



2021 荒野亂鬥全球錦標賽

賽事規則

1. 介紹

本文件所述之規則和條款為2021荒野亂鬥全球錦標賽(“BSC”)官方指南文件(「賽事規則」), 適用於本賽事所有階段, 包括全球錦標賽挑戰(“CC”)、月度資格賽(“MQ”)、月度決賽(“MF”)和全球總決賽(“WF”), 即「本賽事」。所有參賽者(「選手」和/或「隊伍」)均須同意遵守本規則和條款, 違反這些規則可能導致立即取消參賽資格和/或沒收獎金的處罰。

參加本賽事即表示您同意以下內容：

賽事主辦方(「主辦方」)可自行決定：

- (a) 隨時更新、修正或補充規則, 以及
- (b) 透過發布通知、發布線上公告、發送E-mail或其他能夠為選手提供指示和導覽的電子通訊方式, 以對規則進行解釋/說明或執行。

2. 概述

2.1. 術語定義

- 2.1.1. 賽事: 指整個2021荒野亂鬥全球錦標賽賽事, 包括但不限於4個階段: 全球錦標賽挑戰、月度資格賽、月度決賽和全球總決賽及其參賽地區。
- 2.1.2. 賽事主辦方: 2021荒野亂鬥全球錦標賽賽事, 包括全球錦標賽挑戰、月度資格賽、月度決賽都將由Vindex代表Supercell進行組織和管理。
- 2.1.3. 賽事管理: 賽事主辦方成員由Vindex或Supercell組成, 是參賽者主要的聯絡人。
- 2.1.4. 隊伍: 指由3或4名選手組成並參加某一階段賽事的團隊。
- 2.1.5. 局 (Game): 指為決定獲勝方而進行的最小比賽單位。
- 2.1.6. 盤 (Set): 包含一局或數局對戰。依照賽制不同, 分為1局決勝 (Bo1)、3局2勝 (Bo3)或5局3勝 (Bo5)。
- 2.1.7. 場 (Match): 2支參賽隊伍之間的一盤或數盤對戰, 可能採用Bo1、Bo3或Bo5盤賽制。
- 2.1.8. 賽季: 每個賽季持續一個月, 包括一次全球錦標賽挑戰、一次賽區月度資格賽和一次賽區月度決賽。

- 2.1.9. 月度賽事：月度賽事包括月度資格賽和月度決賽。
- 2.1.10. 賽區排行榜：記錄各隊伍全年的全球錦標賽積分。賽區排行榜排名頂尖的隊伍將獲得參加全球總決賽的資格，各賽區分配的全球總決賽席位數量不一。
- 2.1.11. 循環賽制：在循環賽賽制中，各隊伍會和其對手隊伍進行既定次數的對戰。
- 2.1.12. 積分循環賽制：採用本賽制的比賽中不會有隊伍遭到淘汰，各隊伍會和比分相同的其他隊伍配對。例如，比分為2比0的隊伍只會遇到其他比分為2比0的隊伍。
- 2.1.13. 單敗淘汰制：隊伍戰敗一場即被淘汰的賽制。
- 2.1.14. 隊長：獲得月度決賽資格後，每支隊伍需選定一名隊長。此人將主要負責聯絡管理員 (Admins) 處理隊伍所有賽事相關事務，包括但不限於英雄禁用、陣容變動和請求取消比賽。
- 2.2. 權利
 - 2.2.1. 賽事所有轉播權歸Supercell所有，包括但不僅限於網路直播、電視、廣播、重播、示範影音及即時計分系統。
- 2.3. 規則變動

賽事主辦方保留在未另行通知的情況下修改、刪除或以其他方式調整本賽事規則中所列規則的權利。

賽事主辦方保留對本賽事規則中未明確、或未詳細描述的情況進行判決的權利。為維護公平公正和競技精神，賽事主辦方也保留在極端情況下做出與本賽事規則相悖判決的權利。
- 2.4. 保密義務

所有和賽事主辦方之間關於申訴、支援信件、討論及其他溝通內容必須嚴格保密。未事先獲得賽事主辦方的書面同意，嚴禁公開任何上述資料。
- 2.5. 服務條款

所有參賽者需遵守賽事擁有者Supercell的[服務條款](#)。

3. 參賽資格、條件和限制

選手必須滿足以下要求才能獲得參加本賽事的資格。如某支隊伍被認定無參賽資格，則按照排行順序遞補一支隊伍頂替其位置。

3.1. 年齡限制

選手必須年滿16歲才能參加月度資格賽和月度決賽。

3.2. 帳號參賽資格

選手必須擁有《荒野亂鬥》帳號和Supercell ID帳號用於參加本賽事。嚴禁帳號共享行為，在任何情況下都不允許共享帳號。一旦發現有選手在比賽前、過程中或比賽後有共享帳號或其他違反Supercell[服務條款](#)的行為，該選手將被取消參賽資格，該《荒野亂鬥》帳號也將受到處置。

3.2.1. 選手在本賽事全程必須使用同一個遊戲帳號。

3.3. 賽區限制

月度資格賽和月度決賽將分為7個賽區進行。在這2個階段中，選手將分別在各自的賽區內進行比賽。

3.3.1. 賽區和符合條件的國家/地區

3.3.1.1. 北美和拉丁美洲北部賽區(北美賽區) - 安地卡及巴布達、阿魯巴、巴哈馬、巴貝多、貝里斯、百慕達、加拿大、開曼群島、哥倫比亞、哥斯大黎加、古巴、多米尼克、多明尼加共和國、厄瓜多、薩爾瓦多、格瑞那達、瓜地馬拉、海地、宏都拉斯、牙買加、馬丁尼克、墨西哥、尼加拉瓜、巴拿馬、波多黎各、聖克里斯多福及尼維斯、聖露西亞、千里達及托巴哥、美國、委內瑞拉

3.3.1.2. 拉丁美洲南部賽區(拉美賽區) - 阿根廷、玻利維亞、巴西、智利、法屬圭亞那、巴拉圭、秘魯、蘇利南、烏拉圭

3.3.1.3. 歐洲、中東和非洲賽區(歐洲賽區) - 阿富汗、阿爾巴尼亞、阿爾及利亞、安道爾、奧地利、巴林、比利時、貝南、波士尼亞與赫塞哥維納、波札那、保加利亞、布吉納法索、蒲隆地、喀麥隆、維德角、中非共和國、查德、葛摩、剛果(民主共和國)、象牙海岸、克羅埃西亞、塞普勒斯、捷克共和國、丹麥、吉布地、埃及、赤道幾內亞、厄利垂亞、愛沙尼

亞、衣索比亞、法羅群島、芬蘭、法國、加彭、甘比亞、德國、迦納、直布羅陀、希臘、格陵蘭、幾內亞、幾內亞比索、匈牙利、冰島、伊拉克、愛爾蘭、曼島、以色列、義大利、澤西島、約旦、肯亞、史瓦帝尼王國、科威特、拉脫維亞、黎巴嫩、賴索托、利比亞、列支敦斯登、立陶宛、盧森堡、馬達加斯加、馬拉威、馬利、馬爾他、茅利塔尼亞、模里西斯、摩納哥、蒙特尼格羅、摩洛哥、莫三比克、納米比亞、荷蘭、尼日、奈及利亞、北馬其頓、挪威、阿曼、巴勒斯坦領土、波蘭、葡萄牙、卡達、羅馬尼亞、盧安達、聖馬利諾、聖多美和普林西比、沙烏地阿拉伯、塞內加爾、塞爾維亞、斯洛伐克、斯洛維尼亞、索馬利亞、南非洲、西班牙、利比亞、蘇丹、瑞典、瑞士、敘利亞、坦尚尼亞、多哥、突尼西亞、土耳其、烏干達、阿拉伯聯合大公國、英國、梵蒂岡、西撒哈拉、葉門、尚比亞、辛巴威

3.3.1.4. 中國大陸賽區

3.3.1.5. 東亞賽區 - 日本、韓國、台灣、香港、澳門

3.3.1.6. 東南亞、南亞和澳洲紐西蘭賽區(東南亞紐澳賽區)- 澳大利亞、孟加拉、不丹、汶萊、柬埔寨、庫克群島、斐濟、印度、印尼、吉里巴斯、寮國、馬來西亞、馬爾地夫、馬紹爾群島、密克羅尼西亞聯邦、蒙古、緬甸、諾魯、尼泊爾、紐西蘭、巴基斯坦、帛琉、巴布亞紐幾內亞、菲律賓、薩摩亞、新加坡、索羅門群島、斯里蘭卡、泰國、東帝汶、東加、吐瓦魯、萬那杜

3.3.1.7. 東歐和中亞賽區(東歐中亞賽區)- 亞美尼亞、亞塞拜然、白俄羅斯、喬治亞、哈薩克、吉爾吉斯、摩爾多瓦、俄羅斯、塔吉克、烏茲別克、烏克蘭、土庫曼

3.3.2. 參賽選手必須可以被視為某個賽區內國家/地區的「居民」，即該選手在參加對應賽區的第一場比賽前，必須在該賽區內的某個國家/地區合法居留超過3個月。如賽事主辦方提出要求，選手應提供自己的居住地證明。

3.3.2.1. 年滿18歲的選手可提供的居住地證明：

- 政府核發的正式文件

- 私人文件，如學籍記錄、帳單、銀行記錄或就業記錄等，這些文件必須能證明該選手在某地址居住足夠的時間。

3.3.2.2. 未滿18歲的選手可提供的居住地證明：

- 學籍記錄
- 家長記錄 - 能夠證明親子/監護與被監護關係的文件，以及證明自己的雙親/單親/監護人也居住在該居住地的文件。

3.3.2.3. 居住地變動

3.3.2.3.1. 選手可在非賽季期間任意時間點更換居住地，只要仍在其對應的賽區內即可。

3.3.2.3.2. 如選手想將居住地變更至其他賽區，須告知賽事主辦方並按照第3.3.2.1或3.3.2.2條的規定提供居住地證明。

3.4. 比賽席位歸屬

在本賽事中贏得的所有積分和席位屬於隊伍成員，而不是擁有隊伍的組織（如適用）。隊伍必須遵守規則第4.2條陣容限制中的規定，才能保留其席位以及在月度資格賽和月度決賽贏得的所有積分。

3.4.1. 每個組織名下最多可擁有和營運2支隊伍參加本賽事。如一個組織名下有2支隊伍參加本賽事，則2支隊伍的名稱和Logo圖案必須明確區分，例如區分為「艾爾普里莫-紅隊」和「艾爾普里莫-藍隊」。

3.4.1.1. 如一個組織名下有2支隊伍參加本賽事，這2支隊伍可以在同一個賽區或兩個不同的賽區參賽。

3.4.1.2. 如一個組織名下有2支隊伍參加本賽事，該組織必須告知賽事主辦方。

3.4.1.3. 如有組織希望擁有或贊助已經參加本賽事的隊伍，該組織必須發送E-mail至**brawlstars_admin@ee.gg**告知賽事主辦方。

3.5. 遊戲版本

3.5.1. 透過手機/平板電腦線上登入

3.5.2. 選手將使用正式伺服器上可用的最新遊戲版本。

4. 賽事說明

4.1. 階段和賽制

本賽事由8個賽季組成。

4.1.1. 全球錦標賽挑戰

4.1.1.1. 全球錦標賽挑戰為遊戲內活動。

4.1.1.2. 選手在為期2天的活動時間內獲勝15局，即可進入下一階段的比賽，失敗3局場淘汰出局。選手需至少達到15勝2敗的最低勝負比才能獲得當次月度資格賽的參賽資格。

4.1.1.2.1. 所有比賽將以Bo1盤Bo1局進行。

4.1.1.2.2. 以下為6種遊戲模式，選手須在其中5種模式內各獲勝3局：

- 搶星大作戰
- 亂鬥足球
- 寶石爭奪戰
- 金庫攻防戰
- 據點搶奪戰
- 機甲攻堅戰

4.1.1.3. 選手須以單人或組隊形式參加此階段賽事。組隊參加此階段賽事的選手在月度資格賽時可更換隊友。

4.1.2. 月度資格賽

4.1.2.1. 月度資格賽將在遊戲內的賽事中心舉辦。點擊遊戲內主介面右側「電競賽事」圖示即可進入賽事中心。

4.1.2.2. 由各賽區分別舉辦，只有通過遊戲內全球錦標賽挑戰獲得資格且年滿16歲的選手可參加。

4.1.2.3. 月度資格賽為期2天，每天最多8小時。

- 4.1.2.4. 隊伍將在全球錦標賽挑戰結束後的週末參加月度資格賽，賽制為積分循環賽制。
 - 4.1.2.4.1. 所有比賽將以Bo3盤Bo3局進行。所以，每場比賽中至少將有4局（例如2比0、2比0），最多可能有9局（例如2比1、1比2、2比1）。
 - 4.1.2.4.2. 積分循環賽的比賽輪次數取決於參賽隊伍數量，最多11輪次。
- 4.1.2.5. 隊伍在月度資格賽開始前必須已有3或4名選手。選手不能以單人或雙人組隊形式參加月度資格賽。
 - 4.1.2.5.1. 參加月度資格賽的隊伍陣容不需要跟全球錦標賽挑戰的隊伍陣容相同。
 - 4.1.2.5.2. 隊伍必須遵守規則第4.2條陣容限制的規定，才能參加本賽事的月度決賽和後續賽事並保留所贏得的積分。
- 4.1.2.6. 各賽區月度資格賽的8強隊伍將晉級至其賽區的月度決賽。
- 4.1.3. 月度決賽
 - 4.1.3.1. 月度資格賽將在遊戲內的賽事中心舉辦。點擊遊戲內主介面右側「電競賽事」圖示即可進入賽事中心。
 - 4.1.3.2. 月度決賽由各賽區分別舉辦。
 - 4.1.3.3. 賽制為單敗淘汰制。
 - 4.1.3.3.1. 半準決賽將以Bo3盤Bo3局賽制進行。
 - 4.1.3.3.2. 準決賽和總決賽將以Bo5盤Bo3局賽制進行。最少可能只有6局，最多可能達15局。
- 4.1.4. 全球總決賽
 - 4.1.4.1. 全球總決賽將有來自7個賽區共16支隊伍參賽。
 - 4.1.4.2. 全球總決賽計劃於11月舉辦。

4.2. 陣容限制

4.2.1. 隊伍需自行籌組並維護其陣容。

4.2.1.1. 在允許時間內，隊伍最多可擁有4名選手。

4.2.1.2. 隊伍可在非比賽期間移除選手，但必須保持隊伍至少有2名選手，包括在非賽季期間內。

4.2.1.3. 每半年賽事過程中隊伍可新增1名選手，一年共可新增2名選手。

4.2.1.3.1. 上半年賽事於2月20日開始，6月13日結束。
下半年賽事於6月14日開始，11月底全球總決賽後結束。

4.2.1.3.2. 如隊伍在上半年賽事期間未新增選手，陣容更換名額不能保留至下半年，因此該隊伍在下半年賽事期間仍只能新增1名選手。

4.2.1.3.3. 新增的選手必須在加入隊伍前至少通過一次今年度的全球錦標賽挑戰。

4.2.1.3.4. 月度資格賽和月度決賽期間，隊伍只允許在緊急情況下替換選手。除此之外，隊伍可在任意時間新增1名選手。(請查看規則第4.2.3條)。

4.2.2. 比賽日陣容更換

建議各隊伍保持4名選手以方便進行更換。

4.2.2.1. 在月度資格賽和月度決賽階段，隊伍可以在每場比賽之間任意更換自己的選手陣容。

4.2.2.1.1. 所有選手都必須在比賽日之前就已經加入該隊伍。

4.2.2.2. 隊伍不得在同一場比賽中途更換選手陣容。

4.2.3. 緊急狀況選手替換

如遇緊急情況需要替換選手，隊長必須在該場比賽結束後立即告知管理員該緊急情況，並透過Discord伺服器/微信群提交臨時替補人選。每局和每盤比賽間不允許替換選手。

如果管理員同意臨時替補申請，該替補選手將參與本次月度資格賽或月度決賽剩餘的所有比賽，被替換的選手不得再參加當次月度資格賽或月度決賽剩餘比賽。

4.2.3.1. 該替補選手必須已通過最近一次的全球錦標賽挑戰。

4.2.3.2. 緊急狀況選手替換不列入規則第4.2.1.3條的新增成員名額限制。

4.2.4. 隊伍隊長變動

賽事主辦方規定，為保持溝通穩定有序，隊伍在全年賽事期間不得更換隊長。如隊伍無論出於何種原因需要更換隊長人選，該隊伍現任隊長必須發送E-mail至**brawlstars_admin@ee.gg**申請更換新的隊長人選。賽事主辦方有權自行決定是否同意更換隊長的申請。

4.2.5. 解散隊伍

隊伍解散後，該隊伍為晉級全球總決賽贏得的積分將自動作廢，不能轉移至新的隊伍，也不會重新分配。如果隊伍中僅剩隊長這一名成員，隊長可開始解散隊伍的流程。

4.3. 賽事資格席位分配

4.3.1. 全球錦標賽挑戰

參加全球錦標賽挑戰的隊伍數量沒有限制。

4.3.2. 月度資格賽

所有取得月度資格賽資格的選手，可以參加其賽區的月度資格賽。

4.3.3. 月度決賽

各賽區月度資格賽的8強隊伍將有資格參與其賽區的月度決賽。

4.3.4. 全球總決賽

全球總決賽共有16支隊伍參賽。在全年賽事期間，各賽區獲得最多積分的隊伍可以獲得參加全球總決賽的資格，每個賽區其分配名額不一。各賽區可晉級至全球總決賽的總名額如下：

賽區	全球總決賽席位分配
歐洲、中東和非洲賽區	5
中國大陸賽區	3
北美和拉丁美洲北部賽區	2
拉丁美洲南部賽區	2
東亞賽區	2
東南亞、南亞和澳洲紐西蘭賽區	1
東歐和中亞賽區	1
總計	16

4.4. 積分分配

為獲得參加全球總決賽參賽資格，隊伍需在各賽區月度資格賽和月度決賽中贏取積分。全年8個賽季的積分將進行加總。

4.4.1. 月度資格賽積分分配如下：

積分循環賽制獲勝	可贏得積分
每次獲勝	2積分

4.4.2. 月度決賽積分分配如下：

最終排名	可贏得積分
第1名	100積分

第2名	70積分
第3至4名	50積分
第5至8名	35積分

4.5. 同分選拔機制

4.5.1. 月度資格賽最終排名

月度資格賽的最終排名取決於隊伍的比賽戰績。如隊伍的比賽戰績相同，則根據以下同分選拔機制(按先後順序)決定隊伍排名：

4.5.1.1. 同分選拔比賽

如有多支隊伍因比賽戰績相同並列第8名，他們將參加同分選拔比賽，透過單敗淘汰賽制來決定最終晉級月度決賽的8強隊伍。賽事主辦方最多可能安排16支隊伍參加同分選拔比賽。為分配對戰順位和控制隊伍數量上限，工作人員將根據這些同分隊伍在當月月度資格賽中的賽盤勝率和賽局勝率來決定隊伍在同分選拔比賽開始及結束時的對戰順位。例如：月度資格賽的積分循環賽結束後，如第6至13名隊伍的比賽戰績均為7勝2敗，則這8支隊伍將進行同分選拔比賽，爭奪月度決賽的剩餘3個參賽席位。

4.5.1.2. 賽盤勝率 (Set Win Percentage)

賽盤勝率的計算方法為，將隊伍的總獲勝賽盤數除以隊伍參加的總賽盤數。這是為了獎勵那些在比賽中表現較好的隊伍。例如，隊伍A以2比0贏得其第1場比賽，以2比1贏得其第2場比賽，他們贏得5盤比賽中的4盤，他們的賽盤勝率為： $4 \div 5 = 80\%$ 如有隊伍的比賽戰績和賽盤勝率皆相同，則繼續採用以下同分選拔機制：

4.5.1.3. 賽局勝率 (Game win percentage)

賽局勝率的計算方法是，隊伍的獲勝局數除以隊伍參加的總局數。例如，隊伍A參加6局比賽，獲勝4局，則隊伍A的賽局勝率為66.66%。如有隊伍的比賽戰績、賽盤勝率和賽局勝率皆相同，則繼續採用以下同分選拔機制：

4.5.1.4. 同分隊伍先前對戰結果 (Head to Head)

如僅有2支隊伍同分且以上3項數據相同，則根據這2支隊伍的對戰結果決定他們的最終排名。如這2支隊伍在月度資格賽中沒有對戰過，他們將進行一場Bo3比賽來決定排名。

4.5.2. 賽區排行榜

賽區排行榜用於記錄各隊伍在月度資格賽和月度決賽中累計贏得的積分和排名。第8個賽季結束後，如出現積分相同的情況，將根據以下標準(按先後順序)判定隊伍排名：

4.5.2.1. 月度決賽排名第一的總次數。如有隊伍排名第一的總次數相同，則採用下一規則。

4.5.2.2. 總賽場勝率。總賽場勝率的計算方法為，將隊伍在月度資格賽和月度決賽中的總獲勝賽場數除以隊伍參加的總賽場數。例如，隊伍A共參加20場比賽且獲勝15場，那麼他們的總賽場勝率為75%。

4.5.2.3. 總賽盤勝率。總賽盤勝率的計算方法為，將隊伍在月度資格賽和月度決賽中的總獲勝賽盤數除以隊伍參加的總賽盤數。例如，隊伍A共參加60盤比賽且獲勝30盤，那麼他們的總賽盤勝率為50%。

4.5.2.4. 在月度資格賽和月度決賽中的總賽局勝率 (GW%)。總賽局勝率(定義請查看規則第4.5.1.2.條)較高的隊伍排名較高。如隊伍的總賽局勝率相同，則採用下一同分選拔機制。

4.5.2.5. 同分隊伍對戰

如僅有2支隊伍同分且以上數據相同，他們將進行一場Bo5的比賽來決定最終排名。

4.6. 比賽日時間安排

4.6.1. 全球錦標賽挑戰

全球錦標賽挑戰為遊戲內活動。

全球錦標賽挑戰	2021年賽程日期
2月全球錦標賽挑戰	2月20至21日
3月全球錦標賽挑戰	3月20至21日
4月全球錦標賽挑戰	4月17至18日
5月全球錦標賽挑戰	5月15至16日
6月全球錦標賽挑戰	6月19至20日
7月全球錦標賽挑戰	7月17至18日
8月全球錦標賽挑戰	8月21至22日
9月全球錦標賽挑戰	9月18至19日

4.6.2. 月度資格賽

各賽區的月度資格賽將於以下日期開打。

月度資格賽	2021年賽程日期
2月月度資格賽	2月27至28日
3月月度資格賽	3月27至28日
4月月度資格賽	4月24至25日
5月月度資格賽	5月22至23日
6月月度資格賽	6月26至27日
7月月度資格賽	7月24至25日

8月月度資格賽	8月28至29日
9月月度資格賽	9月25至26日

各賽區月度資格賽的報到時間和開始時間如下(如比賽開始時間有變動, 將在賽前透過賽事Discord伺服器/微信群通知參賽隊伍):

賽區	賽前報到時間	開始時間
東亞賽區	9:30至11:30 韓國標準時間(KST)	12:00 韓國標準時間(KST)
中國大陸賽區	9:30至11:30 中國標準時間(CST)	12:00 中國標準時間(CST)
東南亞紐澳賽區	9:30至11:30 新加坡標準時間(SGT)	12:00 新加坡標準時間(SGT)
歐洲賽區	7:30至9:30 歐洲中部時間(CET)	10:00 歐洲中部時間(CET)
東歐中亞賽區	13:30至15:30 莫斯科標準時間(MSK)	16:00 莫斯科標準時間(MSK)
拉美賽區	11:30至13:30 巴西標準時間(BRT)	14:00 巴西標準時間(BRT)
北美賽區	11:30至13:30 太平洋夏季時間(PDT)	14:00 太平洋夏季時間(PDT)

4.6.3. 月度決賽

月度決賽將在每月賽季的次月份舉辦(例如2月賽季的月度決賽將在3月舉辦)。所有的月度決賽都將由賽事主辦方直播, 且將在每個月同一時間直播。

賽區和直播時間(可能需要根據實際情況採用夏令時間)	2021年賽程日期	
	上半年	下半年
東歐中亞賽區	3月6日 4月3日	7月3日 8月7日

17:00 莫斯科標準時間 (MSK)	5月1日 6月5日	9月4日 10月2日
中國大陸賽區 17:00 中國標準時間 (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
東亞賽區 12:00 韓國標準時間 (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
歐洲賽區 15:00 歐洲中部時間 (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
北美賽區 12:00 太平洋標準時間 (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
拉美賽區 16:00 巴西標準時間 (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
東南亞紐澳賽區 11:00 新加坡標準時間 (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. 全球總決賽

具體時間將於日後公布。

4.8. 時區

每個賽區的月度資格賽和月度決賽將按以下時區進行：

賽區	時區 (如該時區採用夏/冬令時間, 則賽事時間也將隨之變化)
----	--------------------------------

東歐中亞賽區	莫斯科標準時間 (MSK)
東南亞紐澳賽區	新加坡標準時間 (SGT)
歐洲賽區	歐洲中部時間 (CET)
北美賽區	太平洋標準時間 (PST)
拉美賽區	巴西標準時間 (BRT)
東亞賽區	韓國標準時間 (KST)
中國大陸賽區	中國標準時間 (CST)

5. 比賽流程

5.1. 遊戲模式和地圖

月度資格賽和月度決賽的遊戲模式和地圖將由賽事主辦方提前決定後，透過社群平台/Discord伺服器/微信群分享給參賽者。

在月度資格賽和月度決賽階段，賽事主辦方將在比賽日當天透過Discord伺服器/微信群將比賽模式和地圖的順序分享給晉級隊伍。

5.2. 英雄選擇和禁用

5.2.1. 選擇的英雄

在月度資格賽和月度決賽中，各隊伍可在每局比賽之間更換選用的英雄。

5.2.2. 禁用英雄

月度資格賽和月度決賽期間，隊伍報到之後，隊長需為隨後的比賽提交最多2名禁用英雄。如隊伍隊長不參加當前場次比賽，將由該隊伍中第一位報到的選手來選擇禁用英雄。

5.2.2.1. 禁用英雄採用盲禁機制。

採用盲禁機制時，雙方隊伍必須先完成英雄禁用，才會顯示被禁用的英雄。

- 5.2.2.2. 禁用英雄適用於對戰雙方，對戰雙方在整場比賽中均不得使用自己隊伍與對手隊伍選擇的禁用英雄。
- 5.2.2.3. 對戰雙方可能會禁用相同英雄。在這種情況下，最終禁用的英雄數量可能為2或3名，而非4名。
- 5.2.2.4. 隊伍隊長(或隊伍中第一名報到的選手)有最多1分鐘的時間選擇禁用英雄。

5.2.3. 遊戲新增英雄

在月度資格賽或月度決賽開始前推出時間未滿2週的新英雄會被禁用，選手不得在月度資格賽或月度決賽中選用。但是在全球錦標賽挑戰中依然可以使用新英雄。

5.3. 賽事流程說明

5.3.1. 全球錦標賽挑戰

所有比賽場次都將在遊戲內進行，點擊遊戲主介面下方的「選擇活動」按鈕後，選擇「全球錦標賽挑戰」即可參加。

- 5.3.1.1. 只有在該挑戰中取得指定勝場數才能取得下一階段晉級資格。
- 5.3.1.2. 每場比賽均為Bo1盤Bo1局，因此選手只需獲得一局對戰勝利就可以累積晉級所需的勝場數。
- 5.3.1.3. 選手有2天時間參加挑戰以獲得晉級資格。

5.3.2. 月度資格賽

所有比賽場次都將在遊戲內賽事中心舉辦。點擊遊戲內主介面右側的「電競賽事」圖示即可進入賽事中心。

5.3.2.1. 賽前報到

在月度資格賽的第1個比賽日，每支參賽隊伍的隊長都必須進行賽前報到，以確認可以正常參賽。報到頁面將於比賽開始前2小時30分鐘開啟，持續2小時。例如，月度資格賽開始時間為12:00，那麼報到頁面將於9:30開啟，並於11:30關閉。

如隊伍隊長未進行賽前報到，該隊伍將不會被安排至對戰表中，並將被取消月度資格賽的參賽資格。隊伍隊長完成報到後，參賽隊伍成員僅需耐心等待比賽正式開始。

5.3.2.2. 比賽輪次報到

每個比賽輪次準備就緒後，隊伍中所有選手都將收到一個紫色的報到彈窗，此時只有要參加該場比賽的選手需要點擊報到按鈕。如隊伍中有4名選手，請確保只有3名實際參賽的選手點擊報到按鈕。如有選手誤擊該按鈕進行報到，該操作無法撤回，敬請多加留意。**該報到按鈕只會在賽事中心顯示，請確保維持賽事中心為開啟狀態。**

比賽輪次開始後，隊伍最多有15分鐘時間完成報到程序。邀請發送後，如隊伍中有參賽選手未能在15分鐘內完成報到程序，隊伍將受到處罰，最嚴重的後果為該場比賽判定為戰敗。

如隊伍因特殊原因無法準時參加下一場比賽，隊長必須立即在15分鐘的準備時間內透過Discord伺服器/微信群聯絡賽事主辦方。

5.3.2.3. 禁用英雄

完成比賽輪次報到後，隊伍隊長(或隊伍中第一位報到的選手)將在遊戲內收到禁用英雄的彈窗。英雄禁用的具體說明請查看規則第5.2.2條。

5.3.2.4. 完成英雄禁用後，隊伍會收到加入遊戲對戰房間的邀請。隊伍必須在收到邀請後5分鐘內加入房間並準備就緒。如果5分鐘時間結束時，隊伍中還有參賽選手未加入房間並準備就緒，該隊伍將受到處罰，最嚴重的後果為該場比賽判定為戰敗。

5.3.2.5. 加入對戰房間

所有對戰場次均採用Bo3盤Bo3局賽制。也就是說，每一盤包括3局，隊伍需贏得其中2局才能獲得該盤勝利。隊伍需贏得3盤中的2盤才能獲得該場對戰勝利。

- 5.3.2.6. 獲得月度決賽參賽資格的隊伍將在24小時內收到賽事主辦方提供的月度決賽比賽日說明。
- 5.3.2.7. 由於積分循環賽制不會淘汰隊伍，即使某支隊伍無法晉級某次月度決賽，他們仍可積極參賽，因為每次獲勝都會獲得積分幫助隊伍朝全球總決賽邁進。
- 5.3.3. 月度決賽
 - 所有比賽場次都將在遊戲內賽事中心舉辦。點擊遊戲內主介面右側的「電競賽事」圖示即可進入賽事中心。
 - 5.3.3.1. 隊伍隊長必須加入遊戲內月度決賽的戰隊，以確保其比賽可被觀戰和進行直播。
 - 5.3.3.2. 隊伍隊長需透過指定比賽場次的Discord伺服器/微信群，在比賽開始時間1小時前進行賽前報到。在比賽場次Discord伺服器/微信群輸入「<team name> checking in」即可完成報到。
 - 5.3.3.3. 月度決賽的賽制和月度資格賽相同，但在月度決賽中，**隊伍必須要在收到管理員通知後，才能準備就緒並開始對戰。**
 - 5.3.3.4. 這一階段，賽事主辦方將使用Discord伺服器/微信群作為與晉級選手溝通的主要方式。
 - 5.3.3.5. 月度決賽由賽事主辦方直播。
 - 5.3.3.6. 為了確保月度決賽的直播順利進行，賽事主辦方將在這些規則的基礎上附加其他規則或要求。如有新增其他規則或要求，管理員將在月度決賽開始前透過賽事Discord伺服器/微信群公布。
- 5.3.4. 全球總決賽
 - 5.3.4.1. 相關資料將於日後公布。
- 5.3.5. 休息
 - 5.3.5.1. 在月度資格賽中，隊伍在每局、每盤、每場對戰之間均有固定時長的休息時間。
 - 5.3.5.1.1. 每局之間：最多30秒

5.3.5.1.2. 每盤之間:最多2分鐘

5.3.5.1.3. 每場之間:最多5分鐘

5.3.5.2. 月度決賽期間, 隊伍在每局、每盤、每場對戰之間均有固定時長的休息時間。

5.3.5.2.1. 每局之間:最多30秒

5.3.5.2.2. 每盤之間:最多1分鐘

5.3.5.2.3. 每場之間:2分鐘以上

休息時長根據直播需求而異, 但隊伍至少會有2分鐘休息時間。

5.3.5.3. 根據規則第10條「處罰」規定, 遲到或缺席的隊伍會受到扣除獎金、扣除錦標賽積分或/和直接判定為戰敗的處罰。

5.3.6. 重新比賽

只有當賽事中心或遊戲伺服器出現問題時才會進行重賽。需要重賽時, 選手需擷取收到的錯誤訊息的圖片, 然後提交給賽事主辦方並申請重賽。賽事主辦方有權自行決定是否同意重賽申請。

5.3.7. 複查比賽結果

如對比賽結果有疑問或需主辦方協助, 選手必須在該場比賽結束後10分鐘內或在下一輪比賽開始前 (根據適用情況判斷), 透過Discord伺服器/微信群聯絡管理員。

5.3.7.1. 根據規則第5.3.7條規定, 如隊伍或選手未在規定時間內或未在正確的Discord伺服器/微信群中提交複查申請或請求協助, 管理員可以不查看或不接受其申請。

5.4. 對戰順位

5.4.1. 對於各賽區的首次月度資格賽, 隊伍對戰順位將隨機安排。從3月開始, 獲得上一個月月度決賽參賽資格的隊伍將自動獲得下一個月月度資格賽參賽資格。這些獎勵僅提供給在當前賽季開始之前就參加上一次月度決賽的隊伍。例如, 隊伍A參加2月賽季的月度決賽, 該隊伍則會自動獲得3月賽季月度資格賽的參賽資格。但是, 如果隊伍A未能在3月賽季的月度資格賽中晉級, 則不會自動獲得4月賽季的月度資格賽參賽資

格，必須完成4月賽季的全球錦標賽挑戰才能獲得該賽季的月度資格賽參賽資格。

5.4.2. 月度決賽中的隊伍對戰順位將根據他們在月度資格賽的最終排名來決定，在必要時將根據同分選拔機制決定最終排名，詳情請查看規則第4.5.1條「月度資格賽最終排名」。

5.5. 缺席

5.5.1. 賽前報到

隊伍隊長必須在比賽開始時間至少30分鐘前完成賽前報到。未按時完成此步驟將導致隊伍被取消該月月度資格賽的參賽資格。

5.5.2. 比賽輪次報到

當前比賽輪次開始後，隊伍中所有選手必須在15分鐘內完成該場比賽的報到程序。如15分鐘內未完成報到程序，該場比賽將自動判定為戰敗。

5.5.3. 對戰房間報到和準備就緒

收到加入對戰房間的邀請後，隊伍必須在5分鐘內加入房間並準備就緒。如果5分鐘時間結束時，隊伍中還有選手未加入房間並準備就緒，該隊伍將受到處罰，最嚴重的後果為該場比賽判定為戰敗。

5.5.4. 月度決賽

每場比賽，隊伍最多可遲到5分鐘。逾時的隊伍將受到處罰，最嚴重的後果是取消其該場比賽參賽資格。被取消參賽資格前，該隊伍可能會受到比賽遲到的其他處罰。管理員宣布的開賽時間一旦開始，如隊伍尚未完成報到，則視為遲到。

5.5.5. 棄賽

5.5.5.1. 月度資格賽

如隊伍在月度資格賽期間放棄某場比賽，該隊伍仍可在下一場比賽開始時繼續比賽。

5.5.5.2. 月度決賽

如隊伍在月度決賽期間放棄某局、某盤或某場比賽，該隊伍可能將收到扣除獎金和扣除錦標賽積分的處罰。

5.6. 平局

如遇到平局，雙方隊伍將再進行一局對戰來決定獲勝方。這局重賽中，雙方可更換英雄和能力之星。

5.7. 技術性問題

選手需對自己的遊戲網路連線狀況負責。選手需在比賽開始前解決可能出現的任何問題。導致無法參賽的網路連線或硬體問題可能導致自動判定為戰敗。對戰雙方隊伍達成延遲比賽的任何協議與決定必須先取得管理員同意。賽事主辦方保留拒絕任何要求重新安排比賽時間的權利。

6. 獎勵機制和獎金

6.1. 全球錦標賽挑戰

以15勝2敗或更好的戰績通過全球錦標賽挑戰且已年滿16歲的選手，將獲得其賽區月度資格賽的參賽資格。

6.2. 月度資格賽

各賽區月度資格賽的8強隊伍將晉級其賽區的月度決賽。

6.3. 月度決賽

月度決賽的參賽隊伍將根據其所在賽區和最終排名獲得獎金，具體獎金分配如下：

歐洲賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$7,500
2	\$4,000
第3至4名	每支隊伍各\$2000
第5至8名	每支隊伍各\$1000
總計	\$19,500

中國大陸賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$7,500
2	\$3,000
第3至4名	每支隊伍各\$1000
總計	\$12,500

北美賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$7,500
2	\$3,000
第3至4名	每支隊伍各 \$1000
總計	\$12,500

拉美賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$7,500
2	\$3,000
第3至4名	每支隊伍各 \$1000
總計	\$12,500

東亞賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$7,500
2	\$3,000
第3至4名	每支隊伍各 \$1000
總計	\$12,500

東南亞紐澳賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$4,000
2	\$2,000
第3至4名	每支隊伍各 \$500
總計	\$7,000

東歐中亞賽區	
排名	獎金 (美元)
1	\$4,000
2	\$2,000
第3至4名	每支隊伍各 \$500
總計	\$7,000

6.4. 全球總決賽

2021 荒野亂鬥全球錦標賽總決賽獎金池至少為500,000美元，玩家社群可透過購買遊戲內特惠的方式持續提高獎金池。詳情將於2021年下半年公布。

6.5. 獎金發放

- 6.5.1. 所有獎金都將直接付款給選手。根據選手需要，獎金也可付款給選手所屬的組織。選手保有自行決定獎金分配方式的所有權利。
- 6.5.2. 月度決賽結束後，隊伍需在7天內提交完整的收款資訊。對於未按時提交者，將延遲發放獎金。
- 6.5.3. 本規則中未明確列明與獎金相關的所有支出和費用，均由選手自行負責。選手需自行承擔因收取或使用獎金所產生的國家或地區稅款，包括可能產生的增值稅 (VAT) 。
- 6.5.4. 賽事主辦方將在收到選手收款資訊後的30天內發放所有獎金。

7. 溝通和支援

7.1. 溝通方式

- 7.1.1. 成功報名月度資格賽後，所有選手都會收到邀請加入Discord伺服器 / 微信群的提示。隊伍隊長必須留在該頻道，隊伍成員則可自行選擇退出與否。
- 7.1.2. Discord伺服器/微信群將作為和賽事主辦方，就緊急賽事問題/情況進行即時溝通的主要平台。

7.2. 支援

- 7.2.1. 本賽事期間所有參賽選手均可在遊戲中查詢全球錦標賽賽區排行榜，並收到推送消息、賽事提醒和報到通知。
- 7.2.2. 本賽事Discord伺服器/微信群僅供參賽人員使用，將提供通知、一般賽事支援、常見問題回答、賽事規則連結、相關表格、比賽練習請求以及為選手和隊伍提供的「Look for Team (LFT)」頻道。
 - 7.2.2.1. 管理員和工作人員 (Moderators) 負責解答涉及規則、賽程以及爭議性問題。

8. 選手和隊伍品牌商標、贊助等

賽事主辦方保留禁止在賽事中使用某些名稱或符號的權利。除非獲得所有者許可，禁止使用任何受法律保護的文字或符號。

8.1. 一般情況下，隊伍不應在賽事期間更改隊伍名稱或隊內選手的暱稱。隊伍贏得排名積分後，以下規則開始生效：

8.1.1. 重置隊伍品牌商標

8.1.1.1. 本賽事期間，選手不得更換自己的遊戲內名稱。

8.1.1.2. 本賽事中隊伍每年可重置其隊伍品牌商標2次，每半年可重置一次。

8.1.1.2.1. 如隊伍首次獲得某個組織贊助並使用其品牌商標，也算入一次隊伍品牌商標重置。

8.1.1.2.2. 如隊伍獲得某個組織贊助後被取消贊助，該隊伍必須恢復為其之前可自由簽約的狀態，不算入一次隊伍品牌商標重置。

8.1.1.3. 如隊伍獲得某個組織贊助、重置其隊伍品牌商標、被取消贊助後又獲得其他組織贊助，該隊伍必須要等到本賽事下半年才能更換為其最新的品牌商標。

8.2. 選手和隊伍不得宣傳與本賽事規則相衝突的個人或隊伍品牌商標、贊助商和商標圖案，包括但不限於：

8.2.1. 酒精類產品

8.2.2. 非OTC藥品

8.2.3. 博弈網站

8.2.4. 煙草製品

8.2.5. 槍支彈藥

8.2.6. 色情文化

8.2.7. 直接競爭對手的產品

8.2.8. 其他遊戲公司、發行商或平台

9. 行為準則

所有參賽者須遵守本賽事所有者Supercell的[帳號安全和遊戲公平](#)，同時也須遵守其[服務條款](#)。

9.1. 帳號共享

9.1.1. 在比賽前、過程中或比賽後，選手不得和其他任何選手、隊伍成員、好友、家人或個人共享帳號。帳號共享可能導致取消該年賽事參賽資格。

9.2. 競技公平性

9.2.1. 在本賽事中，各隊伍都應在所有對戰中拿出最佳實力，杜絕任何違背競技精神、運動誠信和公平競爭的行為。

9.3. 選手行為調查

9.3.1. 如賽事主辦方認定某支隊伍或某名選手違反《荒野亂鬥》[服務條款](#)或本賽事相關規則，賽事主辦方可自行決定是否進行處罰。如賽事主辦方聯絡某名選手進行調查，該選手有義務告知實情。如選手有所隱瞞或誤導賽事主辦方從而妨礙調查，該選手所在隊伍及該選手將受到處罰。

9.4. 不公平遊戲

進行以下不公平遊戲行為將受到處罰，包括可能取消參賽資格。由賽事主辦方自行判定最終決定。

9.4.1. 勾結串通

指選手或隊伍之間私下約定，蓄意改變比賽結果。參與此類約定行為的隊伍將接受調查。一旦發現有隊伍違反本條規則，將禁止該隊伍參加本賽事本年度剩下的所有比賽，同時扣除其積分，沒收其所有尚未領取的賽事獎金。

9.4.1.1. 為獲得補償或其他原因故意輸掉比賽，或慫恿其他選手故意輸掉比賽。

9.4.1.2. 事先約定獎金分配或其他形式的補償。

9.4.1.3. 故意放水，即選手或隊伍之間約定在遊戲中不攻擊、不對抗或不拿出合理的實力進行對戰。

9.4.2. 作弊

9.4.2.1. DDoS攻擊

透過分散式阻斷服務攻擊 (DDOS 攻擊) 或者其他方式限制或嘗試限制其他參賽選手進入遊戲。

9.4.2.2. 軟體或硬體作弊

使用各種軟體或硬體獲取遊戲內原本不存在的優勢。包括但不限於下列幾種方式：使用任何第三方程式 (指可操縱遊戲的未經許可的程式)、在私人伺服器進行遊戲、代碼攻擊。如需了解更多相關資訊，請查看 Supercell 帳號安全和遊戲公平、服務條款。

9.4.3. 修改遊戲數據

即任何選手、隊伍或其他個人代表參賽選手或團隊修改《荒野亂鬥》遊戲客戶端。

9.4.4. 利用遊戲 Bug

嚴禁任何故意利用遊戲漏洞獲得優勢的行為，無論是已知還是新發現的漏洞。

9.4.5. 故意中斷連線

無合適理由或不說明理由故意中斷連線。

9.4.6. 非專業行為

9.4.6.1. 騷擾行為

騷擾的定義是，在相當一段時間內有計劃、惡意且反覆實施的某種行為。

9.4.6.2. 性騷擾

性騷擾的定義是不被接受的性挑逗。衡量標準在於正常人是否認為此舉不被接受或者有冒犯意味。任何性威脅、性強迫或承諾利益交換的性相關行為都是零容忍的。

9.4.6.3. 歧視行為

所有選手不得以種族、膚色、民族、國家/地區或社會出身、性別、語言、宗教信仰、政治立場或其他任何觀點、財務狀況、出身或者其他任何地位、性取向或其他任何

原因, 透過侮辱、歧視或詆毀言辭或行為冒犯國家/地區、個人或者團體的尊嚴及品格。

9.4.6.4. 選手個人發表的任何公開言論均不代表Supercell以及他們參加賽事所屬的遊戲。

9.4.7. 關於荒野亂鬥全球錦標賽、Supercell公司以及《荒野亂鬥》的陳述

所有隊伍成員不得製造、發表、授權或簽署任何旨在對本賽事、Supercell 公司及其合作機構、或《荒野亂鬥》有不利影響或可能造成損害的陳述, 賽事主辦方對此擁有唯一且絕對的判定權。

9.4.8. 未經許可發布資訊

在整個賽事期間, 隊伍發佈資訊之前必須提交書面申請。提前發佈資訊可能會影響參賽隊伍接下來的比賽準備工作, 例如選手轉會、制定比賽策略等。因此, 為避免破壞比賽程序, 如果某位隊伍成員被告知不得發佈某項資訊後仍執意發佈該資訊, 則該隊伍成員及/或隊伍將會受到處罰。

9.4.9. 犯罪活動

所有隊伍成員不得參與任何被法律、法規以及條例所禁止、以及會導致或者有可能會被擁有合法管轄權的法庭認定為有罪的活動。

9.4.10. 有悖道德的行為

所有隊伍成員不得參與任何被賽事主辦方認為是不道德、不名譽、或者是有悖於傳統道德準則的行為。

9.4.11. 保密義務

所有隊伍成員不得以任何通訊手段包括所有社群媒體的管道, 公開由賽事主辦方或Supercell公司及任何附屬或合作機構所提供的任何保密資訊。

9.4.12. 賄賂

所有隊伍成員都不得向選手、教練、管理人員、賽事主辦方、Supercell員工或另一支賽事隊伍的相關人員, 透過禮物或禮金等形式換取擊敗某支隊伍或被某支隊伍擊敗的承諾和要求。

9.4.13. 挖角及干涉

所有隊伍成員或隊伍相關人員都不得招攬、引誘或向已與其他隊伍簽訂合約的成員提供工作機會，也不可以慫恿任何此類隊伍成員違約或者以其他形式與現有隊伍終止合約。如違反此規則，賽事主辦方有權自行判定對違反者的處罰。若要詢問其他隊伍中成員的狀態，管理者必須聯絡這名成員當前簽約隊伍的管理者。隊伍若有相關諮詢需求，必須知會賽事主辦方後，才可與選手討論簽約事宜。

9.4.13.1. 如一支或多支隊伍未與職業組織簽約，隊伍隊長將被認定為經理人。

9.4.14. 禮物

所有隊伍成員均不得接受禮物、禮金或者報酬以換取與比賽競技有關的承諾和要求，包括擊敗或嘗試擊敗某支隊伍、放棄比賽或比賽造假。此規則唯一的例外是隊伍的官方贊助商和擁有者根據比賽結果向隊伍成員提供報酬。

9.4.15. 拒絕服從

所有隊伍成員均不得拒絕或者不聽從賽事主辦方合理的指示或決定。

9.4.16. 暗箱操縱比賽結果

所有隊伍成員不得提出、接受、謀劃或嘗試透過任何法律或本規則禁止的手段來影響遊戲或者比賽結果。

9.4.17. 檔案及其他要求

整個賽事期間，賽事主辦方可能會多次要求隊伍提供文件或者其他合理的物品。如果文件未達到賽事主辦方制定的標準，那麼隊伍可能會受到處罰。如果隊伍沒有按時提交或完成要求的事項，那麼隊伍可能會受到處罰。

9.4.18. 涉及賭博

隊伍成員或賽事主辦方人員不得直接或間接參與任何與本賽事結果有關的投注與賭博。

10. 處罰

任何參與或者試圖參與構成不公平遊戲或其他任何違反本賽事規則的行為，將會受到處罰，賽事主辦方對此擁有唯一且絕對的自由判決權。所有隊伍成員被查實違反上述任何規則後，賽事主辦方可以不受前文所述的權力限制，對其進行以下處罰：

- 警告
- 其所屬隊伍不可選擇禁用英雄
- 扣除獎金
- 扣除錦標賽積分
- 一段時間內不允許參賽
- 取消參賽資格
- 禁止參加當年度賽事

多次違反規定將從重處罰，最嚴重的的處罰包括取消未來所有《荒野亂鬥》賽事的參賽資格。應當注意的是，上述處罰並不總是逐級依次執行的。例如，賽事主辦方可自行判定在某選手第一次違反規則時便取消其參賽資格，只要上述選手行為的惡劣程度足以被賽事主辦方取消其參賽資格。

11. 裝置

11.1. 可使用

11.1.1. 手機

11.1.2. 平板電腦

11.2. 禁止使用

11.2.1. 模擬器

11.2.2. 電腦

12. 最終決定權

所有涉及本賽事規則、選手和隊伍資格、賽事和相關活動的日程及階段安排的解釋，以及對不當行為的罰則，Supercell和賽事主辦方擁有唯一決定權，且作出的決定均為最終決定。對於因違反上述規則或賽事規定而作出的決定，Supercell和賽事主辦方不接受任何申訴，也不接受要求任何金錢賠償或其他合法合理的補償措施。除此之外，為保證本賽事的公平競爭性及競技性，Supercell和賽事主辦方有權隨時對本規則進行修訂、改動或補充。

12.1. 語言差異

如賽事規則的翻譯版本與英文原版表述不一致，請以英文原版為準。