

教育部屏東縣聯絡處
2023 高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸戰
實施計畫

壹、依據：本處 112 年「維護校園安全」實施計畫辦理。

貳、目的：

為推廣學校「友善校園」理念與正向休閒運動，將電玩競賽融入校園反毒及防制霸凌等多元宣導活動，希望透過電子設備（電腦主機、手機）作為運動器械進行，操作上強調人與人之間的智力與反應的對抗，及電競活動活潑趣味的宣導方式，提升反毒意識，以達防毒、拒毒之效益。同時藉由電競活動比賽分組對抗，培養同學們的思考統合與團隊合作等能力，藉此了解遊戲不只是娛樂，更能激發自我學習潛能，促進群體學習、協調溝通與團隊合作等重要能力。

參、辦理單位：

一、指導單位：教育部。

二、主辦單位：教育部屏東縣聯絡處、屏東縣學生校外生活輔導會、教育部高雄市聯絡處。

三、協辦單位：高雄市政府教育局、正修科技大學、國立鳳山高中、高雄市私立樹德高級家事商業職業學校、屏東縣校外會春暉志工隊。

肆、活動對象：屏東縣及高雄市公私立高中職校學生組隊參加，隊員須滿 15 歲以上(含)且具備中華民國國籍及該校學生證才可報名參加。

伍、實施方式：

一、報名時間：112 年 3 月 20 日（一）中午 12 時截止報名，請至以下連結完成報名：

組別	報名網址	報名 QR Code
凱撒組	https://reurl.cc/n7oL72	
魔龍 A 組 (高雄市)	https://reurl.cc/m1L0DW	
魔龍 B 組 (屏東縣)	https://reurl.cc/eXEddb	

二、各隊帶隊師長(教官或校安)及隊長請加入 LINE 群組，以利後續相關賽事聯絡事宜。

(一) 帶隊師長與隊長群組：<https://line.me/R/ti/g/p0qIPFj2W2>

(二) 參賽隊伍隊長社群(報到、技術會議)<https://reurl.cc/pLWj4a>

三、競賽日期：

(一) 魔龍 A 組及魔龍 B 組線上賽:112 年 4 月 17 日(一)。(如附件 1-1)

(二) 凱撒組線上賽:112 年 4 月 19 日(三)。(如附件 1-2)

(三) 線下賽:112 年 4 月 21 日(五)。(如附件 1-3)

四、比賽規劃詳如程序表(如附件 1)

五、請協助取得參賽學生家長同意書(如附件 2)，留校存查至本活動結束。

六、比賽隊伍：總隊數預計 36 隊(凱撒組 4 隊、魔龍 A 組 32 隊、魔龍 B 組 16 隊)，以實際報名隊數為準，偏鄉學校優先。每隊(同校)正式選手 5 人(可視隊伍狀況候補 1 位，一隊 6 人)，男女不拘，且每人僅能代表一隊參賽，違者以棄權論；依報名順序、隊數報名，額滿即截止收件。

七、比賽分組：

(一) 凱撒組：中山工商、樹德家商、三信家商、立志中學等 4 校，於 4 月 19 日實施線上賽後，依資績分進入 4 月 21 日線下賽，相關賽事分組由聯絡處採隨機抽籤後並公告於本處粉絲專頁。

(二) 魔龍 A 組：由高雄市所屬高中職校(不含凱撒組 4 校)報名後，於 4 月 17 日實施線上賽後，取前 8 名進入 4 月 21 日線下賽，相關賽事分組由聯絡處採隨機抽籤後並公告於教育部高雄市聯絡處粉絲專頁。

(三) 魔龍 B 組：由屏東縣所屬高中職校報名後，於 4 月 17 日實施線上賽後，取前 4 名進入 4 月 21 日線下賽，相關賽事分組由聯絡處採隨機抽籤後並公告於教育部高雄市聯絡處粉絲專頁。

八、競賽項目為傳說對決，詳細賽事規章如附件 3。

陸、獎勵：

一、凱撒組：

1. 冠軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 6000 元及獎狀乙幀。

2. 亞軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 4000 元及獎狀乙幀

二、魔龍 A 組：

1. 冠軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 6000 元及獎狀乙幀。

2. 亞軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 4000 元及獎狀乙幀。

3. 季軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 3000 元及獎狀乙幀。

4. 殿軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 2000 元及獎狀乙幀。

三、魔龍 B 組：



1. 冠軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 6000 元及獎狀乙幀。

2. 亞軍：頒發團體獎盃乙面、禮卷 4000 元及獎狀乙幀。

柒、活動經費由本年度「執行學生校外生活輔導工作」經費項下支應。

捌、因應 COVID-19 疫情，依據 112 年 2 月 20 日高級中等以下學校及幼兒園因應嚴重特殊傳染性肺炎防疫管理指引(112 年 3 月 6 日適用)，宣布室內戴口罩規定放寬規劃，特殊情境(有症狀/免疫低下/人潮聚集)建議要配戴口罩，後續相關防疫作為，配合滾動式修正；若為居家隔離、居家檢疫、自主健康管理者，或有發燒、身體不適等情形，請勿出席本次活動。

玖、聯絡人：教育部屏東縣聯絡處 林宗賢 助理督導，電話：(08)7538585。

拾、本計畫如有未盡事宜得另行修正、補充之。

教育部屏東縣聯絡處 2023 高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸戰程序表		
日期	112 年 4 月 17 日(星期一) 魔龍 A 組及魔龍 B 組線上賽	
時間	活動內容	備註
0830-0900	比賽隊伍裝備測試	選手檢錄攜帶證明文件，選手於賽程前 30 分鐘進行名單登錄與身分驗證，若上個賽程未完成請選手耐心等待。
0900-1000	魔龍 A 組 32 強第一組	
1000-1100	魔龍 A 組 32 強第二組	
1100-1200	魔龍 A 組 16 強	
1200-1300	午餐、休息	
1300-1400	魔龍 B 組 16 強	
1400-1500	魔龍 B 組 8 強	
1600-1630	公佈晉級線下賽隊伍	

教育部屏東縣聯絡處 2023 高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸戰程序表		
日期	112 年 4 月 19 日(星期三)凱撒組線上賽	
時間	活動內容	備註
0830-0900	比賽隊伍裝備測試	選手檢錄攜帶證明文件
0900-1000	D vs A	轉播
1000-1100	A vs C	
1100-1200	B vs D	
1200-1300	午餐、休息	
1300-1400	A vs B	轉播
1400-1500	B vs C	
1500-1600	C vs D	
1600-1630	公佈資積分	

教育部屏東縣聯絡處 2023 高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸戰程序表		
日期	112 年 4 月 21 日(星期五)	
地點	正修科技大學進化基地(線下賽)	
時間	活動內容	備註
0830-0900	參賽隊伍報到	選手檢錄攜帶證明文件
0900-0910	開幕表演 (鳳山高中流行舞蹈社)	
0910-0920	介紹來賓、長官致詞 頒發感謝牌	
0920-0930	比賽隊伍裝備測試	
0930-1100	凱撒組 2 nd vs 3 rd	魔龍 A 組 八強第一組 魔龍 B 組 四強第一組
1100-1230	凱撒組 1 st vs 4 th	魔龍 A 組 八強第二組 魔龍 B 組 四強第二組
1230-1400	凱撒組冠軍賽	魔龍組 A 四強第一組
1400-1530	魔龍 B 組冠軍賽	魔龍組 A 四強第二組
1530-1700	魔龍 A 組冠軍賽	魔龍組 A 季殿賽
1700~	頒獎	

教育部屏東縣聯絡處
2023 年高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸戰家長同意書

本人同意子女_____代表_____學校參加教育部屏東縣聯絡處主辦之 2023 年「高屏反毒英雄盃」，將電競融入反毒多元宣導活動，提昇校園反毒意識，並培養青少年思考統合及團隊合作能力，參賽期間願服從團體紀律，並遵守活動期間之安全與規範，不破壞校譽。

家長簽名：_____ 關係：_____

家長手機：

填寫日期：_____年_____月_____日

2023 年高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸邀請賽

《賽事簡章》

主辦單位：教育部屏東縣聯絡處、屏東縣學生校外生活輔導會、教育部高雄市聯絡處

執行單位：正修科大電競科技管理系、高雄市政府教育局

競賽遊戲：傳說對決 (ARENA OF VALOR)

目錄

1. 隊伍資格	12
1.1. 參賽選手資格	12
2. 陣容規則	12
2.1. 名單要求	12
2.2. 名單提交	12
2.3. 師長與教練	13
2.4. 單日人員調整	13
2.5. 隊伍名稱與選手名稱	13
3. 選手設備	14
3.2. 選手服裝規範	14
3.3. 手機程式及使用	15
4. 比賽區域	15
4.1. 比賽區域	15
4.2. 各階段詳解	16
4.2.1. 競賽抽籤	16
4.2.2. 技術會議	16
5. 賽制	16
5.1. 凱撒組	16
5.2. 魔龍 A 組	17
5.3. 魔龍 B 組	17

6. 比賽進程	17
6.1. 賽程修改	17
6.2. 報到流程	17
6.2.1. 抵達比賽場會場	17
6.2.2. 報到	17
6.3. 比賽版本	18
6.4. 賽前準備	18
6.5. 選角與選邊	21
7. 遊戲規則	22
7.1. 遊戲成立	22
7.2. 遊戲中止	23
7.3. 遊戲結束後程序	25
7.4. 線下賽教練觀戰申請	26
8. 選手行為	26
8.1. 學生行為	26
8.2. 賽事抗議	28
9. 規則精神	29
9.1. 最終決定權	29
10. 附件	29
11. 聯繫窗口與社群	29

規章簡介

本簡章為方便閱讀者快速了解賽事，將賽事規章進行縮減，賽事期間的一切規範將還是以完整的賽事規章進行，請參賽選手詳細閱讀完整版的賽事規章。

此規章的制定是為了確保正修科技大學電競科技管理系為 2023 高屏反毒英雄盃-校園傳說冠軍爭霸邀請賽(以下簡稱為 2023 反毒盃) 所建立系統的完整性，並保證隊伍間較量的公平性。標準化的規章有益於所有參與到 2023 反毒盃比賽中的各個角色，包括隊伍、選手以及管理者。

此規章並不會規範選手的比賽內容。而選手與隊伍之間的約定條款由每支隊伍與選手自行決定。

賽事規章撰寫為盡可能維持規章之完整性將參考 ACS 校園聯賽 之賽事規章，如有侵權疑慮請聯絡主辦方 Gmail，將對其進行修改。

本次活動繼上屆分為凱撒組、魔龍 A 組、魔龍 B 組，魔龍與凱撒組賽事執行模式與賽事規章文件皆不同，請注意是否屬於該組。

1. 隊伍資格

1.1. 參賽選手資格

- 1.1.1. 競賽分組：分為凱撒組(立志、樹德、中山、三信)、魔龍 A 組(32 隊) 及 魔龍 B 組 16 隊。
- 1.1.2. 學生需滿 15 歲以上(含)，且需具備中華民國國籍及該校學生證才可報名參加。學生證需印有大學年度註冊章，學生證件遺失者可向學校單位申請在學證明，在線上與線下賽皆以學生證為主要辨識身份之文件，偽造學生證者將取消其隊伍資格。
- 1.1.3. 以實際報名隊數為準，偏鄉學校優先。每隊(同校)正式選手 5 人(可視隊伍狀況候補 1 位，一隊 6 人)，男女不拘，且每人僅能代表一隊參賽，違者以棄權論；依報名順序、隊數報名，額滿即截止收件，每隊須填寫一位教官或代表老師作為本次賽事的聯絡人。

2. 陣容規則

2.1. 名單要求

- 2.1.1. 本次賽事期間，須要維持最少 5 名選手，可新增一名候補選手，所有隊伍內的選手須為同校，可跨日夜間部或校區，但不得跨校組隊。本組賽事第一場比賽的一日前，皆可向主辦方透過賽事程序 申請符合規定的登錄成員與變更成員名單。
- 2.1.2. 參賽選手須繳交主辦方要求之規格提交隊伍識別圖素於本賽事中使用，包含但不限於用於轉播、社群貼文，關係到各校利益，請盡可能配合繳交相關資料並留意素材品質。

2.2. 名單提交

- 2.2.1. 線上賽每場比賽隊伍先發陣容名單遞交時間不得晚於表訂賽程 30 分鐘前。名單必須由該隊隊長提交。遞交的內容必須包含主辦方要求的資訊、隊伍名稱、選手路線與隊伍成員在遊戲中使用的名稱(包括準確的拼寫及大小寫)。

- 2.2.2. 若隊伍提供的資料不符合或未依照本規章或是賽事規範，主辦方將視為隊伍未完成登錄選手作業，未完成登錄作業的選手將無法上場出賽。

2.3. 師長與教練

- 2.3.1. 每支隊伍都要求一名代表師長(該校負責此賽事教官或代表老師)作為主辦方必要時之聯繫人。

2.4. 單日人員調整

- 2.4.1. 若當日賽事為系列賽 (BO 賽) 可以於任一方主堡被攻破起算三分鐘內和裁判提出一次替換選手之申請，需第一時間通知現場裁判進行換人。

2.5. 隊伍名稱與選手名稱

- 2.5.1. 遊戲內暱稱必須獲得主辦方的同意，主辦方保留拒絕使用遊戲內暱稱的權力，並且可以出於任何原因要求修改暱稱。
- 2.5.2. 遊戲內暱稱、隊伍名稱、縮寫不得包含但不限於以下內容：任何具有不雅詞彙、粗俗、淫穢、污辱、攻擊性內容 敏感話題內容、中傷他人的言語內容以及任何容易造成混淆困擾內容
- 2.5.3. 隊伍繳交報名資料後，未經主辦單位同意，不得擅自更改隊伍陣容與遊戲內暱稱。選手需確認遊戲 ID 與報名資料相符。賽事期間請勿隨意更換 ID，任意更換視為違規。如選手 ID 與報名資料不符，則不予出賽，需替換候補成員上場。
- 2.5.4. 於賽事期間，每支隊伍內需有五名選手。無論賽事進行到任何階段，隊伍不得任何原因少於五人出賽，如隊伍人數少於五人，則該隊與將被取消資格。
- 2.5.5. 於報名截止後如有修改需求，需取得主辦方同意，並依照主辦方流程方式進行修改並提交證明。

3. 選手設備

3.1.1. 線上賽

- 3.1.1.1. 如果隊伍成員在任何時刻懷疑出現了設備或者技術故障，選手或主辦方裁判可以要求對此狀況進行設備替換或調整，替換時間不得超過 5 分鐘，若超過 5 分鐘者無法完成設備替換之隊伍則該場之比賽進程將由主辦方定奪是否延長暫停時間、或在現有環境設備下繼續比賽或裁決勝敗。

3.1.2. 線下賽

- 3.1.2.1. 如果主辦方在任何時刻懷疑出現了設備或技術故障，選手或主辦方人員可以要求對此狀況進行技術檢查。主辦方技術人員將會對故障進行判斷和排除。替換任何設備的決定將完全由主辦方自行判斷。
- 3.1.2.2. 若於對戰結束前未提出異議，一旦對戰結束不得因設備問題提出重賽要求。

3.2. 選手服裝規範

- 3.2.1. 在線下賽比賽期間、賽前及賽後主辦方所進行的採訪當中，選手必須穿著正式的隊服。
- 3.2.2. 如果隊伍沒有制式的隊服長褲，選手必須穿著學校制服或運動服長褲以及覆蓋腳趾的鞋子。
- 3.2.3. 所有先發選手在比賽進行期間必須全程身著比賽服。比賽服包括內衫、隊服、隊伍外套和隊伍長褲。為避免混淆，以下服裝會被認為不合時宜：寬鬆的運動褲和睡褲等。
- 3.2.4. 除非得到了主辦方事前的肯定。隊伍成員穿著的隊服和其他服裝受到下面第 9 章節中規定的限制，而且將會受到主辦方的檢查和裁定。
- 3.2.5. 主辦方擁有對所有隊伍服裝的最終決定權。

3.3. 手機程式及使用

3.3.1. 程式使用

3.3.1.1. 例行賽比賽期間選手們不允許在手機上執行非傳說對決外的程式。

3.3.2. 設備與程式

3.3.2.1. 禁止使用比賽會場的電腦瀏覽社群媒體或通訊軟體，包括但不限於 Facebook，Instagram，線上論壇／留言板以及收發電子郵件等，也不得利用除傳說對決程式外的任何方式得到遊戲相關攻略訊息。

3.3.3. 非必要設備

3.3.3.1. 無論任何原因，禁止在比賽會場的手機上連接非必要的設備，包括但不限於電腦、隨身（硬）碟或 MP3 等。

4. 比賽區域

4.1. 比賽區域

「比賽區域」意為圍繞著所有比賽中所使用的手機的區域。在比賽進行期間，隊伍成員中只有出賽選手可以出現在比賽區域內。

4.1.1. 隊伍後勤

4.1.1.1. 隊伍後勤可以在比賽準備階段出現在比賽區域，但是必須在選角階段開始前離開，在比賽結束前不允許返回。

4.1.2. 電子設備

4.1.2.1. 電子設備，包括電腦（主辦方會場提供除外）、平板、非競賽用手機，在選手進入已啟動的遊戲後不允許出現在比賽區域，包括選角階段、暫停、重開、以及每局之間的休息時間。在比賽區域中，主辦方或校方師長需替選手暫時保管這類設備，並在比賽結束後還給

選手。

4.2. 各階段詳解

4.2.1. 競賽抽籤

- 4.2.1.1. 採人工方式進行抽籤，對戰隊伍之間無特殊迴避規則。
- 4.2.1.2. 訂於 2023 年 3 月 29 日（星期三），於正修科大進行至直播抽籤，抽籤將在正修龍官方 YouTube 進行直播。
- 4.2.1.3. 抽籤結果將公告於正修龍官方 FB、IG 與賽事 Line 社群。

4.2.2. 技術會議

- 4.2.2.1. 每隊隊長得以於社群上記事本位置針對賽事規章進行質疑，2023 年 4 月 1 日後選手不得再提出相關意見。
- 4.2.2.2. 主辦方可發起投票進行決議，每所學校僅有 1 票，且僅 1 人代表發言。

5. 賽制

5.1. 凱撒組

- 5.1.1. 凱薩組線上賽賽制為單循環賽，四支隊伍都將與其他三隻隊伍進行一場 B01 比賽。
- 5.1.2. 在循環賽中獲勝隊伍將贏得 1 點積分，而落敗隊伍將不會獲得任何積分。
- 5.1.3. 線下賽四強開始皆為 B03 單淘汰賽制，線下賽的對手將會根據隊伍在線上賽的積分的排行來決定，且新增全局 BP 模式。
 - 5.1.3.1. 積分排行第一的隊伍將與積分排行第四的隊伍進行 B03 的比賽，勝方晉級。
 - 5.1.3.2. 積分排行第二的隊伍將與積分排行第三的隊伍進行 B03 的比賽，勝方晉級。

5.2. 魔龍 A 組

- 5.2.1. 線上賽為單淘汰 B01，八強進入線下進行 B03 單淘汰最終決定冠軍，為校爭光。

5.3. 魔龍 B 組

- 5.3.1. 線上賽為單淘汰 B01，四強進入線下進行 B03 單淘汰最終決定冠軍，為校爭光。

6. 比賽進程

6.1. 賽程修改

- 6.1.1. 主辦方有權決定是否重新安排某一天的賽程、及／或調整主辦方的比賽日日期、或以其他方式修改比賽賽程。如果主辦方的賽程會進行修改，主辦方會儘快通知全部的隊伍，賽事方提供之電子信箱與 Line 賽事社群，應始終保持更新和定期檢查，避免錯過主辦部門的重要公告。

6.2. 報到流程

6.2.1. 抵達比賽場會場

- 6.2.1.1. 參加主辦方的隊伍正式名單當中的成員必須在主辦方規定的時間前抵達指定的比賽會場。

6.2.2. 報到

- 線上賽報到時間(表定賽程表 30 分鐘前)內未報到之隊伍(含登錄選手人數未滿五人時)，視為棄賽。
- 線上報到的位置為：《2023 高屏反毒英雄盃》官方 Line 群記事本，
- 報到時，參賽者需配合裁判開啟視訊鏡頭，並出示學生證或其它包含照片之有效個人身分證件(例如學生證、身分證、健保卡、駕照等)，未包含照片恕不受理。

- 所有選手均需在報到時間內完成線上簽到（含候補人員），未進行簽到的選手不得上場進行賽事。

6.3. 比賽版本

- 主辦方皆按照台灣正式服當前最新遊戲版本進行，若提早得知遊戲將在賽程日期維修則會考慮修改賽程。
- 在正式伺服器中可用時間不超過一週的英雄將被自動禁用。正在進行重製的英雄將由主辦方判斷是否可用。
- 主辦方有權決定是否禁用任一英雄、道具或造型，詳細將以賽前的宣布為主。
- 若因為 Bug 或其它主辦方認定之問題導致英雄、造型或道具禁用，禁用時程將依據修正狀況決定。於問題排除後若英雄或道具無明顯技能組改動則可立即開放，若有明顯技能組改動則至少於排除日起算 7 日以上才可使用。關於禁用的問題，將會由反毒盃賽事主辦方依據個案進行解釋，可在賽前或賽中的任何時間點直接調整限制規範。

6.4. 賽前準備

6.4.1. 準備時間

6.4.1.1. 在賽前，選手會有一段規定準備時間確保他們完全就緒。主辦方會將準備時間以及此段時間的長度作為比賽賽程的一部分告知隊伍和選手。主辦方隨時可能會更改賽程。選手在進入比賽區域後，準備時間就開始計算，在沒有得到主辦方人員或裁判允許的情況下不得離開。賽前準備由以下內容組成：

- 確認主辦方與校方所提供設備的品質。
- 連接設備並進行調試。
- 確認語音聊天系統功能正常。
- 配置奧義與魔紋。

- 調整遊戲內的設置。
- 進行遊戲內熱身。

6.4.2. 座位順序

- 6.4.2.1. 線下賽時選手必須按照進入遊戲房間的順序進入比賽房：凱薩，打野，中路，魔龍，輔助。這個順序應當是從遊戲畫面由左至右安排的，現場以裁判指引為主。

6.4.3. 設備技術故障

- 6.4.3.1. 如果選手在準備過程中的任何階段遇到了任何設備故障，選手必須立即告知主辦方。

6.4.4. 技術支援

- 6.4.4.1. 主辦方將在準備過程中提供協助，並且解決賽前準備期間遇到的任何問題。

6.4.5. 比賽開始時間

- 6.4.5.1. 在理想狀態下，選手遇到的任何問題都會在賽前準備的專用時間內解決，比賽按照預定時間開始。然因賽前準備出現問題而導致的延時是可以接受的，此認定將由主辦方自行判斷。對延遲採取的懲罰亦由主辦方自行衡量。

6.4.6. 賽前測試確認

- 6.4.6.1. 預定的比賽開始前將有不少於 5 至 10 分鐘的準備時間，主辦方將與每一名選手確認準備已經就緒。

6.4.7. 選手就緒狀態

- 6.4.7.1. 一旦參賽的十名選手都已確認準備完成，選手將不可以更換奧義與魔紋頁或者進入自訂遊戲。

6.4.8. 遊戲房間創建

6.4.8.1. 主辦方將決定遊戲房間的創建方式。測試完成後選手將立刻遵循主辦方的指引按照如下位置順序加入遊戲房間：凱薩，打野，中路，魔龍，輔助。

6.4.9. 開始選角

- 一旦所有十名選手都進入了主辦方遊戲房間，一名主辦方人員會開始確認雙方隊伍已經準備好進入選角階段（定義與描述見下文）。一旦確認雙方準備就緒，將有一名主辦方人員通知房間所有者開始遊戲，線下賽冠亞決賽將由轉播室 OB 負責開始遊戲。
- 在選角階段，教練可以登上舞臺（或稱作比賽區域）並且允許與隊伍進行交談。當英雄交換階段倒數計時到達 5 秒的時候，教練要離開舞臺（或稱作比賽區域）並前往指定位置。

6.4.10. 選角

6.4.10.1. 選角會使用遊戲程式內的競賽模式完成。

6.4.10.2. 一般／遊戲設置

- 地圖：傳說戰場
- 隊伍規模：5
- 允許觀戰：僅限參賽玩家和裁判等主辦方人員或主辦方允許人員
- 遊戲類型：5v5 競賽模式，唯在巔峰對決中將使用 5v5 經典競技。



6.5. 選角與選邊

6.5.1. 競賽選角模式

6.5.1.1. 主辦方會選擇使用 5v5 競賽模式或手動選角。

6.5.2. 遊戲元素的限制

6.5.2.1. 如果任何裝備、英雄、造型、奧義、魔紋或者挑戰者技能存在已知錯誤，或者出於賽事方確定的其他任何原因，主辦方可自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

6.5.3. 選邊決定權

6.5.3.1. 線上賽每場比賽的分邊將沿用賽程表上順序，上方（或左方）單數方（可提出數字：0、1、2），下方（或右方）為雙數方（可提出數字：1、2），雙方隊長提出數字之總和之單雙數將決定選邊權。

6.5.3.2. 線下賽（SemiFinal）將由裁判進行擲幣決定選邊權，擲幣前將公布正面與反面的代表隊伍，下一場將交換選邊權。若比分相同將進行 G3，將重新擲幣。

6.5.3.3. 凱撒組特例：線下賽四強（Semi Final）比賽的分邊將會根據隊伍線上預賽成績而定，成績排名較高的一方將獲得 G1 的選邊權，G2 交換選邊。若比分相同則進入 G3，將由現場裁判擲幣決定選邊權，在擲幣前公布

正面與反面的代表隊伍。

6.5.4. 選角失誤

6.5.4.1. BP 階段如果隊伍出現錯誤的英雄選擇或禁用，比賽將繼續進行，隊伍不得要求重新 BP。若因遊戲或官方提供之設備造成的錯誤狀況，經裁判確認後重新再次 BP，錯誤發生前的選擇或禁用需維持相同，已被紀錄的 BP 角色將不可替換。

6.5.5. 英雄交換

6.5.5.1. 隊伍必須在交換階段倒數進行到 20 秒之前完成所有的英雄交換，不然將會在未來的遊戲當中受到處罰。

6.5.6. 選角後開始遊戲

6.5.6.1. 在選角過程完成後，遊戲將立刻開始，除非主辦方有其他的規定。此時，主辦方與校方需移除比賽區域內的所有印刷製品，包括任何由隊伍成員手寫的筆記。選角完成後到遊戲讀取的這段時間，也就是「自由時間」內，選手不允許退出遊戲，退出即判警告一次。

6.5.7. 手動開始遊戲

6.5.7.1. 如果遊戲出現錯誤或者由主辦方決定將選角階段從遊戲階段分開，一名主辦方人員可以使用 5v5 傳說戰場開始遊戲。所有的選手會按照之前完成的有效選角過程來選擇英雄。

7. 遊戲規則

7.1. 遊戲成立

7.1.1. 一局遊戲的成立指的是在一局遊戲中，十名選手都已載入遊戲賽局內，並且發展到與對方隊伍進行了有意義的互動的時間點。某局遊戲一旦確立，允許由於意外事件重新開始的時期就已經結束了，而遊戲將從這一時間點後被看作「正式比賽」。在遊戲成立後，遊戲只在有限的條件下才可以重新開

始（見章節 8.4）。可以確立遊戲成立的條件有：

- 任何攻擊或者技能命中小兵、野怪、建築物或者敵方英雄。
- 選手在兵線上獲得了對方隊伍的視野。
- 任何一方進入了對方野區，包括離開了河道或者進入了連接敵方野區的草叢。
- 遊戲計時器到達兩分鐘（00:02:00）

7.2. 遊戲中止

如果一名選手在沒有通知主辦方或者暫停的情況下故意斷線，主辦方的官方人員不需要強行中斷遊戲。在任何暫停或者中斷期間，除非經過主辦方的批准，選手不得擅自離開比賽區域。

7.2.1. 指導暫停

7.2.1.1. 主辦方可以在任何時間，自由決定遊戲暫停或者控制選手暫停。

7.2.2. 選手暫停

7.2.2.1. 選手只可以在以下事件發生後才可以暫停比賽，但是必須在暫停後立即告知主辦方官方，並且闡述原因。可接受的原因包括：

- 無意中非人為原因中斷了連接。

若因選手個人因素（例如帳號因管理不當，在比賽過程中出現搶登而無法繼續比賽）中斷連線進而無法繼續比賽，那麼剩餘的比賽將由其他保持連線的選手繼續完成。

- 硬體或者軟體發生故障（例如：手機沒電、設備故障或者遊戲應用程式出現問題）。

- 選手身體受到干擾（例如：同學干擾或者對戰桌椅出現了損壞）。
- 選手疾病，傷病或者無法比賽。

在這樣的情況下，隊伍必須警示主辦方人員，主辦方人員將全權處理，進行一次暫停來評估指定選手，以確定該選手是否準備、願意並且能夠在一段時間內繼續遊戲。這段時間由主辦方決定，但是會限制在幾分鐘之內。如果主辦方官方認定該選手無法在這段時間內繼續遊戲，校方得申請暫停更換選手。後續主辦方有權要求提出相關證據，但若賽後主辦方最終判定該證據不足以成為更換選手的理由，視同該隊伍棄賽且無條件放棄得獎資格及一切相關權益。

7.2.3. 繼續遊戲

- 7.2.3.1. 選手不允許在暫停後自行重新開始遊戲。在得到主辦方人員的許可且所有的選手都已經被告知而且做好準備，並確實由隊長在遊戲中聊天確定雙方都已經準備好繼續遊戲後，裁判長或現場導播組成的觀戰者將會取消遊戲暫停。

7.2.4. 擅自暫停

- 7.2.4.1. 如果隊伍在未得到主辦方許可的情況下暫停或者取消暫停遊戲，會被認為是影響比賽公平性的行為，主辦方可以自行決定處罰。

7.2.5. 遊戲中止期間的選手交談

- 7.2.5.1. 出於所有競技隊伍公平競爭的考慮，在遊戲暫停期間，選手之間不得以任何方式進行交談或交流。為了避免出現爭議，選手可以與裁判進行交談，但前提是為了尋找或解決導致暫停的原因。如果暫停持續了很長時間，裁判可以自行決定是否允許選手在取消暫停前就

遊戲相關內容進行討論。

7.2.6. 暫停時長

- 7.2.6.1. 主辦方人員將根據 8.2.2 的規則，允許隊伍於比賽過程中提出暫停，並且會根據狀況與對戰的兩隊伍負責人（隊伍隊長、教練、師長）進行狀況說明，在狀況處理完畢後，雙方隊伍應聽從裁判指示繼續開始比賽，若隊伍因長時間的暫停狀況處理，需要申請休息時間，該時間不得超過 5 分鐘，若超過 5 分鐘無法回到對戰位置的隊伍或選手則該場之比賽進程將由主辦方定奪是否延長暫停時間、或在現有參賽成員下繼續比賽或裁決勝敗。

7.2.7. 選手確認設定

- 7.2.7.1. 在遊戲成立前，每支隊伍的隊長都應該核實他／她隊伍中的每名選手已經完成了他們計畫中的遊戲設定（包括魔紋，奧義，裝備以及使用者介面設定）。在遊戲成立後，核實出現錯誤無法作為遊戲重新開始的理由。

7.3. 遊戲結束後程序

7.3.1. 結果

- 7.3.1.1. 主辦方會確認並記錄遊戲結果。

7.3.2. 技術記錄

- 7.3.2.1. 如有任何技術問題，選手將與主辦方確認。

7.3.3. 休息時間

- 7.3.3.1. 主辦方將告知選手下局遊戲選角開始前的剩餘時間。每局比賽之間的標準時間為 5 分鐘，從主堡爆炸開始計算，到選手必須就座為止。具體的時間將由裁判

來告知教練和／或選手。當所有選手就坐後，選角階段就會開始。如果在裁判規定的時間選手沒有就座並做好選擇英雄的準備，隊伍將會由於拖延比賽而受到處罰。

7.3.4. 下一場比賽

7.3.4.1. 選手將會被告知他們目前在賽事中的排名，以及下一場預定的比賽。

7.3.5. 賽後義務

7.3.5.1. 選手將會被告知一切賽後義務，包括但不限於：出席媒體活動，採訪以及任何比賽相關事宜的深入討論。

7.4. 線下賽教練觀戰申請

7.4.1. 由於比賽的流程安排，除冠軍賽以外之賽程皆沒有進行線上轉播，教練可在賽前提出觀戰需求，主辦方將會提供遊戲內觀眾席次一席提供教練觀看在隊伍競賽時之畫面，教練觀戰時依然要遵守賽事公平性，若因教練而影響公平性則將以直接棄賽處分。

8. 選手行為

8.1. 學生行為

8.1.1. 賽程期間規範

8.1.2. 本次賽事賽程皆在各校上課時間完成，參賽選手不得於該校給出的公假期間進行不當之行為，且須遵守該校老師或教官之規範，事態嚴重者主辦方可視情況對該隊伍進行判決逞罰。

8.1.3. 於線上賽時選手在賽事比賽期間與結束後除經過該校教官或代表老師允許，不得擅自離開比賽場地。

8.1.4. 線下賽期間內，選手不得自行離開比賽會場，若有特殊原因需提前離場，應通知現場工作人員並獲得許可之後由家長、

代表老師或教官陪同離開，主辦方可以要求選手提出相關證明。

8.1.5. 褻瀆及仇恨言論

- 8.1.5.1. 隊伍成員不得使用淫穢、侵犯他人、粗俗、無禮、威脅性、辱罵、誹謗、中傷他人或隊伍、具有攻擊性或令人厭惡的語言；也不得在比賽區域中或附近的任何時候採取鼓舞、煽動仇恨或歧視他人的行為。隊伍成員不得使用任何主辦方及其他校方隊伍提供或者允許使用的工具、服務以及設備發表、傳播、散佈等形式宣揚上述言論或資訊。隊伍成員不得以任何形式（包含匿名）在社交媒體，或者直播、聊天室等任何公開會見活動上使用此類語言，經查證後將進行懲處。

8.1.6. 轉播干擾

- 8.1.6.1. 任何隊伍成員都不可以接觸或者以其他方式干擾燈光、攝影機以及其他轉播設備。隊伍成員不可以站在椅子、桌子或者其他的轉播設備上。隊伍成員必須遵循主辦方轉播人員的所有指示。

8.1.7. 未經許可的通訊

- 8.1.7.1. 所有的行動電話、平板電腦以及其他支援語音的、及／或「能發聲」的電子設備在比賽期間，必須在比賽開始之前從比賽區域中移除。選手在比賽區域中不可以發送簡訊、電子郵件，或是使用社群媒體。比賽期間，交談僅限於先發選手隊伍的成員之間。

8.1.8. 服裝

隊伍成員可以穿著帶有多個識別圖樣、臂章或者宣傳語句的服裝。主辦方隨時保留禁止會引起歧義或冒犯他人服裝的權力，包括：

- 含有對任何產品、服務以及言論所作出的虛假、未被證實或者無根據的言論。主辦方將認為其缺乏道德。
- 為任何非「非處方」藥品、煙草產品、火器、手槍或者軍火所做的廣告。
- 含有任何在主辦方區域被認定為非法活動的組成或相關內容。包括但不限於：煽動、協助或者宣傳賭博行為的彩票或企業、服務或產品。
- 含有任何誹謗、淫穢、褻瀆宗教、粗俗、令人厭惡或帶有攻擊意味的內容，或者是形容描述任何身體內在機能或內部因素導致的症狀，或是涉及到不被公眾認為是可接受話題的事項。
- 為任何色情網站或者色情產品做廣告。
- 包含任何商標、受版權保護的內容或者在沒有得到所有者同意前便使用的其他著作權內容，或者會令主辦方及其附屬機構造成任何侵權、濫用以及其他形式不正當競爭的內容。
- 誹謗或者中傷任何其他學校、隊伍、選手、任何其他個人、實體及產品。
- 對於沒有遵循上述服裝規則的隊伍成員，主辦方保留拒絕其進入場館、比賽區域或者繼續參加比賽的權利。

8.2. 賽事抗議

- 8.2.1. 任何會影響比賽結果的問題應在比賽中提出，並由主辦部門於抗議後立即討論。
- 8.2.2. 選手於比賽中若有任何疑問，須立即通知裁判處理。
- 8.2.3. 若有突發狀況，選手必須服從裁判與主辦單位人員的最終判定。

- 8.2.4. 比賽抗議需在至兩支參賽戰隊之一的下一場比賽開始前
- 8.2.5. 在比賽中，每隊只能派出一名代表進行抗議。
- 8.2.6. 比賽抗議的內容必須包含提出抗議之正當理由、爭議如何產生，及問題發生之時間點等相關資料。如果沒有提供適當的資料，抗議可能會被駁回。
- 8.2.7. 抗議中嚴禁侮辱和咒罵，否則將受到懲處。
- 8.2.8. 任何情況下，以主辦部門當下之指示為主，違反者將遭受懲處。

9. 規則精神

9.1. 最終決定權

- 9.1.1. 所有涉及本規則、選手資格、主辦方的日程及階段安排的解釋，以及對不端行為的處罰的最終決定權完全屬於主辦方，且超過抗議申訴期後，決定將不會再更改。

10. 附件

附件 A. 各組賽事規章完整版(建議閱讀)：<https://reurl.cc/0EjL7K>

附件 B. 懲處條例細則：<https://reurl.cc/a155yQ>

11. 聯繫窗口與社群

- 11.1. 總召：李承恩 kaloqi.xn@gmail.com
- 11.2. 紀聖威教練 1797@gcloud.csu.edu.tw
- 11.3. 胡裕強老師 0667@gcloud.csu.edu.tw