

2019 《傳說對決》

全國青少年校園南北對抗賽

指導單位：新北市政府、高雄市政府、中華民國電子競技運動協會

主辦單位：新北市政府教育局、高雄市政府運動發展局、高雄市體育會

承辦單位：臺北城市科技大學電腦與通訊工程系、高雄立志中學電競經營科

協辦單位：能仁家商、南強商工、樹德科技大學

活動時間：108年6月2日至108年7月21日

活動地點：臺北城市科技大學電競館、高雄立志中學電競館

目錄

- 一、 指導單位：新北市政府、高雄市政府、中華民國電子競技運動協會
- 二、 主辦單位：新北市政府教育局、高雄市政府運動發展局、高雄市體育會
- 三、 承辦單位：臺北城市科技大學電腦與通訊工程系、高雄立志中學電競經營科
- 四、 協辦單位：能仁家商、南強工商、樹德科技大學
- 五、 活動時間：108/6/2 ~ 108/7/21
- 六、 活動地點：臺北城市科技大學電競館、高雄立志中學電競館
- 七、 活動辦法：〈參閱附件一〉

一、活動主旨：

1. 為推廣電子競技運動，培養青年學子團隊默契，並激發其冒險犯難精神，同心協力團結合作，以期克敵制勝爭取勝利。同時宣導電子競技為正當體育觀念，並將理念向下紮根，特舉辦本活動。
2. 以寓教於樂方式，促進人際間之相互瞭解，並學習互信與合作關係，讓校際間相互交流，並增進彼此的友誼。

二、主辦單位：新北市政府教育局、高雄市政府運動發展局、高雄市體育會

三、報名時間：即日起自 108/5/31 止

四、比賽日期：

南北初賽(線上賽) 108/6/2~108/6/10
北區 8 強決賽(現場賽) 108/06/13~108/06/14
南區 16 強決賽(現場賽) 108/06/15
全國總決賽(現場賽) 108/07/21

五、比賽地點：

北區:臺北城市科技大學
南區:高雄立志中學(國中組)、樹德科技大學(高中職組)
全國總決賽:新北市板橋體育館

六、參加對象：全國各國中、高中職已註冊完畢之學生

七、報名方式：網路報名

北區(網址：www.cceestc.tpcu.edu.tw)

南區(網址：http://163.32.74.2/case/LCG_108/)

八、競賽辦法：詳情參見【2019《傳說對決》全國青少年校園南北對抗賽賽事規章】

2019《傳說對決》第二屆全國青少年校園南北對抗賽賽事規章

1. 賽制說明

1.1 賽制規劃

2019《傳說對決》全國青少年校園南北對抗賽共分為 2 大區(北區:台中以北 南區:彰化以南)2 大組(國中組與高中組)；賽事分為 3 個階段：區域初賽、區域複、決賽、全國總決賽。

以下是北區賽事時程：

- 108/06/02 ~ 108/06/03 線上賽第一輪
- 108/06/04 ~ 108/06/05 線上賽第二輪
- 108/06/06 ~ 108/06/07 線上賽第三輪
- 108/06/14 區域決賽
- 108/07/21 全國總決賽

線上賽：

1. 於區域線上賽階段，報名成功的隊伍將由主辦方隨機編號後抽籤分組，抽出對戰組合，賽程表中編號較小者為藍方；編號較大者為紫方。
2. 每一組對戰組合皆採取 BO1 單敗淘汰的自由約戰制度，於主辦方規定賽果回傳最後期限之前，由雙方隊長自行聯繫約戰，勝者須於賽事結束後將遊戲結算畫面截圖回傳至主辦單位，並取得晉級下一輪賽事資格，若一方隊長於 48 小時內連續三次聯繫另一方隊長未獲回應，可逕行聯繫主辦方，主辦方將判處未回應之隊伍棄賽論，此自由約戰制度將適用於線上賽所有賽事。

線下賽：

1. 一旦進入線下賽，將由主辦方重新抽籤進行比賽，每組賽事皆進行 BO1 賽事，勝者將晉級至下一輪賽事，線下賽的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者為藍方；敗者為紫方。
2. 季殿賽、冠軍賽採取三戰二勝制，冠軍賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇藍紫方，接著雙方進行藍紫方輪替（如有 AB 兩隊，第一場由 A 隊選擇藍方，則藍方順序為 ABA)勝者為本次 2019《傳說對決》全國校園南北對抗賽區域冠、季軍，敗者成為本次 2019《傳說對決》全國校園南北對抗賽區域亞、殿軍，並於冠軍賽結束後頒發此次區域賽事獎品及獎金。

全國總決賽：

1. 全國總決賽將由南北區域賽冠亞軍參加
3. 全國總決賽，將由北區冠軍 VS 南區亞軍，北區亞軍 VS 南區冠軍進行比賽，每組賽事皆進行 BO3 賽事，勝者將晉級至下一輪賽事，總決賽的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者為藍方；敗者為紫方。
2. 全國總決賽冠軍賽採取五戰三勝制，冠軍賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇藍紫方，接著雙方進行藍紫方輪替（如有 AB 兩隊，第一場由 A 隊選擇藍方，則藍方順序為 ABABA)勝者為本次 2019《傳說對決》全國校園南北對抗賽全國總冠軍

1.2 參賽選手年齡

參加 2019《傳說對決》全國青少年校園南北對抗賽的所有選手需要在正式登錄名單 12 歲以上。

1.3 選手資格

任何選手在各校已辦理完成註冊手續之國、高中職學生，GCS 等職業身分選手禁止參賽。

1.4 比賽場地

線上賽：線上各自約賽

區域線下賽：臺北城市科技大學、高雄立志中學、樹德科技大學

全國總決賽：新北市板橋體育館

※若更換其他比賽地點將會提前 1 至 2 週通知，敬請配合。

1.5 賽事結果

線上賽：由獲勝方回傳最後結果至主辦單位

線下賽：由主辦單位紀錄

2. 賽事獎金

區域賽

第一名 NT 20,000

第二名 NT 10,000

第三名 NT 5,000

全國總決賽

第一名 NT 50,000

第二名 NT 30,000

第三名 NT 10,000

3. 隊伍名單規則

3.1 隊伍名單要求

3.1.1 2019《傳說對決》全國校園南北對抗賽期間參賽的每支隊伍，應由五位先發成員及最多兩位候補成員共同組成正式名單，以上人員不得更換。正式名單須於 108 年 05 月 31 日報名截止前提交給官方確認。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。

3.1.2 如遇緊急情況，隊伍可在截止日後更換一名替補，但增加的這名選手必須於截止日前不存在於任何一支隊伍。

3.1.3 所有登錄的選手均受 2019《傳說對決》全國青少年校園南北對抗賽規章所約束。

3.2 隊伍名單提交

- 3.2.1 2019《傳說對決》全國青少年校園南北對抗賽期間參賽的每支隊伍，於線上賽時，應於雙方約定之賽事時間開始前一天提交出賽名單至約戰系統，並且不得提交未列於正式名單內的選手。
- 3.2.2 進入線下賽後，應於該場賽事前 10 分鐘提交出賽名單至各場次裁判，出賽名單一經確認後除非遇到緊急狀況否則不可更換，遞交的名單必須包含官方要求的隊伍資訊以及隊伍成員個人資訊，其中應包含隊伍成員在遊戲中的名稱（包括準確的拼寫及大小寫）。
- 3.2.3 隊伍可於系列賽（BO3 賽、BO5 賽）中進行人員調整，但須於前一場賽事結束（及主堡爆炸）後五分鐘內向裁判長提出，同意後使得換人。

3.3 選手名稱規範

- 3.3.1 隊伍名單一經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲中的召喚師名稱，若於名單提交後選手自行更改召喚師名稱，一經證實將禁賽處分。
- 3.3.2 選手召喚師名稱應清楚且具有辨識性的，無法辨識的召喚師名稱（如：IIIIII111IIII）及包含粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用。

4. 賽事規章

- ◆ 所有賽制皆採階梯式的單敗淘汰制，以及採用競賽模式，所有正規比賽均為 5v5 競賽模式-傳說戰場。挑戰者帳號中須擁有至少 18 隻可用角色。（不包含限免）。
- ◆ 線上賽比賽時間一律由主辦單位所制定的時間公告進行比賽，當天進行完比賽後把比賽結果傳給主辦單位提供的官方帳號，若時間內未到即判定為輸方，相關約戰規定及賽程會於比賽前三天公告在競賽網頁。
- ◆ 初賽及複賽一律使用選手自備的網路、手機及帳號，決賽使用主辦單位所提供的 wifi 網路，但使用自己的手機及帳號；決賽時，由裁判檢查選手手機，並檢查通訊軟體人數，以及設定通訊軟體在比賽過程中不得跳出通知。
- ◆ 比賽開始後不得更換選手。
- ◆ 初賽由主辦方公告抽籤隊伍紅藍方後，由紅方隊伍開房。
複賽及決賽比賽前由裁判抽籤決定隊伍開設房間，並決定紅藍方
- ◆ 宣布開始對戰之組合，需於五分鐘內開始對戰，拖延逾時之隊伍視為棄賽。
- ◆ 若隊伍有選手未到，隊伍人數不滿五人，則視為棄賽。
- ◆ 為提供比賽公平性，避免會戰、逃跑、走位時使用暫停思考等，初賽不提供暫停，若對手使用暫停得截圖證明，給予警告一次，若是警告後再犯，則裁定淘汰，複賽及決賽的暫停，選手與裁判長(開房間)的反應後，再由裁判進行暫停。
- ◆ 遊戲中除不可抗突發性因素，如：突發疾病、天災、突發意外等，不得要求重賽，比賽繼續進行。
- ◆ 遊戲中斷線、延遲，除非官方特別說明伺服器等官方因素，否則視為個人狀況，不得要求重賽，比賽繼續進行。
- ◆ 比賽皆使用當前更新版本進行賽事。
- ◆ 對戰時不得發生任何違反公平性之行為，如：使用外掛程式或裁判認定等，若確屬實則判定淘汰。
- ◆ 對戰時不得使用未報名登記之遊戲 ID 帳號或是選手，視為違反公平性則判定淘汰。
- ◆ 雙方對戰無論勝敗，雙方隊員都需截圖，由勝利方上傳給裁判，以證明晉級結果。
- ◆ 遊戲對戰中禁止不當發言辱罵對方或有任何爭議請截圖證明，並交由裁判裁定。

- ◆ 遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。
 - ◆ 若因網路或設備等不可抗拒因素而導致無法重賽時，勝負判定方式如下：
比賽消耗時間未滿 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：
 - 兩隊防禦塔塔數差距大於等於五個，且有隊伍防禦塔塔數大於等於三個，則判定塔數較多的隊伍獲勝。
 - 兩隊防禦塔塔數差距小於五個，兩隊的金幣持有相差一萬以上，則判定金幣較多的隊伍獲勝。
 - 兩隊防禦塔塔數差距小於五個，兩隊的金幣持有相差小於一萬，則判定擊殺數較高的隊伍獲勝。比賽消耗時間大於等於 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：
 - 兩隊防禦塔塔數差距大於等於三個，則判定塔數較多的隊伍獲勝。
 - 兩隊防禦塔塔數差距小於三個，兩隊的金幣持有相差一萬以上，則判定金幣較多的隊伍獲勝。
 - 兩隊防禦塔塔數差距小於三個，兩隊的金幣持有相差小於一萬，則判定擊殺數較高的隊伍獲勝。
 - ◆ 本賽事進行期間，請遵守裁判指示。
 - ◆ 若是發生爭議，無論公平性、設備問題、暫停、重賽、裁定勝負等等，裁判長擁有最高裁定權力。
- 4.4.1 所有有關本賽事的規則、選手規範、地點及賽程規範，以及對違規罰則，主辦單位擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

5. 現場規則

- 5.1 報到規則如下：
- 線下賽當日報到時間請依〈2019《傳說對決》全國校園南北對抗賽〉粉絲專頁公告時間為準。
 - 未於報到時間內完成報到成功者，判罰警告乙支；15 分鐘內未完成報到者，判罰禁 ban 乙隻英雄；30 分鐘內未完成報到者，將取消隊伍參賽資格。
- 5.2 比賽進行時，隊伍後方除了裁判外不得有任何人，任何暫停除了向裁判回報問題外，隊伍不能進行任何的口頭溝通、手勢交流、文字聊天。
- 5.3 選手至比賽座位就坐後，禁止再擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。
- 5.4 若於比賽中遇到不可抗拒之因素（如：網路斷線、電力中斷等）而中斷比賽，則裁判有權重賽或依據情況行使公平裁定之權力。
- 5.5 任何對於規則衝突所導致之意見或異議必須以合理的態度直接回報現場賽事裁判，賽事裁判將決定出最後判決。
- 5.6 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
- 5.7 任何故意斷線、攻擊伺服器等作弊行為，將直接沒收比賽資格。
- 5.8 務必攜帶學生證或學校證明文件給現場裁判查證，如未出示學生證，當天比賽該選手將不得出賽，偽照者，該隊伍直接剝奪比賽資格。
- 5.9 選手個人設備發生問題與場地原有硬體設備發生問題
- 比賽前請通知工作人員，進行檢查

- 比賽開始後
 - (一) 選手須先舉手，告知裁判哪項硬體設備發生問題。
 - (二) 裁判過來確認硬體是否有發生問題。
 - (三) 如檢查有問題，直接更換備品。
 - (四) 如檢查沒問題，該隊伍判一次警告，繼續比賽。
- 5.10 現場賽事裁判對於現場比賽有最高決定權以及絕對權力，比賽隊伍人員以及教練等任何相關人員，皆無條件服從裁判指示。

6. 其他規則

- 6.1 請於當日各場次時程表前 10 分鐘至該場次選手休息室等候。
- 6.2 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。
- 6.3 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
- 6.4 若該場賽事有現場賽評解說，主辦單位將於該賽事場地內撥放干擾音隔絕現場雜音。
- 6.5 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員指示於 10 分鐘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仍需額外的準備時間，主辦單位會提供允許範圍內的額外準備時間。
- 6.6 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。
- 6.7 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- 6.8 若未取得主辦單位同意，選手蓄意在比賽結束前離開遊戲將視為自動棄賽。
- 6.9 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。
- 6.10 比賽場地規範如下：
 - 參賽選手須自備手機及網路設備，選手必須使用主辦單位準備的耳機及麥克風，現場僅提供公用的電腦主機及螢幕，其餘設備選手若沒有準備將不會提供設備，若是現場出現自備設備故障的問題，主辦單位會提供臨時設備作為使用，但所提供的設備只能做為比賽的最低需求，不得提出其他需求的要求。
 - 比賽場地提供的設備皆屬主辦單位的財產，選手不得因任何原因對其破壞，選手不得於電腦上安裝其他軟體，若因設備需求需安裝額外驅動請於賽前向主辦單位提出申請。
 - 在比賽途中，選手除了遊戲外不可使用其他應用程式、瀏覽器或轉播，主辦單位會在線下賽前檢查電腦。語音軟體不在此設限。
 - 比賽場地嚴禁一切飲食。另外，選手自備的衛生紙及紙屑類的垃圾，也必須在比賽之後一律帶走以維護環境整潔。

7. 選手規則與責任

- 7.1 所有參賽者理應保持運動家的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，得處以觸犯選手規範所列出的懲處。
- 7.2 爭議與糾正一應先透過電子郵件、電話，或親自向主辦單位舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- 7.3 語言-泛指所有語言在內，選手不得在暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天室或訪問中使用任何帶有猥褻、褻瀆、種族歧視的發言，包含使用縮寫和掩蓋性的字詞。主辦單位保留強制管制的權利。

- 7.4 通訊和儲存裝置-選手攜帶任何電子儲存裝置到比賽會場之前必須先詢問主辦單位，亦不允許在比賽中使用手機或對外通訊設備。
- 7.5 違禁藥物-選手不可使用或持有違禁藥物，違者除了受到選手規範的懲處選手不可使用或持有違禁藥物，違者除了受到選手規範的懲處外，還可能依當地法律將違者移送法辦。
- 7.6 酒精-比賽主辦單位有權剔除在比賽中飲酒的選手之參賽資格。
- 7.7 作弊-比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實，比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實，將立即剔除選手的比賽資格並逐出會場，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。
- 7.8 濫用軟體漏洞-任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞的自肥行為將導致選手喪失比賽資格。主辦方及傳說對決官方擁有判斷使用漏洞或自肥行為的權利。
- 7.9 同謀和操作比賽-選手不可蓄意或試圖操作任何比賽結果。若主辦單位查明選手同謀操作比賽，將立即剔除選手的比賽資格並逐出會場，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。選手參賽時，必須隨時隨地全力以赴。

8. 處罰

任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，
採取下列處罰：

- 口頭警告
- 失去目前或下場賽事的禁角資格
- 判定遊戲棄權
- 判定比賽棄權
- 剝奪比賽資格
- 收回比賽成績

9. 最終決定權

- 主辦單位保留對此份賽事規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權力。