



2019大專盃電子競技運動 賽事規章

主辦單位

樹德科技大學、中華民國電子競技運動協會

指導單位

高雄市體育會電子競技委員會

執行單位

樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程

協辦單位

遠東科技大學、ACER、TESL台灣電競股份有限公司、狼谷競技台

目錄

壹、賽事總則	1
一、宗旨.....	1
二、組織.....	1
三、競賽種類.....	1
四、參賽資格.....	2
五、競賽時程.....	4
六、抽籤規則.....	5
七、獎金.....	5
八、申訴.....	5
九、罰則.....	5
十、交通補助.....	6
貳、〈英雄聯盟〉項目	7
一、賽事架構.....	7
二、競賽制度.....	7
三、賽事規則.....	7
四、選手規範及注意事項.....	10
參、〈傳說對決〉項目	11
一、賽事架構.....	11
二、競賽制度.....	11
三、賽事規則.....	11
四、選手規範及注意事項.....	14
肆、〈爐石戰記〉項目	15
一、賽事架構.....	15
二、競賽制度.....	15
三、賽事規則.....	15
四、選手規範及注意事項.....	17
伍、示範賽 〈Zero Aim〉 VR 項目	19
一、賽事架構.....	19
二、競賽制度.....	19
三、賽事規則.....	19
四、選手規範及注意事項.....	22
陸、示範賽 〈絕地求生 M(PUBG M)〉項目	23
一、賽事架構.....	23
二、競賽制度.....	23
三、賽事規則.....	24
四、選手規範及注意事項.....	26
附件-性騷擾申訴管道 (依據教育部體育署公文辦理)	27

壹、 賽事總則

一. 宗旨

為健全大專院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，協助大專院校喜好電競學生建立良好的交流管道及跨領域學習能力。

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，促進大專院電子競技運動蓬勃發展。

二. 組織

主辦單位：樹德科技大學、中華民國電子競技運動協會

指導單位：高雄市體育會電子競技委員會

執行單位：樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程

協辦單位：遠東科技大學、ACER、TESL 台灣電競股份有限公司、狼谷競技台

三. 競賽種類

1. 英雄聯盟：團體賽
2. 傳說對決：團體賽
3. 爐石戰記：個人賽
4. 示範賽-Zero Aim：VR 團體賽
5. 示範賽-絕地求生 M(PUBG M)：團體賽

四. 參賽資格

1. 參加比賽之選手以各校 108 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）。軍、警校院以正期生及專科部學生為限，空中大學之選手必須是 108 學年度正式註冊選課之學生始得參賽。（檢附參賽選手當期註冊繳費證明或選課單影本〈2 擇 1〉）。
2. 報名網址：
英雄聯盟：<https://forms.gle/lrtFJJGB7nFjmTqj7>
英雄聯盟校際盃報名：<http://2020predatorleague.tw/>
傳說對決：<https://forms.gle/MKvDbpCxb29DLm6w7>
爐石戰記：<https://forms.gle/884eafj7J372bFom6>
Zero Aim：<https://forms.gle/qcNqJsCsPTEWrm7i8>
絕地求生 M：待 10/9 公布
3. 報名資格規定：
 - (1) **英雄聯盟**：邀請制，大專院校以上，邀請 LSC 大專組和校際盃各校內冠軍，1 校以 1 隊為限。
 - i. LSC 大專組：16 支。
 - ii. 校際盃：11/20 前由各校校際盃產生之校內冠軍隊伍皆可參加，校際盃報名網址如下：<http://2020predatorleague.tw/>。
 - iii. 非上述兩者，則需由學校體育室統一繳交報名。
 - (2) **傳說對決**：公開報名，大專院校以上，1 校以 1 隊為上限，若同校有多隊報名將以 10/21 報名截止後官方審核戰隊積分高者作為代表隊伍參賽。
 - (3) **爐石戰記**：公開報名，大專院校以上，1 校以 1 隊為限，若同校有多人報名將以 10/21 報名截止後官方審核個人牌位（標準模式）高者作為代表參賽。
 - (4) **示範賽 VR-Zero Aim**：公開報名，高中職以上，1 校以 2 隊為上限。
 - (5) **示範賽-絕地求生 M**：邀請制，高中職以上，邀請校園自辦賽(16 支)和全國公開賽(48 支)，1 校以 2 隊為限。
 - i. 校園自辦賽(10/9 開放報名)：以 16 所學校自辦為限，
 - ii. 全國公開賽(10/9 開放報名)：賽事前 48 名，若隊伍已由校園自辦賽出線或 1 校有第 3 支隊伍於全國公開賽 48 名單內，則由後遞補。

4. 報名隊伍數規定：
- (1) **英雄聯盟-團體賽**(邀請制)：LSC 大專組 16 支、11/20 前辦理完校內校際盃的各校內冠軍、及學校體育室統一報名。
 - (2) **傳說對決-團體賽**： 64 隊上限，報名額滿為止。
 - (3) **爐石戰記-個人賽**： 32 隊上限，報名額滿為止。
 - (4) **Zero Aim -示範賽 VR**： 32 隊上限，報名額滿為止。
 - (5) **絕地求生 M-示範賽**(邀請制)： 64 隊上限(校園自辦賽 16 支+全國公開賽 48 支)。
5. 每人限參加 1 項目，不得重複報名參加；正式項目限 1 校報名(示範賽 1 校可報名 2 隊)。
6. 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樹德科技大學或高雄草衙道 VIVELAND 或 TESL 高雄電競館參賽

五. 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

1. 英雄聯盟：線上賽 - 11/25 至 11/26；線下賽 - 12/06、12/22
2. 傳說對決：線上賽 - 11/04 至 11/28；線下賽 - 12/04、12/20
3. 爐石戰記：線上賽 - 11/01 至 11/29；線下賽 - 12/05、12/27
4. Zero Aim VR：南北預賽- 11/23、11/24、11/30、12/1；線下賽 - 12/03、12/28
5. 絕地求生 M：線下賽 - 11/23、11/24、11/30、12/01、12/21

LOL-預賽*11/25-26	傳說-初賽*11/4-7	爐石-初賽*11/1.11/8	PUBGM-複賽*11/23.24	VR-初賽*11/23-24
LOL-4強*12/06	傳說-複賽*11/13-14	爐石-16強*11/15	PUBGM-複賽*11/30.12/1	VR-初賽*11/30.12/1
LOL-4.3.2.1*12/22	傳說-16強*11/20	爐石-8強*11/22.11/29	PUBGM-總決賽*12/21	VR-複賽*12/03
	傳說-8強*11/27-28	爐石-4強*12/05		VR-總決賽*12/27
	傳說-4強*12/4	爐石-4.3.2.1*12/28		
	傳說-4.3.2.1*12/20			

報名期	審查期	賽程公布	總決賽
-----	-----	------	-----

9月							10月						
日	一	二	三	四	五	六	日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26
29	30						27	28	29	30	31		

11月							12月						
日	一	二	三	四	五	六	日	一	二	三	四	五	六
					1	2	1	2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				

六. 抽籤規則

採人工方式進行抽籤。抽籤時間將於 10 月 25 日審查結束後公告於中國民國電子競技運動協會 FB(<https://www.facebook.com/222298004525334>)

及大專盃官網(<http://www.codc.stu.edu.tw/2019esport/>)，對戰隊伍之間無特殊迴避規則。

七. 獎金

1. 英雄聯盟(團體項目)：冠軍 2 萬、亞軍 1 萬、季軍 5 千、殿軍 5 千
2. 傳說對決(團體項目)：冠軍 2 萬、亞軍 1 萬、季軍 5 千、殿軍 5 千
3. 爐石戰記(個人項目)：冠軍 5 千、亞軍 3 千、季軍 1 千 5 百、殿軍 1 千 5 百
4. 示範賽-Zero Aim(AR 團體項目)：冠軍 1 萬、亞軍 5 千、季軍 3 千、殿軍 3 千

八. 申訴

1. 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。
2. 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。
3. 有關競賽爭議或違規等事項，由裁判團之決議辦理。
4. 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。

九. 罰則

1. 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：
 - (1) 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。
 - (2) 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。
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：
 - (1) 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。
- (2) 職員毆打裁判員：
- a. 取消該職員繼續行使職權之資格。
- (3) 選手、職員故意妨礙、延誤比賽或擾亂會場：
- a. 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. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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. 交通補助

1. 各項目於4強和決賽賽事，皆需從學校往返樹德科技大學或草衙道 VIVELAND 或 TESL 高雄電競館，將依照賽事項目提供一定人數的交通費補助(僅限台鐵來回車票/乘車證明實報實銷)。
 - (1) 英雄聯盟：5名選手+1領隊，共計6人可補助交通費
 - (2) 傳說對決：5選手+1領隊，共計6人可補助交通費
 - (3) 爐石戰記：1選手+1領隊，共計2人可補助交通費
 - (4) Zero Aim：2選手+1領隊，共計3人可補助交通費
 - (5) 絕地求生 M：4選手+1領隊，共計5人可補助交通費

貳、〈英雄聯盟〉項目

一. 賽事架構

〈英雄聯盟〉項目賽事採 Bo1 單淘汰，4 強後採 Bo3 單淘汰賽制

初賽-8 強：線上賽

4 強-冠軍賽與季殿賽：線下賽

二. 競賽制度

1. 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，新角色需在更新後一週方能上場

※關於英雄 Bug 導致禁用等問題，將會透過 Riot 總部所提供的時程決定英雄

2. 比賽模式：Custom/tournament Mode(電競模式)

3. 比賽地圖：Summoners Rift(召喚峽谷)

4. 帳號：均使用個人帳號，若因英雄不足無法比賽以棄權論

5. 觀察者模式：只允許組隊房間內的成員，非裁判或轉播人員不得進入

6. 隊伍上限：LSC 大專組 15 支+11/20 前辦理完校內校際盃的各校內冠軍。

7. 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組

8. 賽事人數：5 對 5

9. 隊伍人數規範：隊伍名單登錄為 7 人，5 人先發 2 人替補，名單經提交後不得更換

10. 勝利條件：於賽事時間內，摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降者獲勝

三. 賽事規則

1. 選手名單

(1) 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、召喚師名稱、Garena 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。

(2) 選手資料將交由 Garena 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。

(3) 召喚師名稱規範：

- a. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及召喚師名稱。
 - b. 召喚師名稱不可包含：中英文以外語言、粗俗或猥褻的字眼、LOL 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)。
- (4) 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。
- (5) 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。

2. 賽事過程

(1) 線上賽事

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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名與密碼。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。
- d. 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。
- e. 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。
- f. 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。

(2) 線下賽事

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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。
- d. 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 耳內式耳機或使用制式 3.5mm 插槽的耳機；不可使用無線耳機或外接電源

式耳機。

- i. 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。
- ii. 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。
- iii. 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。
- iv. 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。
- v. 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。
- vi. 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。
- vii. 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。

(3) 斷線處理

a. 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。

※如遇符文、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。

b. 選手進入遊戲對戰時，雙方需依照：上路、打野、中路、下路、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。

c. 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：

- i. 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)
- ii. 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。

- iii. 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。
- d. 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。
- e. 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。
- f. 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：
 - i. 經濟差距:兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
 - ii. 剩餘塔數差距:兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。

四. 選手規範及注意事項

1. 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、亮牌位、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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。-

參、〈傳說對決〉項目

一. 賽事架構

〈傳說對決〉項目全賽事採 Bo3 單淘汰賽制

初賽-8 強：線上賽

4 強-冠軍賽與季殿賽：線下賽

二. 競賽制度

1. 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

2. 比賽模式：自訂對戰-5V5 競賽模式

3. 比賽地圖：傳說戰場

4. 帳號：均使用個人帳號，若因英雄不足無法比賽以棄權論

5. 裁判席：非裁判或轉播人員不得進入

6. 隊伍上限：64 隊

7. 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組

8. 賽事人數：5 對 5

9. 隊伍人數規範：隊伍名單登錄為 7 人，5 人先發 2 人替補，名單經提交後不得更換

10. 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

三. 賽事規則

1. 選手名單

(1) 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。

(2) 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。

(3) 挑戰者名稱規範：

a. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及選手名稱。

b. 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)。

- (4) 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。
- (5) 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。

2. 賽事過程

(1) 線上賽事

- a. 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。
- b. 對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。
- c. 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。
- d. 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。
- e. 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。
- f. 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。
- g. 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。
- h. 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。
- i.

(2) 線下賽事

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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。
 - i. 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。
 - ii. 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。

- iii. 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。
- iv. 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。
- v. 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。
- vi. 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。

(3) 斷線處理

a. 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。

- b. 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。

- c. 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:

- iv. 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)
- v. 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。
- vi. 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。
- d. 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。

- e. 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。
- f. 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：
 - i. 經濟差距:兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
 - ii. 剩餘塔數差距:兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
 - iii. 剩餘兵營差距:兩隊參賽隊伍持有兵營數差距大於 2

四. 選手規範及注意事項

1. 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、亮牌位、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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

肆、〈爐石戰記〉項目

一. 賽事架構

〈爐石戰記〉項目全賽事採 Bo3 單淘汰賽制

初賽-8 強：線上賽

4 強-冠軍賽與季殿賽：線下賽

二. 競賽制度

1. 遊戲版本：比賽均使用亞洲伺服器，故依亞洲伺服器最新遊戲版本為準，如改版或加入新卡牌將另行通知
2. 比賽賽制：三戰兩勝，征服制。
 - a. 選手須於賽前繳交四副牌組(需屬不同職業)。
 - b. 對戰前首先進行護牌階段。雙方選擇自己的一副套牌，該套牌對手無法禁用。
 - c. 由裁判公布雙方受保護的套牌後進入禁牌階段。雙方選擇對方的一副套牌，該場對戰無法使用。
 - d. 保護/禁用牌組結束後，雙方可用剩餘三副套牌進行比賽。
 - e. 開始比賽後，該場對戰以獲勝套牌不得重複使用。
3. 帳號：均使用個人帳號，若因卡牌不足無法比賽以棄權論
4. 觀察者設定：開啟，非裁判或轉播人員不得觀戰
5. 隊伍上限：32 隊
6. 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組
7. 賽事人數：1 對 1
8. 隊伍人數規範：隊伍名單登錄為 1 人，名單經提交後不得更換。
9. 勝利條件：於賽事時間內，使對手血量歸零或迫使對方投降。

三. 賽事規則

1. 選手名單

- (1) 所有參賽選手都必須登錄選手名單，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、Battle Tag、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。

(2) 選手資料將交由審查，審查通過方可上場，若未通過將失去參賽資格。選手帳號遭封鎖，導致當天比賽無法比賽，則該選手以棄權論。

(3) 遊戲名稱規範：

a. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及名稱。

b. 遊戲名稱不可包含：粗俗或猥褻的字眼、爐石戰記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)。

(4) 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。

(5) 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。

2. 套牌規則

(1) 賽前將公布所有選手攜帶套牌，選手須於報到後告知裁判保護/禁用對手套牌，雙方保護/禁用完畢後由裁判公布本場雙方使用套牌。

(2) 線上賽公布雙方本場使用套牌後即可開始比賽。線下賽選手須告知裁判第一場比賽使用套牌，並於每局結束後告知下一局所使用套牌。

(3) 若出現使用卡牌與提交套牌不符者，則裁定違規方該局比賽落敗，並令運動員須立即修正牌組以符合提交之套牌。

3. 賽事過程

(1) 線上賽事

a. 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。

b. 對戰組合在前者為主隊。主隊必須負責開啟遊戲對戰並邀請對手加入比賽。先後手由系統擲硬幣決定。

c. 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。

d. 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。

e. 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。

(2) 線下賽事

a. 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。

b. 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 耳內式耳機或使用制式 3.5mm 插槽的耳機；不可使用無線耳機或外接電源式耳機。

- i. 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。
- ii. 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。
- iii. 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。
- iv. 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。
- v. 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。
- vi. 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。
- vii. 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。

(3) 斷線處理

- a. 線上賽階段：
如比賽開始後發生斷線，經截圖確認後，認定斷線方該局落敗。
- b. 線下賽階段：
如比賽開始後發生斷線，除該局勝負優勢已經確定(包含但不限於任何一方確定可以於該回合擊敗對手等情形)裁判可直接宣告勝負外，雙方須於斷線排除後重賽。

四. 選手規範及注意事項

1. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，挑撥對手違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
2. 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。
3. 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，不得與對手有其他交談。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
4. 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。
5. 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。

6. 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。

伍、 示範賽 <Zero Aim> VR 項目

一. 賽事架構

<Zero Aim >項目全賽事採 Bo3 單淘汰賽制

初賽-4 強：線上賽

4 強-冠軍賽與季殿賽：線下賽

二. 競賽制度

1. 遊戲版本：比賽均使用最新遊戲版本為準
2. 比賽模式：2 v 2 對戰魔方模式
3. 比賽地圖：槍戰地圖
4. 帳號：均使用個人帳號
5. 觀察者模式：只允許組隊房間內的成員，非裁判或轉播人員不得進入
6. 隊伍上限：32 隊
7. 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組
8. 賽事人數：2 對 2
9. 隊伍人數規範：隊伍名單登錄為 3 人，2 人先發 1 人替補，名單經提交後不得更換
10. 勝利條件：於賽事時間內，爆頭與擊殺對手的數量來加總，分數越高或迫使對方投降者獲勝

三. 賽事規則

1. 選手名單
 - (1) 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、遊戲名稱、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。
 - (2) 選手資料將交由審查，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，導致當天比賽不滿兩人，則該隊伍以棄權論。

(3) 遊戲名稱規範：

- a. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及選手名稱。
- b. 遊戲名稱不可包含：粗俗或猥褻的字眼、Zero Aim 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)。

(4) 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。

(5) 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。

2. 賽事過程

- 隊伍練習時段：10/22-11/13 台北三創 VIVELAN 或高雄 VIVELAND
- 北部預賽(台北三創 VIVELAND)：11/23、11/24、11/30、12/1 13:00-19:00
- 南部預賽(高雄 VIVELAND)：11/23、11/24、11/30、12/1 13:00-19:00
- 4 強：12/03 草衙道 HTC 高雄 VIVELAND (轉播)
- 總決賽：12/27 草衙道 HTC 高雄 VIVELAND (轉播)

(1) 隊伍練習時段

- a. 練習時間：10/22-11/13
- b. 場地：台北三創 VIVELAND 或高雄 VIVELAND
 - 由參賽學校自行與場地方聯繫練習時段，每隊每日 1 小為限。
 - 說明為大專盃參賽隊伍，可包場並免除場地費。
- c. 32 支參賽隊伍選手資料會先由協會提供 HTC VIVELAND 場地方，供現場檢驗身分，非大專盃參賽選手不得以大專盃名義免費借用場地。

(2) 線上賽事

- a. 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 2 位選手則該隊以棄權論。
- b. 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。
- c. 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名與密碼。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。
- d. 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。
- e. 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。

- f. 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。

(3) 線下賽事

- a. 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 2 人時，視同整隊棄權。
- b. 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。
- c. 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。
 - i. 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。
 - ii. 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。
 - iii. 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。
 - iv. 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。
 - v. 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。
 - vi. 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。

(4) 斷線處理

- a. 線上賽階段：
如比賽開始後發生斷線，經截圖確認後，認定斷線方該局落敗。
- b. 線下賽階段：
如比賽開始後發生斷線，除該局勝負優勢已經確定(包含但不限於任何一方確定可以於該回合擊敗對手等情形)裁判可直接宣告勝負外，雙方須於斷線排除後重賽。

四. 選手規範及注意事項

1. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。-

陸、 示範賽 <絕地求生 M(PUBG M)>項目

一. 賽事架構

<絕地求生 M(PUBG M)>項目全賽事採 Bo3 單淘汰賽制

初賽-複賽：線上賽

複賽-總決賽：線下賽

二. 競賽制度

1. 遊戲版本：比賽均使用亞洲伺服器，故依亞洲伺服器最新遊戲版本為準
2. 比賽模式：多人遊戲模式
3. 比賽地圖：隨機
4. 帳號：均使用個人帳號
5. 觀察者模式：只允許組隊房間內的成員，非裁判或轉播人員不得進入
6. 隊伍上限：64 隊
7. 賽事分組：依實際報名隊伍數量進行平均分組
8. 賽事人數：4 對 4
9. 隊伍人數規範：隊伍名單登錄為 6 人，4 人先發 2 人替補，名單經提交後不得更換
10. 勝利條件：於賽事時間倒數完後，依據**排名積分制**(該局隊伍的排名得分和總擊殺數加總計算)，計算分數高者獲勝；若為平局，則依照平分的隊伍逐場比較總擊殺數和該局排名得分總和，取出獲勝次數較多者獲勝。

遊戲結束積分計算			
排名	得分	排名	得分
第 1 名	30 分	第 9 名	7 分
第 2 名	22 分	第 10 名	6 分
第 3 名	19 分	第 11 名	5 分
第 4 名	16 分	第 12 名	4 分
第 5 名	14 分	第 13 名	3 分
第 6 名	12 分	第 14 名	2 分
第 7 名	10 分	第 15 名	1 分
第 8 名	8 分	第 16 名	0 分
擊殺 1 人/1 分			

三. 賽事規則

1. 選手名單

- (1) 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、遊戲名稱、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。
- (2) 選手資料將交由審查，審查通過方可上場，依照官方公佈遊戲分級制度，須年滿 15 歲方可參賽，若未通過審核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 4 人，則該隊伍以棄權論。
- (3) 遊戲名稱規範：
 - a. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及選手名稱。
 - b. 遊戲名稱不可包含：粗俗或猥褻的字眼、絕地求生 M 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)。
- (4) 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。
- (5) 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。

2. 賽事過程

- (1) 線上賽事

- a. 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 4 位選手則該隊以棄權論。
- b. 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。
- c. 裁判開啟遊戲自訂對戰，並提供比賽選手對戰房名與密碼。每局對戰結束後，依裁判指令開始下一局比賽。
- d. 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。
- e. 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。
- f. 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。

(2) 線下賽事

- a. 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 4 人時，視同整隊棄權。
- b. 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。
- c. 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。
 - i. 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。
 - ii. 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。
 - iii. 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。
 - iv. 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。
 - v. 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。
 - vi. 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。

(3) 斷線處理

a. 線上賽階段：

如比賽開始後發生斷線，經截圖確認後，認定斷線方該局落敗。

b. 線下賽階段：

如比賽開始後發生斷線，除該局勝負優勢已經確定(包含但不限於任何一方確定可以於該回合擊敗對手等情形)裁判可直接宣告勝負外，雙方須於斷線排除後重賽。

四. 選手規範及注意事項

1. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

附件

依據教育部體育署公文辦理

性騷擾申訴管道

大會聯絡方式：

樹德科技大學(07) 615-8000 #6102

中華民國電子競技運動協會(02)8786-9081

遇有性騷擾相關案件時，請依「性騷擾通報處理流程」辦通報事宜。性騷擾事件通報順序如下：

由疑似被害人所屬單位依據性別平等法第 21 條、性騷擾防治法第 13 條集性別工作平等法第 13 條等規定辦理，並通報教育部體育署。

雙方當事人符合性別平等教育法第 2 條第 1 項第 7 款規定範圍，應協助通知疑似行為人及疑似被害人所屬學校進行校安通報或協助報警處理。