

檔 號：

保存年限：

桃園市政府 函

地址：33049桃園市桃園區三民路一段1號
承辦人：科員 簡湧晟
電話：033194510#6013
電子信箱：10021563@mail.tycg.gov.tw

受文者：高雄醫學大學

發文日期：中華民國111年10月11日

發文字號：府體競字第11102784632號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：如說明四 (111101100084_376735101E_11102784632_ATTACH1.pdf)

主旨：有關社團法人台灣福爾摩沙電子競技協會辦理「2022桃園電競挑戰賽」，請鼓勵所屬踴躍報名參賽，請查照。

說明：

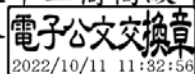
- 一、依據社團法人台灣福爾摩沙電子競技協會(下稱福爾摩沙電競協會)111年9月27日(111)福爾摩沙電競第111009號函辦理。
- 二、本案由本府列名指導，並由福爾摩沙電競協會主辦，原訂辦理「2022六都電競爭霸戰—桃園交流挑戰賽」計有特戰英豪挑戰賽冠亞軍戰以及爐石戰記表演賽，現變更賽事名稱為「2022桃園電競挑戰賽」，另競賽項目變更為英雄聯盟，賽事時間及地點如下：
 - (一)線上賽：訂於111年10月24日至29日辦理。
 - (二)線下賽(冠亞軍戰)：訂於111年11月6日於健行科技大學民生與設計學院L601教室辦理。
- 三、比賽時間請惠允實際參予工作人員(含帶隊老師)公(差)假登記，若逢例假日，同意在不影響課務原則下，於活動結束後一年內擇日補休；如已支領裁判費者，不得再報支加班費、補休或其他酬勞。
- 四、賽事籌辦期間將依中央流行疫情指揮中心及本府防疫政

收文文號：1110010949

策，滾動式評估及調整賽事期程及辦理方式，檢附旨揭賽事競賽規程1份，相關報名資訊請逕至本府體育局網站－活動訊息下載(<https://www.dst.tycg.gov.tw/home.jsp?id=26&parentpath=0,10>)。

正本：全國各大專院校本市各區公所本市各市立學校本市私立高中職本市各私立國小本市各私立國中國立中央大學附屬中壢高級中學、國立臺北科技大學附屬桃園農工高級中等學校、光啟學校財團法人桃園市光啟高級中等學校、永平學校財團法人桃園市私立永平工商高級中等學校

副本：社團法人台灣福爾摩沙電子競技協會



裝

訂

線

2022《桃園電競挑戰賽》賽事規章

一、賽制說明

1.1 賽事時程

本屆《桃園電競挑戰賽》賽事期間如下：

項目	日期	時間	轉播
報名開始	10/1 (六)	14:00	線上無轉播
報名截止	10/21 (五)	21:00	線上無轉播
名單公布	10/22 (六)	19:00	線上無轉播
128 強 BO1	10/24 (一)	19:00	線上無轉播
64 強 BO1	10/25 (二)	19:00	線上無轉播
32 強 BO1	10/26 (三)	19:00	線上無轉播
16 強 BO1	10/27 (四)	19:00	線上無轉播
八強 BO3	10/28 (五)	19:00	線上無轉播
四強 BO3	10/29 (六)	19:00	線上無轉播
冠軍賽 BO5	11/6 (日)	13:00-18:00	線下賽(轉播)

二、報名規範

2.1 通則

報名所需資料：隊伍名稱、選手個人姓名、UID、召喚師名稱、身份證正反照片、聯絡電話、E-mail。請確實登錄填寫，以免因資料未確實登錄影響隊伍及個人參賽權益。

2.1.1 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。

2.1.2 選手不得跨隊報名、參賽，若經裁判發現同隊員分屬不同隊伍之狀況，將直接取消該名選手入選、參賽、得獎、晉級資格及一切相關權益。

2.1.3 於線上賽獲得晉級線下賽之隊伍若無法參加或配合後續賽事時，視同該隊伍放棄資格，並且由其他隊伍依排名次序遞補，故報名時需考慮到自身未來在時間、地區、交通的各方面因素。

2.1.4 選手個人帳號最少須擁有 20 隻英雄，每組參賽隊伍選手數最少 5 名，最多 6 名(含一名候補)。

2.1.5 請各隊伍於報名前務必自行審閱與確認【報名資料】與【Garena 帳號會員資料】是否相符；線下賽現場將審核參賽選手、報名參賽帳號、身分證明文件。選手提交之上述三項資料須符實，以免因資料不符而影響隊伍及個人參賽權益。

2.1.6 賽事報名由隊伍隊長進入【報名表單】來填寫隊伍所需資料。

※ 如因報名資料填寫有誤或欲更換成員，則須於報名期間內重新報名並聯繫主辦單位；係因隊伍名額有限，如欲參賽之隊伍，速請完成登錄報名，以免向隅。

※ 為求比賽公平，選手在報名截止後嚴禁任意更改召喚師名稱，無法改回者將判為失格。（遇 Garena 認證之賽事要求者例外）

2.1.7 如經查核有冒用資料、惡意卡位、未詳盡填寫、同一資料報名多隊、蓄意擾亂等影響報名登錄之情形，該隊伍直接取消參賽資格。

2.1.8 請各位選手務必詳閱賽事官網的各項資訊與注意事項，以確保隊伍及個人的權益。

2.1.9 本單位將依據報名者於賽事活動網頁所登錄的資料進行通知，各選手須留意手機來電及信件通知，同時請隨時關注相關賽事公告、賽程表之通知訊息，以確保隊伍及個人的權益。

2.2 參賽資格

2.2.1 參加本次比賽之所有選手於比賽當日均須年滿 15 歲(含)以上。

2.2.2 每隊至少需有一名隊員戶籍地為桃園(以身分證為準)。

2.3 選手國籍、戶籍與證件需求

2.3.1 報名選手需擁有中華民國國籍。

2.3.2 每隊至少需有一名隊員戶籍地為桃園(以身分證為準)。

2.3.3 線下比賽進行時，選手皆需攜帶可證明個人身分之證件、文件（正本）以供官方或裁判進行選手身分認證，無法配合者即視同放棄報名、參賽、領獎、晉級資格及一切相關權益，現場將審核參賽選手、報名參賽帳號、身分證明文件上述三項資料是否符實，選手須如實提交以免因資料不符而影響隊伍及個人參賽權益。

三、隊伍及選手規範

3.1 隊伍人數

隊伍人數需為 5 至 6 人（含候補），如選手因棄權或違規而遭到禁賽時，隊伍不得要求更換名單，如有重大事故等特殊情況發生時另由官方判定處理。

四、線上賽

4.1 比賽時間

對戰雙方若非配合轉播之組別可於自行約定對戰之時間，如雙方無共識則以主辦單位表定時間為主。

4.2 開房流程

建議選手於約定比賽時間前至少 10 分鐘進入對戰房間，以完成備戰準備，請藍方隊長開啟對戰房間後通知紅方隊長，或由紅方隊長主動聯繫亦可，若為轉播組別則會由主辦單位統一開啟並邀請選手進房。

若其中一方於對戰時遲到超過 10 分鐘則視同棄權(加入比賽房後拖延時間不進入遊戲亦同此項)，請選手截圖存證(包含系統時間)並立即通知主辦單位，由主辦單位宣布對手棄賽，如一方遲到後雙方仍同意繼續進行對戰則以結果論，不得有議。

若遇參賽選手 ID 與報名資料不符之狀況，請先截圖存證並立即聯絡官方人員，交由主辦方進行裁決。

4.3 獲勝證明上傳

線上賽事請勝方隊長須於比賽當天 22:00 前將賽果(勝利截圖)傳至指定的回報 Discord 頻道。官方在確認後將會提供雙方下一輪的對戰資訊,若未能在時間內傳送賽果將喪失比賽資格,賽程圖及相關資訊將於次日同步更新。

※ 如雙方除正式賽外還有進行包含但不限於友誼賽、練習賽等任何形式的對戰，屆時若導致爭議則以對戰時間最早的獲勝截圖為準，不得有異議。

五、線下賽

線下賽將於指定線下地點進行，相關實體賽資訊將於後續公布於網頁，晉級線下賽之隊伍需自行前往指定之比賽地點進行，故報名時需考慮到自身未來在時間、地區、交通的各方面因素。

5.1 線下賽報到

線下賽報到時，均須出示身分證件核對資料，如資料亦不相符者，或因比賽當天無法到場或因隊伍出賽人數不足，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。

5.1.1 所有報名隊伍需全程參與《桃園電競挑戰賽》之賽事，如因個人因素導致無法出賽或放棄出賽，則不予派發任何現金、物品獎勵。

5.1.2 參加實體線下賽當日，所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點與工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到，現場工作人員與裁判有權判定因遲到之隊伍棄權。

5.2 線下賽設備

請選手自行準備滑鼠、鍵盤、滑鼠墊設備，自備的設備不得包含但不限於連發、腳本、計時等違反賽事公平之功能，若無攜帶則需使用大會提供的基礎設備，不得有異。若需安裝設備的驅動程式，請於比賽開始前的至少 48 小時前，透過「上報遊戲日常」臉書專頁向主辦方申請，並清楚說明需安裝的檔案名稱及驅動的設備完整型號，經主辦方審核通過後即可安裝；比賽當天不得安裝任何輔助程式或遊戲資料夾檔案覆蓋等操作，若現場有任何特殊需求，須於

比賽開始前 30 分鐘告知現場裁判，經判定後才可以安裝，若未於 30 分鐘前告知，則主辦方有權拒絕其需求。

5.3 現場問題反映

比賽期間有任何疑義需於當下與現場裁判反映，比賽結束或離開現場後一概不受理。

六、遊戲版本與比賽過程

6.1 比賽版本

採用伺服器最新版本。

比賽期間內如遇英雄大型重製、新英雄則直接列入 **Autoban** 名單一週，雙方隊伍均不得禁用或選取該英雄，主辦單位得視狀況於官方活動臉書專頁發布提前解禁公告。

6.2 比賽模式

採取「電競選角」模式。

6.3 比賽地圖

採用「召喚峽谷」地圖。

6.4 觀察者模式

進行無轉播場次之隊伍於開啟對戰房時需將觀察者模式設定為「只允許組隊房間內的成員」，比賽開始前請先確認觀察者席中為淨空，轉播場則由主辦單位統一開啟房間。

6.5 隊伍選邊權

128 強、64 強、32 強、16 強之藍、紅方分配將由主辦單位隨機抽籤決定，並附註在賽前寄出之「對戰通知書」內容中，隊伍 1 為藍方、隊伍 2 為紅方，請依照官方表定之藍、紅方站位，若比賽開始(進入 B/P)前雙方站錯位且無人提

出，則視為雙方同意位置調整，不得有議。八強、四強之 BO3 賽事將根據前兩場賽事之獲勝時間，由獲勝時間較快之隊伍獲得第三場(若有必要)之選邊權。

線下賽 BO5 將在現場由雙方隊長猜拳決定首盤選邊權，接著依序輪替。

6.6 比賽人數

所有隊伍在比賽開始時需派出該隊登錄名單內的 5 名選手始可進行遊戲，當人數不足 5 人時不得進入對戰，將以棄賽判定。

6.7 比賽勝負判定標準

摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降方獲勝。

6.7.1 若比賽經不可抗力問題導致雙方無法進行重賽且比賽無法繼續進行時，主辦單位將依據以下標準裁定該局勝負：

a. 雙方隊伍金錢總量差異：雙方隊伍的金錢總量差距量超過 33%。

b. 場上防禦塔數量差異：雙方在場上仍存在的防禦塔數量差距超過 7 座。

c. 場上水晶兵營數量差異：雙方場上仍存在的水晶兵營數量差距超過 2 座。

七、斷線處理

7.1 斷線裁決

對戰階段中如產生選手斷線、設備狀況，選手可輸入/pause 進行暫停，待同隊選手連回後轉告對方隊長，並由對方輸入/resume 繼續遊戲，每隊暫停時間整場總計不可超過 15 分鐘，超過者不得再使用暫停指令，需讓遊戲持續進行。

7.2 重賽相關

若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致全體參賽成員遊戲崩壞而無法順利進行比賽等狀況時，經官方確認後該場比賽重新開啟並採用同

樣的藍紅方位置、禁選角色與符文進行重賽；若為成員個人斷線問題，則比照上述第 1 點之斷線處理辦法。

若有進行重賽之必要，雙方需維持原先出賽之選手、位置、B/P 選角、符文並重新開始比賽。

八、違規與禁止條例

8.1 禁止使用外掛

使用任何外掛程式（如開啟全地圖）故意製造斷線，或使用不符合比賽規則的遊戲設定或 Bug。

8.2 比賽違規行為

8.2.1 比賽進行中不允許任何非必要的聊天行為，如發送挑釁用語、任何違反運動家精神的行為。

8.2.2 參賽選手不得做出違反運動家精神之行為，如故意讓對手贏得比賽等。

8.2.3 比賽間參賽選手不可私自開台實況賽程，經檢舉屬實將剝奪其參賽權。

8.2.4 為確保雙方權益，除官方人員與裁判外，其餘人（包含候補選手）皆不可進入比賽房觀戰。

8.3 違規行為之懲處

任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，經官方人員裁決後將給予警告，屢犯或情節重大者將直接剝奪參賽權利。

九、賽事獎勵

9.1 賽事獎金

9.2.1 冠軍隊伍可獲得新台幣兩萬元整之獎金。

9.2.2 亞軍隊伍可獲得新台幣一萬元整之獎金。

9.2.3 第三、四名可獲得新台幣五千元整之獎金。

十、其他事項

10.1 注意事項

10.1.1 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準。

10.1.2 上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權力。

10.1.3 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以官方說明為準。

10.1.4 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。

10.1.5 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。

10.1.6 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

10.1.7 本活動各項辦法及規定，以活動網站公告為準，活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。

10.1.8 參賽者同意無償授權本公司於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。

10.2 聯繫我們

若對於報名有任何疑問，請至官方活動粉絲專頁【桃園電競挑戰賽】諮詢。

