

# 2020-S1 光啟高中麻辣校園盃【傳說對決】 電競大賽實施計畫

## 一、目的：

- (一) 為推廣電子競技比賽，培養學生團隊合作、互助分工，為追求目標共同努力，進而培養尋找優秀電競人才。
- (二) 藉由電子競技比賽，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：光啟高中教務處、資訊科

## 三、參加對象：新北市、桃園市國中八、九年級學生報名參加

## 四、重要說明：本次賽事必須配合國家防疫措施，進入學校均須戴口罩，量體溫，酒精消毒洗手

## 五、報名日期：即日起至109年6月18日(四)，下午18:00止

## 六、比賽日期：109年6月21日(日)，上午08:00~17:00

## 七、比賽地點：光啟高中電競館

## 八、比賽項目：傳說對決

## 九、競賽獎勵：比賽隊伍未達32隊獎金減半，未達16隊取消辦理

- (一) 冠軍：每隊新台幣 5,000 元
- (二) 亞軍：每隊新台幣 3,000 元
- (三) 季軍(2名)：每隊新台幣 1,000 元



## 十、報名方式：

- (一) 網路報名，網址：<https://forms.gle/Z332wT9YrFqtdSzx9>

### (二) 報名資料欄位如下

1. 團隊報名：隊名(團隊報名需5人正選，1人候補)

2. 隊長資料

- (1) 真實姓名、目前就讀國中、年級、身分證字號、學生證字號，遊戲內ID、遊戲內暱稱
- (2) 連絡電話、LINE ID、電子郵件
- (3) 其餘隊員資料如上

3. 個人報名：當場配對取隊名(或不到5位報名，一樣可以報名，接受現場配對)

- (1) 真實姓名、目前就讀國中、年級、身分證字號、學生證字號
- (2) 連絡電話、LINE ID、電子郵件

- (三) 報名完成同學，務必派隊長加入【光啟高中麻辣校園傳說對決競賽群組】，作為後續相關

- (四) 目前也規畫LINE @帳號，方便一對一談話

## 十一、競賽辦法：參考【2020-S1 光啟高中麻辣校園盃【傳說對決】電競大賽賽事規章】

- (一) 海選賽至多3回合(BO1)
- (二) 四強賽(BO3)
- (三) 總決賽(BO3)

## 十二、隊伍數量說明：

- (一) 自由配對區，當天依據報名選手配對，配對5人，推舉1位選手加【光啟高中麻辣校園傳說對決競賽群組】
- (二) 比賽隊伍未達32隊獎金減半，未達16隊取消辦理

## 十三、預期效益

- (一) 使國中學生了解本校電競專班規劃
- (二) 使國中學生增加報名本校電競班及相關科系意願
- (三) 使光啟高中電競專班學校瞭解賽事企劃與活動整體規劃

## 十四、本計畫經校長和核定後實施，修正時亦同

# 2020-S1 光啟高中麻辣校園盃【傳說對決】 電競大賽賽事規章

## 一、對伍名單規則

### (一) 參賽選手規則

1. 比賽只限臺灣地區具「國中之學生身分者」參賽，所有隊員皆必須能配合參與海選賽、準決賽與總決賽。
2. 參賽選手不得為現役職業聯賽之選手。
3. 所有參賽者必須持有有效的身分證證明文件。
4. 參賽者需為傳說對決玩家，並擁有其遊戲帳號以用作參賽之用。遊戲帳號必須無違規記錄，並且在整場賽事保持此狀態。參賽者在本賽事只可以使用一個帳號，並且是註冊該帳號的本人。
5. 參賽選手的帳號中須擁有至少 14 隻可用角色。(不包含限免)

### (二) 隊伍名單

1. 《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》賽事報名時須填寫隊伍名稱、隊員遊戲 ID、隊員身分證字號以及相關資料。(隊伍名稱、遊戲 ID 不得含有性暗示、髒話等不雅言詞。)
2. 《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》賽事的每支隊伍，需要維持 5 名基本選手(先發)，最多可擁有額外 1 名替補選手。
3. 每支參賽隊伍需由同一所學校之學生組成，亦可個人參賽現場配隊。
4. 學籍為新北市和桃園市國中及(光啟高中同學組隊)。
5. 每名參賽者(包含正選、替補)只能代表一隊參賽，若有重複參賽之情況，該名選手參與之所有隊伍裁定淘汰。

### (三) 隊伍名單提交

1. 2020/6/18(星期四) 下午 18:00 以前，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(包含隊伍成員真實姓名、就讀國中、年級、連絡電話、電子郵件和 line ID 與其他主辦單位需求資料等)，每一隊每 1 位選手均要填寫清楚。
2. 若提供的資格不符合或不依照規範，將視為未完成登錄選手作業。
3. 所有已登錄的選手均受《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》規章所約束。

### (四) 隊伍名稱

1. 隊伍名稱須於繳交登錄名單資料時統一全名，賽季中一律不接受更改。
2. 隊伍名稱不可超過 10 個全形字母。
3. 隊伍名稱僅可使用：
  - (1) 中文字母
  - (2) 英文大小寫字母
  - (3) 數字 0~9
  - (4) 底線
  - (5) 字與字間留有空白鍵。
4. 不可使用另外其他隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及挑戰者名稱。
5. 隊伍名稱不可包含：(若不願配合以下規定，官方有權要求參賽者修改名稱或取消其參賽資格。)
  - (1) 粗俗或猥褻字眼
  - (2) 任何容易造成混淆困擾的名稱
6. 所有參賽隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及挑戰者名稱必須經過主辦方審核認證後公布於《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》活動頁面中，且於《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》賽事期間不可隨意變動更改。

## 二、獎金：比賽隊伍未達 32 隊獎金減半，未達 16 隊取消辦理

- (一) 冠軍：每隊新台幣 3,000 元
- (二) 亞軍：每隊新台幣 2,000 元
- (三) 季軍(2 名)：每隊新台幣 1,000 元

## 三、《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》賽事架構

- (一) 海選賽：109 年 6 月 21 日(日)，上午 09:00-12:00

- (二) 四強賽：109 年 6 月 21 日(日)，下午 13:00-15:30
- (三) 總決賽：109 年 6 月 21 日(日)，下午 15:30-16:40

四、傳說對決賽事的遊戲版本：比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本。

#### 五、2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】比賽過程

(一) 線下海選賽：國中組和高中組會分組進行海選，共進行至多 3 回合賽事，產生 4 強後如因隊伍因素無法繼續參賽，需於海選賽結束時提出，棄權者將無法獲得獎金，位置由原先對陣之隊伍補上。

#### (二) 四強賽和總決賽詳情

1. 《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》四強賽及總決賽，所有比賽將於線下進行，並且會進行轉播。
2. 報到時間內未報到之隊伍(含隊伍人數未滿)，視為棄賽。報到時需繳交出賽人員名單。
3. 四強賽場採分組單淘汰(BO3)、冠亞賽採分組單淘汰(BO3)，使用模式均為 5v5 競賽模式，四強賽後每個對戰組合皆會輪流紅藍方，由裁判(官方工作人員)開房進行。
4. 報到時需所有隊員均到場簽到(含候補人員)，未進行簽到的選手不得上場進行賽事。
5. 報到時需出示身分證或學生證、其它包含照片之有效個人身分證件(例如健保卡、駕照等)，未包含照片恕不受理。
6. 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本，自禁選開始至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
7. 總決賽遊戲帳號使用官方賽事專用帳號。
8. 比賽請穿著體面，請勿穿著背心、打赤膊等等。
9. 若隊伍有選手無故未到、決定棄賽，則直接由替補上場，不得臨時增加選手，人數不滿五人則視為棄賽。
10. 對戰開始後不得更換選手，除非特定因素，如突發性疾病、舊傷復發導致無法比賽，得申請暫停更換選手。
11. 若需更換出戰選手，需於一個對戰組合結束後向裁判(官方工作人員)申請選手更換。
12. 比賽中不得人為主動退出遊戲，否則裁判(官方工作人員)裁定淘汰。
13. 比賽中不得主動使用暫停，私自使用暫停給予警告一次，若警告後再犯則裁定淘汰，有任何問題請告知裁判(官方工作人員)，由裁判(官方工作人員)定奪是否暫停比賽。
14. 比賽中延遲、斷線等設備問題，請告知裁判(官方工作人員)由裁判(官方工作人員)暫停比賽，待修復處理完成，繼續比賽進行。
15. 比賽中重大異常，如：超過三人斷線、無法暫停、無法解除暫停等，則裁定重賽，若是現場狀況無法重賽或雙方已無戰意且隊長同意，則套用裁定規則；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(官方工作人員)長擁有最高裁定權力。
16. 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(官方工作人員)認定等，若確屬實則判定淘汰。
17. 若是發生重賽情形，選手使用角色、挑戰者技能、奧義，必須相同，若是私自更換，則裁定勝負。
18. 遊戲對戰中禁止以不當言詞辱罵對方，有此情況發生給予警告，視情況裁定勝負。
19. 對戰時不得使用未報名登記之遊戲 ID 帳號或是選手，否則視為違反公平性淘汰。
20. 現場賽行動裝置選手自行準備。遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。本賽事進行期間，請遵守裁判(官方工作人員)指示。
21. 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。
22. 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：
    - (1) 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。
    - (2) 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。
    - (3) 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：
    - (1) 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。
    - (2) 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。
    - (3) 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。

六、聯絡方式：電話、電子郵件、line 為三項主要溝通管道，請隨時注意保持聯繫，以免重要資訊遺漏。

## 七、規章修訂：

- (一) 為確保公平競爭和誠信，在未來的賽事內《2020-S1 麻辣校園盃【傳說對決】》可能會因任何狀況下修改規則，以完善健全的賽制。
- (二) **修改、判定罰則的決定權**  
所有有關《2020-S1 S2 校園傳說》的規則、選手規範、戰隊調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，《2020-S1 S2 校園傳說》主辦方擁有隨時修改、刪除條項且不另行通知的權力，同時，在極端的情況下，可能會作出違背該規章的判決，以維護公平競爭與體育精神。
- (三) **規則衝突**  
如果本規則中有任一條有全部或部分無效或無法實行的情形，不影響本規則對其他條文之效力。該無效或無法實行的子部分應以最接近意思且不違反本規則之本旨解釋。

## 八、注意事項

- (一) 參賽者確認及保證於報名參加本活動時，實際年齡已年滿 12 歲(含)。如經查實際年齡未達 12 歲者，即視為無條件放棄參賽、晉級與得獎資格及一切相關權益。
- (二) 參加者於報名時應確實登錄各項資料，將審視參與本賽事所登錄之帳號會員資料與報名、出席參賽之人員資料是否相符，如資料亦不相符者，即視同無條件放棄參賽、晉級、得獎資格及一切相關權益。
- (三) 報名之戰隊名稱嚴禁含有非法、政治性、侵害隱私、妨礙風化之內容（包含但不限定於猥褻、煽情淫穢、毀謗、貶低、色情、粗俗、違法、種族與性別歧視、具有色情內容或含意、妨礙社會正當風俗及公共秩序作品）或有其他違反中華民國法規等情事。如有前述任何情形，經本第三人舉報者，將取消參賽及晉級、得獎資格，參賽者須自行負擔相關賠償及法律責任、將獎項交回，並賠償因此所受之一切損失。
- (四) 線下實體賽須至指定場地進行，比賽當日須於指定報到時間並攜帶身分證證件正本、學生證正本或學生證明完成報到程序，始符合比賽資格；如比賽當天無法到場或如出賽人數不足，即視同無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。
- (五) 線下決賽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，導致隊伍可參賽人數不足，則該隊將喪失比賽資格。比賽進行時，參賽選手不可私自開實況，如經檢舉查證屬實，其隊伍即視同無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。
- (六) 依據個人資料保護法規定，本活動所蒐集之個人資料僅於本次活動之報名資格確認、晉級、領獎、聯繫通知及於本活動之目的範圍內使用之，並保障參加者個人資料之安全。
- (七) 參賽者同意授權於符合本活動目的之情形，使用及節錄其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，做成活動花絮、心得報告或活動相關宣傳使用。
- (八) 有任何因手機、平板、電腦、網路、電話、技術或不可歸責於本活動之事由，若因觸犯遊戲規章遭受凍結處份、個人線路不穩，導致斷線、連接失敗等問題，而影響活動參與，活動照常舉行，不另做補償。
- (九) 本活動有權檢視參加者之活動參與行為及得獎情形是否涉嫌例：人為操作、蓄意偽造、多開(重)帳號、短時間異常多筆參與行為、透過任何電腦程式參與活動、詐欺或以任何其他不正當的方式意圖以進行不實或虛偽活動參與行為，參加者因上述情形所獲得之活動資格及獎額，本活動得一概取消之。