

# 111 年臺南市市長盃

## 反毒電子競技錦標賽

活動時間：111 年 5 月 28 日

活動地點：新光三越台南新天地 C 區 6 樓

指導單位：CTESA 中華民國電子競技運動協會

主辦單位：臺南市政府、臺南市體育總會

承辦單位：臺南市體育總會電子競技委員會

協辦單位：台南市南英高級商工職業學校、遠東科技大學、臺南市學生校外生活輔導會

## 目錄

賽事總則.....	3
宗旨.....	3
競賽時間.....	3
競賽地點.....	3
競賽項目.....	3
參加資格.....	4
報名.....	4
抽籤.....	4
獎金(新台幣).....	5
活動流程.....	5
防疫規劃.....	6
傳說對決 競賽規則.....	7
監護人同意書.....	18

# 賽事總則

## 宗旨

1. 為發展運動休閒教育服務向下扎根，推動數位多媒體專業人才培育，藉由運動賽事，激發年輕學子創新創意的思維，透過電子競技活動，讓年輕學子瞭解產業鍊在資訊科技的發展，特舉辦本活動，使學生可以用更健康的心態與專業，體驗電子競技活動。
2. 結合高職及科技院校專業技能延續性教育發展，創造跨域與跨業價值賽事的經濟產業未來。
3. 促進青年職涯發展，讓社會大眾了解電競是一正向且富有教育意義的休閒活動，國內應有更完備、更科學的研究來探討電競與體能的完整聯性，使大眾了解參與電競活動也需要具備運動項目的要素，並應保有和參與運動一樣的態度，以調適身心靈健全發展。
4. 為跳脫傳統反毒宣導模式，藉由時下最受年輕學子喜愛的電競，關注「毒品危害議題」及增強「毒品防治認知」，期使青年學子與家長一同「識毒」、「反毒」、「拒毒」，強化反毒意識、維護青少年身心健全發展，勇敢向毒品說「不」，共創清新無毒家園。

## 競賽時間

線上賽-111 年 5 月 22 日 星期日

線下賽(8 強至冠亞季殿賽)-111 年 5 月 28 日 星期六 (若屆時疫情嚴峻將以線上賽舉辦)

※ 實際賽程將於選手登記報名後依據賽事隊伍數另行調整

## 競賽地點

新光三越台南新天地 C 區 6 樓(台南市中西區西門路一段 658 號)

## 競賽項目

傳說對決(非全局 BP)

線上賽【自訂對戰-5v5 經典競技】

線下賽【5v5 競賽模式】

## 參加資格

1. 參賽選手須為學生身分(國、高中職、五專)，並於比賽當日年滿 12 歲(含)以上。
2. 國中組：限定為臺南市各區任一國中在校學生。
3. 高中職組：限定為全國高中職(五專)在校學生。  
※ 比賽當日須提供有照片之有效之身分證明文件，如：學生證、在校證明，以示證明學生身分。
4. 未滿 18 歲者(線上賽開始之日)，需繳交監護人同意書。(同意書格式詳附件 1)
5. 參賽選手需擁有遊戲帳號且至少含 18 隻可用角色。

## 報名

1. 報名網址：<https://forms.gle/xNSg8tR5hoN88AqPA>
2. 報名時間：即日起至 05/13 23:59 止
3. 報名隊伍數規定：32 隊上限，若報名隊伍數達到 16 隊以上未滿 32 隊，則抽出種子隊伍;最終取 8 支隊伍晉級 8 強。  
※ 高中組-若報名隊伍數超過 32 隊，則以到名資料送出時間優先順序錄取。  
國中組-若報名隊伍數超過 32 隊，以隊伍中有國三生優先錄取，若各隊伍中皆有國三生，則以收到報名資料時間優先順序錄取。
4. 隊長(領隊)需於報名後加入官方 LINE (<https://lin.ee/sDpZWhP>)，若比賽開始前未加入，將視同棄權。(請在加入後，依照指示回答)

## 抽籤

抽籤時間為 05 月 17 日 18:00，使用電子方式進行抽籤  
(<https://zh-tw.rakko.tools/tools/59/>)，審查結束後公告於「臺南市電子競技委員會」  
Facebook 專頁(<https://zh-tw.facebook.com/groups/tainangamming/>)，對戰隊伍之間無  
特殊迴避規則。

## 獎金(新台幣)

本次競賽各組(國中組、高中職組)各取前三名優勝隊伍，頒發獎金及獎牌，獎金如下：

冠軍 6,000 元 整                      亞軍 3,000 元 整                      季軍 1,800 元 整

※領取獎金均需據實填寫【申報資料】並依中華民國稅法規定代扣相關稅額。

## 活動流程

線上賽：05月22日(六)

預計流程，實際賽程將於選手登記報名後依據賽事隊伍數另行調整

序	時間	項目
1	17:00-18:00	競賽 I
2	18:30-19:30	競賽 II

線下賽：05月28日(六) 若屆時疫情嚴峻，將以線上方式辦理(預計流程)

序	時間	項目
1	11:00-11:30	選手報到
2	11:30-12:30	開幕典禮
3	12:30-20:00	競賽
4	20:00-20:30	閉幕典禮

## 線下賽預計賽程

序	時間	項目
1	12:30-14:30	8 強
2	14:30-15:00	中場休息
3	15:00-17:00	4 強
4	17:00-17:30	中場休息
5	17:30-19:30	冠亞、季殿

以上活動流程及賽程皆為預計，將依實際狀況做調整。

## 防疫規劃

1. 參賽選手及與會長官、工作人員，於活動前先行造冊，及調查選手親友到訪人數，預估並控制現場人流。
2. 於百貨1樓掃描場所代碼回傳1922，於會場入口、報到處設置防疫告示，入場前需填寫健康聲明書(<https://forms.gle/3gKJPxQZGaoTGLst8>)、手部消毒及量測體溫，參與活動者皆在左手臂貼上標示貼紙。
3. 入口使用紅龍柱區分入口及出口，確實控管人流。
4. 全程配戴口罩，進出比賽場館時，手部確實消毒。

活動會場設有體溫量測儀、自動酒精噴霧機，及備用口罩。

# 111年臺南市市長盃反毒電子競技錦標賽

## 傳說對決 競賽規則

### 一 接受規則

#### 1. 規則

所有隊伍選手必須接受《111 年臺南市市長盃反毒電子競技錦標賽-傳說對決》(以下簡稱為本賽事)規則。隊伍如果按照報名規則報名參加本次賽事，或任何相關比賽，即被視為已接受本比賽規則。

#### 2. 規則變更

由於電子競技和遊戲日新月異，本賽事規則須定期更新或補充，以適應行業的發展、電競商業模式的變化及《傳說對決》(臺港澳伺服器)的更新。

### 二 參加資格

1. 參賽選手須為學生身分(國、高中職)，並於比賽當日年滿 12 歲(含)以上。
2. 國中組：限定為臺南市各區任一國中在校學生。
3. 高中職組：限定為全國高中職(五專)在校學生。

※ 比賽當日須提供有照片之有效之身分證明文件，如：學生證、在校證明，用以證名學生身分。

4. 未滿 18 歲者(線上賽開始之日)，需繳交監護人同意書。(同意書格式詳附件 1)
5. 參賽選手需擁有遊戲帳號且至少含 18 隻可用角色。

### 三 賽事報名與規範

1. 報名日期：即日起至 111/05/13 23:59 止
2. 提供資料：報名本賽事需提供隊名、個人真實姓名、就讀學校、班級、學號、連絡電話、電子信箱、隊長(領隊)LINE ID、《傳說對決》帳號 UID 及 ID。
3. 隊長(領隊)需於報名後加入官方 LINE (<https://lin.ee/sDpZWhP>)，若比賽開始前未

加入，將視同棄權。(請在加入後，依照指示回答)

#### 4. 報名資料規範：

- (1) 繳交隊伍資料後，除重大因素且經主辦方批准外，其餘不得更改隊伍陣容。
- (2) 隊伍至少需維持 5 名先發選手，至多可有 2 名替補選手，同一隊伍不限定同校，其餘依本規則第二條補充，不足 5 名將以報名失敗處理。
- (3) 隊員需確認自身遊戲內 ID 與報名時填寫資料一致，若有不符合則判該名選手失格，由替補上場，若無替補或隊伍不足 5 人，則以棄權論。
- (4) 隊員遊戲內 ID 及隊伍名稱，建議使用中文、英文大小寫半全型字母、數字半型 0~9、底線(特殊符號及圖案可能導致資料無法顯示或印製)，若需更改遊戲 ID，費用由選手自行承擔，並不得包含具有不雅詞彙、攻擊、侮辱、敏感話題、或中傷他人語言，若參賽者或隊伍名稱不符合以上規範，主辦方有權要求修改。
- (5) 所有參賽者(包含正選、替補)僅能代表一隊參賽，若有重複參賽之情況，該名選手參與之所有隊伍裁定淘汰。
- (6) 若提供資料不符合規範，且於報名截止前未能更改完成，將視為未完成登錄選手作業，若後續隊伍不足 5 名隊員，將以報名失敗處理。
- (7) 各隊伍名稱不得使用其他參賽隊伍名稱、隊伍縮寫及任何容易混淆之名稱。
- (8) 賽事期間不受理帳號、成員、隊伍資料更動申請，若個資不符將影響參賽資格及獲獎權。



## 四 競賽制度

### 1. 賽事日期與地點：

- (1) 線上初賽：111/05/22
- (2) 線下決賽：111/05/28
- (3) 競賽地點：新光三越台南新天地 C 區 6 樓(台南市中西區西門路一段 658 號)

### 2. 流程：請依” 111 年臺南市市長盃反毒電子競技錦標賽” 官方 Line

(<https://lin.ee/sDpZWhP>)及” 臺南市電子競技委員會” FB 專頁

(<https://zh-tw.facebook.com/groups/tainangamming/>)公布賽程為主。

### 3. 線上賽賽制：

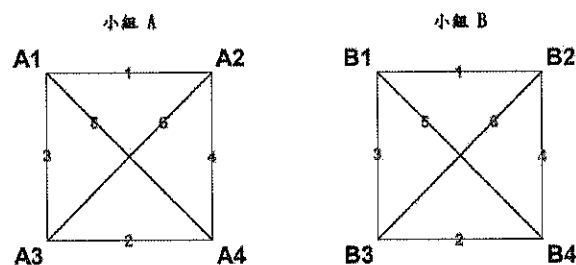
分為國中組與高中職組進行，採 BO1 單淘汰賽，對戰組合於 5/17 抽籤後公布，若報名隊伍數達到 16 隊以上未滿 32 隊，則抽出種子隊伍，;最終取 8 支隊伍晉級 8 強。

111/05/28 進入線下賽(8 強)，如隊伍因故無法繼續參賽，需於線上賽結束時提出，該隊伍位置由原先對戰之隊伍遞補。

### 4. 線下賽賽制：

分為國中組與高中職組進行，由 8 強賽開始進行，採小組循環賽制，每 4 隊為一小組，共有 2 小組，每一小組取勝數前二隊伍晉級 4 強賽；若有分數相同情形，將依同分的兩個隊伍對戰成績決定；4 強賽及冠亞季殿賽皆採 BO3 單淘汰賽。

### 5. 賽事賽程圖(8 強小組賽)



場次	對戰隊伍			
I	A1 v A2	A3 v A4	B1 v B2	B3 v B4
II	A1 v A3	A2 v A4	B1 v B3	B2 v B4
III	A1 v A4	A2 v A3	B1 v B4	B2 v B3

## 6. 賽事獎金：

本次競賽各組(國中組、高中職組)各取前三名優勝隊伍，頒發獎金及獎牌，獎金如下：

冠軍 6,000 元 整

亞軍 3,000 元 整

季軍 1,800 元 整

※領取獎金均需據實填寫【申報資料】並依中華民國稅法規定代扣相關稅額。

## 五 比賽版本與比賽過程

### 1. 傳說對決賽事之遊戲版本

比賽使用之遊戲版本皆按照《傳說對決》臺港澳伺服器遊戲當前版本。

### 2. 線下初賽詳情

- (1) 本賽事線上初賽期間，所有比賽皆於線上進行。
- (2) 比賽開始後不得更換選手，線上初賽開始後 5 分鐘內未全員於房間內就定位之隊伍，視為棄權。
- (3) 線上初賽採 BO1 單淘汰制，限定使用【自訂隊戰-5V5 經典競技】進行比賽。
- (4) 線上初賽由主辦方抽籤後決定紅藍方，由藍方開設比賽房間，比賽結果以遊戲系統判定之勝負為準。
- (5) 在約定時間內，若藍方隊長使用非【自訂隊戰-5V5 經典競技】模式開房邀請，視同違規，紅方隊長請拒絕這場比賽。  
若雙方使用錯誤的模式進行比賽，經查證屬實將判兩隊皆敗。  
若紅方隊長拒絕後，藍方隊長不願重新開房邀請，經查證屬實示為藍方戰敗，由紅方直接晉級。
- (6) 線上初賽限定使用選手個人之帳號，如為 Guest 帳號需先綁定 Garena 或 Facebook 帳號。
- (7) 自選角開始至比賽結束，全程除非抗力因素外，不得蓄意暫停或人為主動退出比賽。
- (8) 遊戲中除不可抗突發性因素，如：天災、突發意外、突發疾病...等，不得要求重賽。
- (9) 遊戲中斷線、延遲，除非 Garena 官方特別說明伺服器異常等因素，否則視為個人狀況，不得要求重賽。
- (10) 對戰時不得使用隊伍報名資料以外的遊戲 ID 帳號或是選手，視為違反公平性判定淘汰。
- (11) 雙方隊戰無論勝敗，雙方隊員都需截圖存證，由勝方回報至本賽事官方 LINE，上傳成功才算完成該回合對戰，如逾時未上傳，將視為棄權。

### 3. 線下決賽詳情

- (1) 線下賽決賽期間，賽事將會進行轉播。
- (2) 比賽當天報到時需出示身分證明文件，報到時間內未完成報到之隊伍(含隊伍人數未滿 5 人)，視為棄權。
- (3) 報到時需所有隊員均到場簽到(含替補人員)，未進行簽到的選手禁止上場。
- (4) 線下決賽場地設於公共空間，包含現場觀眾及轉播，敬請保持現場秩序，請穿著體面勿穿著背心、打赤膊...等。請勿於活動會場嚼食檳榔、吸菸，及攜帶重口味食物，競賽區域禁止飲食。
- (5) 八強賽採小組循環賽，四強賽及冠亞季殿賽採 BO3 單淘汰制，限定使用【5V5 競賽模式】，比賽結果以遊戲系統判定之勝負為準。
- (6) 線下賽單場開戰前，由各隊長抽籤後決定紅藍方，由藍方或官方人員開房進行。
- (7) 線下賽期間使用選手個人之帳號，如為 Guest 帳號需先綁定 Garena 或 Facebook 帳號。
- (8) 請各隊長在遊戲讀取畫面截圖。
- (9) 自選角開始至比賽結束，全程除非抗力因素外，不得蓄意暫停或人為主動退出比賽。
- (10) 遊戲中除不可抗突發性因素，如：天災、突發意外、突發疾病...等，不得要求重賽。
- (11) 隊伍中有選手棄權導致可參賽人數不足 5 人時，則取消全隊參賽資格。
- (12) 比賽進行期間，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰...等，無法進行遊戲的狀況，則依照比賽執行之官方人員進行暫停、重賽或繼續比賽等指示。
- (13) 若是發生重賽情形，選手使用角色、挑戰者技能、奧義必須相同，若是私自更換，則裁定勝負。
- (14) 遊戲中斷線、延遲，除非 Garena 官方特別說明伺服器異常等因素，否則視為個人狀況，不得要求重賽。
- (15) 對戰時不得使用隊伍報名資料以外的遊戲 ID 帳號或是選手，視為違反公平性判定淘汰。
- (16) 遊戲對戰中禁止以不當言詞辱罵對方，有此情況發生給予警告，視情況裁定勝

負。

- (17) 進入比賽房間需有效率，若人員到場卻在裁判發起命令超過 3 分鐘遲遲不肯進入比賽房，可視情節由裁判判決棄權。
- (18) 在賽事中，選手只能使用內建語音通訊，除非在特殊情況下，主辦方認為需要其他語音聊天系統，否則不得使用第三方語音聊天程式。主辦方有權可全權監控戰隊音訊。
- (19) 對戰時不得發生任何違反公平性之行為，如：使用外掛程式、輔助裝置、搖桿、手把等。本賽事進行期間，若經確認屬實則判定淘汰。
- (20) 競賽過程中需全程使用耳機作為溝通設備，現場不提供耳機，請自行攜帶。
- (21) 比賽場地為室內空間，請自行攜帶抗噪耳機或耳罩等隔音設備，不得因場地或他隊選手溝通聲音等因素提出抗議。不得蓄意大聲嚷嚷，或試圖阻止他隊選手溝通，若發現以上情節，給予警告乙次，單場累積兩次警告支隊伍，判定淘汰。
- (22) 本賽事進行期間，請遵守官方工作人員指示。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（官方工作人員）擁有最高裁定權力。
- (23) 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：
    - a. 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。
    - b. 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。
    - c. 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：
    - a. 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。
    - b. 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。
    - c. 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。

#### 4. 選手設備：

- (1) 參賽選手請使用個人設備參加本賽事，大會不提供相關設備。
- (2) 不得使用違反公平性之輔助程式、外掛程式、輔助裝置、搖桿、手把...等。
- (3) 不得使用觸發答題器、模仿觸發功能的任何智能裝置，例如：ROG Phone II AirTrigger，Nubia Red Magic 3 Air Trigger 等，包含但不僅限於上述。
- (4) 參加選手只能使用 Android 或 IOS 作業系統的手機。
- (5) 競賽時請全程使用耳機作為溝通設備，現場不提供耳機，請選手自行攜帶。

5. **網路設置：**選手可以使用 4G、5G、WIFI 或其他有線網路連接，大會不供給有線或無線網路連接。

## 六 選手規範

1. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
2. 不得故意製造斷線情況，若有違規給予警告。
3. 共謀、串通：
  - (1) 不得與其他隊伍同意任何官方規則外之規則。
  - (2) 放水、故意輸掉比賽。
  - (3) 串通打壓某支隊伍。
  - (4) 傳送或接收任何訊息給敵對之參賽者。
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已獲得優勢。
6. 選手不得在比賽中實行故意斷線行為。不論意圖為何，任何參賽者行為導致斷線將視為故意。
7. 選手不得使用任何淫穢、骯髒、侮辱、威脅、辱罵、誹謗、妨害名譽或其他令人反感的言語。
8. 戰隊成員應該禮貌的解決的分歧，而不是訴諸暴力、威脅或恐嚇（身體上的或精神上的）。禁止在線下賽事中使用暴力，亦不允許對任何比賽對手、粉絲或官方員工使

用暴力。

9. 選手不得在任何比賽（或任何比賽及其組成部分）上下注或試圖下注，及與高額賭徒交往，或向其他人傳遞可能影響其下注的資料。
10. 禁止使用其他選手的帳戶進行遊戲，或引誘他人使用其他選手的帳戶進行遊戲。
11. 於線下賽時，選手不得干擾燈光、攝影機或其他場地設備。
12. 於線下賽時，選手應該除比賽設備外之通訊設備從比賽區移除，以及關閉所有通訊、社交軟體的通知功能，且不得使用其相關功能。
13. 選手在參加比賽或其他活動，或身處賽事主辦單位所擁有及租賃的場地時，嚴禁使用、持有、分發或出售違禁物品，如毒品或酒精，也不可受此類違禁物品的影響。
14. 比賽期間不得直播比賽(除主辦方)，如經查獲，將給予取消資格處分。
15. 選手禁止對所有相關人員（其他選手、工作人員、粉絲等）造成心理陰影、不舒服或抗拒等騷擾及性騷擾行為。
16. 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、個人或團體的尊嚴和完整性。
17. 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、賽事主辦方、執行方、其關聯公司及《傳說對決》最大利益的聲明。
18. 未經主辦方同意，禁止選手以任何形式披露主辦方認定機密及該保密之相關資訊。
19. 選手在任何時候都必須遵守所有適用法律，以及不得從事違反法律、法規或治安管理规定之活動。
20. 選手不得從事任何賽事主辦單位認為缺乏專業、公德或不光彩的活動。
21. 選手不得接受或贈送任何人員企圖影響比賽結果之贈禮。
22. 違規懲處：
  - (1) 處分-如發現任何選手違反比賽或規則，主辦方將作以下處分：
    - a. 單場比賽成績作廢。
    - b. 禁賽。
  - (2) 重複犯規：重複犯規將受到更嚴重的懲罰，直到被取消參賽資格。
  - (3) 最終判決：凡作出違反規則的行為，無論是否故意，一律受到懲罰。

## 七 規章修訂

為保持賽制公平競爭和誠信，本賽事會因任何狀況修改規則，以維持賽制完善。

1. 所有有關本賽事的規則、選手規範、隊伍調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，主辦方擁有隨時修改、刪除條項且不另行通知的權力，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
2. 如果本規則中有任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子部分應以最接近意思且不違反本規則之本旨解釋。



## 八 最終條約

1. 本賽事進行期間，請遵守裁判指示。
2. 若是發生爭議，無論公平性、設備問題、暫停、重賽、裁定勝負...等，裁判長擁有最高裁定權力。
3. 所有有關本賽事之規則、選手規範、地點、賽程規範及違規罰則，主辦方擁有其最後更改修正及最後決定裁決權。
4. 個資保護宣告：為落實個人資料之保護，依照個人資料保護法第8條規定，進行蒐集前之告知-

### (1) 個人資料蒐集之目的及用途：

目的在於進行活動辦理之相關行政作業，參與本賽事之隊伍及選手，須同意配合主辦單位將利用您所提供之相關資料，包含就讀學校、班級、學號、姓名、電話、E-mail、Line ID、遊戲UID和遊戲ID...等，使用於本賽事之推廣、直播、防疫名冊...等相關宣傳媒介及一切與該等場合相關之用途。

### (2) 個人資料利用之期間、地區、對象：

- a. 期間：您同意參加活動之日起，至活動結束後一年為止。期間由主辦單位保存您的個人資料，以作為本人、主辦單位查詢、確認證明之用。
- b. 地區：您的個人資料將用於活動主辦單位提供服務之地區。
- c. 對象：透過網路報名系統之使用者，及參加本賽事之所有人員。

如有任何疑問請洽詢主辦單位。

比賽相關資訊請密切關注「臺南市電子競技委員會」Facebook專頁

<https://zh-tw.facebook.com/groups/tainangamming/>

# 111 年臺南市市長盃反毒電子競技錦標賽

## 監護人同意書

本人\_\_\_\_\_同意子女\_\_\_\_\_

參加 111 年臺南市市長盃反毒電子競技錦標賽，並簽訂同意書。

本人認同該賽事之教育學習精神，以健康、守法、有好競爭行為參加該賽事，

且知悉線上賽為 111/05/22，線下賽為 111/05/28 假新光三越台南新天地。

參賽者姓名：

身分證統一編號：

通訊地址：

參賽者連絡電話：

監護人簽名：

監護人連絡電話：

主辦單位：臺南市政府、臺南市體育總會

承辦單位：臺南市體育總會電子競技委員會

協辦單位：台南市私立南英商工職業學校、遠東科技大學、臺南市學生校外生活輔導會

中 華 民 國 年 月 日