



2021 荒野乱斗全球锦标赛

赛事规则

1. 介绍

本文件所述之规则和条款为2021荒野乱斗全球锦标赛 **BSC** 官方指南文件(“赛事规则”), 适用于本赛事所有阶段包括全球锦标赛挑战 **CC**、月度资格赛 **MQ**、月度决赛 **MF**和全球总决赛 **WF**, 即“本赛事”, 所有参赛者都必须全程遵守。 所有参赛者(“选手”和/或“队伍”)均同意遵守本规则和条款, 违反这些规则将导致立即取消参赛资格和/或没收奖金的处罚。

参加本赛事即表示您同意以下内容:

赛事组织者(“组织者”)可自行决定:

- (a) 随时更新、修正或补充规则, 以及
- (b) 通过发布通知、发布线上公告、发送电子邮件或其他能够给选手提供指南和引导的电子通讯手段对规则进行解释或执行。

2. 概述

2.1. 术语定义

- 2.1.1. 赛事/本赛事。指完整的2021荒野乱斗全球锦标赛赛事, 包括但不限于4个阶段: 全球锦标赛挑战、月度资格赛、月度决赛和全球总决赛, 以及相关赛区和赛区包含的国家或地区。
- 2.1.2. 赛事组织者。2021年的荒野乱斗全球锦标赛赛事包括全球锦标赛挑战、月度资格赛、月度决赛, 都将由Vindex代表Supercell进行组织和管理。
- 2.1.3. 赛事组委会。赛事组委会成员由Vindex或Supercell组建, 是参赛者主要的联络人。
- 2.1.4. 队伍。指由3或4名选手组成的作为比赛双方中一方的团队。
- 2.1.5. 局。指为决出获胜方而进行的最小比赛单位。
- 2.1.6. 盘。指包含一局定胜负(Bo1)、三局两胜(Bo3)或五局三胜(Bo5)在内的一个系列单位。
- 2.1.7. 场。 两支参赛队伍之间的一盘或数盘对战, 可能采用Bo1、Bo3或Bo5盘赛制。

- 2.1.8. 赛季。每个赛季持续一个月，包括一次全球锦标赛挑战、一次赛区月度资格赛和一次赛区月度决赛。
- 2.1.9. 月度赛事。月度赛事包括月度资格赛和月度决赛。
- 2.1.10. 赛区排行榜。记录各队伍在整个赛事年的全球锦标赛积分。赛区排行榜排名顶尖的队伍将获得全球总决赛的参赛资格，各赛区可分配的全球总决赛席位数量不一。
- 2.1.11. 循环赛。在循环赛赛制下，各队伍会和其对手队伍进行既定次数的对抗。
- 2.1.12. 瑞士轮赛制。采取本赛制的比赛中不会有队伍直接淘汰，各队伍会和比分相同的其他队伍匹配。例如，比分为0-2的队伍只会遇到其他比分为0-2的队伍。
- 2.1.13. 单败淘汰制。队伍战败一场即被淘汰的赛制。
- 2.1.14. 队伍的队长。获得月度决赛资格后，每支队伍需选定一名队长。此人将主要负责联络超级管理员 (Admins) 处理队伍所有赛事相关事务，包括但不限于英雄禁用、阵容变动和请求取消比赛。

2.2. 权利

- 2.2.1. 赛事所有转播权归Supercell所有，包括但不限于网站直播、电视、流媒体播出、回放、演示及实时计分机器人。

2.3. 规则变动

赛事组委会保留在未另行通知的情况下修改、删除或以其他方式调整本规则手册中所列规则的权利。

赛事组委会还保留对本规则手册中未明确或未详细描述的情况进行裁量的权利。为维护公平公正和竞技精神，赛事组委会还保留在特殊情况下做出与本规则手册相悖判决的权利。

2.4. 保密义务

所有和赛事组委会之间关于申诉、支持工单、讨论及其他沟通内容必须严格保密。未事先获得赛事组委会书面同意，严禁公开任何上述信息。

2.5. 服务条款

所有参赛者需遵守赛事所有者Supercell的[《服务条款》](#)。

3. 参赛资格、条件和限制

选手必须满足以下要求才能获得参加本赛事的资格。如某支队伍被认定为无参赛资格，则由排行榜上排名紧随其后的队伍顶替其位置。

3.1. 年龄限制

选手必须年满16周岁才能参加月度资格赛和月度决赛。

3.2. 账号资格

选手必须拥有《荒野乱斗》账号和Supercell ID账号用于参加本赛事(中国大陆赛区请以赛区具体规定为准)。严禁账号共享行为，在任何情况下都不允许共享账号。一旦发现有选手在比赛前、过程中或比赛后有分享账号或其他违反Supercell《服务条款》的行为，该选手将被取消参赛资格，该《荒野乱斗》账号也将受到相应处理。

3.2.1. 选手在本赛事全过程中必须使用同一个游戏账号。

3.3. 赛区限制

月度资格赛和月度决赛将分为7个赛区进行。在这2个阶段中，选手将分别在各自的赛区内进行比赛。

3.3.1. 赛区及包含国家或地区

3.3.1.1. 北美和拉丁美洲北部赛区(北美赛区) - 安提瓜和巴布达、阿鲁巴、巴哈马、巴巴多斯、伯利兹、百慕大、加拿大、开曼群岛、哥伦比亚、哥斯达黎加、古巴、多米尼加、多米尼加共和国、厄瓜多尔、萨尔瓦多、格林纳达、危地马拉、海地、洪都拉斯、牙买加、马提尼克岛、墨西哥、尼加拉瓜、巴拿马、波多黎各、圣基茨和尼维斯、圣卢西亚、特立尼达和多巴哥、美国、委内瑞拉

3.3.1.2. 拉丁美洲南部赛区(拉美赛区) - 阿根廷、玻利维亚、巴西、智利、法属圭亚那、巴拉圭、秘鲁、苏里南、乌拉圭

3.3.1.3. 欧洲、中东和非洲赛区(欧洲赛区) - 阿富汗、阿尔巴尼亚、阿尔及利亚、安道尔、奥地利、巴林、比利时、贝宁、波斯尼亚和黑塞哥维那、博茨瓦纳、保加利亚、布基纳法索、布隆迪、喀麦隆、佛得角、中非共和国、乍得、科摩罗、刚果(民主共和国)科特迪瓦、克罗地亚、塞浦路

斯、捷克共和国、丹麦、吉布提、埃及、赤道几内亚、厄立特里亚、爱沙尼亚、埃塞俄比亚、法罗群岛、芬兰、法国、加蓬、冈比亚、德国、加纳、直布罗陀、希腊、格陵兰、几内亚、几内亚比绍、匈牙利、冰岛、伊拉克、爱尔兰、曼岛、以色列、意大利、泽西岛、约旦、肯尼亚、斯威士兰王国、科威特、拉脱维亚、黎巴嫩、莱索托、利比里亚、列支敦士登、立陶宛、卢森堡、马达加斯加、马拉维、马里、马耳他、毛里塔尼亚、毛里求斯、摩纳哥、黑山、摩洛哥、莫桑比克、纳米比亚、荷兰、尼日尔、尼日利亚、北马其顿、挪威、阿曼、巴勒斯坦领土、波兰、葡萄牙、卡塔尔、罗马尼亚、卢旺达、圣马力诺、圣多美和普林西比、沙特阿拉伯、塞内加尔、塞尔维亚、斯洛伐克、斯洛文尼亚、索马里、南非洲、西班牙、利比亚、苏丹、瑞典、瑞士、阿拉伯叙利亚共和国、坦桑尼亚、多哥、突尼斯、土耳其、乌干达、阿拉伯联合酋长国、英国、梵蒂冈、西撒哈拉、也门、赞比亚、津巴布韦

3.3.1.4. 中国大陆赛区

3.3.1.5. 东亚赛区 - 日本、韩国、台湾、香港、澳门

3.3.1.6. 东南亚+南亚+大洋洲赛区 - 澳大利亚、孟加拉国、不丹、文莱达鲁萨兰国、柬埔寨、库克群岛、斐济、印度、印度尼西亚、基里巴斯、老挝、马来西亚、马尔代夫、马绍尔群岛、密克罗尼西亚（联邦）、蒙古、缅甸、瑙鲁、尼泊尔、新西兰、巴基斯坦、帕劳、巴布亚新几内亚、菲律宾、萨摩亚、新加坡、所罗门群岛、斯里兰卡、泰国、东帝汶、汤加、图瓦卢、瓦努阿图

3.3.1.7. 东欧和中亚赛区 - 亚美尼亚、阿塞拜疆、白俄罗斯、格鲁吉亚、哈萨克斯坦、吉尔吉斯斯坦、摩尔多瓦、俄罗斯联邦、塔吉克斯坦、乌兹别克斯坦、乌克兰、土库曼斯坦

3.3.2. 选手须在本赛事开始前至少3个月内已是其所属赛区常住人口。如赛事组委会提出要求，选手应提供自己的居住地证明。

3.3.2.1. 年满18周岁的选手可提供的居住地证明：

- 政府签发的正式文件

- 私人文件，如学籍记录、账单、银行流水或就业记录等，这些文件必须能证明该选手在某地址居住了足够长时间。

3.3.2.2. 未满18周岁的选手可提供的居住地证明：

- 学籍记录
- 家长记录 - 能够证明亲子/监护与被监护关系的文件，以及证明自己的双亲/单亲/监护人也居住在该居住地的文件。

3.3.2.3. 居住地变动

3.3.2.3.1. 选手可在赛季之间的任何时间改变他们的居住地，只要他们仍在其对应的赛区内即可。

3.3.2.3.2. 如选手想将居住地变更至其他赛区，须告知赛事组委会并按照第3.3.2.1或3.3.2.2条的规定提供居住地证明。

3.4. 席位归属

在本赛事中赢得的所有积分和席位属于队伍成员，而不是拥有队伍的组织（如适用）。队伍必须遵守第4.2条“阵容限制”中的阵容相关规则，才能保留其席位以及在月度资格赛和月度决赛赢得的所有积分。

3.4.1. 每个组织名下最多可拥有和运营2支队伍参加本赛事。如一个组织名下有两支队伍参加本赛事，这两支队伍的名称和Logo图案必须明确区分，比如区分为“El Primo 红队”和“El Primo 蓝队”。

3.4.1.1. 如一个组织名下有两支队伍参加本赛事，这两支队伍可以在同一赛区或不同赛区参赛。

3.4.1.2. 如一个组织名下有两支队伍参加本赛事，该组织必须告知赛事组委会。

3.4.1.3. 如有组织希望收购另一支已经参加本赛事的队伍，该组织必须发送电子邮件至 brawlstars_admin@ee.gg 告知赛事组委会。

3.5. 游戏版本

3.5.1. 手机/平板端运行的在线版本

3.5.2. 选手将使用正式服务器上可用的最新版本。

4. 赛事分解

4.1. 阶段和赛制

本赛事由8个赛季组成。

4.1.1. 全球锦标赛挑战

4.1.1.1. 全球锦标赛挑战为游戏内活动。

4.1.1.2. 要获得下一阶段比赛参赛资格，选手需在为期两天的活动中取得15胜、战败少于3场。选手需至少达到15胜2负的最低胜负场比率才能获得当次月度资格赛的注册邀请。

4.1.1.2.1. 所有比赛将以Bo1盘Bo1局进行。

4.1.1.2.2. 选手将参加以下6种活动模式中的其中5种，且各获胜3局：

- 赏金猎人
- 乱斗足球
- 宝石争霸
- 金库攻防
- 热区争夺
- 机甲攻坚战

4.1.1.3. 选手可以单人或组队参加此阶段赛事。全球锦标赛挑战结束后，选手可更换队友参赛月度资格赛。

4.1.2. 月度资格赛

4.1.2.1. 月度资格赛将在游戏内新增的“电竞赛事”按钮中的赛事中心内举行。

4.1.2.2. 月度资格赛由各赛区分别举办，只有通过游戏内全球锦标赛挑战获得资格且年满16周岁的选手可参加。

4.1.2.3. 月度资格赛为期两天，每天最多8小时。

- 4.1.2.4. 队伍将在全球锦标赛挑战结束后的周末参加月度资格赛，月度资格赛采用瑞士轮赛制。
 - 4.1.2.4.1. 所有比赛将以Bo3盘Bo3局进行。每场比赛中至少将有4局(例如2-0, 2-0)，最多可能有9局(例如2-1, 1-2, 2-1)。
 - 4.1.2.4.2. 瑞士轮的比赛轮次数取决于参赛队伍的数量，最多11轮。
- 4.1.2.5. 队伍在月度资格赛开始前必须已有3或4名选手。不允许仅有1人或2人的队伍参加月度资格赛。
 - 4.1.2.5.1. 队伍无需在月度资格赛中维持参加全球锦标赛挑战时的队伍阵容。
 - 4.1.2.5.2. 队伍须遵守第4.2条“阵容限制”规定的阵容规则才能参加本赛事的月度决赛和后续赛事并保留所赢得的积分。
- 4.1.2.6. 各赛区月度资格赛排名前8且具有参赛资格的队伍将晋级该赛区的月度决赛。
- 4.1.3. 月度决赛
 - 4.1.3.1. 月度决赛将在游戏内新增的“电竞赛事”按钮中的赛事中心内举行。
 - 4.1.3.2. 月度决赛由各赛区分别举办。
 - 4.1.3.3. 将采用单败淘汰制。
 - 4.1.3.3.1. 四分之一决赛的赛制为Bo3盘Bo3局。
 - 4.1.3.3.2. 半决赛和决赛的赛制为Bo5盘Bo3局。最少6局，最多可能15局。
- 4.1.4. 全球总决赛
 - 4.1.4.1. 全球总决赛将有来自7个赛区共16支队伍参赛。
 - 4.1.4.2. 全球总决赛计划于11月举办。

4.2. 阵容限制

4.2.1. 队伍需自行组建并维持其阵容。

4.2.1.1. 在赛事的任意时段内，队伍都可以拥有最多4名选手。

4.2.1.2. 队伍可在非比赛时段移除其选手，但必须一直维持至少2名选手，包括非赛季期间在内。

4.2.1.3. 队伍每半年赛程可新增1名选手，共可新增2名选手。

4.2.1.3.1. 上半年赛事于2月20日开始，6月13日结束。
下半年赛事于6月14日开始，11月底全球总决赛后结束。

4.2.1.3.2. 如队伍在上半年赛事期间未新增选手，那么上半年的新增名额将不能保留至下半年，但该队伍在下半年赛事期间仍有1个新增名额。

4.2.1.3.3. 只有在2021年度通过了全球锦标赛挑战的选手有资格加入队伍。

4.2.1.3.4. 月度资格赛和月度决赛期间，队伍只允许在紧急情况下新增临时替补。除此之外，队伍可在任意时间新增1名选手。（详见第4.2.3条）。

4.2.2. 比赛日阵容轮换

建议各队伍保持4名选手以方便替换。

4.2.2.1. 在月度资格赛和月度决赛中，队伍可以在每场比赛之间随意更换自己的首发阵容。

4.2.2.1.1. 所有选手都必须在比赛日之前就已经加入该队伍。

4.2.2.2. 队伍不得在同一场比赛中途更换首发阵容。

4.2.3. 紧急情况临时替补

如遇紧急情况，需要替补选手，队长必须在当场比赛结束后立即告知工作人员该紧急情况，并通过Discord/微信提交临时替补人选。局间或盘间不允许换上替补选手。

如工作人员同意了临时替补申请，该替补选手将完成余下的月度资格赛或月度决赛，被替换的选手不得再重新参加当月的比赛。

4.2.3.1. 该替补选手必须已通过最近一次的游戏内全球锦标赛挑战。

4.2.3.2. 临时替补不算入第4.2.1.3条的新成员名额限制。

4.2.4. 队伍队长变动

赛事组委会规定，为保证沟通顺畅，队伍在全年赛事期间不得更换队长。无论出于何种原因队伍要更换队长人选，该队伍现任队长必须发送邮件至**brawlstars_admin@ee.gg**申请更换队长人选。赛事组委会有权自行决定是否同意更换队长的申请。

4.2.5. 解散队伍

队伍解散后，该队伍为全球总决赛赢得的积分将自动作废，不能转移至新的队伍，也不会重新分配。如果队伍中仅剩队长这一名成员，队长可启动解散队伍的流程。

4.3. 赛事资格席位分配

4.3.1. 全球锦标赛挑战

参加全球锦标赛挑战的队伍数量没有限制。

4.3.2. 月度资格赛

所有获得资格参加该赛事及月度资格赛的选手可以参加其赛区的月度资格赛。

4.3.3. 月度决赛

各赛区月度资格赛的8强队伍将获得参加该赛区月度决赛的资格。

4.3.4. 全球总决赛

全球总决赛共有16支队伍参赛。在全年赛事期间，各赛区积分总数排名靠前的1支或多支队伍将获得参加全球总决赛的资格，每个赛区的晋级队伍席位数量不一。各赛区可晋级至全球总决赛的总名额如下：

赛区	全球总决赛席位分配
欧洲+中东+非洲赛区	5
中国大陆赛区	3
北美和拉丁美洲北部赛区	2
拉丁美洲南部赛区	2
东亚赛区	2
东南亚+南亚+大洋洲赛区	1
东欧和中亚赛区	1
总计	16

4.4. 积分分配

为获得全球总决赛参赛资格，队伍需在各赛区月度资格赛和月度决赛中赢取积分。队伍在全年8个赛季中获得的积分可累积。

4.4.1. 月度资格赛积分分配如下：

瑞士轮获胜	可赢得积分
每次获胜	2积分

4.4.2. 月度决赛积分分配如下：

最终排名	可赢得积分
第1名	100积分

第2名	70积分
第3-4名	50积分
第5-8名	35积分

4.5. 决胜机制

4.5.1. 月度资格赛最终排名

月度资格赛的最终排名取决于队伍的场胜负数。如队伍的场胜负数相同，则根据以下决胜机制（按先后顺序）决定队伍排名：

4.5.1.1. 决胜场比赛

在引入决胜场比赛前，场胜负数与第8名相同但盘胜率或局胜率低于第8名的队伍将止步月度资格赛；引入决胜场比赛后，如有多支队伍因场胜负数相同获得并列第8的排名，他们将参加决胜场比赛，通过单败淘汰赛制来决定最终晋级月度决赛的8强队伍。赛事组委会最多可能安排16支队伍参加决胜场比赛。为分配种子编号和控制队伍数量上限，工作人员将根据当月月度资格赛中队伍的盘胜率和局胜率来决定队伍在决胜场比赛开始及结束时的种子编号。示例：月度资格赛瑞士轮比赛结束后，如第6至13名队伍的场胜负数均为7-2，则这8支队伍将进行决胜场比赛，争夺月度决赛的剩余3个参赛席位。

4.5.1.2. 盘胜率（SW%）

盘胜率的计算方法是，将队伍的总获胜盘数除以队伍参加的总盘数。这项机制是为了奖励那些在比赛中表现更好的队伍。例如，队伍A以2-0赢得其第1场比赛，以2-1赢得其第2场比赛，也就是说他们赢得了5盘比赛的其中4盘，那么他们的盘胜率为： $4 \div 5 = 80\%$ 。如队伍的场胜负数和盘胜率相同，则采用下一决胜机制：

4.5.1.3. 局胜率（GW%）

局胜率的计算方法是，将队伍的总获胜局数除以队伍参加的总局数。例如，队伍A参加了6局比赛且获胜4局，则队伍A的

局胜率为66.66%。如队伍的场胜负数、盘胜率和局胜率都相同, 则采用下一决胜机制:

4.5.1.4. 正面交锋

如仅有2支队伍以上3项数据相同, 则根据这2支队伍在月度资格赛中的交战结果决定他们的最终排名。如这2支队伍在月度资格赛中没有交战过, 他们将进行一场Bo3比赛来决定排名。

4.5.2. 赛区排行榜

赛区排行榜用于记录各队伍在月度资格赛和月度决赛中累计赢得的积分。第8个赛季结束后, 如队伍积分相同, 则根据以下决胜机制(按先后顺序)判定队伍在该赛区的最终排名:

4.5.2.1. 月度决赛排名第一的总次数。如队伍排名第一的总次数相同, 则采用下一决胜机制。

4.5.2.2. 总场胜率。总场胜率的计算方法是, 将队伍在月度资格赛和月度决赛中的总获胜场数除以队伍参加的总场数。例如, 队伍A共参加20场比赛且获胜15场, 那么他们的总场胜率为75%。

4.5.2.3. 总盘胜率。总盘胜率的计算方法是, 将队伍在月度资格赛和月度决赛中的总获胜盘数除以队伍参加的总盘数。例如, 队伍A共参加60盘比赛且获胜30盘, 那么他们的总盘胜率为50%。

4.5.2.4. 在月度资格赛和月度决赛中的总局胜率(**GW%**)。总局胜率(定义请参见4.5.1.2)更高的队伍排名更靠前。如队伍的总局胜率相同, 则采用下一决胜机制。

4.5.2.5. 正面交锋

如仅有2支队伍以上数据相同, 他们将进行一场Bo5的比赛来决定最终排名。

4.6. 赛程安排

4.6.1. 全球锦标赛挑战

全球锦标赛挑战为游戏内活动。

全球锦标赛挑战	2021年赛程日期
2月全球锦标赛挑战	2月20-21日
3月全球锦标赛挑战	3月20-21日
4月全球锦标赛挑战	4月17-18日
5月全球锦标赛挑战	5月15-16日
6月全球锦标赛挑战	6月19-20日
7月全球锦标赛挑战	7月17-18日
8月全球锦标赛挑战	8月21-22日
9月全球锦标赛挑战	9月18-19日

4.6.2. 月度资格赛

各赛区将根据以下日期安排举办月度资格赛。

月度资格赛	2021年赛程日期
2月资格赛	2月27-28日
3月资格赛	3月27-28日
4月资格赛	4月24-25日
5月资格赛	5月22-23日
6月资格赛	6月26-27日
7月资格赛	7月24-25日

8月资格赛	8月28-29日
9月资格赛	9月25-26日

各赛区月度资格赛的报到时间和开始时间安排如下（如比赛开始时间有变动，将在赛前通过赛事Discord频道/微信群通知参赛队伍）：

赛区	赛前报到时间（24小时制）	比赛开始时间（24小时制）
东亚赛区	9:30-11:30 韩国标准时间（KST）	12:00 韩国标准时间（KST）
中国大陆赛区	9:30-11:30 北京时间（CST）	12:00 北京时间（CST）
东南亚+南亚+大洋洲赛区	9:30-11:30 新加坡时间（SGT）	12:00 新加坡时间（SGT）
欧洲赛区	7:30-9:30 欧洲中部时间（CET）	10:00 欧洲中部时间（CET）
东欧和中亚赛区	13:30-15:30 莫斯科时间（MSK）	16:00 莫斯科时间（MSK）
拉美赛区	11:30-13:30 巴西利亚时间（BRT）	14:00 巴西利亚时间（BRT）
北美赛区	11:30-13:30 太平洋夏季时间（PDT）	14:00 太平洋夏季时间（PDT）

4.6.3. 月度决赛

月度决赛将在对应赛季的下一个个月举办（例如2月决赛在3月举办）。所有的月度决赛都将由赛事组委会直播，且将在每个月同一时间直播。

赛区和直播时间（如该时区采用夏/冬令时，则赛事时间也将随之变化）	2021年日期	
	上半年	下半年

东欧和中亚赛区 17:00 莫斯科时间 (MSK)	3月6日 4月3日 5月1日 6月5日	7月3日 8月7日 9月4日 10月2日
中国大陆赛区 17:00 北京时间 (CST)	3月13日 4月10日 5月8日 6月12日	7月10日 8月14日 9月11日 10月9日
东亚赛区 12:00 韩国标准时间 (KST)	3月13日 4月10日 5月8日 6月12日	7月10日 8月14日 9月11日 10月9日
欧洲赛区 15:00 欧洲中部时间 (CET)	3月7日 4月4日 5月2日 6月6日	7月4日 8月8日 9月5日 10月3日
北美赛区 12:00 太平洋标准时间 (PST)	3月7日 4月4日 5月2日 6月6日	7月4日 8月8日 9月5日 10月3日
拉美赛区 16:00 巴西利亚时间 (BRT)	3月14日 4月11日 5月9日 6月13日	7月11日 8月15日 9月12日 10月10日
东南亚+南亚+大洋洲赛区 11:00 新加坡时间 (SGT)	3月6日 4月3日 5月1日 6月5日	7月3日 8月7日 9月4日 10月2日

4.7. 全球总决赛

具体时间将于日后公布。

4.8. 时区

每个赛区的月度资格赛和月度决赛将按以下时区进行：

赛区	时区(如该时区采用夏/冬令时,则赛事时间也将随之变化)
东欧和中亚赛区	莫斯科时间 (MSK)
东南亚+南亚+大洋洲赛区	新加坡时间 (SGT)
欧洲赛区	欧洲中部时间 (CET)
北美赛区	太平洋标准时间 (PST)
拉美赛区	巴西利亚时间 (BRT)
东亚赛区	韩国标准时间 (KST)
中国大陆赛区	北京时间 (CST)

5. 比赛流程

5.1. 游戏模式和地图

月度资格赛和月度决赛的所有游戏模式和地图将由赛事组委会提前选定, 然后通过社交平台/Discord/微信以通知的形式分享给参赛者。

在月度资格赛和月度决赛阶段, 赛事组委会将在比赛日当天通过Discord/微信将比赛模式和地图的顺序分享给晋级队伍。

5.2. 英雄选择和禁用

5.2.1. 英雄选择

在月度资格赛和月度决赛中, 各队伍可在每局比赛之间更换选用的英雄。

5.2.2. 英雄禁用

在月度资格赛和月度决赛阶段, 队伍报到之后, 各队队长需为当前场次比赛选择2个禁用英雄。如队伍队长不参加当前场次比赛, 将由该队伍中第一个报到的选手来选择禁用英雄。

5.2.2.1. 禁用英雄采用盲禁机制。

采用盲禁机制时，双方队伍必须先完成英雄禁用选择，赛事界面才会显示被双方禁用的英雄。

5.2.2.2. 禁用英雄适用于对战双方，双方在整场比赛中均不能选择被禁用的英雄出战。

5.2.2.3. 对战双方可能会禁用同样的英雄。在这种情况下，最终禁用的英雄数量可能为2或3个，而非4个。

5.2.2.4. 队伍队长（或队伍中第一个报到的选手）最多有1分钟时间来选择禁用英雄。

5.2.3. 新英雄使用

在月度资格赛或月度决赛期间推出时间不足2周的新英雄会被禁用，不可在月度资格赛或月度决赛中选用。但是在游戏内的全球锦标赛挑战中依然可以使用新英雄。

5.3. 赛事流程分解

5.3.1. 全球锦标赛挑战

所有比赛场次都将在游戏内进行，点击游戏主界面下方中间的“新活动”按钮选择对应活动即可参加。

5.3.1.1. 只有在该活动中取得的胜场才会算作晋级下一阶段赛事的条件。

5.3.1.2. 每场比赛均为Bo1盘Bo1局，因此玩家只需获得一场对战胜利就可以积累晋级所需的胜场数。

5.3.1.3. 玩家有2天时间参加挑战以获得晋级资格。

5.3.2. 月度资格赛

所有比赛场次全程都将在游戏内赛事中心进行。点击游戏内主界面右侧的“电竞赛事”图标即可进入赛事中心。

5.3.2.1. 赛前报到

在月度资格赛的第1个比赛日，每支参赛队伍的队长都必须为自己的队伍进行赛前报到，以确认其队伍可以正常参赛。报到窗口将于比赛开始前的2小时30分钟开启，持续2小

时。例如，月度资格赛开始时间为12:00，那么报到窗口将于9:30开启，11:30关闭。

如队伍队长未按时代表队伍完成赛前报到，该队伍将不会被加入到瑞士轮对阵安排，且会被直接取消当月月度资格赛的参赛资格。队长完成报到后，队伍只需耐心等待比赛正式开始。

5.3.2.2. 轮次报到

每个轮次准备就绪后，队伍中所有选手都将收到一个紫色的报到弹窗，请注意，此时只需实际参加当场比赛的选手点击报到按钮。如队伍中有4名选手，请确保只有3名实际参赛的选手点击报到按钮。如有选手错误点击该按钮进行报到，此操作将不能撤销。**该报到按钮只会在电竞赛事中心内的界面显示，参赛选手请确保打开电竞赛事中心。**

轮次开始后，队伍最多有15分钟完成报到。邀请发送后，如队伍中有参赛选手未能在15分钟内完成报到，该队伍将受到处罚，最严重的后果是当场比赛判负。

如队伍因故无法按时参加下一场比赛，队长必须立即在15分钟的准备时间内通过Discord/微信联系赛事组委会。

5.3.2.3. 英雄禁用

完成轮次报到后，队伍队长（或队伍中第一个报到的选手）将在游戏内看到选择禁用英雄的界面。英雄禁用的具体说明请查看规则第5.2.2条。

5.3.2.4. 完成英雄禁用选择后，队伍将收到加入对战房间的邀请。队伍必须在收到邀请后的5分钟内加入房间并准备就绪。如果5分钟时间结束时，队伍中还有参赛选手未加入房间并准备就绪，该队伍将受到处罚，最严重的后果是当场比赛判负。

5.3.2.5. 加入对战房间

所有对战场次均采用Bo3盘Bo3局赛制。也就是说，每一盘包括3局，队伍需赢得其中2局才能获得该盘胜利。队伍需赢得3盘中的2盘才能获得该场对战胜利。

- 5.3.2.6. 获得月度决赛参赛资格的队伍将在24小时内收到赛事组委会提供的月度决赛比赛日指南。
 - 5.3.2.7. 由于瑞士轮赛制不会产生队伍淘汰，即使某支队伍无缘某次月度决赛，他们仍可积极参赛，因为每次获胜都会获得积分助队伍朝全球总决赛迈进。
- 5.3.3. 月度决赛
- 所有比赛场次全程都将在游戏内赛事中心进行。点击游戏内主界面右侧的“电竞赛事”图标即可进入赛事中心。
- 5.3.3.1. 队伍队长必须加入游戏内月度决赛的战队，保证其比赛可以被观战和直播。
 - 5.3.3.2. 队伍队长需通过指定的比赛场次Discord频道/微信群在比赛开始时间的1小时前进行赛前报到。在比赛场次Discord频道/微信群输入“<team name>checking in”/“<队伍名称> 报到”即可报到。
 - 5.3.3.3. 月度决赛的准备流程和月度资格赛相同，但在月度决赛中，队伍必须要等到工作人员提示后才能点击准备就绪按钮并开始对战。
 - 5.3.3.4. 这一阶段，赛事组委会将使用Discord/微信作为与晋级选手沟通的主要方式。
 - 5.3.3.5. 月度决赛将由赛事组委会直播。
 - 5.3.3.6. 本着确保月度决赛顺利直播的目的，赛事组委会将在这些规则的基础上附加其他细节或要求。如有添加其他规则或要求，工作人员将在月度决赛开始前通过赛事Discord服务器/微信群公布。
- 5.3.4. 全球总决赛
- 5.3.4.1. 具体时间将于日后公布。
- 5.3.5. 休息
- 5.3.5.1. 在月度资格赛中，队伍在每局、每盘、每场对战之间有固定时长的休息时间。

5.3.5.1.1. 局间：最多30秒

5.3.5.1.2. 盘间：最多2分钟

5.3.5.1.3. 场间：最多5分钟

5.3.5.2. 月度决赛期间，队伍在每局、每盘、每场对战之间有固定时长的休息时间。

5.3.5.2.1. 局间：最多30秒

5.3.5.2.2. 盘间：最多1分钟

5.3.5.2.3. 场间：最少2分钟

休息时长根据直播需求而异，但队伍至少会有2分钟休息时间。

5.3.5.3. 迟到或缺席的队伍可能会受到扣除奖金、扣除锦标赛积分和/或直接判负的处罚，详情请查看规则第10条“处罚”。

5.3.6. 重新比赛

只有当赛事中心或游戏服务器出现问题时才会进行重赛。需要重赛时，选手需对收到的错误提示信息进行截图，然后提交给赛事组委会并申请重赛。赛事组委会有权自行决定是否同意重赛申请。

5.3.7. 复核比赛结果

如对比赛结果有疑问或需组委会协助，选手必须在当场比赛结束后的10分钟内或在下一轮比赛开始前（根据适用情况判断），通过Discord/微信联系工作人员。

5.3.7.1. 根据规则第5.3.7条规定，如队伍或选手未在规定时间内或者未在正确的Discord频道/微信群中提交复核申请或帮助请求，工作人员可以不查看或不接受其申请。

5.4. 队伍种子编号

5.4.1. 各赛区首次月度资格赛的队伍种子编号将随机分配。从3月开始，成功晋级上一个月度决赛的队伍将自动获得下一个月度资格赛的参赛资格。这一“奖励”仅在队伍连续参赛的第二个赛季适用，且该队伍需要在相连的前一赛季里成功晋级了月度决赛。例如，队伍A参加了2月月度决赛，该队伍则会自动获得3月月度资格赛的参赛资格。但是，如队伍

A未能晋级3月的月度决赛，其不会提前获得4月月度资格赛的参赛资格，同时必须完成4月的全球锦标赛挑战才能获得参赛资格。

5.4.2. 月度决赛中的队伍种子编号将根据他们在月度资格赛的最终排名来决定，该最终排名在必要时根据决胜机制确定，详情请查看规则第4.5.1条“月度资格赛最终排名”。

5.5. 缺席/缺赛

5.5.1. 赛前报到

队伍队长必须在比赛开始时间的至少30分钟前代表队伍完成赛前报到。未按时完成这一步骤将导致队伍被取消当月月度资格赛的参赛资格。

5.5.2. 轮次报到

当前轮次开始后，队伍中所有选手必须在15分钟内完成当场比赛的报到。如15分钟内未完成报到，该队伍当场比赛可能自动判负。

5.5.3. 对战房间报到和准备就绪

收到加入对战房间的邀请后，队伍必须在5分钟内加入房间并准备就绪。如果5分钟时间结束时，队伍中还有选手未加入房间并准备就绪，该队伍将受到处罚，最严重的后果是当场比赛判负。

5.5.4. 月度决赛

每场比赛，队伍最多可迟到5分钟。逾时该队伍将受到处罚，最严重的后果是取消其当场比赛参赛资格。被取消参赛资格前，该队伍可能会受到因比赛迟到应受的其他处罚。一旦过了工作人员宣布的比赛开始时间，将立即开始计算迟到时间。

5.5.5. 弃赛

5.5.5.1. 月度资格赛

如队伍在月度资格赛期间放弃某场比赛，该队伍可在下一场比赛开始时继续比赛。

5.5.5.2. 月度决赛

如队伍在月度决赛期间放弃某局、某盘或某场比赛，该队伍将受到扣除奖金和扣除锦标赛积分的处罚。

5.6. 平局

如遇平局，对战双方将再战一局来决定获胜方。这局重赛中，双方可更换英雄和星徽之力。

5.7. 技术性问题

选手需对自己的游戏网络连接状况负责。选手需在比赛开始前解决可能出现的任何问题。因网络连接或硬件问题无法参赛可能导致自动判负。对战双方队伍达成的推迟比赛的决定必须首先通过超级管理员同意。赛事组委会保留拒绝任何重新安排比赛要求的权利。

6. 激励机制和奖金

6.1. 全球锦标赛挑战

以15胜2负或更好战绩完成全球锦标赛挑战，且已年满16周岁的选手将获得其赛区月度资格赛的参赛资格。

6.2. 月度资格赛

各赛区月度资格赛的8强队伍将晋级其赛区的月度决赛。

6.3. 月度决赛

月度决赛的参赛队伍将根据其所在赛区和最终排名获得奖金，具体如下：

欧洲赛区	
名次	奖金
1	\$7,500
2	\$4,000
3 - 4	每支队伍各\$2000
5-8	每支队伍各\$1000
总计	\$19,500

中国大陆赛区	
名次	奖金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	每支队伍各\$1000
总计	\$12,500

北美赛区	
名次	奖金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	每支队伍各\$1000
总计	\$12,500

拉美赛区	
名次	奖金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	每支队伍各\$1000
总计	\$12,500

东亚赛区	
名次	奖金
1	\$7,500
2	\$3,000
3-4	每支队伍各\$1000
总计	\$12,500

东南亚+南亚+大洋洲赛区	
名次	奖金
1	\$4,000
2	\$2,000
3-4	每支队伍各\$500
总计	\$7,000

东欧和中亚赛区	
名次	奖金
1	\$4,000
2	\$2,000
3-4	每支队伍各\$500
总计	\$7,000

6.4. 全球总决赛

2021荒野乱斗锦标赛全球总决赛总奖金池至少为500,000美元，玩家可通过购买游戏内礼包的方式助力壮大奖金池。详情将于2021年下半年公布。

6.5. 奖金发放

- 6.5.1. 所有奖金都将直接支付给选手。根据选手需要，奖金也可支付给选手所属的组织。选手保留自行决定奖金支付方式的所有权利。
- 6.5.2. 月度决赛结束后，队伍需在7天内提交完整的收款账号相关信息。对于未按时提交者，将延迟发放奖金。
- 6.5.3. 本规则中未明确列明的与奖金相关的所有支出和费用，均由选手自行负责。选手自行承担因接收或使用奖金产生的国家和地方税，包括可能产生的增值税。
- 6.5.4. 组委会将在收到选手收款账号相关信息后的30天内发放所有奖金。

7. 沟通和支持

7.1. 沟通方式

- 7.1.1. 成功注册每月的月度资格赛后，所有选手都会收到邀请加入Discord / 赛事微信群的提示。队伍队长必须留在该频道，队伍成员则可以自行选择是否退出。
- 7.1.2. Discord服务器/微信群将作为和赛事组委会关于紧急赛事问题/情况进行即时沟通的主要平台。

7.2. 支持

- 7.2.1. 本赛事期间所有参赛选手均可在游戏中查询全球锦标赛赛区积分排行榜、并收到推送通知、赛事提醒消息及报到通知。
- 7.2.2. 本赛事Discord服务器/微信群仅供参赛人员使用，将提供通知、一般赛事支持、常见问题回答、赛事规则和相关表格链接、比赛练习请求以及为选手和队伍提供“组队”频道。
 - 7.2.2.1. 超级管理员和管理员 (Moderators) 负责解答涉及规则、赛程以及争议性问题。

8. 选手和队伍品牌商标、赞助等

赛事组委会保留禁止在赛事中使用某些名称或符号的权利。除非获得所有方许可，禁止使用任何受法律保护的文字或符号。

- 8.1. 比赛全程，选手昵称或队伍名称应保持一致。队伍赢得排名积分后，以下规则开始生效：
 - 8.1.1. 更换队伍品牌商标
 - 8.1.1.1. 本赛事期间，选手不得更换自己的游戏内名称。
 - 8.1.1.2. 本赛事中队伍每年共可更换其队伍品牌商标两次，每半年可更换一次。
 - 8.1.1.2.1. 如队伍首次获得某个组织赞助并使用其品牌商标，也算作一次更换队伍品牌商标。
 - 8.1.1.2.2. 如队伍获得某个组织赞助后被取消赞助，该队伍必须恢复为其之前不具有品牌商标的名称。此改动不算作一次更换队伍品牌商标。
 - 8.1.1.3. 如队伍获得某个组织赞助、更换其队伍品牌商标、被取消赞助后又获得其他组织赞助，该队伍须等到本赛事下半年才能更换为其最新的品牌商标。
- 8.2. 选手和队伍不得宣传与本赛事规则相冲突的个人或队伍品牌商标、赞助商和商标图案，包括但不限于：
 - 8.2.1. 酒精类产品
 - 8.2.2. 非OTC药品
 - 8.2.3. 博彩网站
 - 8.2.4. 烟草制品
 - 8.2.5. 枪支弹药
 - 8.2.6. 色情文化产品
 - 8.2.7. 直接竞争对手的产品
 - 8.2.8. 其他游戏公司、发行商或平台

9. 行为准则

所有参赛者都必须遵守《[账号安全和游戏公平政策](#)》，同时也必须遵守由赛事所有者Supercell制定的《[服务条款](#)》。

9.1. 账号共享

9.1.1. 在比赛前、过程中或比赛后，选手不得和其他任何选手、队伍成员、好友、家人或个人共享账号。账号共享可能导致取消当年本赛事参赛资格。

9.2. 竞技公平性

9.2.1. 各队伍都应在所有对战中始终拿出最佳竞技水平，杜绝任何违背良好的竞技精神、体育诚信或公平竞争的行为。

9.3. 选手行为调查

9.3.1. 如赛事组委会认定某支队伍或某名选手违反了荒野乱斗《[服务条款](#)》或本赛事规则集内的规则，赛事组委会可自行决定是否进行处罚。如赛事组委会联系某名选手进行调查，该选手有义务告知实情。如选手有所隐瞒或误导赛事组委会从而妨碍调查，该选手所在队伍及该选手将受到处罚。

9.4. 不正当游戏

进行以下不正当游戏行为将受到处罚，包括可能取消参赛资格。赛事组委会自行达成最终决定。

9.4.1. 勾结串通

指选手或队伍之间私下约定，蓄意改变比赛结果。参与此类约定行为的队伍将接受调查。一旦发现有队伍违反本条规则，将禁止该选手参加本赛事本年度剩下的所有比赛，同时扣除其积分，没收其所有尚未领取的赛事奖金。

9.4.1.1. 为获得补偿或其他原因故意输掉比赛，或怂恿其他选手故意输掉比赛。

9.4.1.2. 事先约定奖金分配或其他形式的补偿。

9.4.1.3. 故意放水，即选手或队伍之间约定在游戏中不攻击、不对抗或不拿出合理的实力进行对战。

9.4.2. 作弊

9.4.2.1. DDoS攻击

通过分布式拒绝服务攻击（DDoS攻击）或者其他方式限制或尝试限制其他参赛者进入游戏。

9.4.2.2. 软件或硬件

使用各种软件或硬件获取游戏内原本不存在的优势。包括但不限于下列几种方式：使用任何第三方软件（指可操纵游戏的未经许可的程序）、在私人服务器进行游戏、脚本攻击。如需了解更多信息，请查看Supercell《账号安全和游戏公平》以及《服务条款》。

9.4.3. 修改游戏数据

即任何选手、队伍或其他个人代表参赛选手或队伍对《荒野乱斗》游戏客户端进行的任何修改。

9.4.4. 利用游戏漏洞

严禁任何故意利用游戏漏洞获得优势的行为，无论是已知还是新发现的漏洞。

9.4.5. 故意断开连接

无恰当理由或不说明理由故意断开连接。

9.4.6. 非专业行为

9.4.6.1. 骚扰行为

骚扰是指在相当一段时间内有计划地、恶意地且反复实施的某种行为。

9.4.6.2. 性骚扰

性骚扰是指不被接受的性挑逗。衡量标准在于正常人是否认为此举不被接受或者有冒犯意味。任何性威胁、性强迫或许诺利益交换的性相关行为都是绝对不可容忍的。

9.4.6.3. 歧视行为

所有选手不得以种族、肤色、民族、社会出身、性别、语言、宗教信仰、政治立场或其他任何观点、财务状况、出身或其他任何地位、性取向或其他任何原因，通过侮辱、歧视或诋毁言辞或行为冒犯国家、个人或团体的尊严或人格。

9.4.6.4. 选手不得在任何公开声明中表示自己代表Supercell或其关联的游戏。

9.4.7. 关于荒野乱斗全球锦标赛、Supercell公司以及《荒野乱斗》的陈述。

所有队伍成员不得制造、发表、授权或签署任何旨在对本赛事、Supercell公司或其附属机构或《荒野乱斗》最佳利益有不利影响或可能造成损害的陈述，赛事组委会对此拥有唯一且绝对的自由裁量权。

9.4.8. 未经许可发布信息

在整个赛事期间，队伍发布信息之前必须提交书面申请。提前发布信息可能会打乱参赛队伍的人才储备计划，从而影响队伍为接下来的比赛制定竞技策略。因此，为避免破坏比赛进程，如某位队伍成员被告知不得发布某个信息后仍继续发布该信息，则该队伍成员及/或队伍将会受到处罚。

9.4.9. 犯罪活动

所有队伍成员不得参与任何被普通法、法规以及条例所禁止的、以及会导致或者有可能会被拥有合法管辖权的法庭认定为有罪的活动。

9.4.10. 有悖公德的行为

所有队伍成员不得参与任何被赛事组委会认为是不道德的、可耻的、或者是有悖于传统道德准则的行为。

9.4.11. 保密义务

所有队伍成员不得以任何通信手段包括所有社交媒体的渠道，公开由赛事组委会或Supercell公司及任何附属机构所提供的任何保密信息。

9.4.12. 贿赂

所有队伍成员都不得向选手、教练、管理人员、赛事组委会、Supercell员工或另一支赛事队伍的相关人员，通过礼物或礼金等形式换取击败某支队伍或被某支队伍击败的承诺和要求。

9.4.13. 挖角及干涉

所有队伍成员或队伍相关人员都不得招揽、引诱或向已与其他队伍签订合约的成员提供工作机会，也不可以怂恿任何此类队伍成员违约或者以其他形式与现有队伍终止合同。如违反此规则，赛事组委会有权自行裁定对违反者的处罚。若要咨询其他队伍中成员的状态，管理者必须联系这名成员当前签约队伍的管理者。队伍若有相关咨询需求，必须知会赛事组委会，方可与选手讨论签约事宜。

9.4.13.1. 如有一支或多支参赛队伍未与职业的机构组织签约，则指定的队长将被视为经理。

9.4.14. 送礼

所有队伍成员均不得接受礼物、礼金或者报酬以换取与比赛竞技有关的承诺和要求，包括击败或尝试击败某支队伍、放弃比赛或假赛。此规则唯一的例外是队伍的官方赞助商和所有者根据比赛结果向队伍成员提供报酬。

9.4.15. 拒绝服从

所有队伍成员均不得拒绝或者不听从赛事组委会合理的指令或决定。

9.4.16. 假赛

所有队伍成员不得提出、接受、谋划或尝试通过任何法律或本规则禁止的手段来影响游戏或者比赛结果。

9.4.17. 文件及其他文件要求

整个赛事期间，赛事组委会可能会多次要求队伍提供文件或其他合理物品，或者提出其他文件要求。如文件未达到赛事组委会制定标准，那么队伍可能会受到处罚。如队伍没有按时提交或完成要求的物品，那么队伍可能会受到处罚。

9.4.18. 涉及赌博

队伍成员或赛事组委会人员不得直接或间接参与任何与本赛事结果有关的投注与赌博。

10. 处罚

如任何个人被发现曾参与或试图参与不正当游戏的行为或其他任何违反本赛事规则的行为，该个人将受到处罚，赛事组委会对此拥有唯一且绝对的自由裁量权。所有队伍成员被查实违反上述任何规则后，赛事组委会可以不受前文所述的权力限制，对其进行以下处罚：

- 警告
- 提交的禁用英雄作废
- 扣除奖金
- 扣除锦标赛积分
- 禁赛
- 取消参赛资格
- 当年赛事期间长时间封禁

多次违反规定将从重处罚，最严重的处罚包括取消未来所有《荒野乱斗》赛事的参赛资格。应当注意的是，上述处罚并不总是逐级依次执行的。例如，赛事组委会可自行裁定在某选手第一次违反规则时便取消其参赛资格，只要上述选手行为的恶劣程度足以被赛事组委会取消其参赛资格。

11. 设备

11.1. 可使用

11.1.1. 手机

11.1.2. 平板电脑

11.2. 禁止使用

11.2.1. 模拟器

11.2.2. 电脑

12. 最终决定权

所有涉及本规则、选手和队伍资格、赛事和相关活动的日程及阶段安排的解释，以及对不当行为的处罚，Supercell和赛事组委会拥有唯一决定权，且作出的决定均为最终决定。对

于因违反上述规则或赛事规定而作出的决定，Supercell和赛事组委会不接受任何申诉，也不接受任何金钱赔偿或其他合法合理的补救措施。除此之外，为保证本赛事的公平竞争性及竞技性，Supercell和赛事组委会有权随时对本规则进行修订、改动或补充。

12.1. 语言差异

如赛事规则的翻译版本与英文原版表述不一致，请以英文原版为准。