

Blazing Series : May

Rulebook

熾熱系列賽事：青春

賽事手冊

- 中文

- [共用通則](#)
- [賽事基本資料](#)

- 日本語

- [共通ルール](#)
- [大会情報](#)

目錄

[目錄](#)

[共用通則](#)

[同意書](#)

[章程修訂](#)

[權益](#)

[違規舉報及執行反饋](#)

[名詞定義](#)

[報名規範](#)

[修改報名資訊](#)

[限制與違例](#)

[參賽選手](#)

[遊戲相關](#)

[賽事成績回報及記錄](#)

[積分系統](#)

[賽事暫停、延後或改期](#)

[實況及轉播](#)

[獎金注意事項](#)

[賽事基本資料](#)

[參賽資格](#)

[賽制](#)

[賽程資訊](#)

[報到規則](#)

[地圖相關](#)

[遊戲相關設定](#)

[伺服器分流選擇](#)

[共通ルール](#)

[同意書](#)

[ルール作成](#)

[權利](#)

[違反及び問題の報告](#)

[名詞定義](#)

[登録](#)

[制限と違反](#)

[参加者へ](#)

[ゲーム中のトラブル](#)

[結果報告](#)

[ポイントシステムの概要](#)

[試合の中止、延期及び時間変更](#)

[配信及び中継](#)

[賞金の注意事項](#)

[大会情報](#)

[参加資格](#)

[試合システムの概要](#)

[対戦スケジュール](#)

[チェックイン](#)

[マッププール](#)

[ゲームセッティングの概要](#)

[使用するサーバーについて](#)

[賞金システムの概要](#)

[外部連結\(External Links\)](#)

[Sign up - 首次報名](#)

[Rulebook - 賽事規章](#)

[Contact - 聯絡方式](#)

[Standings & Records - 積分紀錄](#)

[Official - 官方直播](#)

[VODs](#)

[TL.net Thread](#)

[Liquid Pedia](#)

共用通則

1. 同意書

- 1.1. 參賽者必須同意「[Azure Leveret Gaming Studio 藍兔電子競技賽事工作室](#)」及「[艾菲卡AfreecaTV](#)」利用參賽者之姓名、遊戲暱稱、歷史戰績、自我言述、照片、聲音、用詞、影像或其他等作為賽事曝光或商業用途。
- 1.2. 參賽者必須同意本賽事的官方溝通頻道為「[賽事Discord伺服器](#)」的「選手-blazingmayparticipant」頻道。任何有關本賽事的溝通決議都將於此進行。

2. 章程修訂

- 2.1. 《Blazing Series》之所有規則、條例或規範僅能由「[Azure Leveret Gaming Studio 藍兔電子競技賽事工作室](#)」、「[艾菲卡AfreecaTV](#)」作修訂、撤銷及新增。
- 2.2. 所有修訂、撤銷及新增的規則、條例或規範將公佈於賽事Discord伺服器的「選手-blazingmayparticipant」並將會釘選(PIN)和廣播(@everyone)之。

3. 權益

- 3.1. 賽事方共同擁有本賽事之智慧財產權，包含直播內容、影片、賽事規章等。

4. 違規舉報及執行反饋

- 4.1. 請優先至「[賽事Discord伺服器](#)」的「[支援-blazingsupport](#)」頻道進行回報。若賽事方未能即時處理，請寄信至「azureleveretgaming@gmail.com」將會有專人能提供協助。

5. 名詞定義

- 5.1. 「[Azure Leveret Gaming Studio 藍兔電子競技賽事工作室](#)」及「[艾菲卡 AfreecaTV](#)」為賽事主辦方，以下簡稱 **賽事方**
- 5.2. 場次(Game)為「三戰兩勝制」或「五戰三勝制」的單一部分或為「單一回合制」的單個回合。
- 5.3. 對戰組合(Match)為雙方皆為同位選手的多個場次組合。
- 5.4. 禁賽為喪失該場次之後出賽資格之懲罰。以每一次賽事作為禁賽基本單位。

6. 報名規範

- 6.1. 熾熱系列賽事採單次報名制(公開資格賽除外)，選手只須在首次參賽前完成「[Sign up - 首次報名表](#)」即可。完成首次報名手續後，賽事方會自動幫您完成每週賽事的報名，您只需要在賽事執行前於「[Challonge](#)」賽程表網頁上點擊「Check-in」進行報到即可。
- 6.2. **選手「遊戲暱稱」**
 - 6.2.1. 若選手曾參與過「[Premier/Major級賽事](#)」則報名須使用相同名稱
 - 6.2.2. 須為**英文**或**數字**組成
 - 6.2.3. 符合《[BattleTag 命名規範](#)》
 - 6.2.4. 禁止涉及情色、種族、宗教、政治、人身攻擊、汙衊、對立、性別歧視、猥褻等字眼、諧音義及圖案
 - 6.2.5. 禁止條碼(Barcode)名稱
- 6.3. 每位選手僅能使用個人的「Battle.net 帳號」報名一次。多個帳號重複報名者、同個帳號重複報名者皆將喪失參賽資格。
- 6.4. 每位選手須確保擁有可使用的裝備(鍵盤、滑鼠)，並擁有良好的網路環境以確保賽事順利進行。
- 6.5. 修改報名資訊
 - 6.5.1. 初次報名資料將會由系統自行備份副本並寄送至報名者所填寫之信箱。若於報名完成後、每次執行開始前欲修改報名資訊，請至「[賽](#)

[事Discord伺服器](#)」的「選手-blazingmayparticipant」頻道聯絡活動負責人並進行更改事宜。

- 6.6. 當報名完成即視為同意本系列賽事之相關規章，賽事方無義務另行告知參賽方既有的相關規定。

7. 限制與違例

7.1. 參賽選手

- 7.1.1. 選手若於當日比賽已完成「報到手續」，但不克出席者，其有義務在賽事執行前由本人告知賽事方並給予合理理由。若事前未告知而臨時棄賽累犯超過 二次 者，將永久失去系列賽參賽資格及獎金。
- 7.1.2. 賽事中途若選手進行不當發言則裁判得首次予以警告，再犯者當下將處以棄權，賽後將永久失去系列賽參賽資格。
- 7.1.3. 若選手於「[賽事Discord伺服器](#)」的「選手-blazingmayparticipant」等公開頻道進行不當發言則賽事方得首次予以警告，累犯者禁賽論。
- 7.1.4. 非帳號擁有者本人進行代打、複數帳號報名者、經賽事方查證屬實將永久失去系列賽參賽資格。
- 7.1.5. 逾時棄權的判定
 - 1. 必須由參賽甲方、參賽乙方、裁判丙方其中一方提出
 - 2. 提出後裁判必須於賽事頻道告知當下的時間並宣讀秒數
 - 3. 若另一方選手因不明原因未能在「三分鐘」內回復裁判並進行禁選作業，則該方被判定逾時棄權。
- 7.1.6. 該場次選手若出賽時經裁判發現、不符合報名資訊者，無論該場次比賽結束與否都應判予棄權。

7.2. 遊戲相關

- 7.2.1. 若出現技術問題，賽事方得決定重新舉行比賽，或是利用「恢復遊戲」回到賽事方判定的遊戲時間點。
- 7.2.2. 若選手在比賽進行時斷線並於「五分鐘」內恢復網路連線，則賽事方將根據賽事情形做以下判決
 - 1. 於同張地圖重新對戰。
 - 2. 利用「恢復遊戲」系統回到賽事方判定的遊戲時間點。

- 7.2.3. 若選手在比賽進行時斷線並未能於「五分鐘」內恢復網路連線，則賽事方將根據賽事情形做以下判決
1. 判定選手該場次獲勝或失敗。
- 7.2.4. 賽事中途若經選手方舉發非蓄意所造成的遊戲程序錯誤或漏洞(Bug)，經賽事方判定有影響賽事結果之虞則同場選手應於同張地圖重新對戰。
- 7.2.5. 賽事中途若經選手舉發蓄意造成遊戲程序錯誤或漏洞(Bug)，經賽事方判定有影響賽事結果之虞則觸發該漏洞者判敗。
- 7.2.6. 經遊戲機制判定和局後，同場選手應於同張地圖重新對戰。
- 7.2.7. 若星戰廳之開設未符合「[星戰廳規格](#)」，須在該局結束後「三分鐘」內向裁判提出異議並不計分重賽，逾時將不受理。
- 7.2.8. 若未取得賽事方同意，選手蓄意在比賽結束前離開遊戲都將視為投降。
- 7.2.9. 選手不得進行非必要的暫停。若有需要，必須使用全部頻道告知並立刻按下暫停鍵，且須向賽事方提出暫停理由。

8. 賽事成績回報及記錄

- 8.1. 每個賽次結束後，勝方必須於「五分鐘」內至遊戲頻道「Blazing(/join Blazing)」內向裁判回報比數，逾時不報者將棄權論。
- 8.2. 相關賽事記錄將以「[積分統計](#)」作為依據，若經發現錯誤，請至「[支援-blazingsupport](#)」頻道進行提報。

9. 積分系統

- 9.1. **賽事積分 = 「熾熱青春(Blazing Series : May) 臺港澳日例行賽積分 (Blazing Points)」 + 4*(「Olimo League Map Score」 + 「KungFu Cup Map Score」)**
- 9.2. **熾熱青春(Blazing Series : May) 臺港澳日例行賽積分**
- 9.2.1. 唯有「臺港澳日例行賽」才得以獲得積分
- 9.2.2. 名次積分
1. 冠軍 - **90** Points
 2. 亞軍 - **40** Points

3. 季殿軍 - **20** Points
4. 5th. - 8th. - **10** Points
5. 必須於例行賽事中擊敗對手才得以獲得該名次之積分。
6. 因對手棄權而獲得名次者將無法獲得賽事積分。

9.2.3. 完賽積分

1. 當日完賽者可額外獲得 - **10** Points

9.3. 亞洲伺服器相關週賽積分

9.3.1. [OlimoLeague](#) , [KungFuCup](#)

9.3.2. 每小分 * 4 = Points

9.3.3. 當日完賽者可額外獲得 - **5** Points

9.4. 「邀請賽」種子資格重複、積分(Points)重複及遞補規則

9.4.1. 「臺港澳日例行賽」種子資格遞補規則

1. 賽季排名
2. 賽季總勝場數(Map score)多者
3. 賽季總參賽次數多者
4. 系列賽總勝場數(Map score)多者
5. 系列賽總參賽次數多者
6. 排位賽, Best-of-1。三人以上則進行單輪循環賽。
7. 抽籤

9.4.2. 積分(Points)的計算期間將公布於「[積分統計](#)」頁面。

10. 賽事暫停、延後或改期

10.1. 臨時宣判

- 10.1.1. 若臺灣遭遇颱風、地震、水災、乾旱等不可抗力之天然災害, 賽事方得以臨時宣布賽事暫停、延後或改期。

10.2. 提前宣判

- 10.2.1. 若本賽事與「[Premier/Major級賽事](#)」時間撞期且相差不及兩個小時, 賽事方得以在開賽前六個小時宣布賽事暫停、延後或改期。

- 10.3. 暫停、延後或改期等宣判以「[賽事Discord伺服器](#)」的「選手-blazingmayparticipant」頻道為參考基準。**

11. 實況及轉播

11.1. [官方實況轉播頻道](#)

- 11.2. 所有實況轉播內容未經賽事方授權皆不得逕自轉播。
- 11.3. 直播平台之聊天室規範為「艾菲卡AfreecaTV」所制定。
- 11.4. 所有經授權之直播內容在進行轉播時「星戰廳」應要有一名官方裁判。
- 11.5. 所有經授權之直播內容都應設置延遲「90秒鐘」。
- 11.6. 所有經授權之直播內容應須使用官方提供之
 - 11.6.1. Logo.sc2mod
 - 11.6.2. StreamOverlay

12. 獎金注意事項

- 12.1. 得獎人應於賽事結束兩週內向賽事方繳報資料，逾時視同放棄。
- 12.2. 依據中華民國稅法規定，競技競賽和機會中獎必須按照給付金額進行扣繳。非本國國民將扣繳20%；本國國民將扣繳10%。
- 12.3. 得獎人若於後續進行的賽事中違反規章且情節重大者，賽事方得以沒收該選手的賽季獎金。

賽事基本資料

1. 參賽資格

a. 臺港澳日例行賽

- i. 中華民國(台灣)、日本、香港、澳門籍或有相關簽證
- ii. 須為 AfreecaTV 會員

b. 邀請賽

- i. 「臺港澳日例行賽」積分前六名
- ii. 「非臺港澳日例行賽之邀請選手」兩名

2. 賽制

a. 個人聯賽模式

b. 線上進行

c. 臺港澳日例行賽

- i. 單敗淘汰制
- ii. Ro.64 以前 Best-of-1
- iii. Ro.32 - Semifinals Best-of-3
- iv. Grand Finals Best-of-5

d. 邀請賽

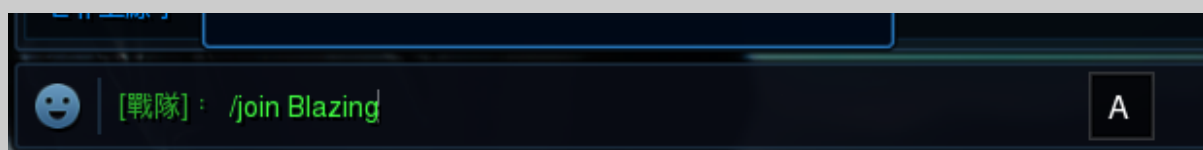
- i. Ro.8 以前(第一輪)
 - 1. 單敗淘汰制
 - 2. Best-of-3
- ii. Ro.8 至 決賽 前(第二輪開始至決賽前)
 - 1. 雙敗淘汰制
 - 2. Best-of-3
- iii. 決賽
 - 1. Best-of-5
 - 2. 勝部擁有一分領先

3. 賽程資訊

- a. 賽程表將刊載於[Challonge](#)及「[賽事Discord伺服器](#)」的「選手-blazingmayparticipant」頻道內
- b. 賽程分組
 - i. 臺港澳日例行賽
 - 1. 為開賽前由Challonge系統隨機抽籤
 - ii. 邀請賽
 - 1. 臺港澳日例行賽積分第一 vs. 臺港澳日例行賽積分第五
 - 2. 邀請選手A vs. 臺港澳日例行賽積分第四
 - 3. 臺港澳日例行賽積分第三 vs. 臺港澳日例行賽積分第二
 - 4. 邀請選手B vs. 臺港澳日例行賽積分第六
- c. 報到時間為臺灣時間六點十五分(18:15) - 七點十五分(19:15)
- d. 賽事開始時間為臺灣時間七點半(19:30)。

4. 報到規則

- a. 報到方式請在報到時間內進入「[Challonge賽程表](#)」內，並登入你報名使用的註冊會員，在當週的「Challonge賽程網頁」上，按「Check-in」進行報到。並登入《星海爭霸 II》遊戲內，在聊天室輸入：「/join Blazing」進入賽事頻道。



- b. 報到時間為六十分鐘「18:15 - 19:15」，裁判應於「[支援-blazingsupport](#)」及遊戲頻道內讀錶，宣布報到系統已開啟、剩餘報到時間、報到時間結束。逾時者裁判將予以棄權。

5. 地圖相關

- a. [當季天梯地圖](#)
- b. 地圖禁選說明

- i. 當年WCS積分高者為A, 低者為B。
- ii. 若雙方同分或皆無WCS積分, 則位於賽程表相對上方者為A, 下方者為B。

c. 順序

- i. Best-of-1 : 藍移(Blue Shift)
- ii. Best-of-3 : ABBA ABC
- iii. Best-of-5 : AB ABBAC
- iv. Best-of-5(Invitational) : A ABBAC

6. 遊戲相關設定

- a. 遊戲模式設定應為「1對1」
- b. 遊戲速度設定應為「最快」
- c. 僅賽事方擁有「裁判」權限
- d. 除官方授權之實況播放者外不得有觀戰玩家
- e. 禁選優先者為紅色(Red), 禁選次先者為藍色(Blue)
- f. 雙方選手須將Battle.net設為「忙碌中」

設定	
類別	對戰
模式	1對1
遊戲時間	無限
遊戲速度	最快
鎖定盟友	是
遊戲隱私設定	無對戰歷程記錄

7. 伺服器分流選擇

- a. 於「亞洲伺服器」內，雙方得議定採取之分流。預設為「臺灣」
- b. 「臺灣」對上「韓國」預設為「臺灣」
- c. 「韓國」對上「非臺灣之其他國家」預設為「韓國」

8. 獎項

- a. 臺港澳日例行賽
 - i. 冠軍
 - 1. 新台幣 2,000 圓
 - 2. 100 Blazing Points
 - 3. 40 OSC Points
 - ii. 亞軍
 - 1. 新台幣 1,000 圓
 - 2. 50 Blazing Points
 - 3. 15 OSC Points

[回目錄](#)

- iii. 季殿軍
 - 1. 30 Blazing Points
 - 2. 10 OSC Points
- iv. 5th - 8th
 - 1. 10 Blazing Points
 - 2. 5 OSC Points
- b. 邀請賽
 - i. 冠軍
 - 1. 新臺幣 3,500 圓
 - 2. 120 OSC Points
 - ii. 亞軍
 - 1. 新臺幣 2,000 圓
 - 2. 65 OSC Points
 - iii. 季軍
 - 1. 新臺幣 1,500 圓
 - 2. 40 OSC Points
 - iv. 殿軍
 - 1. 新臺幣 1,000 圓
 - 2. 30 OSC Points
 - v. 5-8th
 - 1. 10 OSC Points

共通ルール

1. 同意書

- 1.1. 主催方「Azure Leveret Gaming Studio 藍兔電子競技賽事工作室」及「艾菲卡AfreecaTV」が参加者の名前、ゲーム内のID、対戦歴史、写真、声、言葉使い、画像を商業用途として使う事を同意する。

2. ルール作成

- 2.1. 《Blazing Series》に関する全てのルール、条約は主催方「Azure Leveret Gaming Studio 藍兔電子競技賽事工作室」、「艾菲卡AfreecaTV」を作り、撤回、修正。
- 2.2. 修正完了、及び新しく加えたルールは全て「Discord TWSC#BlazingSeries」で掲示すること。

3. 権利

- 3.1. 主催方は本大会による、Replay、配信、中継を含め、全ての所有権を持つこと。

4. 違反及び問題の報告

- 4.1. 「Discord TWSC#BlazingSeries」で報告する事、もし主催方からの返事になっから場合、メールで「azureleveretgaming@gmail.com」に送信してください。

5. 名詞定義

- 5.1. 「Azure Leveret Gaming Studio 藍兔電子競技賽事工作室」及び「艾菲卡AfreecaTV」は本大会の主催方である、下部文章は主催方にする。
- 5.2. 試合は「BO3」及び「BO5」の形で進行する。
- 5.3. 本大会はトーナメント戦の形で進行する。
- 5.4. 試合中の不審は全て敗北と見なし、今後本大会への出場は禁止。

6. 登録

- 6.1. BZS ルーチン試合(インビテーショナルを除く)の選手登録は最初の参加するときに必要です。
- 6.2. 選手「ゲームID」
 - 6.2.1. 「Premier/Major級試合」に参加したことがあった人は必ずそのときと同じIDで登録すること。
 - 6.2.2. IDの構成は数字か英語でしかできないこと。
 - 6.2.3. 《BattleTag 登録規範》に符合すること。
 - 6.2.4. エロティシズム、人種、宗教、政治、など過激な言葉や単語を禁止すること。
 - 6.2.5. ストリップコーの使用は禁止です。
- 6.3. 参加者は個人の「Battle.netアカウント」で登録する事、多数のアカウントを使い、登録する場合は失格と見なす。
- 6.4. 参加者は装備「キーボード、マウス」とよいネット環境を自身で確保はすること。
- 6.5. 登録キャンセル
 - 6.5.1. 最初登録が済んだら、今後の選手登録は主催方がやっておきます、参加者はメールの返事とチェックインを忘れないこと。
 - 6.5.2. 主催方は各参加者の登録資料を「一回だけ」保留すること
 - メールに返事しなかった。
 - 指定時間にチェックインしなかった。
 - 6.5.3. 上記の状況が発生した場合、主催方から「参加希望」のメールを出します。
 - メールに返事しない及び断わった場合は登録資料をキャンセルすること。
 - もし事情があつて、参加できなかった場合は、事情を説明し、保留します。
- 6.6. 登録資料修正
 - 6.6.1. 「Discord TWSC#BlazingSeries」まで主催方に連絡し修正する。
- 6.7. 登録完成は本大会のルールすべて確認した上で同意すると見なす、主催方から教える義務がない。

7. 制限と違反

7.1. 参加者へ

- 7.1.1. 当日のチェックイン完了しましたが、不具合があつて試合に出られない場合は本人自らから主催方に連絡する義務がある、もし二回も連絡しない場合は本大会への出場は一切禁止し、賞金も取り消すこと。
- 7.1.2. 試合途中で過激な発言は審判から注意され、無視する場合は即場で敗北と見なす、さらに本大会への出場は一切禁止すること。
- 7.1.3. 参加者がチャットチャンネル「Discord#TWSC Blazingseries」で過激な発言をした場合は注意され、無視する場合は本大会への出場は一切禁止すること。
- 7.1.4. 参加者は本人でなければ試合に出られず、他人のアカウントを操作することは禁止し、発見した場合本大会への出場は一切禁止すること。
- 7.1.5. 大会中の離席について
 - 数分以上離席する場合は必ず対戦相手とマネージャーに「離席します」と「何分ぐらい」を告げること。
 - 自分がゲーム内してチャンネルにいるにもかかわらず対戦相手と連絡がつかない、反応がない場合にはすぐマネージャーに報告すること、一定時間を越えたら不戦勝として進行する。
 - マップピックのとき、三分内に審判に返事なかった場合い棄権と見なす。
- 7.1.6. 参観者が登録資料と違った場合、即場にゲーム中止し、敗北と見なす。

7.2. ゲーム中のトラブル

- 7.2.1. 試合進行中、技術問題が発生した場合、審判から試合やり直すか「Replay」で再開するかという決定権を持つ。
- 7.2.2. 試合進行中、参加者がネットに繋がなく、「五分内」に戻った場合は審判から下記の判断をする。
 - 同じマップでやり直す。
 - 「Replay」を利用し、試合を再開する。

- 7.2.3. もし「五分钟内」に戻れない場合は審判から下記の判断をする。
 - 参加者の勝利か負けを判決。
- 7.2.4. 参加者が試合進行中、バグの発生及び発見した場合は同じマップで試合再開の方向に進行すること。
- 7.2.5. 試合中の不審を発見した場合、即場に敗北を判定すること。
- 7.2.6. ゲームシステムはがき分けを判定した場合、参加者は同じマップをもう一回勝負する。
- 7.2.7. ゲームロビーの設置は「ゲームセティングの概要」と異なる場合、
「三分内」審判に提出し、試合をやり直すこと、三分間超えたら無効と見なす。
- 7.2.8. 参加者が連絡せず、勝手にゲームから出ることは全て敗北と見なす。
- 7.2.9. 審判から許可なしのストップは慎むこと、ストップ必要があるときは審判に理由を説明し、審判からストップすること。

8. 結果報告

- 8.1. 試合終了後、勝者は「五分以内」チャットチャンネル「Blazing(/join Blazing)」でマネージャーに試合結果を報告すること、さもないと棄権とみなす。
- 8.2. 全ての試合記録は「BlazingSeries」として保存、もし試合の結果に疑問があったら、「Discord TWSC#BlazingSeries」まで提出してください。

9. ポイントシステムの概要

- 9.1. ポイントシステム = 「BZSルーチン試合(Blazing Points)」 + 2* (「Olimo League Map Score」 + 「KungFu Cup Map Score」)
- 9.2. BZSルーチン試合ポイント
 - 9.2.1. 定期戦に参加のみポイントが得られる
 - 9.2.2. 9.2.2. 実際参加者が8人を超えなかった場合(8人を含め)、5位から8位は0ポイント、16人を超えなかった場合(16人を含め)9位から16位は0ポイント。
 - 9.2.3. 1位 100 ポイント
 - 9.2.4. 2位 50 ポイント
 - 9.2.5. 3、4位 30 ポイント

9.2.6. 5位. – 8位. 10 ポイント

9.2.7. 9位. – 16位. 5 ポイント

9.2.8. 相手が棄権により勝利した場合はポイント0と見なす。

9.3. ASIAサーバー他の試合

9.3.1. OlimoLeague , KungFuCup

9.3.2. 試合得点 * 2 = Points

9.4. 「インビテーショナル」シード、積分(Points)重複及遞補規則

9.4.1. 「BZS ルーチン試合」シードルール

- BZSポイント順位
- 定期戦試合得点多い者。(Map score)
- 定期戦に出る数多い者。
- BZS以外の定期戦試合得点多い者。(Map score)
- BZS以外の定期戦に出る数多い者。
- 同じポイントを持つ参加者はBO1(Best-of-1)で決めます。三人以上の場合はトーナメントを行います。
- 抽選

9.4.2. 一期ポイント(Points)の計算は「インビテーショナル」が至 下下次「邀請賽」前三天晚上23:59進行。

10. 試合の中止、延期及び時間変更

10.1. 臨時

10.1.1. もし台灣地方が台風や地震、洪水など不可抗力の災害があった場合、試合が臨時中止、延期になります。

10.2. 試合の衝突

10.2.1. もし本大会と「Premier/Major級試合」の時間を衝突し、主催方は本大会開始6時間前に通達すること。

10.3. 中止、延期及び時間変更の通達は「Discord TWSC#BlazingSeries」に参考してください。

11. 配信及び中継

11.1. 官方實況轉播頻道

11.2. 主催方の許可なしで本大会の試合を勝手に配信及び中継は禁止する。

- 11.3. 直播平台之聊天室規範為「艾菲卡AfreecaTV」所制定。
- 11.4. 許可を得た配信や中継は、必ずロビー内に主催方のマネージャー1名がいること
- 11.5. 全ての配信や中継には「90秒」の遅れがあること。
- 11.6. 許可を得た配信や中継は必ず主催方が提供した11.6.1 11.6.2を使うこと。
 - 11.6.1. Logo.sc2mod
 - 11.6.2. StreamOverlay

12. 賞金の注意事項

- 12.1. 試合が終わって二週間以内主催方に口座の支店名を提出してください、てなければ放棄とみなす。
- 12.2. 台湾の法律により、20%の税金を賞金から引くこと。
- 12.3. もし受賞者がゲーム中の不審及びルール違反を発見した場合、全ての賞金を取消すこと。

大会情報

1. 参加資格

- a. BZS ルーチン試合 Blazing Series
 - i. 台湾、日本、香港、マカオに在住し、籍を持つ方
 - ii. AfreecaTV の会員 であること
- b. インビテーションナル
 - i. 「BZSルーチン試合」順位前六位
 - ii. 「非BZSルーチン試合」選手2名

2. 試合システムの概要

- a. シングル・エリミネーション
- b. 線上進行
- c. BZSルーチン試合
 - i. シングル イリミネーショントーナメント
 - ii. Ro.64 前 Best-of-1
 - iii. Ro.32 - Semifinals Best-of-3
 - iv. Grand Finals Best-of-5
- d. インビテーションナル
 - i. Ro.8 以前(1セット目)
 - 1. シングル イリミネーショントーナメント
 - 2. Best-of-3
 - ii. Ro.8 から 決勝前(2セット目から決勝まで)
 - 1. ダブル イリミネーショントーナメント
 - 2. Best-of-3
 - iii. 決勝
 - 1. Best-of-5
 - 2. 勝部勝者は先に一点を持つ。

3. 対戦スケジュール

- a. 対戦スケジュールはChallonge及び「Discord#TWSC Blazingseries」に掲示する。
- b. 対戦相手
 - i. BZSルーチン試合
 - 1. 当日にChallongeシステムランダムで決めます。
 - ii. インビテーショナル
 - 1. BZSポイント順位1 vs. BZSポイント順位5
 - 2. インビテーショナル選手A vs. BZSポイント順位4
 - 3. BZSポイント順位3 vs. BZSポイント順位2
 - 4. インビテーショナル選手B vs. BZSポイント順位6
- c. チェックイン時間は台湾時間18:15-19:15まで
- d. 試合開始時間は台湾時間19:30

4. チェックイン

- a. Challongeの参加登録ページからSign Upし、ゲーム内でチャットチャンネル「Blazing(/join Blazing)」でチェックインしてください。
- b. 当日チェックイン時間内「台湾時間18:15 – 19:15」にチェックインをすること。

5. マッププール

- a. 大会開催次点のラダーマップをマッププールとする。
- b. マップピックについて
 - i. WCSポイントが高いほうがA, 低いほうがB。
 - ii. もし同じポイントや両方WCSポイントを持ってない場合, 対戦スケジュール上方の選手がA下方の選手はB
- c. 順番
 - i. Best-of-1 : Lost And Found
 - ii. Best-of-3 : ABBA ABC
 - iii. Best-of-5 : AB ABBAC
 - iv. Best-of-5(Invitational) : A ABBAC

6. ゲームセッティングの概要

- a. 使用モード: 1vs1モードを使用する
- b. ゲームスピードは「一番速い」にする
- c. マネージャーだけ裁定の権限を持つこと。
- d. マネージャーが許可した配信者以外を試合のObserver!に入れること禁止する。
- e. 対戦スケジュール上方の選手は赤(Red); 下方の選手は青(Blue)
- f. 全ての選手はBattle.netを「取込み中」に変更しなければなりません。

7. 使用するサーバーについて

- a. 対戦者両方を相談し、決めてください。
- b. 「台湾選手」vs「韓国選手」サーバーを「台湾」にすること
- c. 「韓国選手」vs「台湾以外の海外選手」サーバーを「韓国」にすること。

8. 賞金システムの概要

- a. BZSルーチン試合
 - i. 実際参加者が 16人を超えなかった場合(16人を含め)9位から16位は0ポイント。
 - ii. BZSルーチン試合
 - 1. 1位
 - a. 台湾元2000 元
 - b. 100 Blazing Points (BZS ポイント)
 - c. 40 OSC Points (OSC ポイント)
 - 2. 2位
 - a. 台湾元 1000 元
 - b. 50 Blazing Points(BZS ポイント)
 - c. 15 OSC Points (OSC ポイント)
 - 3. 3,4位
 - a. 30 Blazing Points(BZS ポイント)
 - b. 10 OSC Points (OSC ポイント)
 - 4. 5th - 8th
 - a. 10 Blazing Points(BZS ポイント)

b. 5 OSC Points (OSC ポイント)

5. 9th - 16th

a. 5 Blazing Point(BZS ポイント)

iii. インビテーショナル

1. 1位

a. 台湾元 3,500 元

b. 120 OSC Points (OSC ポイント)

2. 2位

a. 台湾元 2,000 元

b. 65 OSC Points (OSC ポイント)

3. 3位

a. 台湾元1500元

b. 40 OSC Points (OSC ポイント)

4. 4位

a. 台湾元 1500 元

b. 30 OSC Points (OSC ポイント)

5. 5-8位

a. 20 OSC Points (OSC ポイント)

外部連結(External Links)

- [Sign up - 首次報名](#)
- [Rulebook - 賽事規章](#)
- [Contact - 聯絡方式](#)
- [Standings & Records - 積分紀錄](#)
- [Official - 官方直播](#)
- [VODs](#)
- [TL.net Thread](#)
- [Liquid Pedia](#)