

寶可夢大集結 (Pokémon UNITE) 官方規則

2024年寶可夢大集結亞洲地區錦標賽系列(以下簡稱「計畫」)僅適用此官方規則第28節所定義的地區,不開放其他地區或法律禁止的地區參與。

若您在居住地屬未成年人,則必須獲得父母或法定監護人的許可。請務必理解雖報名參賽的人數眾多,但僅少數選手可贏得獎項。我方將依此官方規則第24節隱私規定之「管理公司與主辦方線上隱私權政策」收集及使用個人相關資訊。

參與本計畫之選手必須完全無條件遵守寶可夢大集結官方規則(「官方規則」)與計畫管理的決定,這些規則對計畫相關之所有事項具最終約束力。本計畫包括在各地區舉行之預選賽(以下簡稱「地區聯賽」)、於亞太地區東部與亞太地區西部地區舉行的最終資格賽(以下簡稱「LCQ」),以及在日本地區舉行的「2024年寶可夢錦標賽」寶可夢大集結區賽(以下簡稱「PJCS 2024寶可夢大集結區賽」)。PJCS 2024寶可夢大集結區賽附屬於本計畫之日本聯賽。此官方規則是管理計畫所有環節的主要文件,旨在管理參與本計畫任何環節的所有選手、隊伍與其他方或個人(以下個別或統稱為「參與者」)。

1. 參賽資格

無需購買與相關經驗。您可免費下載寶可夢大集結。所有選手必須同意寶可夢大集結的EULA。任何在聯賽正式開始日前年滿16歲,且符合下述計畫標準的選手,皆可參加寶可夢大集結聯賽(以下簡稱「聯賽」)。

地區聯賽將分為以下八個類別:

- 日本地區
 - 日本聯賽(指定居住區域:日本)
- 韓國地區
 - 韓國聯賽(指定居住區域:南韓)
- 亞太地區東部
 - 台灣/香港聯賽(指定居住區域:台灣/香港/澳門)
 - 菲律賓聯賽(指定居住區域:菲律賓)
- 亞太地區西部
 - 印尼聯賽(指定居住區域:印尼)
 - 馬來西亞/新加坡聯賽(指定居住區域:馬來西亞/新加坡)
 - 泰國聯賽(指定居住區域:泰國)
- 印度地區
 - 印度聯賽(指定居住區域:印度)

若欲參與各地區聯賽,選手須符合下列條件:

- 在參賽與計畫期間,選手必須具有有效JCG帳號(日本與韓國地區)、Start.gg帳號或指定網站帳號(亞太地區東部/西部/印度地區)。
- 選手僅能就八個地區聯賽擇一參加。
- 地區聯賽須以五人隊伍參賽。

- 若選手居住於亞太地區東部或西部，則五名選手內需至少有三名居住在適用聯賽的指定居住區域。
 - 若亞太地區東部或西部選手希望在比賽指定居住區域外之地區參加地區聯賽，則該選手必須居住在與聯賽相應的亞太地區東部或西部地區。
- 選手必須未獲得參與PJCS 2024寶可夢大集結區賽或2024年寶可夢大集結世界錦標賽檀香山聯賽(以下簡稱「WCS 2024年檀香山聯賽」)的資格才能參賽。

*若隊伍通過Aeos Cup且具參與WCS 2024年檀香山聯賽之資格，須遵循管理公司說明以參與地區聯賽。在此情況下，Aeos Cup說明會取代此官方規則。

若欲參與LCQ，選手須符合下列條件：

- 在進入比賽時和活動期間，玩家必須擁有一個有效的指定網站帳戶，以供使用。
- 選手僅能就亞太地區東部LCQ或亞太地區西部LCQ擇一參加。
- 亞太地區東部LCQ須以五人隊伍參賽。隊伍內所有選手均必須居住於亞太地區東部地區。
- 亞太地區西部LCQ須以五人隊伍參賽。隊伍內所有選手均必須居住在亞太地區西部地區。
- 僅未獲WCS 2024年檀香山聯賽資格的選手方能參賽。

*菲律賓聯賽前兩名隊伍將獲得參加WCS 2024年檀香山聯賽的資格，但僅優勝隊伍可獲得旅遊獎(以下簡稱「TA」)。若排名第二的菲律賓地區聯賽隊伍有意參加亞太地區東部LCQ，並嘗試爭取TA，則必須先放棄從菲律賓地區聯賽獲得的所有獎勵。

*若隊伍通過Aeos Cup且具參與WCS 2024年檀香山聯賽之資格，則須遵循管理公司指示方能參與LCQ。在此情況下，Aeos Cup說明會取代此官方規則。

居住地驗證與參賽限制

- 所有選手必須應管理公司要求，在期限內提供個人身份文件與工作資格證書。個人身份文件必須包含相關人員的臉部照片、姓名、出生日期及目前地址。
- 居住地非指為求方便而短暫停留的地點，而是指與居住者之主要居住地相符的地點。若管理公司要求提供居住證明，則您必須在期限內提供相關文件(例如列有您居住地址的水電費帳單、學生證或護照)。
- 若您在居住地屬未成年人，則必須獲得父母或法定監護人的許可。若您是未成年人且是潛在獲勝者，您的父母或法定監護人必須代表您與他們自己，簽署此官方規則中要求潛在獲勝者簽署的所有文件，並同意該規則所要求的所有義務及承諾。父母或法定監護人可代領獎品。
- The Pokémon Company(以下簡稱「TPC」)、DeNA Co. Ltd.(以下簡稱「DeNA」)、ESL SEA Pte. Ltd.(以下簡稱「ESL」)、JCG Co., Ltd.(以下簡稱「JCG」)的員工、承包商、管理人員與董事，以及TPC指定的聯賽管理實體(統稱「管理公司」)及其各自母公司、子公司、附屬公司、代表、顧問、承包商、法律顧問、廣告、公共關係、宣傳及行銷機構、網站營運商、員工、承包商、網站管理員及其直系親屬(即其配偶、父母、兄弟姐妹與子女，無論其居住在何處)以及與其同住人士均不符合參加聯賽資格。
 - 如欲申請豁免此規則，必須於賽前提出。管理公司保留自行決定是否豁免此資格標準的權利。

- 管理公司保留可隨時自行驗證選手資格的權利。

2.管理公司

管理公司是指TPC以及其指定及自行決定授予管理權力與責任的所有其他實體(包括DeNA、ESL與TPC指定的聯賽管理實體)。管理公司保留得在不事先通知的情況下,以任何理由隨時變更、更新及修改此官方規則的權利。

3.參賽條件

管理公司保留自行決定修改、取消、終止和/或暫停聯賽的權利,對於干預參賽過程、違反此官方規則或行事引起擾亂或缺乏體育精神的任何人員,有權取消其資格。此外,在不限制前述規定的前提下,管理公司自行判斷後認定應取消資格、資格有問題或無參賽資格的選手,管理公司可將其除名。此外,若經管理公司判斷後,認定發生任意類型事件會對管理公司造成損害或影響聯賽之安全、誠信、公平或(按預期)進行,則管理公司得修改、取消、終止和/或暫停聯賽。比賽期間內,若聯賽在預定結束日前提前結束,則管理公司有權自行決定是否取消獎金。

4.如何遊玩

寶可夢大集結是一款五對五的團隊戰略對戰遊戲。本計畫中,隊伍是由五名選手組成並共同參賽。比賽結束後,由Aeos積分最高的隊伍獲勝。

- Aeos積分可透過擊敗中立或對方隊伍的寶可夢隊伍以獲得。
 - 被擊敗的寶可夢會失去Aeos能量,且短時間內無法戰鬥,無法戰鬥的時間會隨等級提升而增加。
 - 若要得分,則必須在取得Aeos能量後送至對戰隊伍的得分區。
- 如兩支隊伍在一場比賽結束時取得相同Aeos積分,則先取得平局得分的隊伍獲勝。

5.賽制

本計畫將依據不同地區分別採用下列賽制:

- 瑞士賽制(以下簡稱「SD」)
 - 除所有參賽隊伍均被淘汰(被迫離開聯賽)的情況外,隊伍將進行相同場數的比賽(預設獲勝場數和預設落敗場數計入比賽場數),直到僅剩一支無落敗的隊伍。例外情況是,若超過256支參賽隊伍,則聯賽將進行至直到剩下一或兩支無落敗的隊伍為止。
 - 比賽場數依參加聯賽的隊伍數量決定。
 - 若隊伍比賽的落敗次數達規定場數,則隊伍將被淘汰。規定比賽場數將依參加聯賽的隊伍數量決定。
 - 在使用Start.gg的地區,無論落敗場數幾何,任何隊伍都不會從聯賽淘汰。

- 此時排名將由獲勝場數決定，但若多支隊伍的獲勝場數相同，則排名依隊伍相對比賽獲勝率(OpMW%，相對比賽獲勝率)決定。
- OpMW%依以下規則計算。
 - 應計算聯賽參與者的MW%(比賽獲勝率)。MW%是隊伍獲勝場數除以參加的比賽場數乘以100(捨入為最接近的整數)。最小MW%依聯賽參與者數量設定。
 - OpMW%是對立隊伍的MW%之和除以參加的比賽場數。
 - OpMW%和MW%的計算範例
 - 若某支隊伍五勝二敗，則參加的比賽總場數為七，獲勝場數為五。因此， $5/7*100$ 得出71%的MW%。
 - 例如：兩支隊伍爭奪排名，各參加七場比賽，並獲得五場勝利。
 - 若A隊的對立隊伍的MW%之和為442 (33+50+60+100+71+71+57)，則A隊的OpMW%將為63% (442/7)。
 - 若B隊的對立隊伍的MW%之和為414 (43+50+71+50+43+71+86)，則B隊的OpMW%將為59% (414/7)。
 - 在此情況下，隊伍A的OpMW%較高，因此排名高於隊伍B。
 - 聯賽中被淘汰的隊伍的MW%(最小MW%為33%;表定淘汰落敗場數為二)
 - 若隊伍0勝2敗，則其MW%應為0(無法計算)，因為其比賽場數為2，獲勝場數為0。但是，由於這低於所設定的最小值，因此其MW%實際上為33%。
 - 在SD第一輪預設落敗的隊伍的MW%(報名但未參加聯賽的隊伍)
 - 將為設定的最小MW%。
 - OpMW%的所有其他計算將由管理公司自行決定進行。
 - 若排名無法由OpMW%決定，則由每場比賽中落敗的遊戲總場數決定。
 - 若排名無法由以上規則決定，則由管理公司自行決定。
- 單淘汰賽(以下簡稱「SE」):
 - 首先贏得三場比賽中的兩場(以下簡稱「三局兩勝制」)。
 - 在比賽中，先贏得兩場遊戲的隊伍晉級到下一輪，而落敗的隊伍將被淘汰出局。
- 雙淘汰賽(以下簡稱「DE」):
 - 首先贏得三場比賽中的兩場
 - 在比賽中，先贏得兩場遊戲的隊伍晉級到勝者組的下一輪，而落敗的隊伍將進入敗者組。敗者組中落敗的隊伍則淘汰出局。

6.比賽結構

地區聯賽(日本)

- 日本聯賽三月預選賽第1天
 - 這是採用瑞士賽制(SD賽制)的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的

選手都可以參加。SD賽制的比賽(最多八場比賽)為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。

- 日本聯賽三月預選賽第1天的前8名隊伍, 將晉級日本聯賽三月預選賽第2天賽事。
- 日本聯賽三月預選賽第2天賽事
 - 由日本聯賽三月預選賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過日本聯賽三月預選賽第1天的8支隊伍相互競爭, 直到僅剩一支隊伍為止。
 - 日本聯賽三月預選賽第2天賽事的前三名隊伍有資格參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽。
- 日本聯賽四月預選賽第1天
 - 這是採用瑞士賽制(SD賽制)的公開聯賽, 所有符合規則書第1節: 參賽資格的選手都可以參加。SD賽制的比賽(最多八場比賽)為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 日本聯賽四月預選賽第1天的前8名隊伍, 將晉級日本聯賽四月預選賽第2天賽事。
- 日本聯賽四月預選賽第2天賽事
 - 在日本聯賽四月預選賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過日本聯賽四月預選賽第1天的8支隊伍相互競爭, 直到僅剩一支隊伍為止。
 - 日本聯賽四月預選賽第2天賽事的前三名隊伍有資格參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽。
- 日本聯賽五月預選賽第1天
 - 這是採用SD賽制的公開聯賽, 所有符合規則書第1節: 參賽資格的選手皆可參加。SD賽制的比賽(最多八場比賽)為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 日本聯賽五月預選賽第1天的前8名隊伍, 將晉級日本聯賽五月預選賽第2天賽事。
- 日本聯賽五月預選賽第2天賽事
 - 由日本聯賽五月預選賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過日本聯賽五月預選賽第1天的8支隊伍相互競爭, 直到僅剩一支隊伍為止。
 - 日本聯賽五月預選賽第2天賽事的前兩名隊伍有資格參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽。
 - 若日本聯賽三月預選賽第2天賽事、或日本聯賽四月預選賽第2天賽事獲得參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽資格的隊伍退出比賽, 則五月日本聯賽預選賽第2天賽事的第3、4名隊伍將有資格參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽。排名第五名(或)以下的隊伍無法晉級。如果日本聯賽五月預選賽第2天賽事的第四名隊伍退出比賽, PJCS 2024寶可夢大集結區賽得以七支隊伍或更少的隊伍舉行。
- PJCS 2024寶可夢大集結區賽
 - 由在日本聯賽三月預選賽第2天、日本聯賽四月預選賽第2天及日本聯賽五月預選賽第2天獲得參加資格的8支隊伍以離線方式進行DE分組賽。
 - PJCS 2024寶可夢大集結區賽前三名隊伍將有資格參加WCS 2024年檀香山

聯賽。此外，前兩名隊伍將獲得TA。

地區聯賽(韓國)

- 韓國聯賽第1天
 - 這是採用瑞士賽制(SD賽制)的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SD賽制的比賽(最多八場比賽)為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 韓國聯賽第1天的前8名隊伍將晉級韓國聯賽第2天賽事。
- 韓國聯賽第2天賽事
 - 由韓國聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過韓國聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 韓國聯賽第2天賽事的獲勝隊伍將有資格參加WCS 2024年檀香山聯賽並會獲得TA。

地區聯賽(台灣/香港)

- 台灣/香港聯賽第1天
 - 採用SD或SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SD賽制(最多八場)或SE賽制的比賽為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 台灣/香港聯賽第1天的前8名隊伍將晉級台灣/香港聯賽第2天賽事。
- 台灣/香港賽事第2天賽事
 - 由在台灣/香港聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過台灣/香港聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 台灣/香港聯賽第2天賽事的第一名隊伍將有資格參加WCS 2024年檀香山聯賽並會獲得TA。

地區聯賽(菲律賓)

- 菲律賓聯賽第1天
 - 採用SD或SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SD賽制(最多八場)或SE賽制的比賽為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 菲律賓聯賽第1天的前8名隊伍將晉級菲律賓聯賽第2天的比賽。
- 菲律賓聯賽第2天賽事
 - 由菲律賓聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過菲律賓聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩一支隊伍為止。
 - 菲律賓聯賽第2天賽事的前兩名隊伍將有資格參加WCS 2024年檀香山聯賽，但只有第一名隊伍會獲得TA。

地區聯賽(印尼)

- 印尼聯賽第1天
 - 採用SD或SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SD賽制(最多八場)或SE賽制的比賽為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數

將因各地區的參賽隊伍數量而異。

- 印尼聯賽第1天的前8名隊伍，將晉級印尼聯賽第2天賽事。
- 印尼聯賽第2天賽事
 - 由印尼聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過印尼聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 印尼聯賽第2天賽事的獲勝隊伍將獲得資格參加WCS 2024年檀香山聯賽並會獲得TA。

地區聯賽(馬來西亞/新加坡)

- 馬來西亞/新加坡聯賽第1天
 - 這是一個SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SE賽制採三局兩勝制。
 - 馬來西亞/新加坡聯賽第1天的前8名隊伍，將晉級馬來西亞/新加坡第2天聯賽。
- 馬來西亞/新加坡聯賽第2天
 - 由馬來西亞/新加坡聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過馬來西亞/新加坡聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩一支隊伍。
 - 馬來西亞/新加坡聯賽第2天的獲勝隊伍將獲得資格參加WCS 2024年檀香山聯賽，並會獲得TA。

地區聯賽(泰國)

- 泰國聯賽第1天
 - 採用SD或SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SD賽制(最多八場)或SE賽制的比賽為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 泰國聯賽第1天的前8名隊伍將晉級泰國聯賽第2天賽事。
- 泰國聯賽第2天賽事
 - 由泰國聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過泰國聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 泰國聯賽第2天賽事的獲勝隊伍將獲得資格參加WCS 2024年檀香山聯賽，並會獲得TA。

地區聯賽(印度)

- 印度聯賽第1天
 - 採用SD或SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SD賽制(最多八場)或SE賽制的比賽為三局兩勝制。SD賽制比賽的場數將因各地區的參賽隊伍數量而異。
 - 印度聯賽第1天的前8名隊伍，將晉級印度聯賽第2天賽事。
- 印度聯賽第2天賽事
 - 由印度聯賽第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過印度聯賽第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 印度聯賽第2天賽事的獲勝隊伍將獲得資格參加WCS 2024年檀香山聯賽，並會獲得TA。

亞太地區東部LCQ

- 亞太地區東部LCQ第1天
 - 這是一個SE賽制的公開聯賽，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SE賽制採三局兩勝制。
 - 亞太地區東部LCQ第1天的前8名隊伍將晉級亞太地區東部LCQ第2天賽事。
- 亞太地區東部LCQ第2天賽事
 - 由亞太地區東部LCQ第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過亞太地區東部LCQ第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 亞太地區東部LCQ第2天賽事的獲勝隊伍將獲得資格參加2024年檀香山聯賽，並會獲得TA。

亞太地區西部賽LCQ

- 亞太地區西部LCQ第1天
 - 這是公開聯賽制，所有符合規則書第1節：參賽資格的選手都可以參加。SE賽制採三局兩勝制。
 - 亞太地區西部LCQ第1天的前8名隊伍將晉級亞太地區西部LCQ第2天賽事。
- 亞太地區西部LCQ第2天賽事
 - 由亞太地區西部LCQ第1天晉級的8支隊伍間進行DE分組賽。通過亞太地區西部LCQ第1天的8支隊伍相互競爭，直到僅剩下一支隊伍為止。
 - 亞太地區西部LCQ第2天賽事的獲勝隊伍將獲得資格參加2024年檀香山聯賽，並會獲得TA。

- WCS 2024年檀香山聯賽
 - WCS 2024年檀香山聯賽是由寶可夢國際公司(以下簡稱「TPCi」)舉辦的國際賽事。在符合條件地區獲得出席權利的團隊都可以參加。從本計畫中，來自PJCS 2024寶可夢大集結區賽的前3名隊伍、地區聯賽(日本和菲律賓除外)的獲勝隊伍，菲律賓聯賽的前2名隊伍，以及亞太地區東部LCQ和亞太地區西部LCQ的獲獎隊伍皆有資格參加。WCS 2024年檀香山聯賽的規則將於稍後公布。
 - 確認參加意向
 - 受邀參加**WCS2024**年檀香山聯賽的隊伍，必須在管理公司指定的截止日期前確認其參賽意向。選手須在管理公司提供的報名參賽網站上登記，以確認其參賽意向。管理公司如無法確認該隊伍的合格選手之參賽意向，則保留自行決定取消隊伍資格的權利。
 - 旅程獎勵和旅程協助
 - 在本計畫中取得特定排名的團隊將獲得旅遊獎勵。
 - 管理公司將承擔**WCS2024**年檀香山聯賽的旅程與住宿費用(及其他同等費用)，並協助取得旅程獎勵的隊伍完成旅程手續。取得旅程獎勵的隊伍必須遵守管理公司就相關事務之指示與說明。管理公司不會提供旅程與住宿協助給未取得旅程獎勵的隊伍。所有符合參加**WCS2024**年檀香山聯賽資格之選手，須負責自行取得必要的旅行文件。
 - 禁止參賽
 - 具參賽資格的隊伍在遇到下列情況時禁止參賽。
 - 具參賽資格的隊伍成員因本地或全球旅行限制而無法參賽，或

- 者無法獲得旅行所需的文件
- 具參賽資格的隊伍無法在管理公司指定的截止日期前完成報名要求
- 具參賽資格的隊伍成員未遵守pokemon.com網站上所列的COVID-19(新冠肺炎)規約
- 管理公司決定有必要禁止具參賽資格的隊伍參加WCS2024年檀香山聯賽。

以下是計畫的聯賽日期(僅限聯賽)。

聯賽名稱	類型	區域	聯賽時間表
日本聯賽三月預選賽第1天/第2天	第1天: 公開聯賽 第2天: 邀請賽	日本	第1天: 3月30日 第2天: 3月31日
日本聯賽四月預選賽第1天/第2天	第1天: 公開聯賽 第2天: 邀請賽	日本	第1天: 4月20日 第2天: 4月21日
日本聯賽五月預選賽第1天/第2天	第1天: 公開聯賽 第2天: 邀請賽	日本	第1天: 5月11日 第2天: 5月12日
PJCS 2024 寶可夢大集結區賽	邀請賽	日本	第1天: 6月1日 第2天: 6月2日
韓國聯賽	第1天: 公開聯賽 第2天: 邀請賽	韓國	第1天: 5月18日 第2天: 5月19日
地區聯賽 (日本與韓國除外)	第1天: 公開聯賽 第2天: 邀請賽	根據規則書第1節: 參賽資格	台灣/香港 第1天: 5月5日 第2天: 5月12日 菲律賓 第1天: 5月11日 第2天: 5月12日 印尼 第1天: 5月11日 第2天: 5月12日 馬來西亞/新加坡 第1天: 5月4日 第2天: 5月5日

			泰國 第1天:5月11日 第2天:5月12日 印度 第1天:5月11日 第2天:5月12日
LCQ 亞太地區東部/西部	第1天:公開聯賽 第2天:邀請賽	根據第1節資格	第1天:5月18日 第2天:5月19日

若聯賽或其部分由於任何原因不能在預定日期進行，管理公司保留自行決定修改該等日期的權利。

7.比賽規則

遊戲流程

所有遊戲都將透過寶可夢大集結自訂聯賽大廳模式進行。除非管理公司另行指示，否則請在為遊戲或比賽做準備時遵守以下準則。

- 比賽的開始時間
 - 選手需要遵守設定說明，並在其排定時間開始比賽。若因設置問題而延誤開賽，則應由管理公司自行決定是否允許。延誤開賽可由管理公司自行決定處罰。
- 大廳設定
 - 所有比賽必須使用聯賽大廳模式。
 - 每個地區的房主必須使用管理公司指定的伺服器。
 - 日本:AS02
 - 韓國:AS03
 - 亞太地區東部:AS09
 - 亞太地區西部:AS08
 - 印度:AS13
 - 如果指定的伺服器未顯示，則房主應重啟裝置並確認伺服器是否正確顯示。如果重啟後被指定的伺服器仍然未正確顯示，請向管理公司提出所有可選伺服器選項的螢幕截圖。提出螢幕截圖並獲管理公司批准後，房主應選擇通訊環境最好的伺服器進行比賽。
 - 所有比賽應使用Theia Sky Ruins(媧亞蒼空遺跡)競技場地(選秀模式)。請執行以下設定。
 - 所有持有物滿級
 - 開放所有持有物
 - 開放所有集結參賽證
 - 開放所有對戰道具
 - 每場比賽皆採三局兩勝制。
 - 在採用三局兩勝制的第一場遊戲中，雙方選邊(先後順序)將以隨機方式進行。
 - 每場聯賽將公佈第2場比賽的選邊(先後順序)。
- 限制
 - 寶可夢:禁止EX參賽證

- 若寶可夢、持有物、對戰道具、招式、招式組合或電子服(Holowear)有問題，則由管理公司決定，在比賽前或期間加以限制。不遵守這些限制可能導致處罰，包括取消比賽資格。
- 所有聯賽中禁止使用寶可夢支援徽章。
 - 在比賽大廳模式時，預設禁止使用支援徽章。如果比賽按照不同規則進行，比賽結束時，結果仍視為有效。
- 準則若有變動，恕不另行通知。

重新比賽

- 根據規定，只有當所有選手都進入比賽大廳，並成功載入開始比賽後，該場比賽才算有效。
- 若符合以下情況，與賽制相符，且管理公司接受選手重賽的要求，則可以進行重賽。
 - 每支隊伍在每場比賽中有權請求最多一次的重賽。
 - 因為任何原因而導致需要重賽的隊伍，將用盡其在該場比賽申請重賽的權利。
 - 一般來說，重賽期間不允許變更下列事項：選手持有物、對戰道具與寶可夢。
- 一般來說，若下一場比賽已開始，其後的比賽勝負隊伍都不會更改。

請求重賽的情況

若有比賽進行時未遵循比賽規則（請參閱第7節）或其他規則，並且有清晰明確的截圖可以進行客觀確認，則可申請該場比賽重賽。

- 若比賽開始時有未登記的選手
 - 除非當下情況對於選手來說很難判定，否則若房主在同一場比賽中犯下兩次相同違規行為，則判定相關隊伍比賽落敗，例如因疏忽而沒有確認情況。
- 若在點擊「開始」按鈕後發現大廳設定/大廳狀態錯誤（請參閱第7節）
 - 如果在同一場比賽中出現兩次在大廳設定不正確的情況下開始比賽，建立大廳的(房主)隊伍可被視為該場比賽的敗方。
 - 建立大廳的隊伍必須能夠提供顯示房間設定的螢幕截圖，以證明第二個遊戲大廳設定正確。
 - 如果「開放所有集結參賽證」設定未正確啟用，將允許重新選擇寶可夢。
 - 如果比賽不是以選秀模式開始，將允許重新選擇寶可夢。
 - 如果沒有正確執行「所有持有物滿級、開放所有持有物」的規則，則可以重新選擇持有物。
 - 如果沒有正確執行「開放所有對戰道具」的規則，則可以重新選擇對戰道具。
- 比賽開始時，若雙方隊伍處於錯誤的選邊(先後順序)。
 - 如果在同一場比賽中出現兩次在大廳設定不正確的情況下開始比賽，建立大廳的(房主)隊伍可被視為該場比賽的敗方。
 - 建立大廳的隊伍必須能夠提供顯示房間設定的螢幕截圖，以證明第二個遊戲大廳設定正確。
 - 在這種情況下，將允許重新選擇寶可夢。
- 若在未使用比賽指定的賽事自訂大廳的情況下，建立大廳或開始比賽。
 - 如果在同一場比賽中出現兩次在大廳設定不正確的情況下開始比賽，建立大廳的(房主)隊伍可被視為該場比賽的敗方。
 - 建立大廳的隊伍必須能夠提供顯示房間設定的螢幕截圖，以證明第二個遊戲大廳設定正確。
- 如果在重賽期間，對以下情況進行了更改：選手、持有物品、對戰道具與寶可夢。
 - 相關隊伍在每輪比賽中擁有最多一次的重賽要求，此權利將在提出要求的當下被耗盡。

- 若該隊伍已用盡該權利，在一般情況下，該隊伍將會是該場比賽的敗方。
 - 如果賽制是SRR(單循環賽)、DE(雙淘汰賽)或SE(單淘汰賽)，那麼在以下任何情況下，都可以要求重賽。
 - 如果隊伍中有一位選手未能在十分鐘內完整的載入並進入比賽。
 - 由於載入問題而要求重賽每支隊伍每輪只能要求一次。

無法進行重賽的情況

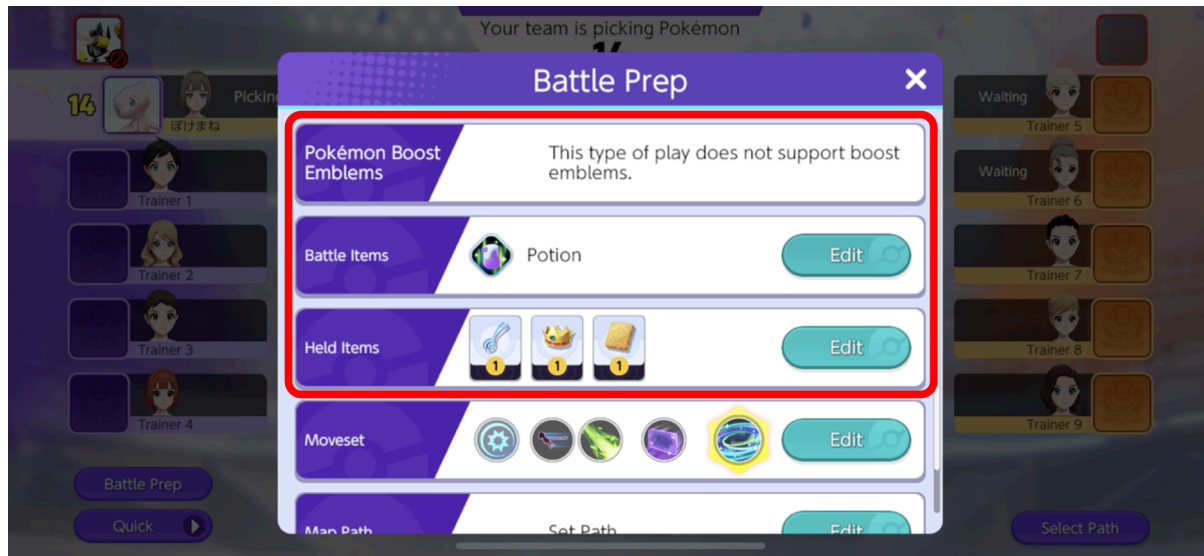
如果比賽賽制是SD(瑞士制)賽制，當出現硬體故障或突然斷線等故障時，將無法重賽。如果沒有可客觀證明情況的截圖，將不接受請求重賽。

- 在比賽採用SD(瑞士制)賽制時，如果團隊中有一位選手未能在十分鐘內載入並進入比賽，則：
 - 相關選手必須盡快嘗試自行重新連接到遊戲裡。
 - 能夠繼續比賽的選手，必須盡可能地繼續比賽。
- 如果在選秀階段出現故障並且連接中斷
 - 相關選手必須盡快嘗試自行重新連接到遊戲裡。
 - 能夠繼續比賽的選手，必須盡可能地繼續比賽。
 - 特例情況是，除比賽採用SD(瑞士制)賽制外，如果比賽開始後10分鐘選手仍無法重新連接到遊戲裡，相關隊伍則可以請求重賽。請遵循「請求重賽」的流程，並盡快向管理公司報告。
 - 在這種情況下，重賽期間無法更改以下環節：選手、持有的物品、對戰道具與寶可夢。
- 如果在所有選手進入大廳後開始比賽，即使並非所有選手都已準備好
 - 一般來說，只要所有選手都進入大廳，也將視為雙方隊伍都已做好比賽準備。

請求重賽

- 請求重賽時，請向Discord的管理公司提供以下必要資訊。
 - 問題解釋，以及可以清晰客觀確認該問題的截圖(請參閱第7節比賽規則)
 - 顯示與比賽規則不符的大廳設定錯誤截圖示例(請參閱第7節比賽規則)





- 顯示重賽設定存在錯誤的截圖示例(參賽選手、持有物、寶可夢與對戰道具)



- 證明選手留在基地(如下圖所示區域)的截圖
 - 沒有任何選手擁有Aeos能量
 - 沒有發現故意操縱的跡象
 - 要求重賽的隊伍報告與對手的報告之間沒有發現任何的不同之處



未經對手同意且沒有證據的報告可視為無效。如果對手的報告證明該聲明是偽造的，該隊伍可能會被取消資格。

如果選手在沒有合理理由的情況下反對管理公司的決定，並干擾比賽進度，管理公司可能會根據下列聯賽規則規定施加罰款。

注意事項

- 若有隊伍在比賽中不遵守管理公司所指定的比賽規則（請參閱第7節比賽規則），即使該隊伍仍有請求重賽的權利，管理公司可拒絕該隊伍的請求重賽。
- 當選手請求重賽時，是否重賽應由管理公司決定。
- 若請求重賽的方式不正確，該場賽事仍然被視為有效。
- 若出現不可預見的安全風險（如自然災害或災難）或重大故障（如遊戲無法繼續的情形）而致使選手無法繼續比賽，相關選手或隊伍必須立即通知管理公司。
- 管理公司可對不當使用重賽申請的選手實施處罰。
- 若是針對已完成的比賽提出問題，管理公司保留在諮詢後，可自行決定是否對所述比賽做出裁決的權利。

選手守則

- 遊戲大廳房主隊伍有權利開始遊戲，但在開始前必須確認以下事項。
 - 所有大廳中的訓練師名字與在賽事網站上所註冊的名字相同。
 - 大廳設定正確
 - 雙方隊伍都處於正確的選邊
 - 已查看管理公司發出的所有通知。
- 若比賽受到任何干擾，選手必須立即通知管理公司，並在可能的情況下盡量繼續比賽。管理公司將調查該問題並妥善回應。
- 在向聯賽管理公司提出任何形式的報告或抗議時，必須立即截圖並提出相關截圖以作證據。
- 參加比賽的選手若在比賽剩餘時間少於8分30秒時無法在比賽中找到對手，則應判斷可能是遊戲問題，並檢查Discord。
- 除了能請求重賽的情況外，理論上即使有選手因網路問題或設備故障導致無法繼續比賽，比賽也不會暫停、中止或重賽。
 - 相關選手必須嘗試自行重新連結到遊戲裡。

- 能夠繼續比賽的選手，必須盡可能地繼續比賽。

比賽的最終決定

在比賽期間，管理公司的決定不能被參賽者撤銷。

但是，選手可以在比賽結束後向管理公司提出反對。在這種情況下，管理公司將討論初始決定，以作出公平的決定，如果認為該決定不公平，則可以作出新的決定。

管理公司有權在比賽期間做出所有決定。

如果發生在制定官方規則時未知或不可預見的情況，管理公司將自行決定最佳行動，並保留最終決定。

8. 選手與隊伍的資格/註冊(名單鎖定)

選手註冊方式

若要註冊比賽，選手必須透過管理公司指定的聯賽頁面建立帳號。

替代隊伍

如符合資格參與本計畫的隊伍被視為不合格、選擇不參賽或因其他緣故無法參賽，則管理公司將以管理公司選擇的隊伍取代該隊伍。管理公司將依盡量公允善良原則，確保替換隊伍是符合參賽條件隊伍。管理公司可能會參考過往比賽排名、回應能力或其他因素來決定符合資格的隊伍。管理公司亦可選擇不替換隊伍。

贊助商

如參與計畫隊伍的贊助商被認為不符合資格，則該隊伍必須根據管理公司的指示採取必要行動。如隊伍不遵守，則管理公司可根據此官方規則按照聯賽結果以合適隊伍取而代之。此外，管理公司得禁止相關隊伍參與本計畫。

以下是本計畫的資格要求、賽制與排名優勢。

聯賽名稱	賽制	排名獎勵
日本聯賽三月預選賽第1天/第2天	第1天:SD 第2天:DE	第1天:三月預選賽第2天參賽資格 第2天:PJCS 2024寶可夢大集結區賽參賽資格, 排名獎金
日本聯賽四月預選賽第1天/第2天	第1天:SD 第2天:DE	Day1:四月預選賽第2天參賽資格 第2天:PJCS 2024寶可夢大集結區賽參賽資格, 排名獎金
日本聯賽五月預選賽第1天/第2天	第1天:SD 第2天:DE	Day1:五月預選賽第2天參賽資格 第2天:PJCS 2024寶可夢大集結區賽參賽資格, 排名獎金

PJCS 2024 寶可夢大集結區 賽	第1天:TBA 第2天:TBA	第1天:PJCS 2024寶可夢大集結區賽第2 天參賽資格 第2天:WCS 2024年檀香山聯賽參賽資格 , 排名獎金, TA
韓國聯賽	第1天:SD 第2天:DE	第1天:韓國聯賽第2天參賽資格 第2天:WCS 2024年檀香山聯賽參賽資格 , 排名獎金, TA
地區聯賽 (日本與韓國除 外)	第1天:TBA 第2天:DE	第1天:預選賽 第2天參賽資格(日本與韓國除外) 第2天:WCS 2024年檀香山聯賽參賽資格 , 排名獎金, TA
LCQ 亞太地區東部/西 部	第1天:SE 第2天:DE	第1天:亞太地區東部LCQ/西部第2天參賽 資格 第2天:WCS 2024年檀香山聯賽參賽資格 , 排名獎金, TA

隊伍與名單管理

每支隊伍均須有一名指定領導者，其為主要聯絡窗口，擁有更改名單的權限。隊伍可於指定時間變更名單，但受以下名單規則限制：「名單」是指由5位選手(5名先發選手)或6位選手(5名先發選手與1名替補選手)組成的隊伍成員名單。

報名與參賽資格

地區聯賽(日本)

- 日本聯賽三月預選賽第1天
 - 根據規則書第1節:參賽資格, 符合參與資格的隊伍均可參賽。日本聯賽三月預選賽第1天的前8名隊伍, 將晉級日本聯賽三月預選賽第2天賽事。
- 日本聯賽三月預選賽第2天賽事
 - 於日本聯賽三月預選賽第1天符合參與資格的8支隊伍可參賽。日本聯賽三月預選賽第2天賽事的前3名隊伍將獲得資格參與PJCS 2024寶可夢大集結區賽。
- 日本聯賽四月預選賽第1天
 - 根據規則書第1節:參賽資格, 符合參與資格的隊伍均可參賽。日本聯賽四月預選賽第1天的前8名隊伍, 將晉級日本聯賽四月預選賽第2天賽事。
- 日本聯賽四月預選賽第2天賽事
 - 於日本聯賽四月預選賽第1天符合參與資格的8支隊伍可參賽。日本聯賽四月預選賽第2天賽事的前3名隊伍將獲得資格參與PJCS 2024寶可夢大集結區賽。

- 日本聯賽五月預選賽第1天
 - 根據規則書第1節: 參賽資格, 符合參與資格的隊伍均可參賽。日本聯賽五月預選賽第1天的前8名隊伍, 將晉級日本聯賽五月預選賽第2天賽事。
- 日本聯賽五月預選賽第2天賽事
 - 於日本聯賽五月預選賽第1天符合參與資格的8支隊伍可參賽。日本聯賽五月預選賽第2天賽事的前2名隊伍將獲得資格參與PJCS 2024寶可夢大集結區賽。
 - 若隊伍於日本聯賽三月/四月預選賽第2天賽事獲得第一名, 並有資格參與PJCS 2024寶可夢大集結區賽卻選擇退出, 則日本聯賽五月預選賽第2天賽事的第三/第四名隊伍將晉級, 同時獲得PJCS 2024寶可夢大集結區賽參賽資格。排名第五名(或)以下的隊伍無法晉級。如果日本聯賽五月預選賽第2天賽事的第四名隊伍退出比賽, PJCS 2024寶可夢大集結區賽得以七支隊伍或更少的隊伍舉行。

可參加日本聯賽三月/四月/五月預選賽第1天的8支隊伍必須維持原成員, 才能繼續參與日本聯賽三月/四月/五月預選賽第2天賽事。即便每個預選賽第1天獲資格的8支隊伍有任何一支退出, 每個預選賽第1天排名第9或以下的隊伍也不會晉級。

如隊伍有5名成員, 且於日本聯賽三月/四月/五月預選賽第2天獲得PJCS 2024寶可夢大集結區賽第1天參賽資格, 則該隊伍必須按管理公司指定的規定方式登記第6位選手作為替補選手。替補選手不能同時屬於一支以上隊伍。

- PJCS 2024寶可夢大集結區賽第1天
 - 於日本聯賽三月/四月/五月預選賽第2天獲得參賽資格的8支隊伍須到場。
 - PJCS 2024寶可夢大集結區賽第1天將會線下舉行, 因此選手需於比賽當天在管理公司指定的場地集合。
 - 如於管理公司指定的場地集合時, 特定隊伍成員僅4名或以下, 則該隊伍參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽第1天的資格可能遭取消。
- PJCS 2024寶可夢大集結區賽第2天賽事
 - PJCS 2024寶可夢大集結區賽第2天賽事的前3名隊伍將有資格參與WCS 2024年檀香山聯賽。
 - PJCS 2024寶可夢大集結區賽第2天賽事將會線下舉行, 因此選手需於比賽當天在管理公司指定的場地集合。
 - 如於管理公司指定的場地集合時, 特定隊伍成員僅4名或以下, 則該隊伍參加PJCS 2024寶可夢大集結區賽第2天賽事的資格可能遭取消。

*管理公司會向已獲得參賽權的選手個別公布PJCS 2024寶可夢大集結區賽公告。若此官方規則與公告間存在差異, 則以個別公告為準。

地區聯賽(日本/菲律賓除外)

- 地區聯賽(日本/菲律賓除外)第1天
 - 根據規則書第1節: 參賽資格, 符合參與資格的隊伍均可參賽。預選賽(日本與菲律賓除外)前8名隊伍將有資格參與預選賽(日本與菲律賓除外)第2天賽事。
- 地區聯賽(日本/菲律賓除外)第2天賽事

- 於預選賽(日本與菲律賓除外)第2天獲得資格的8支隊伍可參賽。預選賽(日本與菲律賓除外)第2天賽事的獲勝隊伍將有資格參與WCS 2024年檀香山聯賽。

地區聯賽(菲律賓)

- 地區聯賽(菲律賓)第1天
 - 根據規則書第1節:參賽資格,符合參與資格的隊伍均可參賽。預選賽(菲律賓)前8名隊伍將有資格參與預選賽(菲律賓)第2天賽事。
- 地區聯賽(菲律賓)第2天賽事
 - 於預選賽(菲律賓)第2天獲得資格的8支隊伍可參賽。地區聯賽(菲律賓)第2天賽事的前2名隊伍將有資格參與WCS 2024年檀香山聯賽。

具參與地區聯賽(日本除外)第1天資格的8支隊伍必須維持原成員才能繼續參與第2天賽事。即便每個預選賽第1天獲資格參加第2天賽事的8支隊伍有一支退出,每個預選賽第1天排名第9或以下的隊伍也不會晉級。

亞太地區LCQ 東部/西部

- 亞太地區LCQ 東部/西部第1天
 - 根據規則書第1節:參賽資格,符合參與資格的隊伍均可參賽。亞太地區LCQ 東部/西部第1天的前8名隊伍將有資格參與亞太地區LCQ 東部/西部第2天賽事。
- 亞太地區LCQ 東部/西部第2天賽事
 - 符合資格參與亞太地區LCQ 東部/西部第2天賽事的8支隊伍均可參賽。亞太地區LCQ 東部/西部第2天賽事的獲勝隊伍有資格參與WCS 2024年檀香山聯賽。

WCS 2024年檀香山聯賽

- 透過計畫獲得參與資格的隊伍可依管理公司指定的方法參賽。詳細資訊將記載於WCS 2024檀香山規則手冊。

若隊伍已透過本計畫獲得資格參與WCS 2024年檀香山聯賽,則其所有5或6位選手均需維持原成員,才能保留參賽資格。透過該計畫參加WCS 2024年檀香山聯賽的選手,必須在管理公司指定的日期前準備就緒並呈交護照與其他必要旅行文件。如果團隊成員沒有護照,該成員必須在管理公司設定的截止日期之前取得護照。如果團隊成員拒絕或未能在截止日期內繳交這些文件,可能會導致取消WCS 2024年檀香山聯賽資格。

名單鎖定

「名單鎖定」是指在團隊名單鎖定後不可更改成員的情況。名單鎖定後不能更改先發與替補選手。

對於日本聯賽三月/四月/五月預選賽、韓國聯賽、地區聯賽(日本/韓國除外)以及亞太地區東部/西部LCQ,名單將在第1天辦理登機手續完成後立即鎖定。直到每項比賽的第2天結束為止,名單都會保持鎖定狀態。

根據一般規則，WCS2024年檀香山聯賽中，將適用每個區域預選賽第2天、每個LCQ第2天以及PJCS第2天提出的名單鎖定。此外，第六位選手必須依管理公司指定的方式登記為替補選手。若WCS2024檀香山新規則手冊有其他規定，則應優先適用。

宣傳贊助商

- 當隊伍或隊員在該賽事的管理公司直播出現時，除非已事先獲得管理公司許可，否則隊伍與隊員不得穿著印有其他公司名稱、肖像或商標的衣物，但可以穿著獨立獲得的贊助商品與官方寶可夢商品。
- 若隊伍與選手自行直播聯賽，則不適用以上限制。直播聯賽的選手必須遵守「使用寶可夢大集結視訊和靜止影像的準則」(<https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/4405450873620-Pok%C3%A9mon-UNITE-Game-Content-Guidelines-for-Online-Platforms>)。

其他注意事項

- 每支隊伍與每位選手都應該使用管理公司指定的競賽用隊伍名稱與選手名稱。除非在某些情有可原的情況下於比賽前獲得管理公司核准，否則不得變更名稱。管理公司保留自行決定請求變更選手名稱或隊伍名稱的權利。

9.比賽限制。

以下限制適用所有地區：

- 選手只能使用下列聯賽授權裝置之一比賽：任天堂Switch、Apple iOS和Google安卓。
- 選手不得使用模擬器。此外，使用智慧型手機或平板電腦比賽時，選手不得連接控制器。
- 管理公司有權禁止在比賽中使用特定的寶可夢。
- 所有選手禁止在Discord、JCG（日本/韓國）和start.gg或指定入口網站（亞太地區東部/亞太地區西部/印度）變更選手名稱。
- 不論在聯賽的任何特定時間點，每位選手都只能加入一支隊伍。

選手不符合參賽條件：

管理公司有權在任意時間點確認選手是否具備參賽資格，若判斷選手不符資格，則管理公司可自行決定將其從比賽中除名，並沒收所有潛在獎勵。

比賽監督

所有寶可夢大集結比賽將由代表管理公司裁定比賽的裁判（「工作人員」）監督。工作人員對比賽的判斷是最終且具約束力的，並由工作人員自行決定。

10.對選手的其他期許

管理公司有權轉播本計畫的每一場比賽。選手不能拒絕管理公司允許的任何轉播。管理公司可能因特定轉播時間而重新安排計畫比賽，選手不得拒絕此類重新安排。

管理公司可能要求選手採取其他合理措施以促進聯賽轉播(以下簡稱「轉播比賽」)。選手應配合管理公司並遵守其要求。這些期許包括但不限於以下內容。管理公司可以將比賽期間的所有鏡頭，包括比賽過程，用於促銷目的。

- 在預定比賽開始前30分鐘上線並做好比賽準備；
- 邀請觀眾/觀察者或其他指定帳號進入遊戲大廳；
- 使用管理公司指定的通訊伺服器進行隊伍溝通或其他協調；
- 參與技術排練；
- 參與彩排；
- 參加賽前/賽後訪談；
- 按照管理公司的指示或時間上場開始比賽；以及
- 由管理公司指定的比賽中不投降；
- 在管理公司獲得最終決定之前，不可在社交媒體等上傳播未確定的資訊；
- 管理公司做出最終決定後，不傳播虛假資料；
- 不做出可操縱比賽結果的行為和作弊手段；
- 管理公司做出的任何其他合理指示。
- 選手必須穿著管理公司指定服裝出席並接受媒體採訪(包括是否戴口罩)。

如果由「管理公司」進行的轉播或比賽排程遭拒，對於未能遵守選手合理期望的行為，可以根據第12節罰則的詳細規定處以罰款。

11. 聯賽規則

選手必須隨時遵守所有適用的法律法規。選手必須遵守人類道德與良好運動員精神的最高標準，以符合這些「官方規則」與「管理公司」最佳利益的行為。選手在與其他選手及「管理公司」溝通時，必須展現運動員精神，且避免任何有損「聯賽」遊戲性質的行為。

選手不得在其帳號名稱、使用者名稱、遊戲名稱、網路名稱、電子郵件地址、聯賽聊天/通訊、比賽錄影或任何其他類型的公共通訊中，使用帶有猥褻或侮辱性的手勢或褻瀆性內容。「管理公司」將得就個別內容判斷其是否帶有淫穢或侮辱性。此規則適用於英語與所有其他語言，包括縮寫與模糊表達。

選手之間發生的爭議(無論是有身體接觸或非身體接觸)必須以禮貌方式解決，不能使用暴力、威脅或恐嚇手段。不得在任何時間或地點對任何人使用暴力，包括其他選手、粉絲、「工作人員」或其他官員或「管理公司」的代表。

- 運動員精神
 - 聯賽參與者應遵守適用於遊戲內通訊、Discord使用、聯賽使用的其他官方通訊平台以及所有社群媒體平台的高標準行為、溝通和表現。參與者應當以專業、禮貌的方式展現賽事精神，並且嚴格禁止在任何情況下進行任何粗魯的、有害的、敵對的、煽動性的、分散注意力的、威脅性的或任何其他與該「賽事」相關的溝通或行為，這些溝通或行為可能被認為是向公眾虛偽陳述管理公司。

- 聯賽軟體
 - 嚴格禁止選手惡意利用或企圖利用與本次聯賽相關的軟體錯誤或漏洞(包括但不限於寶可夢大集結遊戲與聊天平台Discord)，此等選手可能會被管理公司取消資格。
- 作弊與賽事誠信
 - 選手必須隨時以最佳技能與能力對抗。不允許選手以任何形式作弊，這可能導致取消參賽資格。選手不得在聯賽中影響或操縱比賽任何方面。
- 禁止騷擾
 - 管理公司承諾提供一個無騷擾、無歧視的競爭環境。為促進該承諾的兌現，禁止選手作出任何形式的騷擾或歧視行為(不論在競賽內還是競賽外)，包括但不限於因種族、膚色、宗教、性別、國籍、年齡、殘疾、性取向、性別身份或任何其他類別或特徵的騷擾或歧視。
- 禁止中傷和誹謗
 - 選手有權以專業且富運動員精神的方式表達自己的意見。但是，選手不得發表任何質疑其他選手、管理公司或其代理人、相關第三方、子公司、代表或服務提供方誠信或能力的公開聲明。選手任何時候均不得向任何人或實體或在任何公眾論壇上發表、公布、公佈或傳播涉及管理公司、主辦方或其各自任何代理人、相關第三方、子公司、代表或服務提供方、其他選手、聯賽或涉及管理公司或其代理人、相關第三方、子公司或代表的任何其他產品或服務的任何虛假的、中傷的、誹謗的、造謠的言辭、評價或聲明。選手也不得鼓勵公眾從事本節條款禁止的任何行為。本節的任何內容都不得以任何方式限制或阻止選手遵守任何適用法律、具有法定管轄權的法院或政府主管機關的有效命令。但是，此類服從不得超出法律或命令要求的程度。
- 賭博
 - 聯賽嚴格禁止賭博。選手也不得提供內部資訊，企圖影響或以任何方式直接或間接參加賭博活動。
- 保密
 - 管理公司可與參與者分享機密及祕密資訊。嚴格禁止選手故意或無意中將管理公司提供的保密資訊或資料分享或傳播給他人。保密資訊包括但不限於：任何有理性思維能力的人知道，或在合理情況下本應該知道屬於保密的資訊或資料，或管理公司指定為保密的資訊或資料的尚未對公眾公布的資訊或資料
- 非法和/或有害行為
 - 選手不得從事以下任何活動或行為：(i)導致其喪失名譽、陷入醜聞或遭受公眾嘲笑的，或震驚或冒犯一部分公眾或一個公眾群體的，或導致其公眾形象受損的活動或行為，或(ii)損害或據合理邏輯可能會損害管理公司、主辦方或其各自任何代理人、相關第三方、子公司、代表或服務提供方、其他選手、聯賽或管理公司或其代理人、相關第三方、子公司或代表的任何其他產品，服務形象或聲譽的，或導致公眾對之進行批評或留下不好印象的活動或行為。為避免疑義，如果管理公司全權認定，選手與任何個人、實體或品牌的關係，損害了管理公司、主辦方或其各自任何代理人、相關第三方、子公司、代表或服務提供方、其他選手、聯賽或管理公司或其代理人、相關第三方、子公司或代表的任何其他產品或服務的形象或聲譽，這種關係將被視為違反本條規定和本官方規則。以下是此類不當行為清單(包括但不限於此)。
- 對他人實際或威脅實施暴力，包括家庭暴力、伴侶暴力、約會暴力以及虐待兒童；
- 性侵害與其他類型的性犯罪；
- 給他人安全造成危害的行為；
- 虐待動物；
- 盜竊與其他財產犯罪；以及

- 涉及欺騙的罪行。
 - 每位選手皆認知到，若管理公司懷疑有違法行為在某司法轄區內發生，可以根據適用法律並或有義務向當地執法部門檢舉非法活動或回應執法或司法部門的正式詢問。
- 若有任何選手疑似違反上述任何一項聯賽規則，管理公司可自行決定，在比賽期間隨時判定此類選手應接受第12節罰則規定的處罰。

12. 罰則

管理公司保留以具體情況考慮或實施處罰的權利。管理公司會考量整體違規行為，包括違規嚴重程度、具體情形、歷史、後果/影響或其他相關因素，以確保其決定或相關處罰在最大程度內維護計畫完整性。

管理公司有權對判定違反此官方規則的選手或隊伍實施下列任何處罰

- 剝奪遊戲權利；
- 剝奪比賽權利；
- 將選手或隊伍逐出本計畫(取消資格)；
- 剝奪獎品；
- 將選手或隊伍從比賽中除名(取消本計畫後舉辦的比賽參與資格)。

13. 用於廣播的繳交資料要求

管理公司可能會要求選手向其繳交照片和/或記錄並繳交音訊/影片(均稱為「繳交資料」)。管理公司若欲公開轉播競賽，可自行編輯選手繳交的內容，並以轉播或其他方式公開該內容，以就聯賽進行報導與宣傳。管理公司有權禁止選手直播比賽，並要求選手將比賽結果保密至管理公司公開轉播為止。所有繳交內容都應遵守下列條款。

- (i)均不得包含(或宣揚包含以下內容的活動)管理公司自主認定帶有仇恨、誹謗、中傷、侵權、性露骨、淫穢、色情、不恰當、暴力、自殘(例如涉及謀殺、銷售武器、殘忍、虐待等)、(因種族、膚色、宗教、性別、族裔、年齡、殘疾、性取向、性別身份或任何其他類別或特徵的)歧視、非法(例如未成年人飲酒、藥物濫用、電腦黑客等)、侮辱、威脅、褻瀆或騷擾色彩的內容；或包含給任何人、地方、企業、群體或世界和平造成威脅的內容；或包含被廣泛視作侮辱特定種族、族裔、宗教、性取向、性別身份或性表達或社會經濟群體的個人的語彙或標誌；或包含對裸體行為、暴力行為或屬於或貌似非法或危險的行為或違反或觸犯相關司法轄區(即繳交資料的創建所在地)法律法規的行為進行描繪的形象、語彙或文字；
- 均不得包含違反或侵犯他人權利的內容，包括但不限於侵犯隱私、宣傳權或智慧財產權或構成版權侵權的內容。在不限制前述規定的情況下，繳交內容不得包含任何第三方商標、標誌、徽章、位置標誌、照片、藝術品或雕刻，管理公司的商標、標誌、徽章、位置標誌、照片、藝術品或雕刻除外。
- 均不得提及或表演任何受版權保護的媒體作品，包括但不限於書籍、文章、照片、藝術品、音樂等，或對管理公司以外的任何媒體財產識別描述。繳交內容中不得包含商業音樂。

如任何選手涉嫌違反上述任何用於轉播的繳交資料要求，管理公司得決定在聯賽期間隨時取消該選手的參賽資格，和/或要求該選手退還任何已贏取的獎品。

14. 智慧財產權許可與轉讓

繳交內容後，即表示您同意該繳交內容(包含其中包含的所有權利)均被視為非保密且非專有，管理公司對該繳交資料不負任何形式的義務。管理公司可能出於任何目的，在全世界所有已知或未知的媒體不受限制永久編輯、利用、修改、刊登、複製、使用、揭露、公布繳交資料和將其公開給他人，而無需對您或任何第三方進行補償。您特此授予管理公司及其法定代表、繼承人並轉讓不可撤銷的全球許可，以任何形式或方式永久使用和修改繳交內容。您也認知並同意若管理公司使用任何繳交內容，您無權就此獲得任何信用、對價、通知或任何形式的付款。您放棄對繳交內容享有任何精神權利，並同意如果管理公司選擇將您繳交的內容用於任何目的，則由此產生並與您繳交內容相關或因管理公司使用您的繳交內容產生的版權或其他智慧財產權項下的一切權利，均歸管理公司獨家所有。您亦同意若管理公司選擇使用您的繳交資料，您或(若您為未成年人)您的父母或法定監護人將簽署管理公司就上述轉讓要求的任何文件。若管理公司使用繳交內容導致任何第三方承擔責任，您同意向營運公司及其代理人、員工、相關第三方、子公司、代表和所有相關方賠償管理公司因使用繳交材料而產生的任何損害、成本、判斷和費用(包括合理的法律費用)。

15. 宣傳免責聲明

除法律禁止外，參與聯賽即表示您授予管理公司、主辦方及其各自代理人、相關第三方、子公司、代表或服務提供方以下權利和許可(經管理公司要求您將以書面形式對此項授予作出確認):在全球範圍內，以目前已知或以後開發的任何媒介，包括但不限於World Wide Web，在任何時候為廣告、商業和推廣目的印製、公佈、轉播和使用您的姓名、帳號使用者名稱、人物像、照片、頭像、聲音、肖像、社交媒體、觀點和個人資訊(包括但不限於您來自哪個地方、州/國家)，而無需向您支付任何額外對價或補償、徵求同意或發送通知。

16. 限制

每一個人(不論其有幾個電子郵件地址或會員註冊帳號)或每一個電子郵件地址(不論該電子郵件地址是否被多人使用)只能報名一次。我們僅接受按照此官方規則以線上形式收到的報名。我們不接受任何其他形式(例如傳真、郵寄、電話或其他形式)的報名。被塗改或篡改過的報名材料/資料無效。

17. 獎金、參賽獎金、所選獲勝者

獎金

合資格者將獲得下表所示金額的現金。所有獎金均以美元支付。現金獎品僅發放給每個地區聯賽(日本除外)第2天、PJCS 2024、日本聯賽三月/四月/五月預選賽第2天、東部/西部LCQ日本聯賽第2天的勝出隊伍。獎金將按「每位選手的金額」欄中指定的金額支付給隊伍每位選手。獎金細目如下：

地區聯賽第2天/PJCS 2024		
排名	總獎金	每位選手的金額
1	\$15,000.00	\$3,000.00
2	\$7,500.00	\$1,500.00
3	\$6,000.00	\$1,200.00
4	\$3,000.00	\$600.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
5	\$1,500.00	\$300.00
總計	\$37,500.00	-

日本聯賽三月/四月/五月預選賽第2天；東部/西部LCQ第2天		
排名	總獎金	每位選手的金額
1	\$7,500.00	\$1,500.00

2	\$3,750.00	\$750.00
3	\$3,000.00	\$600.00
4	\$1,500.00	\$300.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
5	\$750.00	\$150.00
總計	\$18,750.00	-

替補選手的獎金

- PJCS2024的替補選手在以下情況下有資格獲得獎金：
 - 若先發選手與替補選手在PJCS2024第一場比賽前交換位置
 - 交換位置的替補選手將獲得每位選手的全額獎金。
 - 交換位置的先發選手無法獲得任何金額的獎金。
 - 若先發選手與替補選手在比賽期間之間交換位置
 - 交換位置的替補選手與先發選手將各獲得每位選手獎金金額的一半。
 - 若選手作為替補選手參加了PJCS2024, 但未參賽
 - 獎金將只授予以先發選手。替補選手無法獲得任何金額的獎金。

獎金限制

官方規則中未明確說明之與接收和使用任何獎品的相關稅費、費用與開支，應該由獲獎者自行承擔。獎品不可轉讓且不可兌換為現金。但是，主辦單位可自行決定將獎品替換為同等或以上價值的獎品。管理公司將不負責替換遺失或失竊的獎品，或者更換獎品的任何部分。獎品不可與任何其他促銷或優惠同時使用。聯賽只能頒發官方規則中規定的獎品數量。除法律禁止外，每位獲獎者都需要在通知日之後的10天內，填寫並繳交一份資格、責任和宣傳免責聲明(「切結書」)，或者對於在居住地為未成年人的任何獲獎者，他們的父母或相應的負責人必須填寫並交回切結書。

18.報名錯誤/不退還報名資料：

管理公司及主辦方均無需對任何遺失的、延遲的、不完整的、受損的、被盜的、無效的、無法辨識的或送達錯誤的報名登記負責，這樣的報名登記都不具有參賽資格。如果與聯賽相關使用的任何服務或設備不可用或中斷(包括但不限於以下情形)，管理方及主辦方均無需承擔任何責任：(1)任何網際網路、服務器、網路、網站、電話、衛星、電腦或其他連線中斷，(2)任何電話、衛星、硬體、軟體或其他設備的故障，(3)混淆、方向錯誤或混亂的傳輸或流量擁擠，(4)任何類型的其他錯誤(不論人為、技術、機械還是電子的)，或(5)未能準確捕捉(或未能捕捉到)報名資訊或其他資訊。

選手繳交資料後，相關資料與登記資訊即成為管理公司的專屬財產，公司亦不會寄送確認或退還資料。潛在獲勝者可能需要出示身份憑證。管理公司可能會要求潛在獲勝者提供憑證，證明其是與獲勝者報名資料所關聯的電子郵件地址和/或密碼的授權帳號持有人。

19. 潛在獲勝者

所有潛在獲勝者均必須經管理公司確認，且管理公司的決定為最終決定。管理公司可自行決定採用何種方式進行確認。除非任何選手的資格已得到確認並且其已被告知資格確認已完成，否則，在此之前，該選手無法取得任何獎品。管理公司不接受以截圖、宣誓書或其他獲勝證據代替其確認流程。我們會在聯賽期結束後15個工作日內，依登記表上提供之地址寄送電子郵件(或隔夜郵件)通知潛在獲勝者。若有以下情形，潛在獲勝者將被取消資格：(i)其不遵守此官方規則(或另行被認定為無資格)，(ii)其未在獲獎通知傳達(或收到，若採用郵寄方式通知)後10日內回覆獲獎通知，或3次嘗試寄送獲獎通知的電子郵件均因無法交付而被退回，或(iii)獎品因任何原因無法交付。如果管理公司已通知潛在獲勝者，或尋求將獎品交付給潛在獲勝者或另行嘗試聯繫潛在獲勝者，但隨後潛在獲勝者被取消資格，則管理公司應通過其合理商業判斷自行決定如何處置相關獎品(例如，管理公司可以按其自主決定選擇將獎品捐贈予另一實體)。遵守此規則中載明的所有要求是取得獎品的前提條件。獲勝者應自行承擔此規則中未註明且與其參與聯賽(包括領取任何獎品)相關的一切開支(例如餐食和小費)。

20. 額外條件

一旦參賽，即表示選手無條件全部同意此官方規則並同意管理公司的決定。管理公司對涉及聯賽的一切事項的決定均為終局的、並具有約束力。

管理公司有權對任何潛在獲勝者及其旅伴的任何記錄(包括但不限於民事和刑事法庭紀錄和警局紀錄)進行背景調查，而潛在獲勝者及其旅伴同意接受該等背景調查。在依據法律而有必要的範圍內，潛在獲勝者及其旅伴應授權允許對其開展背景調查。管理公司還可以採取一切必要步驟對潛在獲勝者及其旅伴在面談期間提供給管理公司的任何資訊進行查證。為此，潛在獲勝者及其旅伴有義務提供所需聯絡人資訊及其他資訊以便管理公司展開相關調查。管理公司有權就背景調查結果，取消該潛在獲勝者/旅伴的資格並選出另外的獲勝者。

注意：任何人如故意企圖破壞本次聯賽的合法運作或企圖篡改或損壞網站，可能會需要承擔民事和/或刑事處罰和罰款；管理公司保留在法律允許的最大範圍內向任何該等人索償的權利。

21.免責和賠償

在適用法律允許的最大範圍內，選手參與本次聯賽和/或獲得獎品，即表示選手同意免除管理公司、主辦方及其各自每一相關公司以及前述每一實體各自所有的高級職員、董事、員工和代理人(統稱「被免責方」)對以下的責任，並同意向被免責方作出相應賠償、確保其免受損害：

因其參與本次聯賽(或相關活動)或因領取、持有或使用/不當使用任何獎金而直接或間接、全部或部分導致選手或任何人員或實體遭受任何責任、傷亡、損失或損害(包括但不限於人身傷害或財產損害)。

22.責任限制

在適用法律允許的最大範圍內，被免責方不會對以下承擔任何責任，並且您應確保被免責方不會因此而受到任何損害：任何不正確或不準確的信息(不論是因選手的錯誤還是因聯賽相關的任何設備、硬件、軟體或程序導致的)；因您領取、持有、不當使用或使用任何獎品、登記參與或實際參與聯賽或與聯賽相關的任何活動而直接或間接、全部或部分導致的人身或財產傷害、損失或損害(包括人身傷亡)；或就宣傳權、誹謗或侵犯隱私或商品交付提出的任何索償。如果由於天災、戰爭、自然災害、威脅或實際的公共健康危機(包括但不限於疫情和流行病及相關的停工或居家隔離令)、天氣或恐怖主義，使得聯賽被取消、延遲或中斷，從而導致聯賽不能按計畫運作或任何獎品無法被授予，被免責方無需承擔任何責任。在適用法律允許的最大範圍內，如果與聯賽相關使用的任何服務或設備不可用或中斷(包括但不限於以下情形)，被免責方無需承擔任何責任：(1)任何網路、服務器、網際網路、網站、電話、衛星、電腦或其他連接的中斷，(2)任何電話、衛星、硬體、軟體或其他設備的故障，(3)混淆、方向錯誤或混亂的傳輸或通訊量擁擠，或(4)任何類型的其他錯誤(不論人為、技術、機械還是電子的)，或(5)未能準確捕捉或未能捕捉到報名資訊或其他資訊。在適用法律允許的最大範圍內，您參與本次聯賽，即表示您同意，對於因訪問和使用與本次聯賽相關的任何網站或軟體平台或從該等網站或軟體平台下載資料和/或列印該等資料而對任何人或財產造成的任何類型(包括死亡)的任何傷害、損害或損失(包括直接、間接、附帶、後果性或懲罰性的損害)，被免責方不會承擔任何責任。以不限制前述規定為前提，在適用法律允許的最大範圍內，關於本次聯賽的一切(包括與本次聯賽相關的任何網站或軟體平台以及所有獎品)均「按原狀」提供，不涉及任何類型的任何明示或默示保證，包括但不限於關於適銷性、適用於某一特定目的或不侵權的默示保證。某些司法轄區可能不允許將有關附帶損害或後果性損害的責任限制或排除，或不允許排除默示保證，因此，某些上述的限制或排除內容可能並不適用。請查閱當地法律，以確定上述責任限制或排除方面的相關限制。

23.爭議/立法機構之選擇

此官方規則受日本法律管轄，並據其解釋。選手應受日本法庭的管轄。選手不可撤銷地同意，位於日本的法庭應具有專屬管轄權，可以解決已出現或可能出現的與此官方規則有關的任何爭議，或者因選手對公司提出索賠而引起或與之相關的爭議。對於針對選手提出的任何索賠，公司具有非專屬管轄權。選手亦同意以郵寄方式接受流程服務，地址為他們在其居住國家或地區提供給公司的地址。雙方在此放棄陪審團審判的任何權利。

24. 隱私

選手繳交的個人資訊將用於管理計畫、挑選獲勝者與頒發獎品，並且受以下政策約束：TPC在其網站上公布的隱私政策(網址：<https://www.pokemon.co.jp/privacy/>)、Carry 在其網站上公布的線上隱私政策(<https://drive.google.com/file/d/1u4vuATADPF9PqMyd5GZLVOGiYD2zA7mS/view>)、CBZN在其網站上公布的線上隱私政策(<https://cbzncorp.com/events-privacypokemonunite/>)、DeNA在其網站上公布的隱私政策(網址：<https://dena.com/jp/privacy/>)、Dunia Game在其網站上公布的線上隱私政策(<https://duniagames.co.id/about-us/privacy>)、ESL在其網站上公布的隱私政策(網址：<https://esl.com/privacypolicy/>)、Invate在其網站上公布的線上隱私政策(https://drive.google.com/file/d/1ikq_E7_DbENgVAngnMul7y6r2YlhFcam/view)、JCG在其網站上公布的隱私政策(網址：<https://jcg.co.jp/privacy-policy>)、Skyesport在其網站上公布的線上隱私政策(<http://www.skyesports.in/PrivacyPolicy>)、Discord在其網站上公布的線上隱私政策(網址：<https://discord.com/privacy>)、以及Start.gg在其網站上公布的隱私政策(網址：<https://www.start.gg/about/privacy>)。

25.此官方規則的變更

管理公司保留變更此官方規則的權利。管理公司將通知隊伍對此官方規則的任何變更，並通過官方網站和其他方式公佈。

變更後的官方規則將自公告之日起生效。

26.語言

此官方規則以多種語言提供。若此規則的翻譯有任何不一致，則以此組規則的日文版本為準。

27.版權

©2021寶可夢。©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©2021 Tencent.
TM, ® Nintendo.

28.區域

- 亞太地區東部
 - 菲律賓
 - 台灣/香港/澳門
- 亞太地區西部
 - 印尼
 - 馬來西亞/新加坡
 - 泰國
- 印度地區
 - 印度
- 日本地區
 - 日本
- 韓國地區

- 韓國

補充規定

2024年4月5日：此「官方規則」特此訂立及實施。