



**2020 《亞洲電子競技公開賽》-爐石戰記標準模式賽事規章**  
2020 Asia Esports Championship Hearthstone Standard Rules

# 一、賽制說明

## 1.1 賽事時程

2020 亞洲電子競技公開賽的爐石戰記項目分為「預選賽」、「總決賽」，賽事期間如下：

- 預選賽#1：2020/07/18 - 2020/07/22

預選賽#1			
日期	時間	賽程	形式
07/18	13:00	64-16強瑞士賽	線上
07/19	13:00	八強賽	
07/22	16:00	四強+季殿+決賽	

- 預選賽#2：2020/07/25 - 2020/07/29

預選賽#2			
日期	時間	賽程	形式
07/25	13:00	64-16強瑞士賽	線上
07/26	13:00	八強賽	
07/29	16:00	四強+季殿+決賽	

- 預選賽#3：2020/08/01 - 2020/08/05

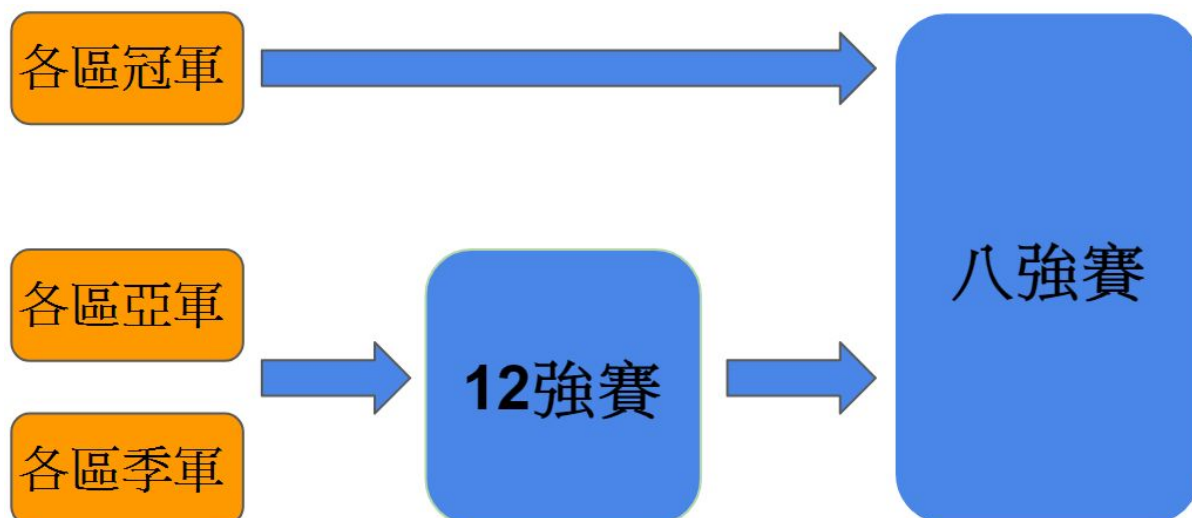
預選賽#3			
日期	時間	賽程	形式
08/01	13:00	64-16強瑞士賽	線上
08/02	13:00	八強賽	
08/05	16:00	四強+季殿+決賽	

●預選賽#4：2020/08/08 - 2020/08/12

預選賽#4			
日期	時間	賽程	形式
08/08	13:00	64-16強瑞士賽	線上
08/09	13:00	八強賽	
08/12	16:00	四強+季殿+決賽	

●總決賽：2020/08/19 - 2020/8/29

總決賽			
日期	時間	賽程	形式
08/19	16:00	12強賽	線上
08/29	10:00	八強賽	待定



## 二、報名規範

### 2.1 通則

報名所需資料：選手名稱、選手姓名、BattleTag、身份證正反面照片（護照照片）、聯絡電話、E-mail。請確實登錄填寫，以免因資料未確實登錄影響隊伍及個人參賽權益。

**2.1.1** 選手名稱限使用英文字母、數字0~9或中文字，長度則需在 7 個全形字元內且不得有任何粗俗或猥褻的字眼，或任何容易造成混淆與困擾之字詞。

**2.1.2** 於「預選賽」中獲得冠、亞、季軍之選手若無法參加或配合後續賽事時，視同放棄資格並且由該預選賽其他選手依排名次序遞補。

**2.1.3** 每場「預選賽」報名，由參賽選手進入【我要報名】來填寫所需資料。

**※** 如因報名資料填寫有誤須於報名期間內重新報名並聯繫主辦單位；係因參賽名額有限，如欲參賽之選手速請完成登錄報名，以免向隅。

**2.1.4** 如經查核有冒用資料、惡意卡位、未詳盡填寫、同一資料報名多份、蓄意擾亂等影響報名登錄之情形，該選手直接取消參賽資格。

**2.1.5** 於預選賽中獲得冠、亞、季軍後即成為總決賽之選手，將須參與後續的總決賽線上或線下賽事，故報名時需考慮到自身未來在時間、地區、交通的各方面因素。

**2.1.6** 請各位選手務必詳閱賽事官網的各項資訊與注意事項，以確保隊伍及個人的權益。

**2.1.7** 本單位將依據報名者於賽事活動網頁所登錄的資料進行通知，各選手須留意手機來電及信件通知，同時請隨時關注相關賽事公告、賽程表之通知訊息，以確保隊伍及個人的權益。

## **2.2 參賽資格**

**2.2.1** 參加本次比賽之所有選手於比賽當日均須年滿 15 歲(含)以上。

## **2.3 選手國籍、戶籍與證件需求**

**2.3.1** 報名選手需擁有中華民國、印尼、香港、印度、日本、澳門、馬來西亞、菲律賓、新加坡、南韓或泰國之身分證明。

**2.3.2** 線下比賽進行時，選手皆需攜帶可證明個人身分之證件、文件（正本）以供官方或裁判進行選手身分認證，無法配合者即視同放棄報名、參賽、領獎、晉級資格及一切相關權益，現場將審核參賽選手、報名參賽帳號、身分證明文件上述三項資料是否符實，選手須如實提交以免因資料不符而影響隊伍及個人參賽權益。

# **三、選手規範**

## **3.1 選手帳號**

**3.1.1** 在賽事期間遭列入[禁賽名單](#)的選手一律不得參與《亞洲電子競技公開賽》爐石戰記項目。

**3.1.2** 選手在報名截止之後嚴禁任意修改BattleTag，無法改回者將判為失格。（遇暴雪認證之賽事要求者例外）

# **四、線上賽**

## **4.1 比賽時間**

以主辦單位表定時間為主。

## 4.2 對戰流程

建議選手須於比賽時間前至少30分鐘至Battlefy完成報到以完成對戰準備。

建議選手於約定比賽時間前至少10分鐘進入友誼賽對戰房，以完成備戰準備。

若其中一方於對戰時遲到超過10分鐘則視同棄權(加入比賽房後拖延時間不進入遊戲亦同此項)，請選手截圖存證(包含系統時間)並立即通知主辦單位，由主辦單位宣布對手棄賽，如一方遲到後雙方仍同意繼續進行對戰則以結果論，不得有議。

若遇參賽選手BattleTag與報名資料不符之狀況，請先截圖存證並立即聯絡官方人員，交由主辦方進行裁決。

## 4.3 獲勝證明上傳

預選賽獲勝玩家須於比賽完成當下將賽果(勝利截圖)傳至指定網站等待審核，官方在確認後將進行下一輪次的比賽配對。

**※ 如雙方除正式賽外還有進行包含但不限於練習賽等任何形式的對戰，屆時若導致爭議則以對戰時間最早的獲勝截圖為準，不得有異議。**

# 五、總決賽

《亞洲電子競技公開賽》之「總決賽」第二階段視情況而定，將以特定時程或線上對戰執行。

如總決賽第二階段於新北市指定線下地點進行，相關實體賽資訊將於後續公布於網頁，晉級線下賽之隊伍需自行前往指定之比賽地點進行，故報名時需考慮到自身未來在時間、地區、交通的各方面因素。如有非中華民國之選手晉級，主辦方僅提供食宿費用，機票費用須自理。

## 5.1 總決賽報到

總決賽報到時均須出示身分證件核對資料，如資料不相符或比賽當天無法到場者將視為無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。

**5.1.1** 所有報名選手需全程參與《亞洲電子競技公開賽》之賽事，如因個人因素導致無法出賽或放棄出賽，則不予派發任何現金、物品獎勵。

**5.1.2** 參加總決賽當日，所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點與工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到，現場工作人員與裁判有權判定因遲到之選手棄權。

## **5.2 總決賽設備**

請選手自行準備滑鼠、鍵盤、滑鼠墊設備，自備的設備不得包含但不限於連發、腳本、計時等違反賽事公平之功能，若無攜帶則需使用大會提供的基礎設備，不得有異。若需安裝設備的驅動程式，請於比賽開始前的至少48小時前，來信【help@carry.live】信箱向主辦方申請，並清楚說明需安裝的檔案名稱及驅動的設備完整型號，經主辦方審核通過後即可安裝；比賽當天不得安裝任何輔助程式或遊戲資料夾檔案覆蓋等操作，若現場有任何特殊需求，須於比賽開始前30分鐘告知現場裁判，經判定後才可以安裝，若未於30分鐘前告知，則主辦方有權拒絕其需求。

## **5.3 現場問題反映**

比賽期間有任何疑義需於當下與現場裁判反映，比賽結束或離開現場後一概不受理。

# **六、遊戲版本與比賽過程**

## **6.1 比賽版本**

採用亞洲伺服器最新版本。

比賽期間內如遇卡牌效果改動、榮譽殿堂卡牌異動、新擴充包或資料片上線等會影響平衡之更新，玩家得在官方排定時間內重新繳交牌組，未在時間內繳交者則視為不變更，如屆時有玩家因牌組不符標準模式規定而無法進行比賽者將視為棄權。

## **6.2 比賽模式**

採用「標準友誼賽」

預選賽64-16強採用BO3 4Ban1 七輪瑞士征服賽制，其餘皆採BO5 4Ban1 征服單淘汰賽制。

### 6.3 觀察者模式

雙方選手於對戰時需在Battle.Net應用程式將狀態調整為忙碌，比賽開始前請先確認無人進入對戰房觀戰，如有的話需立即踢除，轉播場則會有主辦單位進入觀戰。

### 6.4 比賽勝負判定標準

將對方英雄的血量降至0以下、迫使對方投降或以遊戲內建規則獲勝即算勝利，取得一小分。

**6.4.1** 如遇包含但不限於到達回合數上限、遊戲內建機制等任何導致雙方同時敗戰情況，則雙方當局所使用的職業皆取勝，若當局為BO賽的最後一局（BO3第三局或BO5第五局），則依雙方血量與護甲合計高低判別勝負或逕行以同職業重賽。

## 七、斷線處理

### 7.1 斷線裁決

線上賽對戰階段如產生選手斷線、設備異常、遊戲崩潰等任何導致選手無法進行遊戲之狀況，選手須自行排除並透過官方指定之語音軟體告知對手或裁判情況，並以以下辦法裁決。

**7.1.1** 當選手進入對戰房牌組選擇畫面時即算對戰開始，若選手在對戰期間因任何原因離開對戰房、取消對戰、離開遊戲客戶端或是無法繼續進行對戰者即視為「對戰斷線」。

**7.1.2** 當選手進入起手換牌畫面時即視為遊戲開始，若選手在遊戲期間因任何原因而斷線、關閉遊戲客戶端或遇遊戲停止之Bug而導致無法繼續進行遊戲者即視為「遊戲斷線」。

**7.1.3** 當選手斷線後若在5分鐘內連回將給予警告，若在5至10分鐘內連回則判處該局遊戲落敗，逾10分鐘仍未連回則判處該局對戰落敗。

### 7.2 重賽相關



若發生重大錯誤、伺服器崩潰及任何導致雙方選手遊戲崩壞而無法順利進行比賽等狀況時，經官方確認後該場比賽重新進行並採用同樣的職業進行重賽；若為選手個人斷線問題，則比照上述第1點之斷線處理辦法。

若有進行重賽之必要，雙方需維持原先出賽之職業並重新開始比賽。

## **八、違規與禁止條例**

### **8.1 禁止使用外掛**

玩家在比賽進行過程中可使用記牌器、紙筆等輔助工具協助記憶，但若為破壞遊戲進行、干擾對手動作者不在此限。

### **8.2 比賽違規行為**

**8.2.1** 若選手使用的牌組內容和繳交的套牌有出入，則對手當局所使用的職業獲勝。

**8.2.2** 若選手在對戰過程中誤使用到被禁用的套牌或征服制中已取勝的套牌進行對戰，則對手當局所使用的職業獲勝。

**8.2.3** 比賽進行中不允許任何非必要的聊天行為，如發送挑釁用語、任何違反運動家精神的行為。

**8.2.4** 參賽選手不得做出違反運動家精神之行為，如故意讓對手贏得比賽等。

**8.2.5** 比賽間參賽選手不可私自開台實況賽程，經檢舉屬實將剝奪其參賽權。

**8.2.6** 為確保雙方權益，除官方人員與裁判外，其餘人皆不可進入觀戰。

### **8.3 違規行為之懲處**

任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，經官方人員裁決後將給予警告，屢犯或情節重大者將直接剝奪參賽權利。

## **九、賽事獎勵**

## **9.1 賽事獎金**

**9.1.1** 總決賽冠軍可獲得新台幣10萬元整之獎金。

**9.1.2** 總決賽亞軍可獲得新台幣6萬元整之獎金。

**9.1.3** 總決賽四強可獲得新台幣2萬元整之獎金。

**9.1.4** 如遇非中華民國之選手獲獎，則獎金收受方需負擔因匯款而產生的任何費用。

## **十、其他事項**

### **10.1 注意事項**

**10.1.1** 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準。

**10.1.2** 上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權力。

**10.1.3** 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以官方說明為準。

**10.1.4** 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。

**10.1.5** 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。

**10.1.6** 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

**10.1.7** 本活動各項辦法及規定，以活動網站公告為準，活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。

**10.1.8** 參賽者同意無償授權本公司於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。

## 10.2 聯繫我們

若對於報名有任何疑問請來信【[help@carry.live](mailto:help@carry.live)】信箱詢問。