

2023 桃園電競節

《傳說對決》賽事規章

目錄

壹. 宗旨.....	3
貳. 組織.....	3
參. 競賽制度.....	3
一. 賽事架構與賽制	3
二. 賽事分組	3
三. 賽事時程	4
四. 獎金	4
肆. 報名規則.....	4
一. 報名事項	4
二. 隊伍名單規則	5
伍. 賽事規則.....	5
一. 賽事通則	5
二. 賽事流程	6
三. 狀況處理	8
四. 選手規範及注意事項	9
五. 違規懲處	10
六. 申訴	11
七. 規章修訂	11
八. 保密協定	11
陸. 賽事發佈權.....	11
一. 隊伍責任義務	11
二. 選手資料使用	11
三. 賽事轉播權利	12

四. 賽事轉播權利	12
-----------------	----

柒. 備註.....	12
------------	----

壹. 宗旨

2023 桃園電競節採賽事與活動齊頭並進，賽事培養桃園本地電競新秀，與在地職業籃球隊伍、產業進行活動，強調傳統競技和電子競技的多元結合，整體活動執行將與健行科技大學建立產學合作，致力將桃園打造成台灣電競新據點，展現在地潛力。

貳. 組織

一. 指導單位：桃園市政府。

二. 主辦單位：桃園市政府體育局。

三. 承辦單位：桃園市體育發展基金會。

四. 協辦單位：桃園市體育總會电子竞技委員會、健行科技大學。

五. 名詞定義：以上單位統稱為賽事方。

參. 競賽制度

一. 賽事架構與賽制

海選賽：採 Bo1 一戰決勝單淘汰制

總參賽隊伍共 64 隊，進行單淘汰賽，最終取排名前 16 名晉級線上複賽。

線上複賽：採 Bo3 三戰兩勝單淘汰制

由海選賽 16 強隊伍，進行單淘汰賽，最終取排名前 4 名晉級線上決賽。

線上決賽：採 Bo3 三戰兩勝單淘汰制

由複賽 4 強隊伍，進行單淘汰賽，最終決選出冠亞季殿排名。

二. 賽事分組

取 64 隊分為 A、B、C、D 四組，採抽籤隨機分配對戰組合。

三. 賽事時程

1. 賽程表公布：11/17 12:00
2. 海選賽：18:00 – 23:00（無轉播）
11/21（二）A 組 64 取 16。B01
11/22（三）B 組 64 取 16。B01
11/23（四）C 組 64 取 16。B01
11/24（五）D 組 64 取 16。B01
3. 線上複賽：13:00 – 19:00（線上轉播）
11/25（六）AB 組 16 取 8。B03
11/26（日）CD 組 16 取 8。B03
4. 線上決賽：13:00 – 19:00
12/02（六）八強賽。B03
12/03（日）四強賽、季殿賽、冠軍賽。B03

四. 獎金

1. 2023 桃園電競節冠軍將獲得獎金新台幣 30,000 元整與冠軍獎牌，亞軍將獲得獎金新台幣 20,000 元整與亞軍獎牌，季軍將獲得獎金新台幣 10,000 元整。
2. 獲獎隊伍（冠軍、亞軍、季軍）需全員配合出席線下頒獎活動，若無法出席線下頒獎活動將沒收所獲獎金。

獎金分配(單位新台幣)		
冠軍	亞軍	季軍
\$30,000 + 獎牌	\$20,000 + 獎牌	\$10,000

肆. 報名規則

一. 報名事項

1. 報名連結：[\(按此連結\)](#)
2. 報名隊伍：公開報名上限 64 隊。每隊至少 5 人，最多可以擁有一名替補選手。
3. 報名條件：隊伍內至少有一名隊員為桃園戶籍選手，桃園當地校園隊伍獲得保障名額。
4. 報名時間：11/07 18:00 – 11/16 18:00 截止。
5. 年紀限制：年滿 12 歲(含)以上。
6. 年齡判定標準：報名當下需年滿 12 歲(含)以上。
7. 身分規範：選手需持有中華民國國民身分證，未持有中華民國國民身分證者，需另提供相關證明文件，以利證明是否符合參賽資格。(合法居留證、戶口名簿影本、護照等相關資料)。
8. 選手不可使用任何個人資料重複報名此賽事。

二. 隊伍名單規則

1. 選手遊戲名稱及隊伍名稱，均不可超過8個中文字，16英文字母。
2. 不可使用其他隊伍的戰隊縮寫及遊戲名稱。
3. 遊戲名稱及戰隊名稱不可包含中英文以外語言、粗俗、猥褻、政治或任何容易造成混淆困擾的名稱及特殊符號，若經由賽事方判定以上情節，選手需協助更名（選手自行處理）。
4. 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，將無法於賽事中上場。
5. 所有參加隊伍必須登錄隊伍名單，作為網站與轉播時使用，名單請於規定的時間內繳交相關隊伍資料(包含選手姓名、傳說對決遊戲暱稱、傳說對決 UID、身分證字號、出生日期、聯絡信箱、聯絡電話與其他賽事方需求資料等)，延遲繳交名單、提供的資料不符合或不依照規範，視同放棄參賽，將取消參賽資格並依照報名時間依序遞補隊伍。
6. 賽事期間不給予更換選手名單。
7. 所有已登錄賽事選手均受本次賽事規章所約束。
8. 若當天比賽不滿5人，則該隊伍以棄權論。
9. 禁止參賽規則：
 - a. 為保證比賽的公平性，全球各地職業聯賽的現役職業選手不得參加比賽。為避免疑慮，所有可以晉級到傳說對決全球總決賽的聯賽都屬於職業聯賽。
10. 上場名單繳交：

比賽開始前各隊伍必須在賽事方指定時間內提交先發名單與分配對線線路，如其中一名先發選手因以下原因無法進行比賽

 - a. 疾病
 - b. 傷病
 - c. 個人緊急因素(如家庭成員死亡等)
 - d. 任何賽事方認定的緊急情況

隊伍可以立即更換替補選手，若在規定的時間未能找到替補選手，該隊伍將會失去該場比賽資格。
11. 系列賽替補規則：每場比賽結束後，隊伍可以於中場休息前五分鐘內提出替換選手之申請。如逾時未收到任何更換陣容的請求，則默認與前場先發陣容相同。

伍. 賽事規則

一. 賽事通則

1. 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。新角色需在更新後一週方能上場。

2. 術語解釋：

- a. 比賽：使用 5V5 競技進行的一場比賽，直到通過下列方式之一產生獲勝方，以首先發生為準：
 - 甲、完成獲勝目標(摧毀主堡)
 - 乙、隊伍投降
 - 丙、隊伍被剝奪參賽資格
 - 丁、裁定勝敗
 - b. 系列賽：指一系列的比賽，直到一支隊伍的獲勝局數佔了總局數的大部分（例如：在三局比賽中贏得兩場勝利，也就是 B03；在五局比賽中贏得三場勝利，也就是 Bo5。）
3. 比賽模式：5V5 競技，無全局 BP。
 4. 比賽地圖：傳說戰場。
 5. 裁判席：除轉播場次外，禁止開啟裁判席，若有開啟並被檢舉，將以判敗論處。
 6. 賽事人數：5 對 5。
 7. 遊戲設定：
 - 角色：須至少有 18 隻永久使用英雄，無另行公告情況下無其它限制。
 - 奧義、挑戰者技能、魔紋、幻化，無另行公告情況下皆無限制。
 8. 禁選過程：

禁選完成後，將會進入『交換』的階段，各隊伍需盡快完成交換的作業，於交換階段的倒數 20 秒內將不得做交換的動作，若違反視情節懲處。
 9. 紅藍方決定：

賽前由兩隊提供數字於裁判，進行奇偶數決定優先選擇權，下場交換選擇權。

※奇偶數決定：預設兩隊提供數字加總奇數為 A 隊優先，加總偶數為 B 隊優先，請兩隊提供 1-2 數字給裁判，並由裁判公布結果。
 10. 中場休息時間：十分鐘，若有特殊狀況由裁判決議為準。
 11. 裁定勝負/失去比賽資格：

如隊伍在比賽開始前無法派出五位符合資格選手參賽，或者比賽中途有不可抗力因素無法繼續進行比賽，且隊伍無法在規定時間內指派替補選手上場，則賽事方有權利決定直接裁定勝負，裁定勝負的比賽不會記錄其他數據。

二. 賽事流程

1. 報到平台：

- a. 使用軟體：Discord
- b. 報到時間：依據公佈的賽程，開賽前 30 分鐘於對戰組合群組與裁判報到。

※遲到的隊伍將會依情節進行判罰及警告，警告採累計制。
- c. 報到後請遵守裁判指示，請勿任意離開、無故退出房間等。
- d. 隊伍需提供選手比賽視訊畫面於 Discord 實況直到比賽結束。

e. 視訊抽檢：

甲、裁判組會於賽事前抽檢對戰組合，被抽檢之對戰組合雙方隊伍須於比賽期間提供選手的完整音、視訊擇一。

乙、若有裁判組會於賽事前抽檢對戰組合，同隊選手可共用同一音、視訊，若有無法涵蓋之選手需另行提供。

2. 比賽開始時間：

在理想的狀況下，選手遇到的任何問題都會在準備時間內解決，比賽將按照原定開賽時間開始。若因準備時出現問題而導致延時是可以被接受的將由賽事方自行判斷。對延遲採取的懲處將由賽事方進行衡量。

3. 賽前確認：比賽開始前約有 5 分鐘的準備時間，將由裁判與每一位選手確定準備就緒，隨時可以加入比賽房間開始比賽。

4. 比賽房間：

a. 海選賽階段由擁有紅藍方選擇權隊伍創立比賽房間，並於 Discord 頻道提供房間 ID。

b. 線上複賽/決賽階段由裁判創立比賽房間，並提供比賽選手房間 ID。

c. 進入房間後依名單排序位置：單人線(凱薩路)、打野、中路、雙人線(魔龍路)射手、雙人線(魔龍路)輔助。

d. 比賽房準備完成後，需等待裁判發令比賽開始才能開始比賽，若有違規給予警告，若藐視賽事方勸告並以棄權論。

5. 比賽開始：

a. 開始禁選過程：所有選手都進入比賽房後，裁判將會開始確認雙方隊伍都已經準備好進入禁選階段。一旦確認準備就緒，由裁判通知房間所有者開始遊戲。

b. 紀錄禁選過程：禁選過程會透過客戶端的電競模式功能來完成。如果在遊戲準備開始之前，禁選結果已在賽事方的安排及指引下完成，那麼賽事方會記錄下正式的禁選結果，並開始遊戲。

6. 裁判：

a. 裁判職責在於負責判斷發生在賽前、賽中以及賽後發生的比賽相關問題、疑問和狀況。監管範圍包含但不限於以下

甲、賽前檢查隊伍名單。

乙、檢查並監督選手的設備和比賽區域。

丙、宣布比賽開始。

丁、決定比賽中的暫停/繼續比賽。

戊、對於賽中違反規則的行為進行懲處。

己、確認比賽結束與比賽結果。

b. 裁判行為自始至終都應當具有專業性，並且應該以公正的方式進行裁決。且不得對任何選手、隊伍、教練、後勤團隊以及其他個人展現出喜愛與偏見。

- c. 最終裁決權：如裁判做出錯誤裁決，則裁決結果可以變更，賽事方可在比賽時和比賽後自行對裁決進行評估，以判斷是否採取能夠做出公平裁決的正當程序，如果沒有採取正當的程序，賽事方保留撤銷裁判裁決的權利，賽事方會始終保留比賽期間所有裁決的最終決定權。
- d. 賭博禁令：所有關於傳說對決的禁賭規則，裁判將受到關於禁賭全部約束。

三. 狀況處理

1. 角色禁選過程：

角色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，首先退出的戰隊將予以一次警告，再犯者則本局判敗。
※如遇奧義、挑戰者技能、魔紋、幻化 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。

2. 禁選過程異常：

- a. 如果出現禁用或選擇英雄錯誤，有錯誤的隊伍必須在另一支隊伍鎖定下個選擇前告知裁判，並在裁判進行溝通期間，兩隊皆不可進行下一個有效鎖定。滿足上述條件，禁選階段將會重新開始，並且恢復到錯誤發生前的狀態，以供有錯誤的隊伍能修改自己錯誤的選擇，如在隊伍提出錯誤與裁判進行溝通期間，下一個選擇已經確定，則錯誤選擇將無法進行更正。
- b. 在回報錯誤以後隊伍必須即時告知裁判原本的選擇，否則該選擇將無法進行更正。
- c. 只有選擇英雄錯誤被允許申請重新開始，禁用英雄錯誤除非遇到 BUG 或其他不可抗力因素，否則不被允許重新開始。
- d. 一切重開的流程必須在裁判的指示下完成，如選手在未得到裁判指令及允許的情況下自行重開禁選階段，則該選手與隊伍會受到相應懲處，裁判有權定義該局比賽的禁選階段是否重新開始。

3. 比賽異常處理：

a. 賽事異常：

期間如遇遊戲中斷線、延遲，除賽事方特別說明為伺服器等因素，否則視為個人狀況，不得要求暫停、重賽，比賽則繼續進行。

- b. 本場賽事將全程使用選手網路或其可信賴之網路環境，若非確認有大規模斷線，皆視為選手個人問題，如因為網路問題斷線、或其相關事項而導致影響比賽成績，後果將由選手自行負責。
- c. 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，賽事方有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。
- d. 若選手帳號未滿 18 隻永久使用英雄，致使賽事無法正常進行，該隊伍以判敗論處。

4. 遊戲開始 3 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。
5. 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，需等待所有選手以及賽事方人員(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，若情節重大將由賽事方決定是否重新進行比賽。
6. 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：
 - a. 雙方擊殺數差距 15(含)以上。
 - b. 剩餘防禦塔差距 5 座(含)以上。
 - c. 整體隊伍經濟相差大於 33%。

四. 選手規範及注意事項

1. 隊伍視訊畫面規則
 - a. 畫面須清晰足夠辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
 - b. 若隊伍於同一空間進行比賽，可五人同一畫面。若分開須提供個人畫面。
 - c. 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直接直播畫面。
 - d. 請確保使用設備必須有足夠電量維持整場比賽使用，若中途因電力不足無法提供畫面視同違規，將視情節進行懲處。
2. 共謀、串通：
 - a. 不得跟其他隊伍同意任何賽事方規則外之規則。
 - b. 放水、故意輸掉比賽。
 - c. 傳送或接受任何有違公平原則之訊息給此賽事之參賽者。
3. 代打或使用任何不當程式輔助參賽：
 - a. 參賽選手須為本人參賽，不得交由他人協助參賽，若賽事方判定非本人參賽即禁止該選手參與本次賽事，該隊伍以判敗論處。
 - b. 參賽選手不得使用任何不當程式輔助參與本賽事，若賽事方判定使用不當程式參賽，即禁止該選手參與本次賽事，該隊伍以判敗論處。
4. 選手不得參加任何賭博、賄賂行為。
5. 選手不得使用遊戲 BUG 或非遊戲設計者初衷之漏洞以獲得優勢。不得使用任何非法程式、手機或平板不得加裝輔助設備、搖桿等等，不得使用模擬器比賽、不得使用滑石粉。
6. 選手不得在此賽事及其組成的部分下注或試圖下注，或向他人傳遞任何可能影響賽事的資料。
7. 禁止使用其他選手的帳戶進行遊戲，或引誘他/她人使用其他選手的帳戶進行遊戲。

8. 選手不應攜帶除比賽設備外之通訊設備或物品至比賽區域。並關閉所有通訊、社交軟體的通知功能，且不得於賽事期間使用相關物品。
9. 選手在參與比賽或其他活動，禁止使用、持有、分發或出售違禁物品，如毒品或酒精，也不可受此類物品的影響。
10. 選手禁止對所有相關人員(其他選手、工作人員、後勤人員、粉絲等)造成心理陰影、不舒服或抗拒等騷擾及性騷擾行為。
11. 選手不可使用輕蔑、歧視或貶低的言語針對種族、膚色、民族、國家或社會出身、性別、語言、宗教、政治觀點或其他任何觀點、財務狀況、出生狀況或其他任何狀況、性取向或其他任何原因來冒犯任何國家、學校、個人或團體的尊嚴和完整性。
12. 選手不得作出發佈、授權或發表任何具有偏見的及有損本賽事方、其相關公司及《傳說對決》最大利益的聲明。
13. 未經賽事方同意，禁止選手以任何形式披露賽事方認定機密及該保密之相關訊息。
14. 選手在任何時候都必須遵守所有適用法律，及不得從事違反法律、法規或治安管理規定的活動。
15. 選手不得從事任何賽事方認為缺乏專業、不公德或不光彩的活動。
16. 選手不得接受或贈送任何人員企圖影響比賽結果之贈禮。
17. 隊伍成員或管理層不得洩漏被賽事方認定的機密訊息。
18. 任何隊伍成員或管理層，不可以拒絕賽事方工作人員合理的指示或決定。
19. 任何隊伍的管理人員不得於賽事期間，與他隊選手進行不合理的接觸，引誘選手作出任何違反賽事規章的判斷，而任何隊伍的選手若是於賽事期間遭遇他隊管理層人員有任何引誘行為，都需立即通報賽事方工作人員及其所屬的戰隊管理層人員，若未通報經由賽事方發現，將一併懲處。
20. 不得故意製造斷線情況，若有違規給予警告。

五. 違規懲處

1. 如發現任何選手違法比賽或規則，賽事方將作以下處分：
 - a. 警告。
 - b. 本賽事期間，隊伍警告滿3次者，即以判敗論處。
 - c. 取消參賽資格。
2. 重複犯規
 - a. 重複犯規將受到更嚴重的懲罰，直到被取消資格。
3. 最終判決
 - a. 凡作出違反規則的行為，無論是否故意，一律接受懲罰。

六. 申訴

1. 選手資格問題：應於賽前或事實發生前提出；有關賽事上所發生之任何問題，應依據規則及相關規定辦理。
2. 若有規章無明文規定，則應於該場比賽後 10 分鐘內，向裁判或賽事方提出異議。
3. 若有選手非本人參賽或使用不當輔助程式參與本賽事之疑慮，應於該場比賽結束後 10 分鐘內，向裁判或賽事方提出異議並附上佐證。
4. 有關賽事爭議或違規等事項，由賽事方之決議辦理，選手需服從裁判指示。

七. 規章修訂

1. 為確保公平競爭和誠信，在賽事期間內賽事方可能會因任何情況下修改規則，以完善健全賽制。
2. 修改、判定罰則的決定權：所有有關《傳說對決》公開賽的規則、選手規範、調度、地點、賽程及舞台規範，以及違規罰則，賽事方擁有隨時修改、刪除條項且不另行通知的權力。
3. 規章衝突：如果本規則中有任何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部分應以最接近意思且不違反本規則之本旨解釋。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。

八. 保密協定

對於任何與賽事方往來的信件內容，都必須嚴格保密。未經書面許可，不得任意散佈或公開。

陸. 賽事發佈權

一. 隊伍責任義務

隊伍不得拒絕任何經賽事方所進行的賽事轉播。

二. 選手資料使用

參與本賽事的隊伍及選手，需配合賽事方需求，提供相關照片及選手資料將使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，及使用上述著作(如照片)，並得任意使用選手之肖像及姓名於前述著作(含衍生著作)及一切與該等著作相關之用途上。

三. 賽事轉播權利

2023 桃園電競節－《傳說對決》的轉播權隸屬於賽事方所有，擁有將一個或多個賽事轉播分配給其他經過授權單位使用的權力。未經許可，不得任意散佈或轉播其他賽事的相關內容。包括轉播錄影，REPLAY 錄影檔等。

四. 賽事轉播權利

聯賽的轉播權利屬於臺灣電競聯盟所有，臺灣電競聯盟擁有將一個或多個賽事轉播分配給其他經過授權單位使用的權利。未經許可，不得任意散佈或轉播其賽事的相關內容。包括轉播錄影、replay 錄影檔等。

柒. 備註

1. 獲獎隊伍（冠軍、亞軍）有義務以乾淨整潔服裝出席，不得穿著汗衫、拖鞋等。
2. 疫情防疫期間，依照衛生福利部疾病管制署規定進行。並配合現場防疫相關事宜。