

2026世界交流戰賽事規章



<目錄>

■第 1 章 賽事概要

1. 項目及賽事名稱
2. 賽事說明及規章修改義務
3. 申請參加
4. 參加資格及取消資格

■第 2 章 賽事進行

5. 賽事共同事項
6. 選拔戰賽事說明
7. 正式比賽賽事說明
8. 2026世界交流戰日程

■第 3 章 賽事詳細規章

9.參賽者義務事項

10.主辦方判定、問題處理及身分驗證需求說明

11.禁止行為與不禮貌之行為

12.參賽者名稱、家門名稱、角色外型

13.版權及其他規定

14.規章施行日

■ 第 1 章. 賽事概要

1. 項目及賽事名稱

[1.1] 項目名稱：黑色沙漠3:3阿勒沙競技場隊伍對戰

[1.2] 賽事名稱：2026世界交流戰

2. 賽事說明及規章修改義務

[2.1] 2026世界交流戰(以下簡稱交流戰)是在黑色沙漠的阿勒沙競技場進行的隊伍賽事，並依據主辦方於官方網站公告或說明的內容及規章進行。

[2.2] 交流戰由在各地區的正式伺服器進行的選拔賽和在活動伺服器進行的正式比賽組成。進行選拔賽後，每個地區排名前四的隊伍將進入活動伺服器，與其他地區的隊伍進行比賽。

[2.3] 交流戰以3:3隊伍賽事進行，可由3~4名參賽者組成。

[2.4] 交流戰的參賽者必須遵守本賽制規章及主辦方的相關指引，完成參加申請後，視為同意所有規章及說明內容。

[2.5] 未於賽制規章中明確記載的事項，將依主辦方決策、《黑色沙漠營運政策》及《黑色沙漠活動規章》進行裁定。

[2.6] 若主辦方確認有可能對比賽進行造成不合理影響的因素，將會透過官方網站公告等方式通知參賽者，並透過更新最新版本進行修正。

[2.7] 大賽規章會在事前公告，若有不可避免之情形導致規章需修正之情況，則有透過官方網站或是公告告知的義務。

[2.8] 主辦方可新增並套用關於未記載於賽制規章之情況的規章，變更規章時會事先通知參賽者，並透過官方網站公告。

3. 申請參加

[3.1] 僅能透過黑色沙漠官方網站的世界交流戰公告中說明的方法申請參加。

[3.2] 參加申請可於遊戲內【選單(ESC)】-【戰爭(F7)】-【申請參加世界交流戰】進行，申請完成後將無法再次申請。

[3.3] 參加申請完成後，如需修正申請內容時，在參加申請結束之5月7日(四)定期維護前可透過[客服中心>登錄問答]要求變更申請內容。此時需要以欲修改申請內容的帳號登入並提交諮詢。(以未登入狀態諮詢時，將不受理修改申請。)

[3.4] 申請參加不可以相同名義重複申請，若有重複申請時，將以最後申請的帳號為準判斷參加資格。

[3.5] 參賽者需持續確認交流戰賽事賽制規章及公告，若因未充分了解公告內容而發生問題，將依規章進行警告、取消申請、取消參加資格等處置。

4. 參加資格及取消資格

[4.1] 只有年滿15歲以上之台港澳地區用戶，方可參加。(以申請參加當時為準)

[4.2] 只能使用以本人名義創建的帳號申請參加。

[4.3] 只能以家門內最大攻防總和數值達820以上的帳號申請參加。

[4.4] 以參加申請截止日「5月7日(四)定期維護開始前」為基準，必須同時滿足下列三項條件，才算完成申請。

1) 家門內必須有持有「世界交流戰參加申請書」道具的角色

2) 必須在黑色沙漠遊戲內透過 [阿勒沙競技場比賽申請]完成 [申請參加]

3) 必須透過公告中提供的問卷完成本人身分認證與隊伍登錄

* 申請參加所需的攻防總和數值可透過裝備(I)視窗確認，且包含「幸福的黑精靈效果」及「完成冒險日記」所增加的數值。(但是不包含透過黑色祠堂討伐獲得的「晨曦祝福」效果增加的數值。

* 因改名而無法進行本人認證的參賽者，需事先聯絡客服中心，更新已註冊會員的資料。

[4.5] 最近6個月內因違反營運政策而有限制遊戲登入紀錄的帳號，或是曾因違反相關規章，正在禁止參與《阿勒沙》相關賽事懲罰期間的帳號，將會限制申請參加比賽。

[4.6] 若交流戰進行期間，發現申請表所填寫內容與實際不符或資格未達標，將立即取消參加資格。若參賽隊員人數不足，將被判定為棄賽，並且不會發放交流戰獎勵。

[4.7] 若主辦方認定參賽者有違反社會常理的行為，或妨礙遊戲、賽事進行，將可對該參賽者給予警告或取消比賽資格，並可依情節輕重依據黑色沙漠營運政策進行處置。

[4.8] 若某位參賽者在比賽進行途中被取消參賽資格，則下一個順位的參賽者獲得與被取消資格者相同的資格。此時若無法區分下一個順位參賽者，則由最近一次與被取消資格者進行比賽的參賽者獲得資格。(但是活動伺服器的比賽不適用該項。)

[4.9] 包含 Pearl Abyss 員工在內的交流戰主辦方不得參加交流戰。

■ 第 2 章 · 賽事概要

5. 比賽共同事項

- 在阿勒沙競技場進行賽事
- 使用體驗角色參加
- 使用阿勒沙競技場 III 裝備(攻擊力 375、防禦力 435)

- 無法使用水晶、寵物
- 可套用冒險日記及公會技能獲得的效果
- 隊伍內無法使用相同職業
- 比賽時間：3 分鐘
- 有無屏障：無屏障

[5.1] 淘汰賽中若因平局結束，未能決定勝者，則重新進行比賽(1回合單局)直至決定勝者為止。

[5.2] 根據比賽方式及參賽者現況，可能會有不戰而勝或是進行追加賽事，因此每位參賽者的最多比賽場次可能會有所不同。

6. 選拔賽比賽說明(於各地區正式伺服器進行)

[6.1] 至16強的比賽方式 - 3:3團體對戰淘汰賽

[6.2] 8強以後的比賽方式 - 3:3團體小組循環賽

*分成A組、B組，各循環各配置4組。

[6.3] 勝利條件

淘汰賽	3 戰 2 勝，晉級下一場比賽
循環賽 (前 8 隊)	3 戰 2 勝，獲得積分

[6.4] 各組最多進行三場比賽後，若無法選出前二名隊伍，將依照以下順序決定排名。

<p>循環賽勝/負分數比較</p>	<p>在以組為單位進行的循環賽中， 勝場數可獲得 1 分，敗場數則扣 1 分， 合計分數較高的隊伍將被列為排名較高的隊伍。</p> <p>範例) 當紅隊和藍隊的排名相同時， 若紅隊在 3 場比賽中取得 6 勝 2 敗， 藍隊在 3 場比賽中取得 6 勝 1 敗， 則紅隊獲得 4 分、藍隊獲得 5 分， 因此藍隊被選為排名較高的隊伍。</p>
<p>循環賽擊殺/死亡分數比較</p>	<p>在以組為單位進行的循環賽中， 擊殺對方選手可獲得擊殺分數 1 分， 我軍死亡則扣死亡分數 1 分， 以此計算總分， 分數較高的隊伍將被列為排名較高的隊伍。</p> <p>範例) 當以勝/敗分數比較後， 紅隊和藍隊的排名相同時， 若紅隊在 3 場比賽中取得 9 次擊殺、5 次死亡； 藍隊在 3 場比賽中取得 9 次擊殺、6 次死亡， 那麼紅隊將得到 4 分，藍隊得到 3 分， 因此紅隊將被列為排名較高的隊伍。</p>

1 回合單局重新比賽	透過勝/敗分數、擊殺/死亡分數比較也未能選出前二名的隊伍時，為決定最終排名，則相同排名的隊伍進行 1 回合的單局重新比賽後分出勝負。
------------	--

7. 正式比賽說明(於活動伺服器進行)

[7.1] 比賽方式 - 3:3團體對戰淘汰賽

[7.2] 勝利條件

淘汰賽	5 戰 3 勝，晉級下一場比賽
-----	-----------------

[7.3] 進行決賽前，會先進行第3名決定賽

8. 2026世界交流戰全部日程

階段	日程
申請參加	2026 年 4 月 23 日(四)定期維護後 ~ 2026 年 5 月 7 日(四)定期維護前
申請參加現狀公開	2026 年 4 月 30 日(四)
選拔賽賽程表公開	2026 年 5 月 11 日(一)
選拔賽比賽日程	2026 年 5 月 16 日(六) 2026 年 5 月 23 日(六) *補賽日

正式比賽賽程表公開	2026 年 6 月 5 日(五)
正式比賽日程	2026 年 6 月 13 日(六)

■ 第 3 章 · 比賽詳細規章

9. 參賽者義務事項

[9.1] 所有參賽者在賽事進行中若發生問題，可將相關內容告知主辦方並提出確認要求，惟關於賽事中斷及繼續的判定，由主辦方決定。

[9.2] 參賽者必須在事前告知的時間內登入遊戲並完成開始比賽的準備，若未準備好，將判定對手參賽者不戰而勝。

[9.3] 所有參賽者必須自行確認遊戲環境設定及 PC 周邊裝置等周邊環境是否有異常。若因未確認而發生問題，主辦方不承擔任何責任，所有相關責任由參賽者本人承擔。

[9.4] 所有參賽者在賽事等待時間及賽事進行中，皆可更換角色所穿戴的裝備、技能儲存欄位以及繼承/覺醒，但是不會額外提供個人設定時間。

10. 主辦方之判定及問題處理、身分驗證需求說明

[10.1] 主辦方是比賽判定的第一負責人，於比賽期間所有判定的最終決定權始終由主辦方擁有。

[10.2] 主辦方可透過口頭或遊戲內聊天等方式，給予警告或取消參賽資格的判定。

[10.3] 主辦方為確保比賽順暢進行，需事先檢查遊戲環境。

[10.4] 主辦方在判斷因特殊狀況無法繼續比賽時，可宣布比賽平局或重新比賽。

[10.5] 交流戰進行期間，主辦方可要求參賽者提供身分證或護照等照片或實物

以 確認本人，若參賽者不配合，可能會被判定取消參賽資格。

[10.6] 若賽事進行途中，因遊戲客戶端、網路、電腦及周邊設備問題導致遊戲連線結束，將依下列方式處理。

遊戲連線結束問題發生時的處理內容

尚未開啟賽場大門時	(1)發生問題的參賽者在 5 分鐘內 無法重新登入， 或重新登入後遊戲連線再次斷線時， 該回合將判定為戰敗。
(戰鬥尚未開始時)	(2)若(1)的問題再次發生， 將取消參賽資格。 之後若無法進行3:3團隊比賽， 該隊將被判定為棄賽。 (3)如果有能夠替換 被取消資格參賽者的人員， 則可進行替換並繼續參加比賽。 (4)該事項會在交流戰進行期間 皆適用上述判定。
已開啟賽場大門時	(1)除了遊戲斷線的參賽者外， 比賽將繼續進行。
(戰鬥開始時)	(2)若該回合結束後尚未分出勝負， 重新登入的參加者 可於下回合進入賽場參賽。

[10.7] 若主辦方判斷出現嚴重 BUG，或因技術性問題導致賽事無法正常進行，或因其他合理原因必須中斷賽事時，則可宣布重賽。

11. 禁止行為與不禮貌之行為

[11.1] 若在交流戰進行中發現有禁止或不禮貌行為的情況，主辦方可以對參賽隊伍作出下列處置。

懲罰區分	內容
警告	<p>(1) 不聽從主辦方的管制及指示之情形</p> <p>(2) 在賽事進行中，故意對參賽者進行挑釁或嘲諷之情形 * 例如)在死亡角色上方反覆進行特定動作或跳躍等行為</p> <p>(3) 其他依照主辦方判定為符合需警告懲戒之情形 * 在交流戰進行的整個期間中以隊伍為單位累積警告。 * 若收到 2 次警告，即取消比賽資格。 * 根據嚴重程度，可以不採取警告措施，立即取消比賽資格。</p>
取消比賽資格	<p>(1) 屬於第 1 章第 4 項所說明的取消資格事項之情形</p> <p>(2) 濫用對於比賽結果會有直接影響的遊戲內 BUG 之情形</p> <p>(3) 使用非官方認可之程式等外部程式之情形</p> <p>(4) 參賽者之間的衝突或反覆出現不禮貌的行為，導致妨礙正常賽事進行，或因持續衝突而判斷無法正常進行賽事之情形</p>

[11.2] 除上述項目外，若發生以其他方式妨礙或干擾正常比賽進行的不當行為，可依據主辦方的判斷進行適當的處置，並可依黑色沙漠營運政策進行處置。

[11.3] 若發現他人代替本人參加比賽，將立即中止比賽並取消參加資格。此外，將不發放賽事獎勵，並可依黑色沙漠營運政策進行處置。

[11.4] 若確認違反賽事規章以外使用條款及營運政策所規定的事項，將依本規章第9條限制參賽資格，並可依使用條款及營運政策進行處置。

12. 參賽者名稱、家門名稱、角色外型規範

[12.1] 若參賽者中家門名稱、角色名稱或參賽者名稱違反黑色沙漠命名政策，或經主辦方判斷在社會通念上可能對他人造成不適，則可要求變更家門名稱、角色名稱及隊伍名稱，若不遵守，可依本賽事規章第11條進行處置。

[12.2] 角色的外型及染色可進行自訂，但會引起不悅的外型，可依主辦方的判斷要求變更，若不遵守，可依本賽事規章第11條進行處置。

13. 著作權及其他規定

[13.1] 所有比賽皆會進行錄製，並可依主辦方決定進行直播或現場轉播。即使未直播或現場轉播的比賽，也同樣會進行錄製。

[13.2] 參賽者在申請參加比賽時填寫的家門名稱、角色名稱、參賽者名稱等，可能會事先透過官方網站及直播公開。

[13.3] 交流戰相關影片的所有著作權歸主辦方所有，該著作權包含下列附屬權利。

- 交流戰相關照片及錄製影片的使用權
- 現場轉播及錄製影片

[13.3] 主辦方可將「黑色沙漠」相關活動、宣傳、直播等目的所需的線上/線下宣傳物、錄製剪輯 VOD 等使用在二次加工物製作上，交流戰參賽者視同同意此事項。

14. 規章實行日

[14.1] 本規章自規章發表時間為基準開始實行。

[14.2] 若規章內容有修正或追加，則以修正、追加之時間為準套用規章內容。