

# 2021 暴風盃

## 《英雄聯盟：激鬥峽谷》

### 電競大賽規章



活動時間：110年04月12日(一)~110年04月24日(六)

活動地點：樹德科技大學超立方電競館

共同主辦：樹德科技大學電競產業管理學士學位學程、動畫與遊戲設計系

指導單位：中國民國電子競技運動協會、Riot Games、  
台灣大哥大股份有限公司

# 目 錄

2021 暴風盃《英雄聯盟：激鬥峽谷》電競大賽賽事規章 .....	1
1. 賽制說明 .....	1
2. 競賽獎勵 .....	3
3. 隊伍名單規則 .....	3
4. 賽事進行 .....	4
5. 現場規則 .....	6
6. 其他規則 .....	7
7. 選手規則與責任 .....	7
8. 處罰 .....	8
9. 最終決定權 .....	8

# 2021 暴風盃 《英雄聯盟：激鬥峽谷》 電競 大賽賽事規章

## 1. 賽制說明

### 1.1 賽制規劃

2021 暴風盃《英雄聯盟：激鬥峽谷》電競大賽，以下簡稱暴風盃。賽程公告擬定於 110 年 4 月 6 日（二）於官方網站公告參賽隊伍、賽事日程表及地點，首先進行線上賽，挑選出前四強並擬定於 110 年 4 月 24 日（六）進行現場線下賽分出名次。

- (1) 由主辦單位隨機生成賽程表，按賽程進行線上對戰或現場對戰(依官方賽事日程公告)，採單淘汰制(BO1)，勝者將晉級至下一輪賽事。現場賽事選邊決定由雙方隊長抽籤決定。
- (2) 賽程將於競賽活動前公告於官方網站：  
<http://www.esim.stu.edu.tw/storm/>
- (3) 季殿軍賽採取三戰二勝制(BO3)，競賽時由雙方隊長猜拳決定選邊，勝者可選擇為藍或紅方，後續競賽雙方進行藍紅方輪替。優勝者為本次 2021 暴風盃季軍，敗者為殿軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎金。
- (4) 冠亞軍賽採取三戰二勝制(BO3)，競賽時由雙方隊長猜拳決定選邊，勝者可選擇為藍或紅方，後續競賽雙方進行藍紅方輪替。優勝者為本次暴風盃冠軍，敗者為亞軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎金。
- (5) 本次賽程皆以電競賽事管理網站 Battlefy 排定，所有參賽隊伍的戰對對象及時間，統一以 Battlefy 為主 <https://bit.ly/38oeJi6>。

### 1.2 參賽選手資格

- (1) 參加選手身分需要為我國各大專校院、高中職在校生，經查證未符合身分者將取消一切參賽及領獎資格。
- (2) 報名時請確認填寫會員資料與帳號中的資料一致，未填寫帳號會員資料、誤填及資料非本人者，經查證將取消參賽與領獎資格。
- (3) 凡參加正式聯賽及隸屬於任一聯賽之職業選手(含候補)均不得參賽，經查證屬實將判處喪失選手資格。如於比賽期間中

途簽約之選手，不得繼續參與比賽，隊伍可由後補選手替補繼續參與賽事，若無後補選手導致隊伍人數不足 5 位，則整隊棄權論。

- (4)依電競選角規則，參賽選手帳號必須有擁 15 隻以上英雄。
- (5)若參賽隊伍選手因個人因素無法參賽或帳號違反規範而遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足 5 人，則該隊將喪失比賽資格，不得遞補選手。比賽進行時，參賽選手不可私自開台實況，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。
- (6)本次競賽隊伍上限為 128 隊，其中高中職隊 64 隊、大專組 64 隊，競賽獎勵不分組，大專及高中職組均在同一賽制。
- (7) 報名隊伍的成員需為同校生。
- (8) 同意並遵守《英雄聯盟：激鬥峽谷》使用條款：  
<https://www.riotgames.com/en/terms-of-service>
- (9) 參賽選手須配合本賽事時間出席。
- (10) 若晉級至《Icon Series 夏季賽》八強的選手將會被取消資格。

### 1.3 禁賽規則

參賽選手名下帳號經查證有下列任一行為時，以禁賽論。

- (1)違規代打：2020 年 1 月 1 日後名下帳號有因代打遭停權者。
- (2)違規買賣帳號：使用不法程式。
- (3)會員帳號資料不正確者。
- (4)線上賽事，若有任何使用破換遊戲平衡之非法程式、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手、私下議定勝負等，包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊即刻喪失參賽資格。

### 1.4 比賽場地

樹德科技大學超立方電競館(高雄市燕巢區橫山路 59 號，設計大樓地下 1 樓 DB143)

※若有更換其他比賽地點，主辦單位將會提前於官網通知，敬請配合。

### 1.5 賽事結果

由主辦單位紀錄並公告。

## 1.6 最終條款

最後條款以上規則可能在以下情況予以修改：

- (1)台灣大哥大官方與原廠拳頭遊戲公司(Riot Games)有權使用激鬥峽谷官方指定比賽項目的最新版本。
- (2)台灣大哥大官方與原廠拳頭遊戲公司(Riot Games)有權以激鬥峽谷指定比賽項目的最新版本，用以決定修改遊戲設定或選項。
- (3)台灣大哥大官方與原廠拳頭遊戲公司(Riot Games)有權決定使用激鬥峽谷新發佈的反作弊程式或反作弊功能。
- (4)台灣大哥大官方與原廠拳頭遊戲公司(Riot Games)有權因線上和非線上比賽的差別，而決定修改遊戲設定或操作方式的原則。
- (5)台灣大哥大官方與原廠拳頭遊戲公司(Riot Games)有權因不可抗拒因素之影響，造成比賽中斷且無法繼續進行的狀況，而做最後的賽事裁定。
- (6)台灣大哥大官方與原廠拳頭遊戲公司(Riot Games)有權審視召喚師約戰的狀況，做最後晉級裁定的權利。

## 2. 競賽獎勵

- 第一名：新台幣 10,000 元、
- 第二名：新台幣 5,000 元、
- 第三名：新台幣 2,500 元、
- 第四名：新台幣 2,500 元。

(註：大專與高中生皆在同一賽程活動內)

## 3. 隊伍名單規則

### 3.1 隊伍名單要求

- (1)參賽每支隊伍由 5 名成員組成，1 名為隊長、4 名為隊員及最多 1 位候補成員共同組成正式名單，正式名單須於報名截止前完成，報名後不可更動名單。
- (2)每位選手只能為一支隊伍支成員。如遇不可抗力之因素，並提供相關證明，隊伍可在截止日後，更換一名替補人員，但

增列該名選手必須於截止日前並不存在於任何一支隊伍，且必須附上學生證等身分證明，以供主辦單位查證。

(3) 競賽期間所有選手均受主辦單位之競賽規章所約束。

### 3.2 隊伍名單提交

(1) 應於該場賽事前 10 分鐘提交出賽事名單至各場次裁判，出賽名單一經確認後除非遇到緊急狀況否則不可更換，遞交名單必須包含主辦單位要求的隊伍資訊及隊伍成員個人資訊，其中應包含隊伍成員在遊戲中的名稱（包括準確的拼寫及大小寫）。

(2) 隊伍可於系列賽中進行人員調整，但須於前一場賽事結束（及主堡爆炸）後五分鐘向內裁判長提出，同意後才始得更換選手。

### 3.3 選手名稱規範

(1) 隊伍名單一經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲中召喚師名稱，若於名單提交後選手自行更改召喚師名稱，一經查證屬實將禁賽處分。

(2) 選手召喚師名稱應清楚且具有辨識性的，難以辨識的召喚師名稱（例如：IIIIIIII）及包含粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用，選手須協助更名（費用由選手自付）。

## 4. 賽事進行

### 4.1 比賽版本及遊戲元素的限制

(1) 本賽事版本為東南亞伺服器激鬥峽谷最新版本。

(2) 激鬥峽谷官方公告之禁用及含有 BUG 角色將自動禁用。

(3) 為求賽事公平性，在正式伺服器中可用時間不超過兩周的英雄將被禁用，正在進行重製及重製完成不超過兩周的英雄也將被自動禁用（總英雄數小於 70 隻不適用此規則）。

(4) 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 經選手或裁判回報主辦後由主辦方決定是否於該場賽事後禁用。

(5) 如果任何裝備、造型、符文、天賦或者召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於官方確定其他任何原因，官方可自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

- (6)線上賽進行時，勝敗結果由回報支雙方對戰結算畫面為主。
- (7)如其中一方隊伍在約定時間 10 分鐘後未出現，如無特殊原因，該方視同放棄，如因雙方隊伍糾紛，則由官方作裁定。
- (8)如雙方隊伍都未在約戰時間內進行比賽，如無特殊原因，則雙方視同棄權。
- (9)需在規定日期內完成該賽程(如 1 月 16 日進行第一輪、1 月 17 日要進行第二輪，以此類推)。

#### 4.2 遊戲房間創建

- (1)由主辦方負責創建比賽房間，比賽地圖為召喚峽谷；模式為【自訂】－【競技模式】，並交由藍方隊長作為室長，於裁判長宣布開始後使得開始。

#### 4.3 比賽對戰模式說明及狀況處理

- (1)比賽過程中，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，將會進行一次三分鐘的暫停供該選手排除設備問題，三分鐘後遊戲將繼續進行。

※實際暫停時間由主辦方視當下狀況。

- (2)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：

※比賽消耗時間若未滿 20 分鐘，則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 5 個，且有隊伍防禦塔塔數大於等於 3 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 5 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。

※比賽消耗時間若大於 20 分鐘，則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 3 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 3 個，兩隊的金幣持有相差 1 萬以上，則判定金幣較多的隊伍獲勝。

- ③兩隊防禦塔踏數差距小於3個，兩隊的金幣持有相差小於1萬，則判定擊殺數較高的隊伍獲勝。

## 5.現場規則

- 5.1 報到規則：當日報到時間請依主辦單位之官方網站公告時間為準。未於報到時間15分鐘內未完成報到者，將取消隊伍參賽資格。
- 5.2 比賽進行時，隊伍後方除裁判外不得有任何人，任何暫停除是向裁判回報問題外，隊伍不能進行任何的口頭溝通、手勢交流、文字聊天。
- 5.3 選手至比賽座位就坐後，禁止再擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。
- 5.4 若於比賽中遇到不可抗拒之因素（如：網路斷線）而中斷比賽，則裁判有權重賽獲依據情況行使公平裁定之權力。
- 5.5 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賽事裁判，賽事裁判將決定出最後判決。
- 5.6 裁判有權主觀判定選手之利弊行為。
- 5.7 任何故意斷線、攻擊伺服器等作弊行為，將直接取消比賽資格。
- 5.8 務必攜帶學生證或學校證明文件給現場裁判查證，如未出示學生證，當天比賽該選手將不得出賽；偽照者，該隊伍直接取消比賽資格。
- 5.9 比賽期間一律禁用所有輔助程式、設備。如：ROG phone Air triggers、外掛搖桿等普遍手機擁有之功能。
- 5.10 選手個人設備發生問題與場地原有硬體設備發生問題，比賽前請通知工作人員進行檢查。
- 檢查比賽開始後：
- (1) 選手必須先舉手，告知裁判哪項硬體設備發生問題。
  - (2) 裁判過來確認硬體是否有發生問題。
  - (3) 如檢查沒有問題，直接更換備品。
  - (4) 如檢查沒問題，該隊伍判一次警告，繼續比賽。
- 5.11 現場賽事裁判對於現場比賽有最高決定權以及絕對權力，比賽隊伍人員以及教練等任何相關人員，如無正當理由可提出抗議，皆須服從裁判指示。



## 6.其他規則

- 6.1 請於當日各場次時程表前 15 分鐘至該場次選手休息室報到等候。
- 6.2 若該場賽事有現場賽評解說，主辦單位將於該賽事場地內撥放干擾音隔絕現場雜音。
- 6.3 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員指示於 10 分鐘內準備就緒並完成電腦設定等準備事項。若選手在設定完成後仍需額外的準備時間，主辦單位會提供允許範圍內的額外準備時間。
- 6.4 選手要離開指定的選手區之前，必須先獲得比賽裁判人員的許可。
- 6.5 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- 6.6 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。
- 6.7 若出現遊戲方面的爭議，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抗議。
- 6.8 比賽場地規範如下：
  - (1)比賽場地提供的設備皆屬主辦單位的財產，選手不得因任何原因對其破壞。
  - (2)比賽場地嚴禁一切飲食。另外，選手自備的衛生紙及紙屑類的垃圾，也必須在比賽之後一律帶走以維護環境整潔。

## 7.選手規則與責任

- 7.1 所有參賽者理應保持運動家的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，得處以觸犯選手規範所列出的懲處。
- 7.2 爭議與糾正—應先透過電子郵件、電話，或親自向主辦單位舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- 7.3 語言—泛指所有語言在內，選手不得在暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天室或訪問中使用任何帶有猥褻、褻瀆、種族歧視的發言，包含使用縮寫和掩蓋性的字詞。主辦單位保留強制管制的權利。

- 7.4 違禁藥物-選手不可使用或持有違禁藥物，違者除了受到選手規範的懲處選手不可使用或持有違禁藥物，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。
- 7.5 酒精-比賽主辦單位有權剔除在比賽中飲酒的選手之參賽資格。
- 7.6 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，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並逐出會場，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。
- 7.7 濫用軟體漏洞-任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞的自利行為將導致選手喪失比賽資格。主辦方及激鬥峽谷官方擁有判斷使用漏洞或自利行為的權利。
- 7.8 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並逐出會場，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。選手參賽時，必須抱持運動家精神全力以赴完成比賽。

## 8.處罰

任何隊伍成員被證實違反上述任何規則，按情節採取下列處罰：

- (1)判定遊戲棄權
- (2)判定比賽棄權
- (3)剝奪比賽資格
- (4)收回比賽成績

## 9.最終決定權

主辦單位保留對此份賽事規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留充此份賽事規章的權力。