



EZK PRIME LEAGUE

官方賽事手冊

版本	更新日期
1.1.4	06.03.2021

本手冊主要供給聯賽隊伍作比賽用途，EZK GAMING LTD 版權所有。請勿擅自複製或用於其他商業用途。

賽事名稱

EZK PRIME LEAGUE 港澳台電競聯賽 (簡稱：EPL 港澳台電競聯賽)

賽事主旨

1. 降低玩家參加電競比賽的門檻。
2. 增加玩家參與度與加強遊戲社群的連結。
3. 加大電競比賽專業化進展的力度。
4. 透過定期的比賽，藉此提升港澳台賽區玩家的實力。
5. 推廣 CSGO，希望 CSGO 能被更多玩家所喜愛。
6. 正名電子競技。

賽事系列介紹

預選賽

預選賽為進入聯賽的基本門檻，賽事會於季前進行，決定隊伍是否能夠獲得聯賽資格以繼續參加接連的常規賽，並會由預選賽的結果作實力評級，合資格的隊伍將會被分配到相應的組別進行常規賽。名額共六十四隊。隊伍皆需在指定日期及時間作賽。

常規賽

常規賽是緊接於預選賽後的季度賽事，採用分級制度作恒常對戰，根據實力等級分為三個組別，分別為甲組聯賽 (Premier Division)、乙組聯賽 (Challenger Division) 和公開組 (Open Division)。每個組別有八隊，共二十四隊。大會將安排預設時間表供各隊作賽，亦會提供彈性安排，對陣隊伍可另行協議日期及時間作賽。原意是為了配合繁忙的都市生活，在不影響學習和工作的情況下仍能享受比賽的樂趣。

季後賽

季後賽是聯賽中的重點賽事，在甲組聯賽中獲得第一至四名會進入季後賽爭取豐厚的獎勵。比賽為期三天，隊伍皆需在指定日期及時間作賽。

升降賽

在甲組聯賽中獲得第五至八名和在乙組聯賽獲得第一至四名共八支隊伍將會加入升降賽決定下季的聯賽分組。

比賽條款及細則

1. 參賽者參加是次比賽，即等同接受及同意遵守比賽條款及細則。
2. 主辦方可取消或修改比賽條款及細則而無須預先通知，任何改動將發布於比賽網頁，並可具有追溯力。
3. 凡於香港、澳門及台灣居住的隊伍均可以參加是次比賽，年齡不限，但不包括主辦方所有參與籌劃是次比賽的工作人員。參賽者如對利益衝突的事項存疑，可於參賽前向主辦方查詢。主辦方保留絕對酌情權取消任何參加者資格，而無須解釋。
4. 參賽者無須支付參賽費用。

選手名稱規範

1. 隊伍名單一經提交完成後，於進行比賽的時候選手不得擅自更改名稱，若於名單提交後選手自行更改名稱，一經證實將會被警告。
2. 選手的名稱應清楚且具有辨識性的，無法辨識的名稱（如：111|）及包含淫褻、粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用。
3. 隊伍及選手需選用英文名稱。

選手規則與責任

所有參賽者理應保持運動的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，得處以懲處。

爭議與糾正—應先透過電子郵件或親自向主辦單位舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。

語言—泛指所有語言在內，選手不得在暱稱、聊天室或訪問中使用任何帶有猥褻、褻瀆、種族歧視的發言，包含使用縮寫和掩蓋性的字詞。主辦單位保留管制的權利。

作弊—比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。

濫用軟體漏洞—任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞的行為將導致選手喪失比賽資格。主辦方擁有判斷權利。

同謀和操作比賽—選手不可蓄意或試圖操作任何比賽結果。若主辦單位查明選手同謀操作比賽，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。

比賽限制

比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況主要分為直接暫停與選手暫停兩種情況。

狀況一、直接暫停：主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。
狀況二、選手暫停：選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但是必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

(一) 非故意斷線。(有選手斷線，請立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，等待選手重新連接後恢復比賽，參賽選手須服從裁判安排，否則視作棄權處理)

(二) 硬體或是軟體故障。(如：螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩壞及週邊環境出現問題等)

(三) 選手設備出現狀況。(如：設備出現故障)

1. 隊伍及選手

1.1 隊伍組成

每隊人數由五名正選及兩名後備選手成員組成。每位成員必須同意建立選手個人檔案，於比賽期間只可以代表所屬隊伍出賽，不接受使用其他人的帳戶作賽。

選手登記表格連結：<https://ezk.gg/hkepl-entry-form/>

選手們需要加入指定比賽 Discord 伺服器 <https://discord.gg/2bcnQFMq3i>

1.2 隊伍擁有權

隊長持有聯賽隊伍的擁有權，賽季前隊長需提交隊伍資料作正式登記，隊伍成員必須大部分與預選賽中相同。每隊可於登記時替換隊員<參考 1.3.3 賽季前轉會>或更換隊長身份。登記後會收到大會電郵確認其聯賽參加資格。

1.2.1 隊長注意事項

各隊長必須自行留意大會訊息及適當與隊員作溝通。有關最新比賽動態，將會在 Discord 及網頁上公佈。

1.3 季賽隊伍陣容 & 後備

1.3.1 後備

後備隊員意指隊伍中已作登記的後備成員，後備隊員不能同時代表其他隊伍。

1.3.2 安排後備隊員出賽程序

隊伍可自由選擇給予後備出賽而不需另行通知。

1.3.3 賽季中更換隊員

每隊於賽季中可更換兩名隊員，唯一限制是該名替換隊員不可以是同一聯賽中其他隊伍的成員。若隊伍決定作出更換成員，該名替補成員需要留在隊伍完成整個賽季。

替換成員流程如下：

1. 隊長需於下一場比賽二十四小時前在 Discord 用私人訊息通知賽事管理員。
2. 同一時間需要在表格提交該名替補成員的完整資料。
3. 賽事管理員會作審核，成功後會通知隊長及更新網站上的隊伍資料。

1.3.4 賽季前轉會

賽季開始前，隊伍可作重組或安排隊員轉會。但隊伍中必須有至少三位固有的正選隊員，否則隊伍必須解散及失去聯賽資格。若兩支隊伍同意交換成員，即可完成轉會。

1.4 身分認證

所有參加聯賽的隊員必須提交個人資料，只有已登記的選手才可以參加比賽。大會將記錄所有選手於比賽中的資料，以防止有假賽的出現。若有冒認他人作賽的情況，大會將會作出即時的跟進及追查。

2. 聯賽架構 & 比賽格式

2.1 組別

聯賽採用分級制度，根據實力等級分為三個組別而成，由上到下分別為 Premier > Challenger > Open。季前預選賽會決定隊伍是否獲得聯賽資格，並會由預選賽的結果作實力評級，合資格的隊伍會被分配到相應組別進行常規賽。

2.1.1 甲組聯賽 (Premier Division)

甲級聯賽有八支隊伍，每支隊伍會被安排進行共七場常規賽。並根據最後常規賽的成績決定能否晉身入季後賽或需要進行升降賽。

2.1.2 乙組聯賽 (Challenger Division)

乙組聯賽有八支隊伍。賽制和格式與甲組賽事相同。每支隊伍會被安排進行共七場常規賽。並根據最後常規賽的成績決定升降賽資格及能否晉升入甲組爭取更豐厚的獎勵。

2.1.3 公開組別 (Open Division)

公開組別等同預選賽，每季聯賽都會有部分名額預留給公開組別賽事的勝出者加入聯賽。由於第一季的預選賽已結束，下一季的公開組別賽事將會另行公布。

2.2 常規賽和季後賽安排

常規賽皆是線上比賽，為期大約兩個月，採單循環積分制度。賽季內各隊伍共有七場比賽，勝場加 3 分，和局加 1 分，敗場沒有得分。兩個月後將會根據積分的多寡決定隊伍進入季後賽或升降賽。

常規賽開始日期為 2 月 22 日至 4 月 11 日。隊伍須在七週內進行七場對戰。

2.2.1 常規賽和季後賽時間

以下是常規賽的賽程時間(22. 02. 2021-11. 04. 2021)：

- 第一週 | 22. 02. 2021 - 28. 02. 2021
- 第二週 | 01. 03. 2021 - 07. 03. 2021
- 第三週 | 08. 03. 2021 - 14. 03. 2021
- 第四週 | 15. 03. 2021 - 21. 03. 2021
- 第五週 | 22. 03. 2021 - 28. 03. 2021
- 第六週 | 29. 03. 2021 - 04. 04. 2021
- 第七週 | 05. 04. 2021 - 11. 04. 2021

以下是季後賽和升降賽的賽程時間(16. 04. 2021-18. 04. 2021)：

- 第一輪 | 16. 04. 2021 - 16. 04. 2021
- 第二輪 | 17. 04. 2021 - 17. 04. 2021
- 第三輪 | 18. 04. 2021 - 18. 04. 2021

2.2.1.1 比賽格式

常規賽採用 Best-of-2 (Bo2) 格式。 Bo2 意指每場比賽將會對戰兩張地圖。如在兩張地圖內未能分出勝負將不會有決勝局，分數將會以一比一平手完場。

季後賽和升降賽皆採用 Best-of-3 (Bo3) 格式，Bo3 意指用三盤兩勝決定最終賽果。

2.2.1.2 聯賽排名

聯賽排名將會決定隊伍能否晉身入季後賽或需要進行升降賽，從而決定下季隊伍的分組。

聯賽的排名會按以下順序決定最終結果：

積分 > 直接對戰的賽果 > 淨勝總回合數

2.2.3 季後賽名單鎖定日期

進入季後賽的隊伍於 13. 04. 2021 將不能再更改隊伍成員

2.2.4 甲組季後賽 (PLAYOFFS)

甲組聯賽中第一至四名會進入季後賽爭取豐厚的獎勵。

季後賽將會採用雙敗淘汰賽制，比賽格式為 Best-of-3 (Bo3)。比賽為期三天，隊伍皆需在指定日期及時間作賽。

2.2.5 升降賽 (RELECUP)

甲組聯賽的第五至八名和乙組聯賽的第一至四名共八支隊伍將會加入升降賽決定下季的聯賽分組。升降賽將會採用雙敗淘汰賽制，比賽格式為 Best-of-3 (Bo3)。比賽為期三天，隊伍皆需在指定日期及時間作賽。

PREMIER DIVISION	CHALLENGER DIVISION
PLAYOFFS	RELECUP PD / CD SEED 5
PLAYOFFS	RELECUP PD / CD SEED 6
PLAYOFFS	RELECUP PD / CD SEED 7
PLAYOFFS	RELECUP PD / CD SEED 8
RELECUP PD / CD SEED 1	REMAINS
RELECUP PD / CD SEED 2	REMAINS
RELECUP PD / CD SEED 3	REMAINS
RELECUP PD / CD SEED 4	REMAINS

2.3 比賽時間安排

聯賽的預設比賽時段為每日的晚上時分。大會將安排預設時間表供各隊作賽。為了提供彈性的比賽時間，大會允許對陣隊伍在限期內協議比賽時間，各隊伍可依照指定表格另議比賽時間。每支隊伍每場比賽前有兩次機會提議更改時間，對方隊伍可以選擇接受或拒絕。

拒絕並不代表能夠省略比賽，彈性的安排原意是為了配合繁忙的都市生活下仍能享受比賽的樂趣，各隊伍必須堅守運動精神，尊重專業比賽，尊重自己能擁有聯賽的資格身份。這個制度在各世界比賽亦有採用，各隊伍必須適應及接受此安排，請不要存心令大會作不必要的資源去安排賽事。

如若隊伍選擇拒絕對方提議的比賽時間，必須提供另一個比賽時間給予對方考慮。每支隊伍亦有兩次機會拒絕對方提議的時間，如若在限期前隊伍未能就比賽時間達成協議，比賽時間將會根據大會安排的預設時間進行比賽。

2.4 棄權

若隊伍在指定比賽時間沒有出現將視為棄權論。

2.5 惡意違規

任何隊伍有三次沒有在指定比賽時間作賽即視同於放棄聯賽資格。

3. 賽事安排

3.1 選邊及選圖

大會平均安排 A B 隊分配，確保賽事公平性。

Best of 2 (Bo2)		Best of 3(Bo3) 勝出刀局選邊	
A 隊	B 隊	A 隊	B 隊
Ban		Ban	
	Ban		Ban
Ban		Pick #MAP1	
	Ban		Pick #MAP2
Pick #MAP1	選邊	Ban	
選邊	Pick #MAP2		Ban
不會進行餘下地圖		餘下地圖#MAP3	

3.2 地圖

- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_train
- de_vertigo

3.3 比賽平台

大會將會提供香港專屬伺服器，採用 128tick 設置，並會使用 Mixbot 作指定賽事平台。

比賽防外掛程式：[Easy eSports](#)

(所有參賽玩家在比賽期間必須使用 Easy eSports 反作弊客戶端)

3.4 戰術暫停 / 技術暫停

每隊在每張地圖都會有兩次的暫停機會，為時 30 秒。選手必須使用指令 **.pause**，所有暫停需於回合開始前發起，如玩家在回合進行中發起暫停，則會自動於下一回合開始前生效，有選手的網路不穩導致突然掉線之情況主辦方不另行處理。

技術暫停只限於突發情況下發起(如有選手掉線)，嚴禁胡亂使用此命令。選手必須使用指令 **.tech** 發起技術暫停，會自動於下一回合開始前生效。

3.5 加時賽 (Bo3 適用)

如比賽分數為 15:15，比賽將會進行加時賽。加時賽採用 MR3，初始金錢為\$10000，換邊後金錢將會重置。

3.6 提早離開

任何時間內在比賽未完結前所有選手不能擅自提早離開。如有技術問題，必須立即通知管理員。如有選手觸犯規則將可能會導致扣分。

3.7 技術問題

每位參賽者有責任確保他們所使用的硬體及網絡處於適合作賽的狀況。如遇到任何未能解決的技術問題，包括但不限於伺服器或比賽平台等問題，請立即通知管理員。

4. 比賽完結後安排

4.1 賽事結果

比賽完結後隊伍可以直接離開，不用截圖記錄。有關比賽數據會稍後於聯賽主頁上更新。各隊伍可定期於網站上查看聯賽排名及相關消息。

5. 違規行為

5.1 以下違規行為將會被警告或禁賽

所有參賽者必須預留時間及自行安排時間表以配合聯賽時間。參賽者必須於預設比賽時間或已協議時間內進行比賽，並須於比賽開始時間後 15 分鐘內進入比賽平台。不得利用暫停或更換後備等任何有可能令比賽延誤的方法阻礙比賽進行。若發生該等情況而未能有合理解釋，大會將會按嚴重程度作出處罰。在極端情況下，大會可接受合理解釋並批准以四人出賽。

參賽者不能擅自更改有關安排，所有賽程以大會為準。

- 侮辱性的言論
- 挑起事端，企圖引起其他玩家爭鬥
- 故意擾亂比賽的進行
- 有不實的行為
- 非法獲取對手資訊
- 沒有跟隨主辦方安排的比賽流程
- 比賽期間沒有使用 Easy eSports 反作弊客戶端
- 比賽期間使用遊戲 BUGS
- 比賽期間使用作弊軟件/工具

5.2 比賽記錄

所有比賽記錄 (Demo) 開放給隊伍下載。

5.3 違規處罰

任何隊伍成員被證實違反規則後，或會採取下列處罰：

口頭警告
失去目前或下場賽事的資格
判定遊戲棄權
判定比賽棄權
剝奪比賽資格
收回比賽成績

5.4 遊戲封禁記錄

所有參賽者不能有被其他平台封禁的紀錄(任何遊戲)，包括 VAC, ESL, ESEA, CEVO, FACEIT 等。

5.5 雜項

如本賽事手冊的規則未能覆蓋全部事項或不完整或有矛盾的地方，我們將默認使用《Counter-Strike: Global Offensive ESL Major League》的賽事手冊。

此外，所有參賽者必須閱讀和理解賽事手冊，並遵守聯賽規則。

6. 賽事直播

6.1 直播權利

本公司 EZK GAMING LIMITED 擁有本賽事系列直播的版權。若任何人有意轉播賽事，可經電郵聯絡我們。所有參賽者必須同意賽事主辦方進行賽事直播。如有需要，賽事主辦方會聯絡參賽者以配合直播活動。主辦方保留各隊選手於比賽中實況之權利，避免影響賽事公平性。若有私下直播實況，經核實確立有上述之行為，將考慮取消聯賽資格或作出其他處罰。

6.2 網上直播

直播將會經 GOTV 在 Twitch 平台進行，會有不少於一分鐘的延遲以確保賽事公平性。

6.3 直播場

每星期會有最小一場固定賽事直播，該直播場的比賽不能更改時間，參賽隊伍必須配合。如遇到問題，請盡早與管理員聯絡。如有任何直播的安排有變動，大會將會盡快通知隊伍。

7 個人資料

所有遞交的資料將會被保密處理及不會用作比賽以外用途。

最終決定權

EZK GAMING LIMITED 保留對此份賽事規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權力。

-完-