

2022第四屆競化盃 傳說對決電競賽



活動時間：2022/11/7-11/11線上賽、2022/11/16線下賽

活動地點：正修科技大學進化基地、生活創意大樓六樓手遊館、
生活創意大樓六樓電競訓練館

指導單位：中華民國電子競技運動協會

主辦單位：正修科技大學電競科技管理系

贊助單位：Cougar、ROG、LINDY、蛇吞象、血手幽靈、
wavesplitter、西瓜肉多媒體工作室

【2022第四屆競化盃 傳說對決電競賽】

賽事目的: 為推廣電子競技以及訓練學生團隊之精神

主辦單位: 正修科技大學電競科技管理系

指導單位: CTESA 中華民國電子競技運動協會

賽事項目: 傳說對決(*Arena of Valor*)

賽事對象: 15歲以上非職業隊在學高中職學生

比賽隊伍: 32隊

- 2022/11/7-11/11 線上賽

2022/11/16線下賽

賽事地點:

- 正修科技大學進化基地(09-0201)
- 電競科技管理系電競訓練館(27-0605)
- 電競科技管理系手遊館(27-0604-2)

賽事獎金:

- 冠軍: 新臺幣20000整、獎盃一座
- 亞軍: 新臺幣10000整、獎盃一座
- 季軍: 新臺幣6000整、獎盃一座
- 殿軍: 新臺幣3000整、獎盃一座
- 佳作(5-8名): 統一新臺幣2000整

賽事獎品:

- 冠軍: WAVESPLITTER 威世波 HDMI 2.1 (Type-A) 公 to 公 傳輸線, 10FT (3m)、COUGAR IMMERSATI 立體聲電競耳機
- 亞軍: WAVESPLITTER 威世波 HDMI 2.1 (Type-A) 公 to 公 傳輸線, 6FT (1.8m)、COUGAR AIRBLADER超輕量電競滑鼠

- 季軍：LINDY BLACK LINE DISPLAYPORT 1.2版 公 TO 公 傳輸線 3M、COUGAR ATTILA 電競耳機
- 殿軍：LINDY USB A to A 0.5m、【A4 bloody】W70 MAX 靈敏調校RGB彩漫滑鼠+B081鼠墊
- 佳作(5-8名)：LINDY APPLE-線材保護套-螢光線、

報名方式：

- Google表單：<https://forms.gle/FXpHGmERA12rpJJR8>

宣傳方式：

- Facebook粉絲專頁-正修科技大學電競科技管理系
<https://www.facebook.com/CSU.Evolution.Base>
- instagram粉絲專頁-正修科技大學電競科技管理系
https://www.instagram.com/csu_esports_estm/
- 中華民國電子競技運動協會發函至各校or系上發函
<https://www.ctesa.com.tw/>

直播平台：

- TWITCH頻道- csu_esports0701
https://www.twitch.tv/csu_esports0701
- YOUTUBE頻道-正修科技大學電競科技管理系
https://www.youtube.com/channel/UCZsQ1V06HOi6Csz_LFAWU4A

主辦單位



指導單位



贊助單位



西瓜肉多媒體

G U A L O W O E R S T U D I O

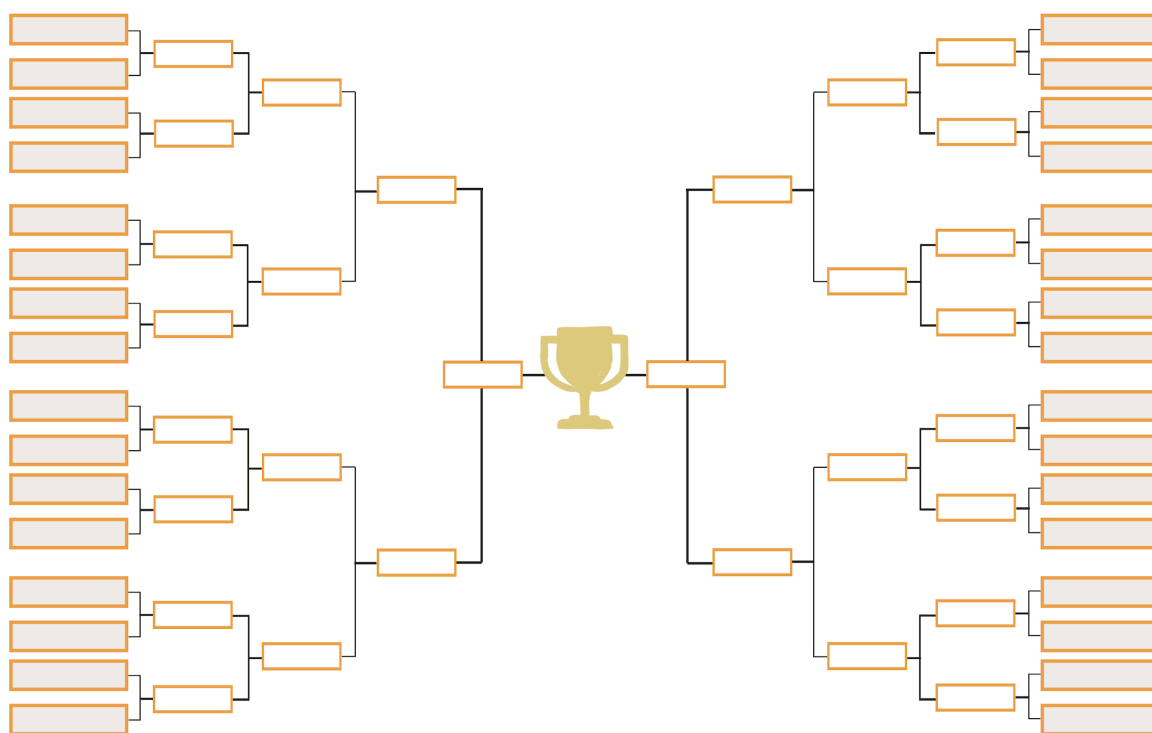
賽制規劃：

【2022第四屆競化盃 傳說對決電競賽】共32隊，以先線上賽取出8強後進行線下賽

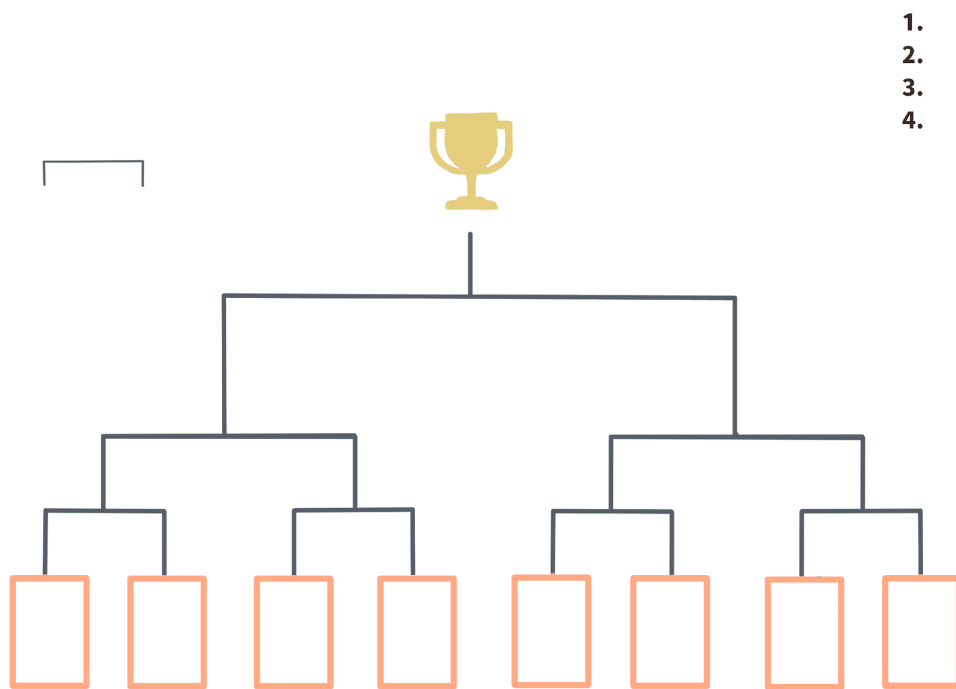
32隊報名成功之隊伍將由主辦單位現場抽籤分組，並分出紅藍方，共抽出16組對戰組合，32強進行BO1單淘汰賽制。

16強賽事，進行BO3單淘汰賽制，第一場紅藍方抽籤時決定，第二場敗方決定。(攸關線下賽資格)

線上賽賽程規劃表(32隊)



線下賽賽程規劃表(8隊)



- 主辦單位開設房間，勝者晉級下一輪賽事之資格。若一方隊伍聯繫未到或未依時間到場，主辦單位將判處未到場之隊伍棄賽論。

冠亞/季殿/四強/八強

- 八強賽事採BO1制進行
- 四強賽事採BO3制進行
- 季殿賽事採BO1制進行
- 冠亞賽事採BO3制進行
- 勝者為本次賽事的總冠軍

賽事轉播

- 線上賽賽事時間：依照表定時間開始
- 線下賽賽事時間：依照表定時間開始，若提前結束將會休息10分鐘後進行下一場。

賽事結果

- 線上賽：由獲勝方晉級下一輪之賽事。
- 線上賽：由主辦單位統計紀錄。
- 線下賽：由獲勝方晉級下一輪之賽事。
- 線下賽：由主辦單位統計紀錄。

隊伍名稱規範

- 隊伍報名規則(須符合以下所有規則)
 - 隊名僅限六字 Ex.掠奪者樹德龍 為最大限制
 - 隊名需具有辨識性，無法辨識的隊名包含特殊符號、粗俗與猥褻字眼和違法字元將不被允許使用。

隊伍名單規則

- 隊伍報名規則(須符合以下所有規則)
 - 須高中(職)之在校學生
 - 完成在學校單位認可的註冊手續
 - 須以隊伍進行報名參賽, 每隊伍報名人數須滿足5人先發1人候補
 - 以學校為單位, 每單位僅接受一支隊伍報名(有開放二隊另會公布)
 - 非上場人員請勿進入比賽場地內, 對戰室只有上場五位選手進入。(B/P教練可在遊戲開始後離開)

隊伍名單提交

- **【2022第四屆競化盃 傳說對決電競賽】** 參賽的每支隊伍, 於線下賽階段, 每支隊伍須回傳正確參賽名單, 名單內不得含有未列於正式名單內的選手, 否則此場賽事判定棄賽。

選手名稱規範

- 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, 一經證實將棄賽處份。

賽事進行

- 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本。
- 紅藍方第一場 裁判職硬幣之後 剩下的場次都是敗方選擇。

- 若於賽事進行期間有英雄產生影響賽事公平性或遊戲進行的BUG, 經選手向裁判回報主辦單位後由主辦單位決定是否該場賽事後禁用。
- 如任何裝備、造型、奧義或者挑戰者技能存在已知的錯誤, 或者出於傳說對決官方確定其他任何因素, 主辦單位可以自行在賽前或賽中任何時間提出限制。

賽事遊戲房間創建

- 於線下賽階段, 雙方進入選手室由裁判設定選手手機使用比賽用的WIFI, 確認無誤進去主辦方所設立的房間, 比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰, 雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。
- 於線上賽、線下賽階段, 由主辦單位負責創建比賽房間, 比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰, 雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。
- 本賽事不實施全局B/P, 上一輪選出的英雄, 下一輪皆可使用。

賽事對戰模式說明及狀況處理

- 當進入B/P階段後, 不能夠以任何理由退出遊戲。首先退出的隊伍將判定本場次落敗, 若符文、奧義、選角、BUG、等問題, 須請示裁判獲得同意後才可離開, 重新進行選角, 否則不得私自離開遊戲房間。
- 若發生選手於B/P階段時斷線離開遊戲房間, 可向主辦單位或對方提出重啟遊戲房間, 已被紀錄的B/P角色將不可替換。

- 於線上賽、線下賽階段，如果出現錯誤、斷線重連或者其他故障以致中斷讀取進度，影響到選手在遊戲開始後加入遊戲的時間，遊戲必須立刻暫停，直到全部十名選手都連接到遊戲當中。

於線下賽階段，比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況主要分為直接暫停與選手暫停2種情況。(線上賽不適用此條款)

- 狀況一：直接暫停：主辦單位有權力因任何情況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。
- 狀況二：選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但必須立即告知裁判其暫停之理由，由裁判回報主辦單位。
 - (1) 非故意斷線。(有選手斷線，請立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，且由裁判決定或使用「暫停功能」，等待選手重新連接後恢復比賽，參賽選手須服從裁判安排。否則視作棄權處理)
 - (2) 硬體或是軟體故障。(如：手機螢幕故障，當機，遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等)
 - (3) 選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損及設備出現故障)
- 選手於暫停時間，為了參賽隊伍公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(任何暫停因素皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於重新開始前稍作休息。

於比賽階段，遊戲開始兩分鐘以內若發生重大BUG、遊戲比賽房崩潰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同樣的B/P進行重賽。

於比賽階段，比賽時若發生斷網，斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，遊戲時間30分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過30分鐘的比賽，若滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負。

賽事規則

- 報到規則如下：
 - 比賽當日報到請依正修科技大學電競科技管理系粉絲專頁以及賽事Discord或Line群組公告為準。
 - 官方Discord群組：<https://discord.gg/bag8PJYsy>
 - 未於報到時間內完成報到，但於規定時間後10分鐘以內報到者，將直接判定該場為棄權。
 - 比賽進行時，隊伍後方除了裁判不得有任何人，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。
 - 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駛公平裁定之權力。
 - 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裁判長，賽事裁判將決定出最後判決。

- 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
- 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。

其他規則：

- 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- 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。
- 賽事成績方面的爭議，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提議。

選手規則與責任

- 所有參賽者均應保持運動會的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，主辦單位得做出懲處。
- 爭議與糾正 - 當下截圖並告知裁判舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- 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以及嘲諷。主辦單位保留強制管制的權力。
- 違禁藥物 - 選手不可使用或持有違禁藥物，違者受到選手規範的懲處選手不可使用持有違禁藥物，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。

- 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，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。
- 濫用軟體漏洞 – 任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞以圖利自己的行為將導致選手喪失比賽資格，主辦單位及傳說對決官方擁有判斷使用漏洞及破壞遊戲公平性行為的權利。
- 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，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。

處罰

- 任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，裁判得採取下列處罰：
 - 口頭警告(口頭警告達兩次以棄賽論)
 - 失去目前或下場賽事的禁角資格
 - 判定遊戲棄權
 - 剝奪比賽資格
 - 收回比賽成績

最終決定權

- 主辦單位保留對此份賽規規章的增加/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。

防疫規定

- A. 本活動參與選手與來賓人數限制在150人以下。

- B. 活動及座位需保持社交距離、全程戴口罩、落實實聯制、體溫量測、消毒、人流及總量管制、動線規劃、禁止邊走邊飲食等措施, 否則應暫緩辦理。
- C. 依照中央疫情指揮中心防疫規定, 落實防疫工作。
- D. 禁止飲食, 除飲水外, 所有人員全程佩戴口罩。
- E. 請確實規劃固定入口, 進行場地消毒及入口體溫測量, 體溫過高者(額溫 $\geq 37.5^{\circ}\text{C}$)不得進入
- F. 落實實聯制認證並完成健康聲明書
- G. 保持社交安全距離
- H. 如能維持排隊時之室內外適當社交距離, 得現場售票, 不限預約制。室內活動不得販售無座位票
- I. 開演前、中場休息及散場時仍須維持室內外適當社交距離。
- J. 違反相關防疫規定、經工作人員勸導不聽者, 則根據當地政府之規範依法裁罰
- K. 居家檢疫、居家隔離、(加強)自主健康管理者, 及有發燒、呼吸道症狀、腹瀉、嗅味覺異常等疑似症狀之民眾(包括表演者及活動工作人員), 不得參加相關活動。違反者將從重處罰
- L. 申請活動之人數規範與防疫措施須符合當地政府相關單位之規範。