

# 113 年臺南市市長盃電子競技錦標賽

## 傳說對決競賽規程

**主辦單位：**臺南市政府、臺南市體育總會

**指導單位：**中華民國電子競技運動協會

**承辦單位：**臺南市體育總會電子競技委員會

**協辦單位：**崑山科技大學、崑山科技大學電腦與遊戲發展科學學士

學位學程、南英高級商工職業學校

# 目錄

一、	宗旨 .....	1
二、	報名規則及注意事項 .....	1
三、	競賽時程 .....	2
四、	抽籤規則 .....	3
五、	賽事重要規範 .....	3
六、	獎金 .....	3
	冠軍：12,000 元、獎盃一座。亞軍：8,000 元、獎盃一座。 .....	3
	季軍：6,000 元、獎盃一座。殿軍：4,000 元、獎盃一座。 .....	3
七、	賽事架構 .....	3
八、	比賽辦法 .....	3
九、	賽事規則 .....	4
十、	斷線處理 .....	4
十一、	賽事過程【比賽注意事項】 .....	5
十二、	罰責 .....	7
十三、	其他規則【選手規範及注意事項】 .....	7
十四、	聯絡我們 .....	9

# 賽事規章

## 一、 宗旨

為健全我國電子競技運動實力，配合政府積極推廣電競運動之發展，自 107 全大運首次納入電子競技運動項目，建立良好的交流管道及領域學習能力，因此本單位透過辦理臺南市市長盃電競錦標賽，協助全台大專院校及高中職校喜好電競運動的學生，建立起相互切磋的賽事平台。

藉由本活動讓同學了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，提升校際間電子競技運動水準，促進大專院校、宮中職校電子競技運動蓬勃發展。

## 二、 報名規則及注意事項

1. 參加比賽之選手以 113 學年度第一學期正式註冊在學，之 15 歲以上高中職及大專院校之學生(需檢附參賽選手第一學期學生證註冊章證明)，報名資料須附上參賽同意書，若學生非本國籍，需額外檢附居留證資料照片。
2. 隊伍上限為 32 隊，若額滿將納入候補隊伍，候補排序依報名時間排序，隊伍取消報名自動補上。
3. 隊伍名稱僅限使用英文字母、數字 0~9 或中文字，長度則需在 8 個全形字元內，且不得有任何粗俗或猥褻的字眼，或任何容易造成混淆與困擾之字詞。
4. 隊伍名稱及選手遊戲名稱，亦不可使用其他隊伍的學校縮寫及遊戲角色名稱。
5. 選手遊戲名稱、隊伍名稱不可包含中英文以外語言、粗俗或猥褻的字眼、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，選手及隊伍須協助更名(若產生相關費用由選手自付)。
6. 若資料錯誤將會影響參賽資格及獲獎權益，請於報名前務必確認資料是否正確，比賽期間不受理帳號資料更動。
7. 參賽隊伍，最多 6 人一隊(候補 1 員)。
8. 參賽隊伍使用之通訊軟體，由官方規定為主，不得自行設立。
9. 參賽隊伍完成報名後，不得修改報名資料，遊戲 ID 也不得在比賽期間更改，請參賽隊伍之隊長、參賽者在填寫時多加留意，若有更改將無法進行比賽，視同棄權。
10. 若參賽隊伍的選手因個人因素無法參賽或帳號違反規範而遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名，則該隊需及時遞補合於資格選手參賽，逾時取消比賽資格。

11. 賽事進行時如遇版本更新，主辦將視情形決定是否會更新比賽規則。
12. 凡正式聯賽及隸屬於任一聯賽的職業隊伍的職業選手(含候補)不得參加(練習生不在此限)，若發現則判定該隊取消比賽資格。
13. 報名期限內報名之組隊名單如有資格不符者，最後補正時間至遲於 2024 年 10 月 4 日前提供資料。
14. 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。

### 三、 競賽時程

1. 參賽日期：113 年 9 月 10 日至 10 月 4 日止
2. 參賽方式：本活動採網路報名。
3. 預賽日程：113 年 10 月 14 日(星期一)~113 年 10 月 18 日(星期五)

比賽時段	賽程	賽制	比賽方式	直播	地點
113/10/14(一) 15:00	32 強	BO1	線上賽	X	線上約戰
113/10/15(二) 15:00	16 強	BO1	線上賽	X	線上約戰
113/10/16(三) 15:00	8 強	BO3	線上賽	X	線上約戰
113/10/17(四) 15:00	4 強	BO3	線上賽	X	線上約戰

4. 決賽日程：113 年 10 月 24 日(四)

時間	內容	地點	備註
09:30-10:00	開幕典禮	崑山科技大學電競館	
10:00-11:30	季殿賽(B03)	崑山科技大學電競館	
11:30-12:30	午餐休息	崑山科技大學電競館	
12:30-14:00	冠亞賽(B03)	崑山科技大學電競館	
14:00-15:00	閉幕頒獎	崑山科技大學電競館	

#### 四、抽籤規則

採人工或電腦方式進行抽籤。抽籤時間將於 113 年 10 月 7 日審查結束後公告於 Facebook 粉絲團，對戰隊伍之間無特殊迴避規則。

#### 五、賽事重要規範

1. 各場比賽皆須有大會裁判於線上或線下賽事中執法。
2. 線上賽事一隊伍需提供選手比賽視訊畫面於 Discord 實況直到比賽結束。
3. 線下賽事一請依照大會公布時間現場報到進行檢錄及設備設定。
4. 請同學在選/禁用英雄完成後立即截圖，若有重賽的必要，請先知會主辦方後，依照前一場的選/禁用英雄重賽。

#### 六、獎金

冠軍：12,000 元、獎盃一座。亞軍：8,000 元、獎盃一座。

季軍：6,000 元、獎盃一座。殿軍：4,000 元、獎盃一座。

#### 七、賽事架構

1. 賽事線上賽採 BO1 單淘汰賽制、線下決賽採 BO3 單淘汰賽制。
2. 初賽：線上賽 BO1
3. 冠軍賽、季軍賽：線下決賽 BO3

#### 八、比賽辦法

1. 遊戲版本：使用台港澳伺服器，傳說對決最新版本(台港澳版本)。  
※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
2. 本比賽 32 強到 8 強賽前採用 BO1 競賽，8 強賽開始採用 BO3 單淘汰賽，由現場直硬幣決定出紅、藍方，依照裁判指示與規定進行開房設置，並隨時留意平台對戰聊天室資訊，於每場對戰結束後進行紅、藍方交換。
3. 比賽畫面至顯示「勝利」或「失敗」，則不得重賽；若對於比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。
4. 比賽模式：自訂 5v5 競技模式。
5. 比賽地圖：傳說戰場
6. 自訂遊戲設定：
  - 5v5 競技模式：開啟
7. 帳號：均使用個人帳號，若因英雄不足無法比賽以棄權論

8. 裁判席：非裁判或轉播人員不得進入
9. 隊伍上限：32 隊
10. 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組
11. 賽事人數：5 對 5
12. 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  
※參照賽事規章若有選手符合條件，方可於限期內進行隊伍名單人員更換。
13. 勝利條件：賽事時間內，摧毀敵方主堡或迫使對方投降者獲勝

## 九、 賽事規則

- 三局決勝負制：比賽將以隨機抽籤決定首選方。首選方可以選擇紅藍方。
- 第一回合：系統隨機抽籤選中的首選方選擇紅藍方。
- 第二回合：由敗方選擇紅藍方。
- 第三回合：由敗方選擇紅藍方。

## 十、 斷線處理

1. 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。
2. 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，而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，暫停後須等候裁判指示解除暫停。
3. 而選手也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。  
可接受的原因如下：  
(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，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)  
(二)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。

4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
  - 水晶兵營數量差距：雙方場上仍存在水晶兵營數量差距超過 2 座。

## 十一、 賽事過程【比賽注意事項】

- 隊伍視訊畫面規則
  1. 畫面須清晰足夠辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
  2. 若隊伍於同一空間進行比賽，可五人同一畫面。若分開須提供個人畫面。畫面須以工作人員能清楚確認選手本人及操作設備的手部畫面為主。
  3. 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直播畫面。
  4. 請確保使用設備必須有足夠電量維持整場比賽使用，若中途因電力不足無法提供畫面視同違規，將視情節進行懲處。
  5. 一旦發現任何隊伍成員有違反任何隊伍視訊畫面規則，裁判方可以視情況做出以下懲處：
    - a. 口頭警告
    - b. 失去當前或是後續比賽的選邊權
    - c. 在當前或後續比賽中禁賽
    - d. 沒收獎金
    - e. 取消該局比賽
    - f. 禁賽

● 線上/線下賽事

1. 線下賽事，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。
2. 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，則該隊需及時遞補合於資格選手參賽，逾時取消比賽資格。
3. 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。
4. 比賽進行中選手不可有轉頭或疑似張望之動作，違反者將由現場裁判視情況判罰，嚴重者直接淘汰，無法確實認定轉頭或張望選手將給予警告一次，單場累積兩次警告隊伍裁定淘汰。
5. 主辦單位有權禁止任何電子儲存裝置，請事先詢問主辦單位的規則。選手可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的 USB 滑鼠、USB 鍵盤、USB 耳機，或使用制式 3.5mm 插槽的入耳式耳機或麥克風；不可使用無線耳機或外接電源式耳機。
6. 所有設備必須與 Windows 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 USB 驅動程式，想使用特定 USB 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
7. 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。
8. 遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置,如搖桿、手把等。如確認屬實則判定隊伍因違反公平性之行為而判處棄權。
9. 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掛於脖子上。
10. 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。
11. 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電腦、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。
12. 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。
13. 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。

14. 於線下賽賽事進行中，選手擅自離開比賽座位，該回合該選手之所屬隊伍判定落敗。(若需離場，需先向裁判報備。)
15. 線下賽以單一比賽日為單位，若比賽進行期間，選手以言論、行為（包含遊戲內文字）干擾比賽，經裁判判定足以影響其他選手比賽進行，第一次由裁判給予口頭警告並記錄，第二次該選手所屬隊伍該回合判定落敗，第三次則該隊伍該場次比賽判定落敗。
16. 不服裁判判決，以言語、肢體表現影響裁判或賽事進行，經由裁判判定後，將可對該選手之隊伍以棄賽論。

## 十二、 罰責

1. 參賽選手如有資格不實或冒名參賽，經查證屬實者，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。
2. 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：
    - a. 個人項目：取消該選手繼續參賽之資格。
    - b. 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。
3. 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。
4. 任何隊伍成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。
5. 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。

## 十三、 其他規則【選手規範及注意事項】

1. 比賽過程中禁止違反運動家精神之行為，或以任何方式挑撥、挑釁對手，若對手有上述行為可當下暫停告知裁判，違反者給予警告一次。
2. 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。

3. 比賽開始於賽事單位指定之頻道須全程打開收音，不得關閉。
4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 線上賽反作弊規則，比賽期間每位選手需使用錄影軟體錄製完整第一比賽視角，影片規格需至少為 720p 30fps 以上，並保留至賽事活動結束。
9. 比賽過程中禁止違反運動家精神之行為，或以任何方式挑撥、挑釁對手，若對手有上述行為可當下暫停告知裁判，違反者給予警告一次。
10. 單場累積兩次警告者裁定淘汰。
11. 為確保雙方權益，除官方人員(主辦單位)與裁判外，其餘人不可進入比賽房觀戰 OB。
12. 任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，當事選手在經過官方人員慎重裁決的情況下，將收到警告或判為輸方的處罰。在特別嚴重的情況下，將被逐出本次比賽。
13. 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。
14. 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。
15. 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。
16. 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。
17. 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。
18. 依照上述規章之規範可自備滑鼠或鍵盤等相關設備，否則一律以大會提供為主，不得要求更換。

19. 本活動各項辦法及規定，以公告及說明為準，本單位擁有活動隨時增、刪、變更賽事相關辦法、取消獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，本活動將部分或全部暫停、延後舉辦或取消之權利。
20. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，主辦單位保有最終決定之權力。

#### 十四、 聯絡我們

若對於報名有任何疑問，請至【[電腦與遊戲發展科學學士學位學程](#)】粉絲專頁諮詢，或來信【[kslt2020@g.ksu.edu.tw](mailto:kslt2020@g.ksu.edu.tw)】信箱詢問。