



## 賽事總則

### 宗旨

- 1.為健全中等學校電子競技運動組織，並配合政府積極推廣電競運動之前提，協助高中職各校喜好電競學生建立良好的交流管道及跨領域學習能力。
- 2.藉由本活動讓同學瞭解電競產業發展概況外，更能從中學習團隊合作、溝通協調、與策略應用，破除青少年沉迷電玩的刻板印象，提升校際間電子競技運動水準，促進中等學校電子競技運動蓬勃發展。
- 3.透過與高中職學校共同主辦之方式，主辦之高中職學校之學生將在主辦過程中更瞭解電競產業發展概況，並從中學習團隊合作、溝通協調、與策略應用。

### 組織

指導單位：教育部體育署、高雄市政府運動發展局

主辦單位：CTESA 中華民國電子競技運動協會、高雄市體育總會

執行單位：高雄市體育總會電競委員會、高雄市立志中學

協辦單位：樹德科大

贊助單位：華碩股份有限公司、ROG - Republic of Gamers

### 競賽種類

- 傳說對決：團體賽

### 參賽資格

- 參加比賽之選手以各校 110 學年度第一學期正式註冊在學之學生 ( 教育部頒布之正式學制者，選讀生、先修生、補習生、空中補校、僑生專修班及各種短期訓練班學生不得參加 ) 。
- 報名網址：<https://forms.gle/pRkQS1uYcXc49GVJ7>
- 報名資格規定：
  - 國中組：  
公開報名，國中二年級以上可報名，1 校至多 2 隊為限，若同校有多隊報名將以 10/16 報名截止後審核積分平均高者作為代表隊伍參賽。
  - 高中組：  
公開報名，高中職以上(年齡不得超過 19 歲，以 10/15 為基準)，1 校至多 2 隊為限，若同校有多隊報名將以 10/16 報名截止後審核積分平均高者作為代表隊伍參賽。
  - 積分參考如下：

| S13賽季排位 | 分數  |
|---------|-----|
| 無排位     | 0   |
| 青銅III   | 5   |
| 青銅II    | 10  |
| 青銅I     | 15  |
| 白銀III   | 20  |
| 白銀II    | 25  |
| 白銀I     | 30  |
| 黃金IV    | 35  |
| 黃金III   | 40  |
| 黃金II    | 45  |
| 黃金I     | 50  |
| 鉑金V     | 55  |
| 鉑金IV    | 60  |
| 鉑金III   | 65  |
| 鉑金II    | 70  |
| 鉑金I     | 75  |
| 鑽石V     | 80  |
| 鑽石IV    | 90  |
| 鑽石III   | 100 |
| 鑽石II    | 110 |
| 鑽石I     | 120 |
| 星耀V     | 130 |
| 星耀IV    | 140 |
| 星耀III   | 150 |
| 星耀II    | 160 |
| 星耀I     | 170 |
| 戰場傳說    | 200 |

特殊資格限制：

1. 若曾於職業賽事登陸時間累積超過 30 日，不得參加。
  2. 遊戲帳號若未通過主辦方審核通過者不得參加。
- 報名隊伍數規定：
    - 傳說對決-團體賽：128 隊上限，報名額滿為止。
  - 每人限參加 1 項目，不得重複報名參加。

- 各項賽事皆需填報帶隊老師或領隊，賽事進入四強後需由老師或領隊帶隊至高雄市立志中學參賽

## 競賽時程

實際賽程將於選手登記報名後依據賽事隊伍數另行調整

- 線上賽 - 10/25 至 12/06；線下賽 – 12/11

## 抽籤規則

採人工方式進行抽籤。抽籤時間將於 10 月 22 日審查結束後公告於中國民國電子競技運動協會 FB 及立志中學電競經營科 FB，對戰隊伍之間無特殊迴避規則。

## 獎金

冠軍 2 萬、亞軍 1 萬、季軍 5 千、殿軍 3 千

## 申訴

- 有關選手資格問題，應於賽前或事實發生時提出；有關競賽上所發生之問題，應依據規則及相關規定辦理。
- 若規章無明文規定者，得先以口頭向該場裁判提出申訴，並於該場比賽結束後 30 分鐘內向各該競賽種類之裁判長提出書面（如附件）申訴。未依規定時間內提出者，不予受理。書面申訴應由該代表隊領隊或教練簽名。
- 有關競賽爭議或違規等事項，由裁判團之決議辦理。
- 經裁判團審議處罰，對其處分有異議時，得於收到處罰通知之翌日起 3 日內向主辦單位提出申訴。

## 罰則

- 參賽選手如有資格不實或冒名參賽，經查證屬實者，依下列罰則處分之：
  - 如係參加個人項目，取消其繼續參賽資格及已賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。

- 如係參加團體項目，取消該隊繼續參賽資格及已賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。
- 參加學校之選手、職員於比賽期間，倘有違背運動精神之行為，如：對裁判員有不正當行為、延誤比賽、妨礙比賽等情事，由該種類裁判長逕行裁定停賽，並由該競賽種類之審判委員會議判決，依下列罰則處分之：
  - 選手毆打裁判員：
    - 個人項目：取消該選手繼續參賽之資格。
    - 團隊項目：取消該隊繼續參賽之資格。同時，該選手亦按個人項目之罰則處理。
  - 職員毆打裁判員：
    - 取消該職員繼續行使職權之資格。
  - 選手、職員故意妨礙、延誤比賽或擾亂會場：
    - 經裁判員當場勸導無效，未於規定時間內恢復比賽時，取消該隊該場繼續參賽之資格。
- 裁判員毆打職員或選手，立即取消該裁判員繼續行使職權之資格。
- 職員不得兼任本單位以外學校之職員，選手亦不得兼任其他學校之職員，否則取消其職員資格。
- 審判委員、裁判長、裁判員（含記錄等）不得兼任各參賽學校職員，否則取消其裁判（含記錄等）資格。
- 任何隊伍成員或職員不可以直接或間接參加外界任何跟比賽結果有關之賭博行為。經檢測證實違規者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。
- 酒精與藥物管制
 

無論參與的是線上或現場比賽，嚴禁飲用酒精、或服用施打任何有可能影響比賽進行的藥劑。拒絕接受檢測或經檢測證實違規用藥者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。

## <傳說對決> 賽事規章

- **賽事架構**

<傳說對決>全賽事線上賽採 BO1 單淘汰賽制，線下冠軍戰及季軍賽採 BO3 單淘汰賽制

初賽-4 強：線上賽 BO1

冠軍賽與季殿賽：線下賽 BO3(若屆時疫情嚴峻將以線上賽舉辦)

- **競賽制度**

- 遊戲版本：比賽均使用台港澳伺服器，故依台港澳伺服器最新遊戲版本為準

※關於英雄 Bug 導致禁用等問題，將會由主辦單位決定所提供的英雄

- 比賽模式：自訂對戰-5V5 競賽模式

- 比賽地圖：傳說戰場

- 帳號：均使用個人帳號，若因英雄不足無法比賽以棄權論

- 裁判席：非裁判或轉播人員不得進入

- 隊伍上限：128 隊

- 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組

- 賽事人數：5 對 5

- 隊伍人數規範：隊伍名單登錄為 6 人，5 人先發 1 人替補，名單經提交後不得更換

- 勝利條件:於賽事時間內,摧毀敵方主堡或迫使對方投降者獲勝

- **賽事規則**

- 選手名單

- 所有參賽隊伍都必須登錄隊伍名單，作為網站與轉播時使用，名單請於規定的時間內繳交相關的隊伍資料(包含隊伍成員姓名、挑戰者名稱、競時通

UID、出生日期與其他主辦單位需求資料等)，延遲繳交將視同放棄，取消參賽資格。

- 選手資料將交由主辦單位審查，審查通過方可上場，若未通過將視情節提供替補名額。選手帳號遭封鎖，導致當天比賽不滿五人，則該隊伍以棄權論。
- 挑戰者名稱規範：
  - 不可使用其他隊伍的學校縮寫及遊戲角色名稱。
  - 挑戰者名稱不可包含：粗俗或猥褻的字眼、傳說對決英雄延伸名稱或任何容易造成混淆困擾的名稱及特殊符號，若經主辦方判定有以上情節，選手須協助更名(費用由選手自付)。
- 若提供的資料不符合或不依照規範，將視為未完成登錄選手作業。
- 無重大因素該賽事結束前不得更名，如名稱與登錄名單不符合將無法在比賽中上場。
- 賽事過程
  - 線上賽事
    - 線上賽行動裝置統一使用個人手機設備及網路。若因選手個人之網路或設備影響遊戲順暢度，選手須自負後果。
    - 對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。
    - 賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
    - 比賽開始後中途不得更換選手，如有重大事故等特殊情況發生時，另由裁判團判定處理。
    - 對戰組合在前者為主隊，擔任第一局比賽之藍方。裁判開啟遊戲自訂對戰，並提供比賽選手對戰房 ID。雙方每局結束後紅藍方互換。每局對戰結束後，依裁判指令開始下一局比賽。
    - 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。

- 選手於比賽中不得無故於比賽結束前離開頻道，無故離開者給予警告一次並需於 10 分鐘內重新連線回到頻道，未回到頻道以前不得出賽；累積警告兩次者裁定淘汰。
- 線上賽事勝負一律以伺服器結算畫面為準，如提前離開遊戲或刻意投降導致落敗後果自負。結果將由裁判紀錄，請選手自行截圖存證。
- 
- 線下賽事
  - 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶選手個人證件進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。若隊伍因此不足 5 人時，視同整隊棄權。
  - 因應疫情與遵循中央疫情指揮中心指示，當天入場觀眾採及選手實名制並完成健康聲明書，皆須全程強制戴口罩，入口處會量測體溫及手部噴灑酒精，若體溫超過 37.5 將不予進場。一切防疫措施配合地方政府政策作最新公告，未配合者將不予進行出賽。
  - 比賽進行中不得更換選手。隊伍如需進行選手更換，僅得於換局時進行。如遇有特殊突發狀況，則由裁判團召開技術會議裁定。
  - 主辦單位有權禁止任何電子裝置，請事先詢問主辦單位的規則。選手可以選擇使用現場的設配，或攜帶自己的網路和設備；不可使用無線耳機。
    - 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權利。
    - 若比賽有講評解說，選手必須使用主辦單位提供的耳機來隔離會場雜音，或是使用主辦單位認可的特殊型號耳機。選手可將自己的耳機配戴於隔音耳機內。
    - 非經裁判指示許可，選手不得任意將隔音耳機(罩)拿下。如未經裁判指示許可即拿下隔音耳機(罩)，裁判得依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之裁定。
    - 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員規定的時間內準備就緒並完成手機設定等準備事項。若選手在設定完成後出現問題，將會依據狀況給予額外的準備時間。
    - 選手要離開指定的選手區之前，必須先獲得比賽裁判人員的許可。

- 若出現遊戲方面的爭議，選手必須馬上通知裁判人員。一旦下一場對戰開始，選手便無法針對先前的比賽結果提出抗議。

- 斷線處理

- 角色禁選過程：

英雄完成禁選後必須直接開始遊戲，不能夠以任何理由退出、拖延做調整。請選手賽前務必調整好帳號，首先退出調整的戰隊將予以一次警告，再犯者則本局判敗。

※如遇挑戰者技能、奧義、選角 Bug 等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行角色禁選(需與重新前相同)，不得私自離開遊戲房間。

- 選手進入遊戲對戰時，雙方需依照：凱撒、打野、中路、魔龍、輔助依序排列，如有錯位情形裁判有權視情節，給予警告一次；警告兩次者裁定淘汰。

- 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 2 種情況。暫停後須等候裁判指示解除暫停。

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，但隨後則必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

可接受的原因為下:

- 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，且由裁判決定或使用『暫停功能』，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)

- 選手設備出現狀況，需在 10 分鐘內排除狀況，若有特殊情況請告知該場裁判，由該場裁判進行判定。

- 選手於暫停遊戲時，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(在任何暫停因素或比賽皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。

- 遊戲開始 5 分鐘以內，若發生重大 Bug、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，該場比賽可以重新開啟並採用同樣的禁選角色進行重賽。
- 比賽時若發生設備故障、斷網、斷電、伺服器異常等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，若 10 分鐘內可排除狀況，需等待所有選手以及主辦方人員(裁判與 OB 手)重新連回遊戲後，聽從裁判指令解除暫停繼續比賽，雙方選手必須以隊伍現況繼續進行比賽，若情節重大將由主辦單位決定是否重新進行比賽。
- 比賽時若發生設備故障、斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，若 10 分鐘內未能排除狀況，滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負：
  - 經濟差距:兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
  - 剩餘塔數差距:兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。

## • 選手規範及注意事項

- 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，挑撥對手包含但不限於秀專精、亮排位、刻意於對手面前跳舞等行為。但開場與結束時之自動表情符號不在此限。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
- 線下比賽將會線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊等等。
- 比賽中除開場與結束時與對手之友善問候(如結束時之 GG(Good Game))和賽事問題提出外，不得使用全頻文字。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
- 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手、私下議定勝負等，包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊以及該隊全體選手即刻喪失參賽資格。
- 若因非「不可抗拒因素(如天災、車禍...)」無法準時參與既定之賽事，將依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之懲罰；如遇不可抗拒因素無法準時參與既定之賽事時需配合主辦單位另行安排進行重賽。
- 比賽間參賽嚴禁運動員於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。