

# 2018 高雄市中等學校電子競技競賽(傳說對決)實施辦法

## 一、依據：

- (一) 中華民國電子競技運動協會推廣相關競賽活動辦理。
- (二) 高雄市 2018 年舉辦 IESF 世界盃電競活動前置宣導活動辦理。
- (三) 2018 高雄市電競產業相關人才培育方針辦理。
- (四) 高雄市立志中學電競經營科以及樹德科大電競產業管理學位學程，促進學生幕前及幕後實習機制辦理。

## 二、目的：

- (一) 建構高雄市校際電子競技平台，提供對線上遊戲有興趣同學交流機會，初探電子競技學習性向。
- (二) 配合高雄市電競良性教育之推動，輔導國中生適性選讀電競經營科，高中職學生選擇相關相關科系，培育南臺灣電競產業人才。

## 二、對象：

- 國三組：國中三年級學生(高雄、台南、屏東)、不限同校、須年滿 15 歲
- 高中職組：台南、高雄、屏東高中職學生、不限同校。

## 三、競賽項目：傳說對決

## 四、競賽地點及時間：

- 1、報名時間(線上報名)：107 年 04 月 16 日至 107 年 05 月 10 日
- 2、初賽(線上賽)：賽制 BO1  
國中組：107 年 05 月 21 日至 5 月 25 日  
高中職組：107 年 05 月 07 日至 6 月 02 日
- 3、複賽：賽制 BO1  
國中組：每組取 32 強，107 年 05 月 26 日 地點：高雄市立志中學電競專業競技室  
高中職組：每組取 16 強，107 年 06 月 02 日 地點：樹德科技大學國際電競館
- 4、決賽暨頒獎典禮時間：每組取 4 強進入決賽(四強 BO3、冠亞 BO3)  
時間：107 年 6 月 10 日 上午 11:00~15:00  
地點：夢時代購物中心 8F 演藝廳

## 五、指導單位：高雄市政府教育局、中華民國電子競技運動協會

## 六、主辦單位：高雄市立志中學

## 七、協辦單位：

- 1、台灣電競聯盟(TESL)
  - 2、夢時代購物中心
  - 3、曜越科技
- 決賽設備：Acer Predator

## 八、獎勵：

第一名：12000 元或等值商品

第二名：8000 元或等值商品

第三名：5000 元或等值商品

參加複賽、決賽暨頒獎典禮，均現場抽出電競周邊產品等大獎及獲得相關神秘禮品

## 九、報名方式：

1、比賽採自行線上報名制或洽本校師生協助報名。

2、網路報名 網址：[http://163.32.74.2/case/LCG\\_107/](http://163.32.74.2/case/LCG_107/)

3、參賽人數

至少 5 人一隊，並可報 2 人候補，至多 7 人。

4、報名參賽選手需要核對身分證字號、電話、遊戲帳號

5、每人限報名一隊和參加一種賽事

## 十、賽事規則：

### ●傳說對決

- ◆ 所有賽制皆採階梯式的單敗淘汰制，以及採用競賽模式，所有正規比賽均為 5v5 競賽模式-傳說戰場。挑戰者帳號中須擁有至少 14 隻可用角色。(不包含限免)。
- ◆ 線上賽比賽時間一律由主辦單位所制定的時間公告進行比賽，當天進行完比賽後把比賽結果傳給主辦單位提供的官方帳號，若時間內未到即判定為輸方，相關約戰規定及賽程會於比賽前三天公告在競賽網頁。
- ◆ 初賽及複賽一律使用選手自備的網路、手機及帳號，決賽使用主辦單位所提供的 wifi 網路，但使用自己的手機及帳號；決賽時，由裁判檢查選手手機，並檢查通訊軟體人數，以及設定通訊軟體在比賽過程中不得跳出通知。
- ◆ 比賽開始後不得更換選手。
- ◆ 初賽由主辦方公告抽籤隊伍紅藍方後，由紅方隊伍開房。  
複賽及決賽比賽前由裁判抽籤決定隊伍開設房間，並決定紅藍方
- ◆ 宣布開始對戰之組合，需於五分鐘內開始對戰，拖延逾時之隊伍視為棄賽。
- ◆ 若隊伍有選手未到，隊伍人數不滿五人，則視為棄賽。
- ◆ 為提供比賽公平性，避免會戰、逃跑、走位時使用暫停思考等，初賽不提供暫停，若對手使用暫停得截圖證明，給予警告一次，若是警告後再犯，則裁定淘汰，複賽及決賽的暫停，選手與裁判長(開房間)的反應後，再由裁判進行暫停。
- ◆ 遊戲中除不可抗突發性因素，如：突發疾病、天災、突發意外等，不得要求重賽，比賽繼續進行。
- ◆ 遊戲中斷線、延遲，除非官方特別說明伺服器等官方因素，否則視為個人狀況，不得要求重賽，比賽繼續進行。
- ◆ 比賽皆使用當前更新版本進行賽事。
- ◆ 對戰時不得發生任何違反公平性之行為，如：使用外掛程式或裁判認定等，若確屬實則判定淘汰。
- ◆ 對戰時不得使用未報名登記之遊戲 ID 帳號或是選手，視為違反公平性則判定淘汰。
- ◆ 雙方對戰無論勝敗，雙方隊員都需截圖，由勝利方上傳給裁判，以證明晉級結果。

- ◆ 遊戲對戰中禁止不當發言辱罵對方或有任何爭議請截圖證明，並交由裁判裁定。
- ◆ 遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。
- ◆ 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：
  - 比賽消耗時間未滿 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：
    - 兩隊防禦塔塔數差距大於等於五個，且有隊伍防禦塔塔數大於等於三個，則判定塔數較多的隊伍獲勝。
    - 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。
    - 兩隊防禦塔塔數差距小於五個，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。
  - 比賽消耗時間大於等於 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：
    - 兩隊防禦塔塔數差距大於等於三個，則判定塔數較多的隊伍獲勝。
    - 兩隊防禦塔塔數差距小於三個，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。
    - 兩隊防禦塔塔數差距小於三個，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。
- ◆ 本賽事進行期間，請遵守裁判指示。
- ◆ 若是發生爭議，無論公平性、設備問題、暫停、重賽、裁定勝負等等，裁判長擁有最高裁定權力。
- ◆ 所有有關本賽事的規則、選手規範、地點及賽程規範，以及對違規罰則，主辦單位擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

十一、針對賽事、賽程，主辦單位保有變更之權益，並於網頁和粉絲團公告