之定義與範圍	7
1.4.1.1 判定敗戰	7
1.4.1.2 取消參賽資格	7
1.4.1.3 禁止/暫停參賽	7
1.4.1.4 其他懲罰方式	8
1.4.2 合併懲罰	8
1.4.3 對於重複違規之懲罰	8
2 一般資訊	8
2.1 規則變更	8
2.2 規則效力	8
2.2.1 當地法規	8
2.3 隱私權與資料保護	8
2.4 保密	8
2.5 額外協議	8
2.6 賽事轉播	9
2.6.1 權利	9
2.6.2 放棄下列權利	9
2.6.3 選手責任	9
2.6.4 串流播送/再傳輸播送許可	9
2.7 聯絡	9
2.7.1 Discord	9
2.7.2 電子郵件通訊	9
2.7.3 賽事平台的對戰聊天視窗	9
2.8 參賽要求與限制	9
2.8.1 年齡限制	9
2.8.2 選手區域限制	10
2.8.3 所在國家/地區	10
2.8.4 居住限制	10
2.8.5 選手詳情	10
2.8.5.1 暱稱	10
2.8.5.1.1 名稱、標誌與贊助商	10

2.8.5.2 選手帳號	10
2.8.5.2.1 使用正確的選手帳號	10
2.8.5.2.2 以錯誤遊戲帳號進行遊戲	10
2.8.5.2.3 禁止帳號名稱變更	10
2.8.6 Pokémon World Championships 入圍選手	11
2.8.7 旅行資訊	11
2.9 接收邀請及資格轉讓規則	11
3 賽事資訊	11
3.1 賽事形式	11
3.1.2 區域預選賽	11
3.1.2.1 決勝制	12
3.1.3 區域複賽	12
3.1.3.1 旅遊補助	12
3.1.4 比賽種子	12
3.1.4.1 区域預選賽的種子排位	12
3.1.4.2 區域複賽的種子排位	13
3.1.4.2.1 印度以及韓國的區域複賽的種子排位	13
3.2 賽事時間表	13
3.2.1 開始進行對戰	14
3.2.2 回合時間	14
3.2.3 報名期	14
4 比賽規則	14
4.1 遊戲版本	14
4.1.2 版本	14
4.2 遊戲漏洞	14
4.3 遊戲設定	15
4.3.1 遵守遊戲設定	15
4.3.2 戰隊規則	15
4.4 開始戰鬥	15
4.4.1 找到您的對手	15
4.4.2 發起戰鬥	15
4.4.2.1 發起戰鬥之責任	16
4.4.2.2 賽事期間的聯絡	16
4.4.3 未到場/未出賽缺席	16
4.4.3.1 主張判獲勝之程序	16
4.4.3.2 暫時缺席之例外狀況	16
4.5 對戰流程	16
4.5.1 揭露戰鬥團隊	16
4.5.2 變更對戰小隊	16
4.5.3 對戰前狀況之解決	16
4.5.4 對戰結果	16

4.6 平手	17
4.7 放棄/棄權比賽	17
4.8 呈送證據	17
4.9 對戰素材	17
4.10 裝置	17
4.11 技術問題	17
4.11.1 重新比賽	17
4.11.2 選手協議	18
4.12 對戰變更	18
5 頒獎	18
5.1 資料接受與交換	18
5.2 獎品運送時間與領取	18
6 選手行為	18
6.1 競技誠信	18
6.2 遵守規則	18
6.3 不公平競爭	18
6.4 違反體育精神的行為	19
6.5 不專業行為	19
6.5.1 惡意	19
6.6 賭博	19
6.7 作弊	19
6.7.1 對戰造假	20
6.7.2 外掛	20
6.7.3 濫用遊戲漏洞	20
6.7.4 觀察員螢幕	20
6.7.5 代打	20
6.7.6 使用 DDoS	20
6.7.7 軟體或硬體	20
6.8 賄賂	20
6.9 禮物	20
6.10 未經授權的裝置	20
6.11 故意中斷連線	20
6.12 取消參賽資格	21
6.13 對戰錄影	21
7 現場直播	21
7.1 媒體義務	21
8 版權聲明	21

1 定義

1.1 有效範疇

1.1.1 簡介

本賽事為 ESL 的一部份，由 ESL Gaming GmbH 舉辦。本文為基本賽事規章，對本賽事、其選手以及在賽事範圍內進行之對戰皆具有效力。

1.1.2 承諾

參與者必須遵守本賽事規章。選手參與本賽事即視為同意遵守本規章，且本規章將於選手與 ESL Gaming GmbH（「ESL」或「本公司」）之間構成具有約束性之合約。本公司建議選手仔細閱讀本規章中所記載的規則，因為這些規則皆屬於本公司與選手之間的合約內容。

1.1.3 適用語言

若本協議的英文版本與其他語言的譯文出現任何不一致、差異或分歧，則應以英文版本為準。英文版本應視為決定性之主控文件。譯文僅供閱讀方便，不得用於解釋或分析英文版本之規定。

1.2 主要詞彙

「賽事規章」：即本文件，內容說明與規範 2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽的所有規則與準則。

「賽事」：2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽。

「賽事管理部門」：任何 ESL 員工或管理團隊、轉播團隊、賽事工作人員之成員，或其他任何為舉行賽事而聘僱或簽約之對象，包括但不限於 ESL Gaming GmbH（「ESL」）。

「賽事組織」：本賽事由 ESL 舉行。ESL 由 ESL Gaming GmbH 營運。

ESL Gaming GmbH
Schanzenstr.23
51063 Köln
Germany
<https://www.eslgaming.com/>

「賽事實體」：ESL、The Pokémon Company、賽事管理部門、本賽事的任何官方贊助商，以及其母公司、子公司與關係企業、供應商、代理商、代表者，亦含上述所有組織機構中的主管人員、董事與員工。

「賽事平台」：Start.gg 網站，所有賽事相關活動（包含但不限於參賽報名、檢舉對戰事宜與選手間溝通）都將在其中進行。

「X 局 Y 勝制」：意指一場對戰包含 X 局比賽，贏得其中多數局數 Y 局的隊伍便能成為對戰的勝利者。當一支隊伍贏得的比賽數已達多數，則該隊伍將成為對戰的勝利者，且該場對戰中尚未進行的比賽將不會繼續進行。例如，在三局兩勝制的對戰中，當一支隊伍贏得兩局比賽時，該隊將立刻成為對戰的勝利者。只包含一局的對戰方式則稱為「一局定勝負」。

「選手」:完全符合賽事規範之要求與限制且已正式完成參賽報名流程之個人。

「主持人」:建立遊戲大廳之個人選手或賽事管理部門。

「比賽」:兩方選手間進行的單局賽事。

「對戰」:兩方選手間進行的賽事,可能含多局比賽。

「瑞士制」:意指一種非淘汰賽的賽事結構,選手通常依總參賽人數進行一定輪數之比賽,而非在輸掉單場比賽後直接遭淘汰。瑞士制意在配對能力最相近的選手進行比賽,且盡可能避免重賽。在一般的瑞士賽制中,戰績為 1-0 的選手將面對另一位戰績 1-0 的選手,0-1 的選手也以此類推。接著以 2-0 對 2-0、1-1 對 1-1 等以此類推的方式重複進行,直到指定輪數的比賽都完成為止。不過,本公司並不保證選手會永遠配對到戰績相同的對手。

「戰鬥團隊」:選手報名時指定的 6 隻寶可夢名單。

1.3 區域

在賽事中,選手有機會在相異的地理位置(下稱「區域」)相互競爭,如下:

- 亞太地區(馬來西亞、菲律賓、新加坡、香港)
- 印度區
- 印尼區
- 韓國區
- 台灣區
- 泰國區

1.4 懲罰

1.4.1 懲罰之定義與範圍

ESL 內的違規行為會受到懲罰。懲罰手段可能是(但不限於)判定敗戰、暫停或取消選手參賽資格。具體懲罰取決於該爭議事件,且通常會合併兩項以上進行處理。進行懲罰時會以郵件通知選手,亦會給予他們一段可對該決定提出申訴的時間。

1.4.1.1 判定敗戰

當選手未符合賽事規章列出的賽事特定要求與條件時,則該選手將判定敗戰。該懲罰可能在多種狀況下實施,包含但不限於未出賽缺席、未達某些標準與違反規則。選手遭判定敗戰時視為輸掉一局比賽或一場對戰,同時該局比賽或該場對戰的勝利歸於其對手。

1.4.1.2 取消參賽資格

當最嚴重的違規情事發生時,選手將被取消參賽資格。當選手因嚴重違規、不道德行為或視為損及賽事公正性之行為而遭賽事除名時,即為取消參賽資格。取消參賽資格由賽事管理部門強制執行,不得再議。

1.4.1.3 禁止/暫停參賽

此處意指暫時或永久將選手排除在目前及/或未來的賽事或活動外。本處置用於應對嚴重違規、重複違規或抵觸本賽事標準之言行。禁止/暫停參賽之執行期間與範圍由賽事管理部門依違規之嚴重程度決定。

1.4.1.4 其他懲罰方式

在特殊個案中，賽事管理部門得界定並決定採取其他懲罰方式。

1.4.2 合併懲罰

以上列出之懲罰方式並無相互排斥，賽事管理部門可以視情況多項並用。

1.4.3 對於重複違規之懲罰

本賽事規章列出之懲罰皆適用於違規初犯。重複違規所受之懲罰可能較本賽事規章對應部分所列出之內容更嚴厲，且與對應部分所列出之懲罰相稱。

2 一般資訊

2.1 規則變更

賽事管理部門有權隨時修改、刪除或以其他方式改變規則，不須另行通知。賽事管理部門亦有權對未明確於賽事規章中規範之個案進行判斷，以維護公平競爭之精神與體育精神。

2.2 規則效力

若本賽事規章有條款在任何司法管轄區內屬於或成為違法、無效或無法執行，仍不應影響本賽事規章中其他任何條款在該司法管轄區內之效力或可執行性，本賽事規章中該條款與其他任何條款在其他司法管轄區內之效力或可執行性亦不受影響。

2.2.1 當地法規

若任何規則或程序與當地法規衝突，衝突之內容將進行調整以合乎法規，並且盡可能以接近原始意圖之方式進行調整。

2.3 隱私權與資料保護

所有選手在此皆同意 ESL Gaming GmbH (ESL) 將在賽事中蒐集、儲存、共用並以其他方式處置選手之個人資料，包含選手、教練、選手經紀人和其他選手相關人士之個人資料。選手已被告知 ESL 通常會處理其個人資料（包含但不限於影像、發言內容、名字、暱稱與國籍）以便組織與舉辦賽事並就賽事相關事宜與選手保持聯絡，例如為交付獎品等。ESL 將根據其隱私權政策（可參閱：<https://esl.com/privacypolicy/>）處理此類個人資料。若需更多資訊或有其他疑慮，請透過 privacy@eslgaming.com 與本公司聯絡。

任何與第三方共用之個人資料將依 ESL 隱私權政策處理。

2.4 保密

與賽事管理部門和賽事實體之間進行的電子郵件溝通、對戰頻道、討論或其他任何通訊方式之內容均為機密。未得到賽事管理部門書面同意，禁止公開此等資料。

2.5 額外協議

ESL 管理部門不對任何額外協議負責，亦不同意執行任何在選手間達成之此類協議。ESL 強烈反對此類協議，並且在任何狀況下都不同意此類與賽事規章相違之協議。

2.6 賽事轉播

2.6.1 權利

ESL 之所有轉播權皆為 The Pokémon Company 所有。其中包括但不限於以下所列：IRC 機器人、音訊直播、影片直播(如主視角直播)、重播、演示或任何類型之轉播。

2.6.2 放棄下列權利

ESL Gaming GmbH 有權將一場或多場對戰之轉播權授予第三方或選手本人。在具有轉播權的狀況下，應在賽前與 ESL 轉播分配團隊安排妥當轉播事宜。

2.6.3 選手責任

選手不得拒絕 ESL 授權之轉播團隊轉播其對戰，亦不得選擇對戰的轉播方式。選手同意進行充分調整以便進行對戰之轉播。

2.6.4 串流播送/再傳輸播送許可

欲與 ESL 一同對賽事進行串流直播或再傳輸播送之選手、播報員或社群成員將經過賽事實體審查並簽署其適用之行為準則。所有轉播者與內容創作者在進行串流播送/再傳輸播送/翻攝轉播時，都將遵守此行為準則。ESL 保留因任何個人違反行為準則或服務條款而收回其許可的權利。

2.7 聯絡

2.7.1 Discord

2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽採用的主要聯絡方式為 Discord。請務必經常查看本公司的伺服器，避免遺漏任何賽事重要通知。所有選手都必須加入伺服器以得知規則變更以及與管理團隊和其他選手聯絡。條款細項可能僅在 Discord 伺服器中溝通。本賽事不會將「因不在伺服器內而對這些細項不知情」視為合理託詞。

2.7.2 電子郵件通訊

選手必須密切關注他們在賽事平台上註冊之電子郵件地址。重要聯絡內容可能直接寄至選手的電子郵件地址，包括但不限於裁定內容、未完成報名之通知(如適用)與頒獎相關資訊。如有任何疑問，您可以透過電子郵件 tops-pokemon-apj@esl.gg 聯絡本公司。

2.7.3 賽事平台的對戰聊天視窗

如果您在對戰中遇到問題，請使用賽事平台對戰聊天視窗下方的「呼叫仲裁者」(Request a Moderator) 連結。若情況允許，仲裁者便會加入對話並提供協助。關於尋求協助的進一步資訊請見 Start.gg 官方說明文章。賽事平台的對戰聊天視窗亦將作為您在對戰時與對手溝通的主要途徑。

2.8 參賽要求與限制

參加本賽事必須符合以下條件。若選手未達此等要求，將視為資格不符。選手必須達到所有要求，方具備 World Championship 的參賽資格。選手如未符合此等要求，將取消參賽資格，其排名也將讓渡給排名中下一順位的選手。

2.8.1 年齡限制

所有選手在進行本賽事第一場對戰前，其法定年齡皆需年滿 13 歲。

若發現選手當下或先前有未滿 13 歲而參加任何對戰之情事，將即刻取消該選手的本賽事參賽資格。

2.8.2 選手區域限制

選手不得嘗試從多個國家或地區取得參與同一賽事的資格。

2.8.3 所在國家/地區

選手之所在國家/地區即為其主要居住地所在的國家/地區(以合法登記證明或與長期居住證明相關之長期簽證作為證明——90 天的簽證不足以證明)或是其持有之有效護照的發行國家/地區。每場 ESL 賽事選手皆可重新決定所在國家/地區, 但決定後相關內容在該場賽事與其預選賽中將不得更改且不可逆。

2.8.4 居住限制

所有選手皆必須是第 1.3 節所列之參賽區域的居民。以任何形式違反此限制都將導致選手受到本賽事規章第 1.4 節載明之懲罰。

2.8.5 選手詳情

根據要求, 選手必須提供本公司所有必要資訊, 包括但不限於全名、聯絡資訊、出生日期、居住地址與照片。

2.8.5.1 暱稱

選手在 ESL 對戰期間僅能使用他們自身在報名時填寫的正式暱稱——不得增加任何內容。所有暱稱都必須合乎《行為準則》。ESL 可自行判斷並拒絕包含政治、宗教、冒犯性內容或情緒的暱稱。

2.8.5.1.1 名稱、標誌與贊助商

ESL 保留禁止在賽事中使用其不樂見之名稱和/或標誌的權利。一般禁止使用任何受法律保障之文字或標誌, 除非擁有者許可。

贊助商不得在 2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽中發佈僅因或大部份因色情、藥物濫用或其他成人取向內容而廣為人知之主題或產品的廣告或促銷。

2.8.5.2 選手帳號

每位參賽者皆必須在報名時於賽事平台準確地填寫他們的 Pokémon GO 帳號資訊與他們的寶可夢陣容資訊。若參與者無 start.gg 帳號, 則必須先建立帳號再進行報名。

選手有責任確保其填寫資料之準確性與完整性。未遵守此等要求可能導致報名未完成。

2.8.5.2.1 使用正確的選手帳號

- 在同一場賽事期間, 選手僅能使用一個 Start.gg 帳號與一個 Pokémon GO 帳號。
- 若兩 (2) 名具有相同帳號名稱的選手幾乎在同時進入同一場賽事中, 則選手應與賽事管理部門共同協調折衷方案。若雙方無法協調出折衷方案, 則兩名選手皆不得使用該帳號名稱, 且兩人皆應選擇符合本準則的新帳號名稱。
- ESL 保留以任何理由拒絕或撤銷帳號名稱之權利。
- 賽事接受選手報名後, 選手將無法更改其 Pokémon GO 訓練家 ID。

2.8.5.2.2 以錯誤遊戲帳號進行遊戲

選手不得使用與報名時填寫之遊戲帳號相異的帳號進行遊戲。使用錯誤的遊戲帳號可能導致選手受到本賽事規章第 1.4 節列出之懲罰。

2.8.5.2.3 禁止帳號名稱變更

選手不得在報名期間結束後變更其帳號或帳號名稱。僅容許特殊個案成為本規則例外, 且交由賽事管理部門酌情決定。

2.8.6 Pokémon World Championships 入圍選手

若選手目前正在參加另一場賽事或已在其他賽事中取得 2024 Pokémon World Championships 的入圍資格，則該選手本次賽事的參賽資格將被取消。

2.8.7 旅行資訊

所有參賽者都必須持有有效旅行文件，確保在參賽前做好旅行準備。請注意，護照效期必須是在出國前 6 個月以上。

2.9 接收邀請及資格轉讓規則

受邀選手如因任何原因參與區域複賽或 2024 年 Pokémon World Championships，包括但不限於個人狀況或不可前往當地，則該參賽資格名額將無法轉讓予其他選手。其邀請將視為無效，且不會向下一順位選手發出後續邀約。

3 賽事資訊

3.1 賽事形式

2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽將納入六 (6) 個地理位置相異的區域，詳見第 1.3 節。每個區域將各自主辦相互獨立的賽事，各區域的賽事皆包含兩個主要階段：區域預選賽以及區域複賽。

3.1.2 區域預選賽

在區域預選賽階段，選手將進行一場瑞士制賽事，其中每輪皆採用三局兩勝制。選手人數上限為 256 人，先到先得。在此特別提醒，僅進行最初的報名註冊並無法確保得到區域預選賽的選手席位。最終認定參賽成功與否取決於第 2.8.5.2 節中提及之有效報名資料是否填寫送出。選手將透過電子郵件收到賽事組織寄出的報名成功確認函，該信函將作為選手在賽事中留有席位的決定性認證。各賽事進行之輪數將取決於報名參賽的總選手數，如下：

- 9-16 名選手：4 輪
- 17-32 名選手：5 輪
- 33-64 名選手：6 輪
- 65-128 名選手：7 輪
- 129-256 名選手：8 輪

區域	區域預選賽場數	各區域預選賽晉級選手	參與區域複賽選手總數
韓國區	2	前 8 名	16
印度區	2	前 8 名	16
亞太地區	1	前 16 名	16
印尼區	1	前 16 名	16
台灣區	1	前 16 名	16
泰國區	1	前 16 名	16

如上表所述，南韓及印度將各自分別舉行兩場區域預選賽。選手僅可報名參加其中一場區域預選賽。已向選手補充說明，如賽事規章第 3.1.4.2.1 節所述，從第一輪區域預選賽晉級的前幾名選手，在複賽的種子排序將高於晉級自第二輪區域預選賽的選手。

3.1.2.1 決勝制

在區域預選賽的瑞士制階段，積分分配如下：一場對戰勝利得 1 點積分、一場比賽勝利得 1 點積分，以及一場輪空(直接判定獲勝)也得 1 點積分。在此獲得並累計的總積分稱為「瑞士制積分」。瑞士制積分將作為確認區域預選賽瑞士制階段之最終排名的基礎。若有積分相同之情事，將採用下述決勝標準決定選手名次：

- I. 對戰勝賽總數 (MW): 選手對戰獲勝的總數。選手的 MW 愈高，排名愈高。
- II. 比賽獲勝比例 (GW%): 每場對戰中的比賽獲勝比例。選手的比賽獲勝比例愈高，排名愈高。
- III. 對手比賽勝率 (OGW%): 這項數值反映選手對戰之對手的平均比賽獲勝比例，提供一個衡量選手面臨之競爭強度的標準。OGW% 愈高表示選手面對的對手整體表現愈佳，因此選手排名愈高。
- IV. 一對一比賽 (H2H): H2H 意指決勝局時，您的整體分數與對手的整體分數是否旗鼓相當一般來說，當其他所有標準都無法解決平手的問題時，就必須舉行一對一比賽。

當運用上述所有標準後，晉級下個階段的頂尖選手之間仍為平手時，將在平手的選手之間舉行一場決定性的一局定勝負對戰。若多名選手並列同一個名次，則採用一局定勝負的單淘汰賽程決定最終排名。

3.1.3 區域複賽

在區域複賽期間，各區域的前 16 名選手將完成一整場雙淘汰賽程，且持續採用三局兩勝制。各區域表現最佳的選手將受邀參加 2024 Pokémon World Championships；各區域的晉級人數分配如下表所示：

區域	晉級人數	旅遊補助
韓國區	4	1
印度區	4	1
亞太地區	2	1
印尼區	2	1
台灣區	2	1
泰國區	2	1

3.1.3.1 旅遊補助

如果您除了獲得 2024 Pokémon World Championships 的參賽權以外還收到邀請(下稱「旅遊補助」)，則您參賽時將無須負擔從距離您最近的機場至賽事會場(夏威夷檀香山)的往返交通費與住宿費等開銷。(*然而，此項補助僅限於 The Pokémon Company 認定的範圍。所有機票與住宿都將由主辦單位安排。贏得旅遊補助的選手應遵循賽事管理部門的指示，並提供預訂機票與住宿所需的資料。請等待賽事管理部門的聯絡。)

3.1.4 比賽種子

種子排位是根據預定的標準將參賽者排列在比賽支架中的方法。

3.1.4.1 区域预选赛的种子排位

在區域預選賽階段，玩家的種子排位將以隨機方式進行。這是為了保持比賽的公正性，並在比賽開始時為所有玩家提供平等的機會。

3.1.4.2 区域複賽的種子排位

在區域預選賽階段結束後，區域複賽階段的種子排位將根據該區域預選賽階段玩家的最終排名決定。這種方法旨在反映玩家在前一階段的表現，同時也為錦標賽的進展建立一個公平的基礎。

3.1.4.2.1 印度以及韓國的區域複賽的種子排位

鑑於韓國和印度具有兩個(2)區域預選賽的特定錦標賽結構，因此相應區域複賽中16名玩家的種子排位將調整為如下：

- 第一個區域預選賽的前8名玩家將被分配種子1到8。
- 第二個區域預選賽的前8名玩家將被分配種子9到16。

3.2 賽事時間表

賽事時間表的安排旨在促成絕無冷場的競技體驗。建議選手遵循為其所屬區域安排的時間表。賽事組織保留必要時修改時間表的權利，而任何此類變更都將透過第 2.7 節提及之聯絡方式即時聯絡所有選手。以下是根據區域劃分的時間表：

- 亞太地區預選賽(香港、馬來西亞、菲律賓、新加坡)：
 - 報名開放:2024 年 4 月 6 日星期六 @ 新加坡標準時間/香港時間/菲律賓標準時間/馬來西亞標準時間 10:00 AM (GMT+8)
 - 報名截止:2024 年 4 月 17 日星期三 @ 新加坡標準時間/香港時間/菲律賓標準時間/馬來西亞標準時間 12:00 PM (GMT+8)
 - 預選賽:2024 年 4 月 21 日星期日 @ 新加坡標準時間/香港時間/菲律賓標準時間/馬來西亞標準時間 2:00 PM (GMT+8)
 - 複賽:2024 年 5 月 12 日星期日 @ 新加坡標準時間/香港時間/菲律賓標準時間/馬來西亞標準時間 2:00 PM (GMT+8)
- 印度區預選賽：
 - 第一輪預選賽
 - 報名開放:2024 年 3 月 23 日星期六 @ 印度標準時間 10:00 AM (GMT+5:30)
 - 報名截止:2024 年 4 月 3 日星期三 @ 印度標準時間 12:00 PM (GMT+5:30)
 - 預選賽:2024 年 4 月 6 日星期六 @ 印度標準時間 2:00 PM (GMT+5:30)
 - 第二輪預選賽
 - 報名開放:2024 年 4 月 6 日星期六 @ 印度標準時間 8:00 PM (GMT+5:30)(暫定時程, 隨第一輪預選賽的結果而定)
 - 報名截止:2024 年 4 月 11 日星期四 @ 印度標準時間 12:00 PM (GMT+5:30)
 - 預選賽:2024 年 4 月 14 日星期日 @ 印度標準時間 2:00 PM (GMT+5:30)
 - 複賽:2024 年 4 月 27 日星期六 @ 印度標準時間 2:00 PM (GMT+5:30)
- 印尼區預選賽：
 - 報名開放:2024 年 3 月 30 日星期六 @ 印度尼西亞西部標準時間 10:00 AM (GMT+7)
 - 報名截止:2024 年 4 月 10 日星期三 @ 印度尼西亞西部標準時間 12:00 PM (GMT+7)
 - 預選賽:2024 年 4 月 14 日星期日 @ 印度尼西亞西部標準時間 2:00 PM (GMT+7)
 - 複賽:2024 年 5 月 5 日星期日 @ 印度尼西亞西部標準時間 2:00 PM (GMT+7)
- 韓國區預選賽：
 - 第一輪預選賽
 - 報名開放:2024 年 4 月 13 日星期六 @ 韓國標準時間 10:00 AM (GMT+9)
 - 報名截止:2024 年 4 月 24 日星期三 @ 韓國標準時間 12:00 PM (GMT+9)
 - 預選賽:2024 年 4 月 27 日星期六 @ 韓國標準時間 2:00 PM (GMT+9)
 - 第二輪預選賽
 - 報名開放:2024 年 4 月 27 日星期六 @ 韓國標準時間 08:00 PM (GMT+9)(暫定時程, 隨第一輪預選賽的結果而定)

- 報名截止:2024 年 5 月 2 日星期四 @ 韓國標準時間 12:00 PM (GMT+9)
- 預選賽:2024 年 5 月 5 日星期日 @ 韓國標準時間 2:00 PM (GMT+9)
 - 複賽:2024 年 5 月 18 日星期六 韓國標準時間 2:00 PM (GMT+9)
- 台灣區預選賽:
 - 報名開放:2024 年 4 月 27 日星期六 @ 台灣時間 10:00 AM (GMT+8)
 - 報名截止:2024 年 5 月 8 日星期三 @ 台灣時間 12:00 PM (GMT+8)
 - 預選賽:2024 年 5 月 12 日星期日 @ 台灣時間 2:00 PM (GMT+8)
 - 複賽:2024 年 5 月 25 日星期六 @ 台灣時間 2:00 PM (GMT+8)
- 泰國區預選賽:
 - 報名開放:2024 年 3 月 23 日星期六 @ 中南半島時區 10:00 AM (GMT+7)
 - 報名截止:2024 年 4 月 3 日星期三 @ 中南半島時區 12:00 PM (GMT+7)
 - 預選賽:2024 年 4 月 6 日星期六 @ 中南半島時區 2:00 PM (GMT+7)
 - 複賽:2024 年 4 月 21 日星期六 @ 中南半島時區 2:00 PM (GMT+7)

3.2.1 開始進行對戰

所有賽事當天的第一場對戰都表定於各地區的當地時間 2:00 PM 開始進行。

3.2.2 回合時間

每回合控制在 45 分鐘之內。選手必須在每回合規定的 45 分鐘內結束各自的對戰。不過，若對戰超過此時限，賽事管理部門可能會根據延誤的性質與原因酌情容許延長。選手造成延誤的責任可能導致主辦單位根據第 1.4 節對其採取行動。若無法將延遲責任歸於特定選手，亦無合理原因，則可能以賽事管理部門認為恰當的隨機選擇過程決定該場贏家。

3.2.3 報名期

各地區賽事的報名期將於特定時間開始與停止受理。對於參賽是否成功的最終確認取決於對報名時填寫送出之資訊進行的驗證，並將由賽事組織透過電子郵件進行正式確認。

4 比賽規則

4.1 遊戲版本

所有選手皆必須下載本遊戲的最新版本以參與本次 ESL 舉辦的賽事。且選手必須在賽事開始前下載更新。

4.1.2 版本

所有線上對戰都將在對戰當時線上伺服器內可用之最新版本上進行。

4.2 遊戲漏洞

若選手遇到遊戲漏洞，僅有符合以下所有條件的狀況得以進行重賽：

- 該漏洞會破壞遊戲本身並導致一名或多名選手無法正常進行遊戲。「GO 戰鬥聯賽已知問題」(GO Battle League Known Issues) 頁面 (<https://niantic.helpshift.com/hc/en/6-pokemon-go/faq/2699-go-battle-league-known-issues-1598471929>) 提供 GO 戰鬥聯賽的部份問題清單。
- 發生漏洞時，賽事管理部門會即時收到通知。
- 當漏洞並非由選手刻意引發，在此前提下，賽事管理部門可能根據影響程度採取第 1.4 節中所提及之方式。

若選手遭遇到足以破壞遊戲之漏洞，無論該漏洞目前是否在「GO 戰鬥聯賽已知問題」中列出，選手皆應提供實質性證據支持其主張，無論是清晰的螢幕截圖或是可展示該漏洞對一般遊戲進行之影響的錄影皆可。

4.3 遊戲設定

- 遊戲類型：一對一戰鬥
 - 戰鬥將在超級聯盟中進行(CP 限制為 1500)。
- 遊戲進行模式：線上

4.3.1 遵守遊戲設定

所有對戰都必須在賽事規則指定的正確設定中進行。未遵守此等設定可能受到管理團隊的懲處，包括對戰結果遭撤銷或第 1.4 節中提及之懲罰。

4.3.2 戰隊規則

- 選手將使用賽事開始前註冊的六隻寶可夢(戰鬥團隊)進行比賽。選手不允許使用未註冊的寶可夢參賽。
- 戰鬥團隊裏最多只允許擁有一隻相同的寶可夢。具有不同形態的寶可夢(例如：漂浮泡泡 - 太陽的樣子與漂浮泡泡 - 雨水的樣子，或小拳石與阿羅拉小拳石)的寶可夢將視為相同的寶可夢。
- 選手將在戰鬥開始前從已註冊的戰鬥團隊中選擇 3 隻寶可夢作為其對戰小隊。若有選手無法在任何參與的對戰中出示 3 隻合格的寶可夢，則該參賽者將被取消比賽資格。
- 選手在整場賽事結束前皆不得更改註冊的戰鬥團隊。禁止進行任何有關戰鬥團隊的更動，例如強化、進化、更改特殊招式、解鎖特殊招式、淨化，或更改寶可夢的地區形態。
- 戰鬥團隊可包含一隻已獲得 CP 加成的「正港好夥伴」。該寶可夢在註冊時的 CP 必須是已獲加成後的 CP，且在賽事進行中不得更動寶可夢的 CP 加成。
- 如果選手在註冊戰鬥團隊時指定使用暗影寶可夢或淨化後的寶可夢，則可以使用該暗影寶可夢或淨化後的寶可夢。
- 您註冊的戰鬥團隊中不得包含下列寶可夢：
 - 百變怪、脫殼忍者、超級進化的寶可夢、原始蓋歐卡、原始固拉多、急凍鳥(伽勒爾的樣子)、閃電鳥(伽勒爾的樣子)、火焰鳥(伽勒爾的樣子)、坐騎小羊、坐騎山羊。
- 若發現選手未遵守本賽事對戰鬥團隊的任何要求，則已註冊但不符合參賽要求的寶可夢將失去參與本次賽事的資格。不符合參賽要求的寶可夢不得參加任何戰鬥，亦不得在比賽開始後以符合資格的其他寶可夢替換。

4.4 開始戰鬥

本節概述了在賽事中找到對手並開始戰鬥的流程。

4.4.1 找到您的對手

選手在賽事期間必須利用賽事平台中的對戰聊天視窗與對手聯絡溝通。在進行對戰前將提供一份全面性的「公開資料庫」，其中包含所有訓練家選手的名稱、代碼和寶可夢隊伍陣容。公開這份資料庫的目的是作為選手辨識各自對手並與其互動的主要參考。

4.4.2 發起戰鬥

開始戰鬥前，選手必須先確認接受好友提出之對戰邀請的選項已啟用。可以透過進入「設定」，選擇「一般」，並開啟「允許朋友提出對戰邀請」在遊戲中啟用該設定。

4.4.2.1 發起戰鬥之責任

在各場對戰中，列於賽程頁面頂端的選手應負責發起戰鬥。該選手必須參考公開資料庫中的訓練家名稱和代碼向對手發送好友邀請。

4.4.2.2 賽事期間的聯絡

雖然賽事期間的主要聯絡方式應為賽事平台的對戰聊天視窗(不論是對手之間溝通或是尋求協助皆然), 但如有必要, 選手亦可參照公開資料庫中提供的 Discord ID 進行額外的聯絡。詳情請參照第 2.7.3 節。

4.4.3 未到場/未出賽缺席

選手在表定的對戰開始時間後有十分鐘的寬限期(對戰開始時間+10 分鐘)可延遲到場出賽。超過十分鐘寬限期才抵達者將被判定為「未出賽缺席」並因此判定敗戰。

4.4.3.1 主張判獲勝之程序

若對手未在規定時間內到場或刻意在比賽結束前離場, 又或者發生任何類似情事, 現場的選手必須立刻透過賽事平台對戰聊天視窗的「呼叫仲裁者」功能通知賽事管理部門。現場選手若要正式主張判獲勝(即在三局兩勝制的對戰中得到 2-0 的對戰勝利), 必須提供對手缺席或早退的證據, 如第 4.8 節所述。

4.4.3.2 暫時缺席之例外狀況

若選手已在開始時間到場, 但因緊急狀況需要暫時離場, 則只要該選手於對戰開始時間 15 分鐘內(對戰開始時間+15 分鐘)回到對戰, 便不構成「未出賽缺席」。這條寬限內容是為了應對無法預期之狀況。在此警告選手不得濫用此例外寬限。濫用這項寬限謀求不正當利益或導致延誤的狀況都將受到密切監管, 且可能導致主辦團隊根據第 1.4 節予以懲罰。

4.5 對戰流程

4.5.1 揭露戰鬥團隊

在每場戰鬥開始前, 選手可以選擇性地、透明地向對手揭露其戰鬥隊伍的內部組成, 包含寶可夢名稱、戰鬥力(CP) 與招式。雙方選手相互確認戰鬥團隊後, 便可開始選擇三隻寶可夢發動對戰。

4.5.2 變更對戰小隊

選手在每場比賽結束後可以從先前公開的戰鬥團隊中重新選擇在下一場比賽出戰的對戰小隊, 以在比賽間進行策略上的調整。

4.5.3 對戰前狀況之解決

選手必須在對戰開始前主動著手處理並解決任何潛在問題, 包括連線問題或硬體問題。若未確保整體裝置穩定且可操作, 可能導致賽事管理部門酌情依據第 1.4 節予以懲罰。此項主動性措施對於維持賽事的完整性與流暢性極為重要。

4.5.4 對戰結果

- 成功擊敗對手所有寶可夢的選手將被宣布為該場比賽的贏家。
- 若無法直接看出贏家, 則應以冒險筆記分頁所紀錄之結果為決定性因素。
- 若無法從冒險筆記分頁中得知贏家, 則該場比賽將視為無效, 必須重賽才能斷言誰是贏家。
- 任何遭選手中斷之比賽都將導致該選手自身的損失。選手對於對戰時期間的網路連線負全責。因網路不穩定而導致中斷連線或比賽中斷無法作為重賽的理由。
- 賽事中嚴禁故意平手 (ID)。

選手雙方都有責任在賽事平台中輸入正確的對戰結果。選手雙方都必須在每場比賽結束時對於可見最後結果的畫面進行截圖, 並上傳至 Discord 的對戰結果呈交頁面。若對比賽結果有爭議或疑慮, 請透過該場對戰賽事平台的「請求仲裁」功能告知管理人員。若無充分證據可判斷出獲勝者, 則賽事管理部門可能自行隨機選出獲勝者, 以利賽事順暢進行並維護賽事完整性。

4.6 平手

若雙方平手(即雙方冒險筆記內顯示平手或落敗)，選手需要立即進行一場決勝局，以決出勝負。若因 Pokémon GO 計時器倒數完畢而結束對戰，該局不構成平手，獲勝者會根據對戰雙方的冒險筆記的紀錄而定。選手雙方必須提供第 4.9 節所列出的證據，並藉此判定最終結果。

4.7 放棄/棄權比賽

在比賽期間，若對手在對戰結果產生前故意離開遊戲，則剩餘選手應就第 4.4.3.1 節所述，及時向賽事管理部門匯報此等情事。在官方未確認情況下送出未結束比賽之結果，可能會導致送出報告之選手判定敗戰，因此在這種情況請務必遵循正確規程。

4.8 呈送證據

若選手決定向賽事管理部門報告賽事中在遊戲或比賽期間遇到的任何問題(包括但不限於對手使用的寶可夢或攻擊類型與公共資料庫中登記的不同)，選手必須按照第 4.9 節所述，送出當下的遊戲狀態或錯誤的對戰素材作為「證據」。賽事管理部門會將任何未附上證據的報告視為無效。

若選手在沒有任何正當理由的情況下，對賽事管理部門做出的決定提出異議，從而干擾賽事的完整性、進度或流程，賽事管理部門可按照第 1.4 節所述懲處該名選手。

4.9 對戰素材

對戰結束後，選手至少須將所有螢幕截圖、示意影片、重播影片等對戰素材留存 2 週。若對對戰有異議，則在異議處理完畢並解決後，選手至少需將紀錄留存 2 週。

若管理部門有要求，應隨時提供所有示意影片或重播影片。對於所有在 ESL 安排下錄製的示意影片，ESL 保留播放和/或上傳到 ESL 網站的權利。

4.10 裝置

Android 和 iOS 平台都能進行賽事。選手應全權負責其個人裝置，並確保網路連線穩定。儘管允許在前述平台參賽，但嚴禁使用模擬器。任何選手一經發現使用模擬器，將依據第 1.4 節所述重罰。

4.11 技術問題

若軟體發生第 4.2 節所述之故障情事，嚴重影響到比賽結果，則受影響選手應立即通知賽事管理部門，最晚不得遲於下一場對戰開始之前。一般遊戲情形(例如快速移動動畫還在播放時，無法切換寶可夢或使出招式)以及使用者錯誤(例如跳出手機通知中斷遊戲)等問題都不得構成重新比賽之因素。

此外，選手應完全自行承擔自身的硬體問題，包括但不限於裝置性能與網路連線穩定度。這些硬體相關的問題一般視為選手責任，且在絕大多數的情況下，無法以此要求重新比賽。

4.11.1 重新比賽

若發生任何技術問題或其他風波應立即向賽事管理部門回報，並如第 4.9 節所述，附上確切證據。重新比賽前，須先獲得賽事管理部門批准。只有事先獲得賽事管理部門許可，才得重新開始比賽。若重新比賽，雙方率先派出的寶可夢以及其餘兩隻寶可夢必須與之前比賽時相同。

4.11.2 選手協議

選手之間的任何協議都必須以比賽備註的方式正式記錄在賽事平台中。選手之間的協議嚴禁抵觸本賽事規章所載之規則或違反第 6 節所述之選手行為準則，若發生此等抵觸或違反情事，將按照第 1.4 節嚴加懲處。

若因伺服器出問題而導致嚴重延遲等特殊情形，只有在比賽開始後一 (1) 分鐘內雙方皆發現問題並達成共識的情況下，選手才得共同商定重啟大廳以改善伺服器連線問題。在執行此等協議之前，選手有義務透過賽事平台的對戰聊天室通知賽事管理部門，以確保賽事透明並維護賽事完整性。

4.12 對戰變更

ESL 保留自行決定修改對戰開始時間或更改對戰配對的專屬權利。若發生此等變更，ESL 承諾會盡快通知所有相關選手，確保選手有充足的調整準備時間。

5 頒獎

5.1 資料接受與交換

選手一旦參加有獎盃賽，即承認自己符合該賽事之條件，且有資格獲得任何獎項。相對的，選手也同意與負責為獲獎選手運送獎品之人員分享其所要求的任何資訊。而這代表任何獲獎選手與參加盃賽之選手必須為同一人。

5.2 獎品運送時間與領取

若獲獎選手順利向 ESL 送交所有獎品領取必要資料，則獎品 (包括但不限於遊戲內虛擬角色道具) 預計在相關 ESL 活動結束後的 90 個工作天內完成發放。但是，選手也須知悉，在某些情況下，獎品發放過程可能會延長，最長 180 個工作天。

6 選手行為

6.1 競技誠信

選手任何時候都應全力以赴。不公平行為包括但不限於使用外掛、利用軟體漏洞作弊、代打假冒或故意中斷連線。選手們應該展示良好的體育精神和公平競爭。賽事管理部門對違反本規章的行為擁有完全裁斷權。

6.2 遵守規則

選手必須隨時遵從賽事管理部門指示。

6.3 不公平競爭

- 選手禁止參與任何構成本規章定義下之不公平競爭行為。
- 共謀
 - 共謀是指兩 (2) 名或更多選手約定使對方選手處於不利地位之任何協議。包括隸屬相同電子競技組織或在比賽之外另有其他關係之選手間互動。共謀包括但不限於以下行為：
 - 兩 (2) 位或更多選手約定以不傷害、阻礙或以其他方式在遊戲中使競爭無法達到合理的標準。
 - 預先安排分配獎金和/或任何其他形式的補償 (除非比賽規則另有規定)。
 - 向/從其他選手發送或接收來自共謀者的電子或其他訊號。

6.4 違反體育精神的行為

任何行為、不作為或其他破壞比賽競爭公正性或以其他方式違反本賽事規章和/或 ESL 所制定的公正性標準。

6.5 不專業行為

6.5.1 惡意

- 褻瀆和仇恨言論
 - 選手任何時候都不得使用淫穢、犯規、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、誹謗或其他令人反感的語言，或者在對戰區內或附近宣揚、煽動仇恨或歧視行為。選手嚴禁使用 ESL 或其承包商提供的任何設施、服務、設備以張貼、傳輸、傳播或以其他被禁止的方式散布資訊。
- 破壞性行為/侮辱
 - 選手嚴禁針對對手、粉絲或工作人員採取任何侮辱、嘲弄、破壞或對抗的行為，也嚴禁煽動任何人做出同樣的行為。
- 辱罵行為
 - 不容許所有對 ESL 工作人員、對方選手或觀眾的辱罵行為。屢次違反禮儀的行為，包括但不限於觸碰其他選手的電腦、身體或物品。此等行為將導致該選手受處罰。選手與各自的觀眾（如有）必須尊重與對戰相關的所有人員。
- 騷擾
 - 禁止騷擾。騷擾的定義為在相當長的一段時間內，發生有系統性、有敵意以及有重複性，或是單一令人震驚的事件，且其目的是為了孤立或排斥某人和/或影響該者尊嚴的行為。
- 性騷擾
 - 禁止性騷擾。性騷擾的定義為令人不舒服的性挑逗。評估是基於理性的人會認為該行為受歡迎或具冒犯性。本賽事不容許任何性方面的威脅/脅迫，或承諾以利益換取性方面的利益。
- 歧視與詆毀
 - 選手不得因種族、膚色、民族、國家或社會出身、性別、語言、宗教、政治觀點或任何其他觀點、經濟狀況、出生或任何其他的狀態、性取向或者任何其他原因透過蔑視、歧視或詆毀的言行冒犯任何國家、個人或群體的尊嚴。
- 詆毀性言論
 - 選手不得給予、製造、發表、授權或認可任何會破壞比賽或官方形象的聲明，任何其他不利於或損於 ESL 與其附屬機構所造成最佳利益的影響，將由 ESL 決定。
- 非法活動
 - 選手不得參與一般法律、法規或條約所禁止的任何活動，此等活動會導致或可能導致任何有法定管轄權的法院違法判決。
- 道德敗壞行為
 - 選手不得從事任何被 ESL 視為不道德、可恥或違反適當道德傳統標準的行為。

6.6 賭博

ESL 賽事期間禁止一切賭博行為，包括選手，團隊及代表團隊的任何人員。參與賭博的所有相關人士將被取消參賽資格。

6.7 作弊

任何形式的作弊行為皆不允許。若發現選手作弊，該選手將被取消參賽資格。選手有可能在賽事期間被要求安裝防作弊軟體。作弊的例子包括但不限於以下的內容：

6.7.1 對戰造假

試圖透過輸掉對戰或以其他方式故意操縱對戰結果。

6.7.2 外掛

外掛的定義為任何選手或代表選手行事的人員對 Pokémon GO 遊戲客戶端進行的任何修改。

6.7.3 濫用遊戲漏洞

濫用的定義為故意使用遊戲漏洞獲得優勢。濫用包括但不限於，任何故意使用遊戲漏洞以獲得遊戲優勢，以及 ESL 官方自行判定之與預期有所出入的運作。有關 GO 戰鬥聯賽的已知問題可查看此處清單。若發現選手故意使用未列於表中的未知漏洞，管理團隊會予以懲罰。賽事管理員所做的決定將視為最終決定。

6.7.4 觀察員螢幕

試圖觀看或觀看觀察員螢幕。

6.7.5 代打

使用其他選手的帳號進行遊戲，或者請求、誘導、鼓勵或指示他人使用其他選手的帳號。此外，選手在賽事期間不得有他人指導選手進行比賽。

6.7.6 使用 DDoS

透過 DDoS 或其他手段，限制或試圖限制其他選手的網路。

6.7.7 軟體或硬體

使用任何軟體或硬體以獲取遊戲中無法得到的優勢。範例包括但不限於：任何第三方軟體（未經批准可操縱遊戲玩法的應用程式）、在私人伺服器上進行遊戲、腳本攻擊。

6.8 賄賂

任何選手不得向其他選手、比賽營運商或與 ESL 有關的任何人士提供或索取任何禮物、現金或其他獎勵，並藉此影響 Pokémon GO 賽事的比賽過程或結果。

6.9 禮物

任何選手不能接受任何與比賽有關的禮物、被提供或將被提供的服務、報酬補償、包括試圖擊敗競爭對手有關的服務，或旨在破壞或操縱對戰與比賽的服務。本規則的唯一例外是選手的官方贊助商與所有者因選手表現而給予之補償。

6.10 未經授權的裝置

使用任何作弊裝置和/或程式。

- 欺騙
 - 在 Pokémon GO 遊戲裡偽造 GPS 位置的參賽者將被取消參賽資格。

6.11 故意中斷連線

沒有適當且明確說明原因的故意中斷連線。無論選手的實際意圖如何，任何導致連線中斷的選手行為都應被視為故意行為。

6.12 取消參賽資格

ESL 保留取消隊伍和選手參賽資格的權利。任何被發現使用已知漏洞的選手，第一次被發現濫用漏洞時，該局比賽會判定落敗。如果再次發現該選手使用已知漏洞，且確定為故意為之，該選手將失去參賽資格，並禁止參加任何未來賽事。

6.13 對戰錄影

選手必須錄下所有對戰。若在任何情況下，選手無法錄下對戰畫面，請立即聯絡賽事主辦單位尋求幫助。

7 現場直播

選手與 2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽所產生的全部內容、照片、影片、重播影片與其他資源皆屬於 The Pokémon Company。選手參加 2024 年 Pokémon GO WCS 亞洲預選賽即代表接受此條款。

7.1 媒體義務

若聯盟安排一名或多名選手參與訪談(賽前/賽後的簡短訪談和/或較長時間的訪談)、新聞發表會或簽名、拍照或錄影活動，選手必須參與，不得拒絕。此外，選手須根據 ESL 要求，向聯盟提供照片或其他資產。大多數活動都有必要媒體日，選手將在媒體日接受賽事主辦單位的工作人員拍照、錄影和採訪，以利賽事介紹。選手會事先收到媒體行程表，其中將載明任何超過 5 分鐘的此類活動之性質、持續時間和日程安排。

8 版權聲明

本文件中出現的所有內容均為 ESL Gaming GmbH 之財產，或經所有者許可使用。未經授權分發、複製、更改或以其他方式使用本文件中的資料，包括但不限於任何商標影像、圖畫、文字、肖像或照片，均可能構成違反版權法和商標法之行為，並可能受到刑事和/或民事法律責任追究。

未經 ESL Gaming GmbH 書面許可，不得以任何形式或透過任何方式複製本文件的任何內容，或將其儲存到資料庫或檢索系統中，惟個人使用除外。

本文件中的所有內容就本公司所知均準確無誤。ESL Gaming GmbH 對任何錯誤或遺漏不承擔任何責任。本公司保留隨時更改本網站(包括但不限於 eslgaming.com、intelextrememasters.com、esl-one.com 和所有子網域)內容和文件的權利，恕不另行通知。