

賽事規章

1. 賽事介紹

1.1. 賽事組織

Pokémon UNITE 台灣公開賽 2022 (以下簡稱“本賽事”)是由 鏞睿行銷 主辦。

每位參與賽事的選手在報名參賽之前都必須同意以下賽事規範，報名完成一律視同同意賽事規範。

賽事管理團隊保有對 (1.)賽事規範未涵蓋到的問題 或是 (2.)因賽事規則導致缺乏公平性的任何問題做出裁決的權力。

1.2. 賽事地區

賽事報名選手不限台灣的玩家，但總決賽(線下)需至少 5 位選手出賽，線下賽地點將會在台北進行，後續將會有具體的地點公布，若是因應疫情狀況改變，將有可能改變為線上賽進行。

2. 賽事概要

2.1. 遊戲版本及平台

本賽事使用之遊戲及版本將會是最新版的 Pokémon UNITE。

2.2. 賽事結構

本賽事將依照報名隊伍總數平均分配至各區進行線上預賽賽事，並從中挑選最後 8 支隊伍晉級線下總決賽。

2.3. 賽事日程

此賽事日程的時間皆根據台灣標準時間(TST)進行編寫。

2022 Pokémon UNITE 台灣公開賽

● 日期 – 時間

報名：4/22~5/27

預賽：6/4、6/5

決賽：6/12

2.4. 賽制

A. 本賽事採單淘汰制。

B. 回合(Round)只表示為一場遊戲，比賽(Match)則表示決定出勝方的所有回合(例如：BO3 有最多 3 個回合(Round))。

C. 線上預賽各區 64 強賽至 16 強賽，都為 BO1 賽制(單場決定制)。

D. 線上預賽各區 8 強賽至 4 強賽採取 BO3 賽制(三戰兩勝制)，每區選出兩支隊伍晉級，總計八支隊伍晉級線下決賽。

E. 線下決賽 8 強賽至 4 強賽採取 BO3 賽制(三戰兩勝制)，冠亞賽採取 BO5 賽制(五戰三勝制)。

3. 線上預賽及線下決賽

3.1. 線上預賽

- A. 賽事日期：6/4、6/5
- B. 線上賽報到：建議選手於比賽時間前 10 分鐘進入對戰房間完成備戰準備，比賽房創建隊伍由賽事方公布於 Discord 上。
- C. 遲到規範：如若其中一方於對戰時間遲到超過 10 分鐘則視同棄權，請選手截圖存證 (包含系統時間) 並且立即通知賽事方，由賽事方宣布對手棄賽，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。
- D. 其他規範：若遇參賽選手 ID 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，交由賽事方進行裁決。
- E. 線上賽賽果回報：獲勝截圖統一由勝方隊長於比賽當日指定時間前，在 Discord 群組的【賽果回報區】，或著是回覆客服信箱進行回報，逾時未報者將視為喪失比賽資格，賽事結果回報需要繳交結算畫面螢幕截圖，因此玩家在整個賽事期間內都需要具有繳交結算畫面截圖的能力，以下為回報方式範例截圖。



- F. 語音溝通軟體：選手可以在比賽期間使用語音頻道溝通，並且無軟體限制。
- G. 線上賽事過程選手有責任確保自身的設備、網路環境能夠完成賽事進行，如有發生任何非遊戲端本身問題時，其責任歸屬由選手自己承擔。

3.2. 線下決賽

- A. 賽事日期：6/12
- B. 總決賽報到：報到時，選手均須出示身分證件核對資料，如資料亦不相符者，或因比賽當天無法到場或因隊伍出賽人數不足，其隊伍即視同無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。
- C. 遲到規範：若總決賽以線下賽形式舉行，當日所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點向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隊伍棄權。

- D. 其他規範：所有報名隊伍需全程參與本賽事，如因個人因素導致無法出賽或主動放棄出賽，則不予派發任何現金、物品獎勵。
- E. 線下決賽設備：線下決賽需使用本賽事提供的手機及相關設備(例如入耳式耳麥)進行比賽，不得私下更換自行攜帶之設備。
- F. 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。

4. 選手參賽資格

參與本賽事的選手皆須滿足以下條件:

- A. 選手必須同意並遵守賽事規範。
- B. 在報名賽事時，報名的選手需滿 16 歲(2006 年 4 月 22 日前出生的年齡)。
- C. 如果參賽隊伍中，在報名時有未滿 18 歲的選手，這些選手必須有監護人的同意才可參與賽事，若晉級至線下決賽時則須繳交家長同意書。若賽事方發現有未經監護人同意參加之事實，則取消該名選手之參賽資格。
- D. 當賽事方要求時，選手必須提供特定文件或文件之副本。
- E. 當賽事方要求時，選手必須出示公家機關核准之身分證。
- F. 選手必須具有可聽、寫中文或英文之能力。
- G. 選手必須安裝賽事方指定的應用程式，並與賽事方溝通。
- H. 在官方直播期間，選手必須遵從採訪人、賽事方的指示。
- I. 選手必須提供賽事方如電子郵件等的個人資訊，並回覆賽事方或賽事方授權的媒體公司之採訪、拍攝之請求。
- J. 賽事方職員不可報名本賽事。

5. 隊伍及選手

- A. 隊伍必須包含 5 至 7 名選手。
- B. 隊長必須在賽事當日進行報到手續、回報賽事結果及與賽事方溝通。
- C. 隊伍中必須要有 5 名選手參與至比賽中。
- D. 選手不能同時在超過 1 支的隊伍名單之中。
- E. 選手報名時填寫的名稱，必須與遊戲內訓練的名稱完全相同，如果訓練家名稱不符合報名時提供之資料，該選手將不被允許參與賽事。

6. 隊伍及訓練家名稱

隊伍及訓練家名稱不可違反以下禁止情況、條件。如果隊伍或訓練家名稱違反以下情況、條件，賽事方有要求隊伍、訓練家更改名稱之權力。如接收到賽事方要求，選手必須更改其訓練家名稱。更改名稱造成的任何費用將由選手自行承擔。

- A. 未經書面允許的情況下，隊伍及訓練家名稱不可使用含有任何第三方權利保護之詞彙文字。
- B. 隊伍及訓練家名稱不可使用與品牌名稱相同、相似之文字。
- C. 隊伍及訓練家名稱不可使用跟現實人名相似或相同之名稱，除非使用者為本人。
- D. 隊伍及訓練家名稱不可包含違反法律或公共道德規範之文字。
- E. 隊伍及訓練家名稱不可包含任何與商業名稱(如產品名、型號)、誹謗、嘲笑、攻擊性、淫穢、下流、煽動仇恨或不禮貌之文字。使用替代字眼、無意義符號或不正確拼寫來逃避以上條件同樣視為違反賽事規範。
- F. 除了上述事項之外，賽事方在必要情況下，保有任何更改、延伸或取代上述條件之權力。

7. 賽事規則

7.1. 賽制

- A. 所有比賽皆使用 5 對 5 自訂對戰。
- B. 在線上賽時，比賽對戰房統一由賽程表對戰組合中的上方隊伍開房，並於開房後邀請下方隊伍隊長進房，兩隊隊長再各自邀請隊伍成員進房。
- C. 地圖將使用“黎莫特競技場”。
- D. 持有物品:無等級、品項之限制。
- E. 寶可夢：無限制。
- F. 寶可夢、戰鬥準備(戰鬥道具、持有物品、技能選擇以及服裝搭配)以及出賽選手在每一回合之間可隨時更換，即便是在同一場比賽上。
- G. 在線下賽時，各隊都會輪流在比賽房的上下方。在第三、五回合時，賽事方會以擲硬幣來決定誰在上下方。

7.2. 注意

- A. 選手可以在比賽期間使用語音頻道溝通。
線下賽只允許使用 Discord 官方語音頻道進行溝通，因此各隊伍需要自行加入官方頻道以免權益受損。
- B. 賽事結果回報需要繳交結算畫面螢幕截圖，因此玩家在整個賽事期間內都需要具有繳交結算畫面截圖的能力。

7.3. 賽事 Discord 頻道

- A. 本賽事將使用聊天應用程式“Discord”。
- B. 賽事重要資訊將公布在 Discord 頻道，因此選手需要安裝該程式、創立帳號並且了解如何使用。
- C. 每位選手都需加入賽事方提供之賽事 Discord 頻道。
- D. Discord 頻道的綽號需要跟報名時填寫之名稱相同。

7.4. 參賽選手

- A. 選手們需要自行查看賽事方提供之 Discord 頻道訊息。
- B. 來自選手的任何有關賽程、時間修改的要求將不被允許。

C. 賽事方在必要時可以更改賽程時間。

7.5. 選手缺席情形

如果因某些選手缺席或失去資格而導致可參賽選手少於 5 名的形況，該隊將自動被判定為落敗。

7.6. 重賽判決

- A. 原則上，在全部選手完成讀取並準備好開始時，該回合將視為有效。
- B. 如果隊伍上其中一位沒完成讀取，該隊必須立刻回報此情況給賽事方。另外，拍攝該狀況下的遊戲畫面，並透過 Discord 頻道提交給賽事方。假如選手在遊戲時間少於 8:30 的時候，還沒在遊戲中看見對手時，需要回報此情況給賽事方，以維持賽事之公平性。每支隊伍可以申請最多一次的重賽。
- C. 假如在遊戲開始後，可以在基地外看見對手，該回合不會被暫停或重賽，即便有選手因網路問題或設備問題而導致無法繼續進行賽事。該選手需要自行重新連線。未斷線的選手則繼續進行下去。假設在回合開始後，選手發現比賽房的設定有錯誤，則該回合需要重賽。



- D. 在“6.6.3”的情況下，參賽隊伍必須回報此問題給賽事方。選手也必須截圖該狀態下之遊戲畫面並透過 Discord 繳交給賽事方。在遊戲內時間剩下少於 8:30 時，並且完全無法在遊戲內看見對手時，選手需確認 Discord 頻道資訊及回報。重賽只能重賽一次。假設有 2 次以上的錯誤比賽房設定之檢舉，則創建比賽房的隊伍將被取消資格。
- E. 假設選手因不可控安全因素(如天災)或嚴重設備(程式)錯誤(如無法繼續進行遊戲)，選手或隊伍需要立刻回報給賽事方。假如該狀況回報被賽事方所認可、同意，賽事方會在討論後決定是否給予重賽。
- F. 在重賽時，參賽選手、持有物品、戰鬥道具、以及寶可夢皆不可做更動。

8. 提交證據

假如選手想提交任何檢舉給賽事方，選手必須拍下遊戲畫面並做為證據繳交。不附有證據的檢舉將視為無效。

假如選手無正當理由對賽事方提出抗議，造成比賽程序之延遲。賽事方會依照賽事規章的懲處條款對該選手進行懲處判決。

9. 官方直播頻道

- A. 本賽事將使用觀察者模式。
- B. 選手必須同意賽事方觀察者、裁判帳號的好友申請。
- C. 選手必須同意賽事方有權將所有比賽內容在直播、記者會或媒體上進行商業使用。
- D. 採訪可能會和選手們進行。所有隊伍都有義務並準備好接受採訪。

10. 私人直播頻道

- A. 錄製、直播賽事內容的所有人必須遵守寶可夢公司的 “Pokémon UNITE Game Content Guidelines for Online Platforms” 準則。
- B. 選手如要直播比賽內容，需在直播上加上 5 分鐘的延遲。
- C. 如果選手無法加上 5 分鐘延遲，選手必須停止直播。賽事方有權禁止選手直播或要求加上延遲至個人直播上。
- D. 對外公布、上傳個人的錄製內容則不受限制。

11. 懲處

- A. 假如賽事方判定選手違反賽事規章時，賽事方有權判處以下懲處：
 - a. 對選手或隊伍進行警告。
 - b. 該選手之隊伍本回合判輸。
 - c. 該選手之隊伍本比賽判輸。
 - d. 選手將被禁止參與未來的官方賽事。
- B. 賽事方將對該事件的惡意情況及影響程度進行綜合考慮以決定具體懲罰。
- C. 賽事方有可能將懲處公布在官方網頁上。

12. 禁用品項

禁止任何以下的行為或可能導致以下行為發生的動作。賽事方將對使用、進行禁用項目的行為自行決定懲處。

- A. 禁止違反賽事規章或任何法律、規範。
- B. 禁止進行及鼓勵歧視、仇恨、猥褻、身體危險、犯罪違法或其他令人反感之行為(如作弊)。
- C. 禁止不道德或不禮貌之行為。
- D. 禁止使用未經授權的第三方軟體或其他技術程序(如機器人、模組、駭客、腳本等)來干擾遊戲進行或竄改遊戲程式。
- E. 禁止破壞遊戲伺服器。

- F. 禁止任何可能導致故障、錯誤、漏洞或其他遊戲伺服器問題的行為。
- G. 禁止在大量設備上安裝過多或不必要的遊戲應用程式。
- H. 不論其名稱為何，禁止為不當使用遊戲而開發任何未經授權的程式軟件或任何程式程序。也禁止提供此類型程式給他人或教導他人使用。
- I. 禁止對遊戲中的數據進行竄改、修改、改編、二次創編、反編譯、反彙編、逆向工程或任何類似行為。
- J. 禁止促使或鼓勵他人進行上述提及之任何行為。
- K. 禁止協助或教導他人進行上述提及之任何行為。
- L. 禁止有目的地中斷網路或關閉遊戲。
- M. 禁止拒絕遵守賽事方為比賽進行所交代的指示或要求。禁止故意干擾比賽之進行。
- N. 禁止不適當地回覆賽事方所提交之問題。禁止向賽事方回覆虛假資訊或聲明。
- O. 禁止與反社會勢力(如犯罪組織集團、犯罪組織成員、犯罪組織相關成員、犯罪組織相關公司、公司勒索者、具社會動機的犯罪集團、有政治動機的犯罪集團、特殊犯罪集團或其他類似集團組織) 或 和反社會勢力有密切關係的人 有任何關係。
- P. 禁止使用他人帳號來參與賽事。
- Q. 禁止假賽或刻意輸掉比賽。(比賽造假)
- R. 禁止以比賽內容向對手、其他選手玩家或第三方做出任何承諾。
- S. 禁止在社群軟體上使用會對遊戲或賽事造成不良影響之字眼或行為。
- T. 禁止未獲賽事方允許就對外洩漏賽事不公開之資訊內容。
- U. 未經賽事方允許，禁止以賽事方聯絡資訊為特定公司或產品進行公關活動。
- V. 禁止任何人在比賽上進行賭博。
- W. 禁止使用第三方來進行以上行為或類似行為。

13. 通用準則

13.1. 免責聲明

如果出現不可抗力之情況，如遊戲問題、設備問題或天災等，賽事方保有延後、暫停賽事之權力。因非賽事方造成之不可抗力因素而導致延後、暫停賽事而對選手造成的任何不利或損失，賽事方不承擔任何責任。除此之外，因選手之間的問題或選手違反規章而造成的任何不利或損失，賽事方不負擔任何責任。

13.2. 選手個資使用

- A. 選手個人資訊將遵照個人資料保護法使用。
- B. 選手必須同意其遊戲內名稱將被使用在賽事方或賽事方合作的第三方製作的影片視頻、網站或賽事相關宣傳素材、新聞報導或媒體上。
- C. 賽事方因賽事獲取的個人資訊只可使用在賽事或相關賽事的交流管理上，不可使用在其他用途之上。

13.3. 機密資訊維護

未經賽事方允許，選手不可洩漏任何因與賽事方簽訂合約而獲取的任何機密資訊，但以下資訊除外。該資訊不可使用在履行合約以外的任何目的上。

- A. 選手自主發現之資訊。
- B. 在獲得資訊時，該資訊已是公眾所知。
- C. 在獲取後，該資訊非因玩家過錯而成為公開知識或使用的資訊。
- D. 具合法權利且無保密協定之第三方揭露之資訊。

本條款在本次賽事結束後仍舊有效。

14. 賽事規章更動

- A. 賽事方保有更動賽事規章之權力。
- B. 如賽事規章有所更動，賽事方將通知各隊伍，並透過官方網站或其他方式進行公告。
- C. 修改後的賽事規章將在公告發布後立即生效。

15. 賽事獎勵

- A. 決賽冠軍獲得美金 15,000 元整及 vivo 旗艦機 5 支。
- B. 決賽亞軍獲得美金 5,000 元整。
- C. 決賽第 3 - 4 名各獲得美金 3,000 元整。
- D. 決賽第 5 - 8 名各獲得美金 1,000 元整。
- E. 得獎人需配合提供身分證正反面影本、勞務報酬單、活動領獎單或帳戶影本之文件，如得獎人未滿 20 歲時，則需由法定代理人準備相關文件代為領獎，如逾期未收到完整相關文件之資料，將視同得獎人無條件放棄得獎資格及一切相關權益。
- F. 得獎人需自行負擔依據中華民國稅法規定所產生之扣稅額以及因匯款而產生的任何費用。
- G. 如活動之獎項說明有任何未盡之事宜，悉依本公司之中獎通知說明為準，本活動得獎、領獎資格或獎品不得轉讓予任何第三人，若不配合領獎程序者視同無條件放棄一切資格及相關權益。

16. 聯絡資訊

若對於報名或賽事有任何疑問，可透過 Discord 或來信【help@carry.live】詢問。

服務時間: 14:00~22:00

*任何無關本賽事的要求或問題將不被受理。