

檔 號：

保存年限：

中華民國大專院校體育總會 函

地址：台北市中山區朱崙街20號13樓

承辦人：潘玲君

聯絡方式：02-2771-0300分機42

受文者：如正副本行文單位

發文日期：中華民國112年5月5日

發文字號：大專體總競字第1120000682號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：如文

主旨：函轉「中華民國大專校院111學年度電子競技運動錦標賽」
競賽規程如附件，敬請鼓勵所屬踴躍組隊報名參賽，請
查照。

說明：

- 一、依據教育部體育署112年3月14日臺教體署學(三)字第1120006484號函核定年度計畫暨樹德科技大學112年5月4日德科大設院字第1120000707號函辦理。
- 二、請詳閱競賽規程規定事項並恪守規定。
- 三、報名作業請逕向樹德科技大學電子競技與電腦娛樂科學系蘇柏元老師電話：07-615-8000轉6610、曾雪雅老師07-615-8000轉6602辦理。

正本：本會各會員學校

副本：樹德科技大學電子競技與電腦娛樂科學系、本會競技組

中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽規程

- 一、依據：教育部體育署 112 年 3 月 14 日臺教體署學(三)字第 1120006484 號核定年度計畫辦理。
- 二、宗旨：為建立及推廣全國大專院校電競體育賽事，並提倡電子競技運動正向、教育之風氣暨培養優秀選手進軍國際賽事，特舉辦此錦標賽。
- 三、指導單位：教育部體育署。
- 四、主辦單位：中華民國大專院校體育總會。
- 五、承辦單位：樹德科技大學、中華民國大專院校體育總會電子競技委員會。
- 六、協辦單位：樹德科技大學電子競技與電腦娛樂科學系、中華民國電子競技運動協會。
- 七、贊助單位：Wavesplitter 威世波、LINDY 林帝。
- 八、日期及地點：訂於中華民國 112 年 05 月 19 日至（星期五）~112 年 06 月 04 日（星期日）舉行線上賽事
中華民國 112 年 06 月 09 日至（星期五）~112 年 06 月 11 日（星期日）舉行線下賽事，線上賽及線下賽詳細日程、指定地點、規則及時間如細則（附件一）。
- 九、參加單位：凡中華民國大專院校均可以學校為單位報名參加比賽(新合併學校在三年內得以原校區名義報名參賽)，每單位各遊戲項目報名個人賽(NBA2K23)至多可報名 2 名、團體賽(英雄聯盟、特戰英豪)以一隊為限，且參賽學生不可跨校組隊報名比賽。
- 十、競賽項目：
 - (一)MOBA（PC）：《英雄聯盟》。
 - (二)射擊：《特戰英豪》。
 - (三)其他（PC）：《NBA 2K23》。
- 十一、參賽資格：
 - (一)參加比賽之選手以各校 111 學年度第二學期正式註冊在學之學生(教育部頒布之正式學制者，選讀生、先修生、補習生、空中補校、僑生專修班及各種短期訓練班學生不得參加)。軍、警校院以正期生及專科部學生為限，空中大學之選手必須是 111 學年度正式註冊選課之學生始得參賽。(需檢附參賽選手第二學期註冊繳費證明及選課單影本)。
 - (二)身體狀況:身體健康及性別，由參加各校自行指定醫院檢查及性別認定，始能報名參加。
 - (三)凡經教育部同意備查判處停止比賽權之選手及相關職隊員，至正式比賽前 1 日(中華民國 112 年 05 月 18 日)尚未恢復其權利者，不得下場比賽。

- (四) 凡參加正式聯賽及隸屬於任一聯賽之職業選手(含候補)或違規受本次賽事之遊戲廠商及中華民國電子競技運動協會禁賽處分者均不得參賽，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。

十二、 比賽分組與限制：

- (一) 本次賽事不分組，各參賽單位不分男、女選手，註冊人數依各項目規定之(如附件二)。
- (二) 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名稱或更換帳號，若於名單提交後選手自行更改名稱或更換帳號，一經查證屬實將禁賽處分。
 2. 選手名稱應清楚且具有辨識性的，難以辨識的名稱(例如：IIIIIIII)及包含粗俗、猥褻、挑釁、汙辱、政治相關等字眼(讀音亦同)，將不被允許使用，若經賽程組裁定違規選手須協助更名(費用由選手自付)。

十三、 報名辦法：

- (一) 報名日期：自即日起至民國 112 年 05 月 15 日(星期一)止，採網路報名，逾期不予受理，報名後不再受理變更。
- (二) 報名人數：
1. 職員：每隊得置管理人員 1 人至 3 人(含總領隊)且務必於報名網頁中填寫。
 2. 隊伍：各項目隊伍人數設置辦法依技術手冊規定之(如附件一)。
- (三) 報名方式：
1. 請至下列網頁進行報名作業：
《英雄聯盟》<https://forms.gle/t8NcqYs4m5WYE7r9>
《特戰英豪》<https://forms.gle/r4Xm9ckUkgfmpL3W7>
《NBA 2K23》<https://forms.gle/kvg5DxS6RQoqYHLv8>
依規定完成線上報名後依附件報名表繕打(請用標楷體 12pt)輸入資料後列印職隊員清冊，並加蓋校印或學校系所或體育室或相關權責單位戳章掃描成電子影像檔(jpg/jpeg 檔或 pdf 檔)併同已繕打報名表 word 檔 E-Mail 至樹德科技大學蘇柏元老師 paul0801@stu.edu.tw 信箱(主旨範例：○○大學-大專電子競技運動錦標賽報名表)。電子檔案寄送完成，始視為完成報名手續，報名資料內容缺件不予註冊；完成後自行以電話確認完成報名手續。
 2. 選手保證書暨個人資料授權書：各單位於報名時應繳交選手保證書暨個人資料同意書(如附件三)及參賽學校職員、選手個人資料使用授權同意書(如附件四)各 1 份，未依規定繳交取消報名資格，各單位不得異議。保證書必須由選手及教練親自簽章(字)。未成年者，應由父母或法定代理人簽章(字)同意。
 3. 報名資料內容缺件(補件未附學生證正反面影本或在學證明正本及相關證件不齊者)或未按規定時間及方式完成報名手續者，視同未報名成功。
- (四) 保險費：凡報名參賽之職隊員保險均由所屬學校自行投保；比賽期間由大會統一投保公共意外責任險。

- (五) 依個人資料保護法規定，報名職隊員註冊所提供之個人資料(含肖像權)，中華民國大專院校體育總會電子競技委員會及樹德科技大學僅供於彙編秩序冊、成績紀錄及報告書使用，不另作為其他用途。
- (六) 參賽選手必須攜帶大會製發之選手證以備查驗，否則不得參賽。選手證遺失，得於比賽前兩小時備妥身分證明文件、學生證及照片(2吋正面脫帽彩色半身)3張至大會競賽組補辦，每人需繳交費用新臺幣500元整。

十四、 競賽辦法：

- (一) 本次比賽的遊戲項目為：《英雄聯盟》、《特戰英豪》、《NBA2K23》各項賽事項目線上及線下賽細則及辦法請詳讀附件一。
- (二) 器材設備：主辦單位有權禁止任何電子裝置，請事先詢問主辦單位的規則。
 - 1. 選手可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的滑鼠墊、USB滑鼠、USB鍵盤、USB耳內式耳機或使用制式3.5mm插槽的耳機。比賽期間一律禁用所有輔助程式、設備且自備之鍵盤、滑鼠不得具有巨集之功能。
 - 2. 選手可選擇自備藍牙設備，一旦發生無法連線或訊號干擾等包含但不限於以上兩點之狀況，皆由選手自行負責。
- (三) 本次賽事通訊軟體指定為Discord，賽事開始前30分鐘隊伍須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。

十五、 競賽抽籤會議：

- (一) 日期及地點：訂於民國112年05月17日(星期三)下午6時至9時，於樹德科技大學(82445 高雄市燕巢區橫山路59號)進行直播錄影抽籤，詳細地點依官網公告之，網址如下：
 - 《英雄聯盟》<https://www.youtube.com/watch?v=6vf-wPmNTAk>
 - 《特戰英豪》<https://www.youtube.com/watch?v=TpadFTURTTw>
 - 《NBA2K23》<https://www.youtube.com/watch?v=X6jfs3yUxqU>
- (二) 抽籤結果公告於賽事官網。

十六、 技術會議：

- (一) 訂於民國111年05月18日(星期四)下午7時，詳細地點依官網公告之，網址：<https://meet.google.com/odn-tdgh-gdp>。
- (二) 技術會議各隊必須準時參加，未參加技術會議之隊伍，對會議所作之決議均不得異議，如非領隊、教練本人或持有授權代理委託書之代表，則不得提出各相關問題之異議；在會議中，各隊只限一人有發言權與表決權。
- (三) 對各隊選手參賽資格發現疑問時，可在會議中提出，交由承辦單位處理後公佈實施。
- (四) 技術會議無權作有違「競賽規程」之決議。

十七、 競賽規定事項：

- (一) 為使賽程順利進行，場地安排得由大會隨時視情況調度進行，選手不得異議。
- (二) 比賽期間選手需隨身攜帶選手證方可進行比賽，無攜帶者不得出賽。

- (三) 嚴守比賽時間，選手於線上賽前需指定大廳檢錄，線下賽則需於大會指定地點進行檢錄，每場比賽經大會公告開賽後，逾時 15 分鐘未到出賽者，經競賽組確認後，該場次比賽裁定棄權。比賽時間如有異動時，以大會競賽組報告為準。
- (四) 選手請穿著整齊服裝參賽，須穿著長褲、包鞋參賽，不得著短褲或七分褲、拖鞋，服裝不整者不受理檢錄、不得出賽。
- (五) 各隊選手出賽時，上衣服裝樣式及款式力求統一為宜。
- (六) 比賽進行中，選手之手機須關機，不得有接打、查看手機等行為，違反者以「違反選手精神條例」裁定棄權。
- (七) 團體賽及雙打選手可與同組隊友小聲交談，但不得與其他非同組比賽之任何人交談，違者經警告後再犯者，以棄權論處。
- (八) 選手均應遵守規則及大會紀律，服從裁判，不得以抗議手段或不良言語向大會裁判及賽程人員有不理性之行為，違者大會有停止該選手繼續比賽之權利。
- (九) 非當場比賽之選手，不得進入比賽場地內，比賽已結束之選手應迅速離開比賽場地，不得藉故停留在場內。
- (十) 選手進入比賽區域內時，禁止飲用含有酒精之飲料、吸菸等，若是選手在賽事當中抽菸，則該局為零分，若賽事與賽事當中抽菸，則其已完成該局則以零分計算，會場內一律禁止使用閃光燈，違者經勸阻不聽，得由大會請離會場。
- (十一) 選手比賽中如遭檢舉不符資格時，經查證屬實，即停止繼續比賽，所有賽完之成績不予計算。
- (十二) 比賽進行中，發生爭議時由大會裁判長裁定之。
- (十三) 選手必須隨身攜帶攜帶 111 學年度第二學期註冊之選手在學證明(民國 112 年 2 月 1 日以後學校正式出具之在學證明)以供查驗，未能出具在學證明者不准出賽或其比賽成績不予認定。
- (十四) 未報名之選手不得出場比賽；冒名頂替經查證屬實者，取消該隊全部比賽資格並報請有關單位議處。
- (十五) 選手的身份證明不符事實時，除不得出場比賽外，法律責任應由所屬學校主管負責。

十八、獎勵：依據大專體育總會 107 年 7 月 24 日第九屆第一次技術暨管理委員會決議修正通過之錦標賽獎勵規定給予獎勵。

(一)錄取優勝原則如下：

- 1.二隊(人)或三隊(人),各錄取一名。
- 2.四隊(人),錄取二名。
- 3.五隊(人),錄取三名。
- 4.六隊(人),錄取四名。
- 5.七隊(人),錄取五名。
- 6.八隊(人),錄取六名。
- 7.九隊(人),錄取七名。
- 8.十隊(人)以上,錄取八名。

(二)錄取優勝獎勵如下：

第一名 3,000 元獎金及頒贈獎盃一座、第二名 1,500 元獎金、第三名 500 元獎金，以及第一名至第八名頒贈大專體育總會獎狀乙紙，以資鼓勵。(本賽事競賽獎金由中華民國大專院校體育總會電子競技委員會 樹德科技大學電子競技與電腦娛樂科學系自籌辦理。)

十九、 申訴：

- (一) 凡規則有明文規定或類似明白之決定者，均以裁判長之判決為終決，不得提出異議；比賽中發生非規則或本規程中無明文之規定問題，則由審判委員會決定之，其判決即為終決。
- (二) 選手的參賽資格申訴，應於比賽開始前提出，其他申訴均應在該比賽後一小時內提出(如附件五)，否則不予接受。
- (三) 所有有關技術性判定問題之申訴，一律不予受理，比賽進行中各單位領隊、教練、管理及選手不得當場質詢裁判員；有不服裁判之判決時，得由其領隊或教練向大會提出申訴，但比賽仍須繼續進行，不得停止，否則以棄權論。
- (四) 申訴書由領隊或(總)教練簽名蓋章後，向大會提出，並繳交保證金新臺幣 5,000 元整，申訴成立時保證金退還，否則予以沒收充作大會經費。
- (五) 申訴以大會審判委員會之判決為終決。

二十、 罰則：

- (一) 參賽選手如有資格不實或冒名參賽，經查證屬實者，依下列罰則處分之：
 - 1. 如係參加個人項目，取消其繼續參賽資格及已賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。法律責任應由所屬學校主管負責。
 - 2. 如係參加團體項目，取消該隊繼續參賽資格及已賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。法律責任應由所屬學校主管負責。
- (二) 參加學校之選手、職員於比賽期間，倘有違背運動精神之行為，如：對裁判員有不正當行為、延誤比賽、妨礙比賽等情事，由該種類裁判長進行裁定停賽，並由該競賽種類之審判委員會議判決，依下列罰則處分之：
 - 1. 選手毆打裁判員：
 - (1) 個人項目：取消該選手繼續參賽之資格，並報請有關單位議處及追究刑事責任。
 - (2) 團隊項目：取消該隊繼續參賽之資格。同時，該選手亦按個人項目之罰則處理。
 - 2. 職業毆打裁判員：取消該職員繼續行使職權之資格，並報請有關單位議處及追究刑事責任。
 - 3. 選手、職員故意妨礙、延誤比賽或擾亂會場：經裁判員當場勸導無效，未於規定時間內恢復比賽時，取消該隊該場繼續參賽之資格。

- (三) 裁判員毆打職員或選手，立即取消該裁判員繼續行使職權之資格，並報請有關單位議處及追究刑事責任。
- (四) 職員不得兼任本單位以外學校之職員，選手亦不得兼任其他學校之職員，否則取消其職員資格。
- (五) 審判委員、裁判長、裁判員（含紀錄等）不得兼任各參賽學校職員，否則取消其裁判（含紀錄等）資格。
- (六) 任何隊伍成員或職員不可以直接或間接參加外界任何跟比賽結果有關之賭博行為。經檢測證實違規者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。
- (七) 有關選手之資格申訴，經當場檢查照相存證後由大會審判委員會處理，必要時由承辦單位函請大專體育總會轉呈教育部查詢處理。
- (八) 酒精與藥物管制無論參與的是線上或現場比賽，嚴禁飲用酒精或服用施打任何有可能影響比賽進行的藥劑。拒絕接受檢測或經檢測證實違規用藥者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。
- (九) 違反上述(一)、(二)、(三)所列情形者，將分別函告所屬學校及主辦單位議處，並停止該單位參加該校所舉辦之各項比賽一年。
- (十) 各選手及參加組別，必須詳讀競賽規程之事項，各隊如有不符規定資格之選手出賽時，一經查覺即停止該隊繼續比賽，所有賽完之成績不予計算，並取消該單位所獲得之成績名次並繳回所領之獎品，承辦單位另函請主管單位議處；若涉及偽造學籍及在學證明者，則函送司法機關追究刑事責任。

二十一、 保險：

- (一) 各隊職隊員比賽期間(線上及線下賽)，請參賽單位自行投保(大會得查證保險資料，如無證明者不得參賽)。
- (二) 晉級決賽比賽期間，比賽場地由主(承)辦單位辦理公共意外責任險。

二十二、 性騷擾申訴管道：

- (一)電話:07-615-8000#6610(蘇柏元老師) 、07-615-8000#6602(曾雪雅老師)。
- (二)傳真:07-615-8999
- (三)電子信箱:ees@stu.edu.tw

二十三、 附則：

- (一) 各參加單位一切費用自理，大會不提供餐點、住宿、交通，另安全亦應自行負責。
- (二) 本賽事主辦單位保有活動最終解釋權，如遇疫情、地震、颱風等因素，相關賽事日期。
- (三) 本規程如有未盡事宜，得隨時修訂公布之。
- (四) 本規程經中華民國大專院校體育總會審核並報教育部體育署同意後實施，修正時亦同。

中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽賽事細則

一、比賽時間：

(一) 線上賽：中華民國 112 年 05 月 19 日至 112 年 06 月 04 日。

(二) 線下賽：中華民國 112 年 06 月 09 日至 112 年 06 月 11 日。

二、比賽項目：

(一) 團體賽：《英雄聯盟》、《特戰英豪》。

(二) 個人賽：《NBA2K23》

三、比賽地點：樹德科技大學 行政大禮堂(高雄市燕巢區橫山路 59 號，行政大樓 1F)。

四、報名人數規定及參賽資格：

(一) 登記報名：各校依據中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽規程第十一條之規定辦理。

(二) 報名人數規定：

1. 個人賽:每一學校最多可報名 2 名。

2. 個人賽:若同校有超過 2 名報名時，則由主辦單位通知領隊協商,以一校最多 2 名為限。

3. 團體賽：每一學校各項目最多可報名 1 隊，每隊最少 5 人最多 7 人。

4. 團體賽：同一競賽項目,若同校有多隊報名時,則由主辦單位通知領隊協商,以一校一隊為限。

5. 選手不得跨校報名參賽。

(三) 參賽資格：各校依據中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽規程第九條之規定辦理。

五、比賽預定日程：

※實際比賽賽程時間及隊伍數可能依報名狀況而作調整，確切時間依官網公佈為主。

(一) 《英雄聯盟》

日期	項目	備註
05/25-05/26	32 取 16	單淘汰 BO1 線上賽
05/28-05/29	16 取 8	
06/01	8 取 4	
06/04	4 強	單淘汰 BO3 線上賽
06/09	冠亞季殿賽	單淘汰 BO3 線下賽 時間：08：10-17：00

(二) 《特戰英豪》

日期	項目	備註
05/19-05/20	32 取 16	單淘汰 BO1 線上賽
05/23-05/24	16 取 8	
05/30	8 取 4	
06/02	4 強	單淘汰 BO3 線上賽
06/10	冠亞季殿賽	單淘汰 BO3 線下賽 時間：08：10-17：00

(三) 《NBA 2K23》

日期	項目	備註
05/19-05/20	32 取 16	單淘汰 BO1 線上賽
05/26-05/26	16 取 8	
05/31	8 取 4	
06/03	4 強	單淘汰 BO3 線上賽
06/11	冠亞季殿賽	單淘汰 BO3 線下賽 時間：08：10-17：00

六、比賽制度：

(一) 《英雄聯盟》

1. 賽制：

- (1) 單淘汰制。
- (2) 線上 32 至 8 強賽制皆採 BO1。
- (3) 線上 32 至 8 強賽採約戰方式。
- (4) 線上 4 強賽制採 BO3。
- (5) 8 強至 4 強線上賽需線上檢錄。

- (6) 冠亞季殿賽採 BO3。
- (7) 線上賽依主辦方抽籤賽程表實施。
- 2. 模式：電競選角。
- 3. 地圖：召喚峽谷。
- 4. 版本：當前最新版本。
- 5. 帳號：均使用個人帳號。且帳號至少達 30 等，若因角色不足無法比賽以棄權論。
- 6. 角色：最少 20 隻英雄(10Ban)。
- 7. 符文：無特殊限制。
- 8. 隊伍人數規範：隊伍登錄名單為 7 人，5 人先發 2 人替補。名單經提交後不得更換。

(二) 《特戰英豪》

- 1. 版本：
 - (1) 一律以當前官方遊戲版本為主。選手需提前注意公告自行更新遊戲檔案，如因版本未更新導致比賽無法準時開始，裁判有權裁定選手或隊伍取消資格
 - (2) 比賽期間內如遇新特務則直接列入默認禁選名單一週，單週的時間定義為週一至周日。※原有特務皆可使用
 - (3) 比賽期間內如遇新地圖則直接列入默認禁選名單一個月，單週的時間定義為週當月第一天至當月最後一天。
※原有地圖皆可選用
- 2. 賽制：
 - (1) 單淘汰制。
 - (2) 線上 32 至 8 強賽制皆採 BO1。
 - (3) 線上 4 強賽制採 BO3。
 - (4) 線上 32 至 8 強賽採約戰方式。
 - (5) 8 強至 4 強線上賽需線上檢錄。
 - (6) 冠亞季殿賽採 BO3。
- 3. 模式：
 - (1) 伺服器：比賽均使用台灣伺服器。
 - (2) 自訂 5V5 標準模式。
- 4. 地圖：
 - (1) 劫境之地。
 - (2) 遺落境地。
 - (3) 雙塔迷城。
 - (4) 義境空島。

- (5) 極地寒港。
- (6) 熱帶樂園。
- (7) 天漠之峽。
- 5. 觀察者模式：非裁判或轉播人員不得進入
- 6. 帳號：均使用個人帳號，若因角色不足無法比賽以棄權論。
- 7. 隊伍人數規範：隊伍登錄名單為 7 人，5 人先發 2 人替補。名單經提交後不得更換。

(三)《NBA 2K23》

1. 賽制：

- (1) 單淘汰制。
- (2) 線上 32 至 8 強賽制皆採 BO1。
- (3) 線上 4 強賽制採 BO3。
- (4) 線上 32 至 8 強賽採約戰方式。
- (5) 8 強至 4 強線上賽需線上檢錄。
- (6) 冠亞季殿賽採 BO3。

2. 模式：

- (1) 體力匱乏：啟動。
- (2) 難度：超級明星(Superstar)。
- (3) 風格：標準。
- (4) 每節長度：5 分鐘/節。
- (5) 控制：全項目。
- (6) 遊戲速度：正常。

3. 版本：NBA 2K23 最新版本(台灣版本)。

4. 帳號：均使用個人帳號。

七、比賽規定

《英雄聯盟》

(一) 線上賽

1. 線上賽時，對戰組合在前者為主隊，擔任第一局比賽之藍方。主隊須負責開啟遊戲自訂對戰並邀請對方選手加入對戰。
2. 選手出賽名單提交後即不得變更。惟選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
3. 線上比賽開始後中途不得更換選手，如有重大事故等特殊情況發生時，另由主辦方判定處理。
4. 線上賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
5. 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
6. 為提供比賽公平性，線上賽階段不得暫停。如有隊伍使用暫停者對手得立即截圖向裁判申訴。經裁判檢視後認定投訴內容成立者，給予警告一次；兩次警告則裁定淘汰。
7. 線上賽階段如出現斷線情形，依照賽事判定相關規定處理。若發生重大錯誤、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，經由裁判判定後該場比賽可以重新開啟並採用同樣的紅藍雙方位置、禁選角色與符文天賦進行重賽。
8. 線上賽對戰勝方需將勝利憑證於比賽結束後 12 小時內上傳至主辦方指定網站，敗方無須上傳。若未完成上傳者則視同棄權。
9. 線上賽事若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）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，該隊以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

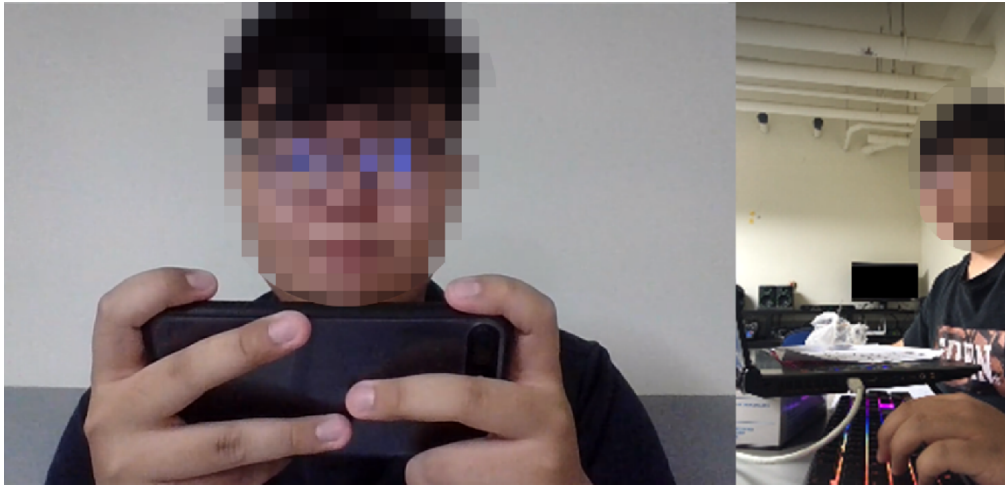
(二) 約戰開房進房流程

1. 請雙方至賽程表公布區 確認自身對手的遊戲暱稱，並且在遊戲中加好友。
2. 與對手加完好友後並且取得聯繫(請務必於賽前兩個小時前聯繫若是在賽前一小時還尚未回覆請聯繫裁判長)，取得連繫後開啟自訂房間。
3. 請選手開啟自訂房間，房間規格如下
 - (1) 比賽模式：電競選角
 - (2) 比賽地圖：召喚峽谷
4. 請對手進入對戰房間，進入房間後確認雙方準備完成打字溝通確認後，請房長按下開始對戰的按鈕後開始進行對戰。
5. 對戰結束後請至自身獲勝截圖上傳至指定平台以利工作人員確認。

6. 為維護選手權益，減少爭議，請選手比賽時自行錄影，以利後續解決問題。

(三) 視訊範例及違規處理

3. 視訊範例



4. 隊伍視訊畫面規則

- (1) 選手需要在 Discord 中進行視訊。加入連結請參考此份規章附則第一點。
 - (2) 畫面須足夠清晰以辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
 - (3) 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。
 - (4) 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直播畫面。
 - (5) 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。
 - (6) 賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
5. 一旦發現任何隊伍成員有違反任何隊伍視訊畫面規則，裁判方可以視情況做出以下懲處：
- (1) 口頭警告
 - (2) 失去當前或是後續比賽的選邊權
 - (3) 在當前或後續比賽中禁賽
 - (4) 取消該局比賽
 - (5) 禁賽

(四) 線下賽

1. 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶選手個人證件進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。若隊伍因此不足 5 人時，視同整隊棄權。如未於報到日準時進行檢錄報到，則同上述情形處理。
2. 賽程表上方者有首盤選邊權，每局賽後上局敗方者擁有選邊權。
3. 比賽進行中不得更換選手。隊伍如需進行選手更換，僅得於換局時進行。如遇有特殊突發狀況，則由裁判團召開技術會議裁定。

4. 主辦單位有權禁止任何電子裝置，請事先詢問主辦單位的規則。選手可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的 USB 滑鼠、USB 鍵盤、USB 耳內式耳機或使用制式 3.5mm 插槽的耳機；不可使用無線耳機或外接電源式耳機。
5. 選手可選擇自備藍牙設備，一旦發生無法連線或訊號干擾等包含但不限於以上兩點之狀況，皆由選手自行負責。
6. 所有設備必須與 Windows 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 USB 驅動程式，想使用特定 USB 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
7. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
8. 若比賽有講評解說，選手必須使用主辦單位提供的耳機來隔離會場雜音，或是使用主辦單位認可的特殊型號耳機。選手可將自己的耳機掛於脖子上。
9. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員規定的時間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出現問題，將會依據狀況給予額外的準備時間。
10. 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。
11. 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。
12. 選手名單提交後即不得變更。惟選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
13. 每場比賽開始前，隊伍擁有 20 分鐘時間進行暖身與設備調校；局與局之間隊伍擁有 10 分鐘之休息與討論時間，若隊伍於此時更換選手，時間不予延長。
14. 現場賽事階段選手未經裁判許可不得暫停比賽，如選手未經裁判許可暫停比賽則給予警告一次；單場累積警告兩次者判定該場比賽直接落敗。
15. 現場如出現設備故障等情形，選手須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽。暫停過後經技術人員檢查並排除狀況後，由裁判恢復比賽進行。如經技術人員檢查後設備並無故障，則給予警告一次。單場累計兩次警告者判定該場比賽直接落敗。
16. 現場賽事如出現斷線情形，則依規則賽事判定相關規定處理。如出現遊戲重大錯誤、伺服器障礙或其他導致比賽無法進行情形，則雙方於狀況排除後該場回到上局比數進行重賽。如為惡意斷線者，則判定該隊該局比賽落敗。
17. 現場賽事選手須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽，若隊伍因此不足五人則以棄權論。
18. 隊長需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
19. 現場賽事用電腦選手不得未經賽事技術委員會許可自行安裝及開啟任何程式。
20. 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）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者，該隊以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

(五) 賽事判定

1. 摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降方獲勝。
2. 角色禁選過程：英雄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，首先退出調整的戰隊將予以一次警告，再犯者則本局判敗。
※如遇挑戰者選角 Bug 等問題，須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)，且不得私自離開遊戲房間。
3. 選手進入遊戲對戰時，雙方需依照：上路、打野、中路、下路、輔助依序排列，如有錯位情形裁判有權視情節，給予警告一次；警告兩次者裁定淘汰。
4. 斷線處理
 - (1) 斷線裁決：對戰階段中如產生選手斷線、設備狀況，選手可輸入/pause 進行暫停，待同隊選手連回後轉告對方隊長，並由對方輸入/resume 繼續遊戲，每隊暫停時間整場總計不可超過 15 分鐘，超過者不得再使用暫停指令，需讓遊戲持續進行。
 - (2) 重賽相關：若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致全體參賽成員遊戲崩壞而無法順利進行比賽等狀況時，經官方確認後該場比賽重新開啟並採用同樣的藍紅方位置、禁選角色與符文進行重賽；若為成員個人斷線問題，則比照上述第 1 點之斷線處理辦法。
 - (3) 若有進行重賽之必要，雙方需維持原先出賽之選手、位置、B/P 選角、符文並重新開始比賽。
5. 暫停使用：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。暫停後須等候裁判指示解除暫停。
 1. 直接暫停:主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。
 2. 選手暫停：選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但隨後則必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。可接受的原因為下:
 - a. 非故意中離或斷線。(有選手中離或斷線，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)
 - b. 選手設備出現狀況，需在 10 分鐘內排除狀況，若有特殊情況請告知該場裁判，由該場裁判進行判定。
 - 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，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。
6. 不正當比賽行為包含但不限於以下行為
 - (1) 使用任何非法之遊戲程式(外掛)進行比賽。
 - (2) 使用非本人遊戲帳號或啟用登錄名單以外之選手(代打/槍手)。
 - (3) 私下議定勝負(打假賽)。
 - (4) 於遊戲內以文字、語音、動作或指令惡意挑撥對手。

- (5) 使用國際奧林匹克委員會(IOC)規定違反競賽公平性之藥物(禁藥)。
7. 比賽間參賽嚴禁選手於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
 8. 為確保雙方權益，除主辦方人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
 9. 若參賽隊伍於比賽期間，有選手因個人因素無法參賽或違反遊戲規範遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名者，則該隊將喪失比賽資格，不得遞補選手。
 10. 如在賽事過程中如遭遇不可預期、不可抗力（國家因素等）的問題導致比賽無法繼續進行時，裁判可依下列標準裁定該局勝負：
 - (1) 雙方隊伍金錢總量差異：雙方隊伍的金錢總量差距量超過 33%。
 - (2) 場上防禦塔數量差異：雙方在場上仍存在的防禦塔數量差距超過 7 座。
 - (3) 場上高地塔數量差異：雙方場上仍存在的高地塔數量差距超過 2 座。
 11. 比賽爭議之判定：
 - (1) 規則有明文規定者，以裁判長之判決為終決。
 - (2) 規則無明文規定者，由該競賽種類之技術委員會判決之，其判決為終決。

(六) 注意事項

1. 若有任何使用破壞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之行為，經查證屬實者，該隊以及該隊全體選手即刻喪失參賽資格。並且由其他隊伍依序進行替補。
2. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，挑撥對手包含但不限於秀專精、亮排位、刻意於對手面前跳舞等行為。但開場與結束時之自動表情符號不在此限。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
3. 比賽中除開場與結束時與對手之友善問候(如結束時之 GG(Good Game))和賽事問題提出外，不得使用全頻文字。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
4. 參加實體線下賽，所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點與工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到，現場工作人員與裁判有權判定因遲到之隊伍棄權。
5. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權。
6. 線下比賽將會線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊…等等。
7. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。
8. 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。
9. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
10. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。
11. 本活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。

12. 參賽者同意無償授權於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。

《特戰英豪》

(一) 線上賽

1. 地圖及攻守方選擇:賽程表上方隊伍有選圖權，下方隊伍有選攻守權。
2. 選手出賽名單提交後即不得變更。惟選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
3. 線上比賽開始後中途不得更換選手，如有重大事故等特殊情況發生時，另由主辦方判定處理。
4. 線上賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
5. 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
6. 為提供比賽公平性，線上賽階段不得暫停。如有隊伍使用暫停者對手得立即截圖向裁判申訴。經裁判檢視後認定投訴內容成立者，給予警告一次；兩次警告則裁定淘汰。
7. 線上賽階段如出現斷線情形，依照賽事判定相關規定處理。若發生重大錯誤、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，經由裁判判定後該場比賽可以重新開啟並採用同樣的攻守方位置、禁選角色與地圖進行重賽。
8. 線上賽對戰勝方需將勝利憑證於比賽結束後 12 小時內上傳至主辦方指定網站，敗方無須上傳。若未完成上傳者則視同棄權。
9. 線上賽事若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）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，該選手以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

(二) 約戰開房進房流程

1. 請雙方至賽程表公布區 確認自身對手的遊戲暱稱，並且在遊戲中加好友。
2. 與對手加完好友後並且取得聯繫(請務必於賽前兩個小時前聯繫若是在賽前一小時還尚未回覆請聯繫裁判長)，取得連繫後開啟自訂房間。
3. 請選手開啟自訂房間，房間規格如下
 - 3-1 自訂一標準模式
 - 3-2 允許密技：關閉

3-3 錦標賽模式：開啟

3-4 延長賽模式 Deuce 制：開啟

4. 請對手進入對戰房間，進入房間後確認雙方準備完成打字溝通確認後，請房長按下開始對戰的按鈕後開始進行對戰。
5. 對戰結束後請至自身獲勝截圖上傳至指定平台以利工作人員確認。
6. 為維護選手權益，減少爭議，請選手比賽時自行錄影，以利後續解決問題。

(三) 視訊範例及違規處理

1. 視訊範例



2. 隊伍視訊畫面規則

- 2-1 選手需要在 Discord 中進行視訊。加入連結請參考此份規章附則第一點。
 - 2-2 畫面須足夠清晰以辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
 - 2-3 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。
 - 2-4 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直播畫面。
 - 2-5 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。
 - 2-6 賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
3. 一旦發現任何隊伍成員有違反任何隊伍視訊畫面規則，裁判方可以視情況做出以下懲處：
 - 3-1 口頭警告
 - 3-2 失去當前或是後續比賽的選邊權
 - 3-3 在當前或後續比賽中禁賽
 - 3-4 取消該局比賽
 - 3-5 禁賽

(四) 線下賽

1. 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶選手個人證件進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參

賽資格及所有獎項。若隊伍因此不足 5 人時，視同整隊棄權。如未於報到日準時進行檢錄報到，則同上述情形處理。

2. 凡 BO3 賽事、冠亞季殿賽，賽程表上方者有首盤選圖權、下方者有首盤選攻守權，每局賽後上局敗方者擁有選圖權，勝方者有選攻守權。
3. 比賽進行中不得更換選手。隊伍如需進行選手更換，僅得於換局時進行。如遇有特殊突發狀況，則由裁判團召開技術會議裁定。
4. 主辦單位有權禁止任何電子裝置，請事先詢問主辦單位的規則。選手可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的 USB 滑鼠、USB 鍵盤、USB 耳內式耳機或使用制式 3.5mm 插槽的耳機；不可使用無線耳機或外接電源式耳機。
5. 選手可選擇自備藍牙設備，一旦發生無法連線或訊號干擾等包含但不限於以上兩點之狀況，皆由選手自行負責。
6. 所有設備必須與 Windows 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 USB 驅動程式，想使用特定 USB 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
7. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
8. 若比賽有講評解說，選手必須使用主辦單位提供的耳機來隔離會場雜音，或是使用主辦單位認可的特殊型號耳機。選手可將自己的耳機掛於脖子上。
9. 非經裁判指示許可，選手不得任意將隔音耳機（罩）拿下。如未經裁判指示許可即拿下隔音耳機（罩），裁判得依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之裁定。
10. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員規定的時間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出現問題，將會依據狀況給予額外的準備時間。
11. 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。
12. 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。
13. 選手名單提交後即不得變更。惟選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
14. 每場比賽開始前，隊伍擁有 20 分鐘時間進行暖身與設備調校；局與局之間隊伍擁有 10 分鐘之休息與討論時間，若隊伍於此時更換選手，時間不予延長。
15. 現場賽事階段選手未經裁判許可不得暫停比賽，如選手未經裁判許可暫停比賽則給予警告一次；單場累積警告兩次者判定該場比賽直接落敗。
16. 現場如出現設備故障等情形，選手須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽。暫停過後經技術人員檢查並排除狀況後，由裁判恢復比賽進行。如經技術人員檢查後設備並無故障，則給予警告一次。單場累計兩次警告者判定該場比賽直接落敗。

17. 現場賽事如出現斷線情形，則依規則賽事判定相關規定處理。如出現遊戲重大錯誤、伺服器障礙或其他導致比賽無法進行情形，則雙方於狀況排除後該場回到上局比數進行重賽。如為惡意斷線者，則判定該隊該局比賽落敗。
18. 現場賽事選手須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽，若隊伍因此不足五人則以棄權論。
19. 隊長需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
20. 現場賽事用電腦選手不得未經賽事技術委員會許可自行安裝及開啟任何程式。
21. 線下賽事選手須穿著統一整齊之服裝出席以彰顯代表學校之榮譽。
22. 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）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者，該隊以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

(五) 賽事判定

1. 其中一方分數達標（13 分，延長賽則視情況而定）。
2. 斷線處理
 - 2-1 線上賽階段：

如比賽開始回合數尚未超過 1 回合，惟每隊每場僅擁有一次機會要求重賽。如比賽回合數已超過 1 回合，發生斷線之情形，立即向裁判反應由裁判暫停比賽，暫停時限不超過 10 分鐘。
 - 2-2 線下賽階段：

如線下賽階段發生斷線情形，斷線選手須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽，待連線回復後由裁判繼續比賽。
3. 暫停使用：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。暫停後須等候裁判指示解除暫停。
 - 3-1 直接暫停：主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。
 - 3-2 選手暫停：選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但隨後則必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。可接受的原因為下：
 - a. 非故意中離或斷線。(有選手中離或斷線，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)
 - b. 選手設備出現狀況，需在 10 分鐘內排除狀況，若有特殊情況請告知該場裁判，由該場裁判進行判定。

- 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，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。
4. 不正當比賽行為包含但不限於以下行為
- (1) 使用任何非法之遊戲程式(外掛)進行比賽。
 - (2) 使用非本人遊戲帳號或啟用登錄名單以外之選手(代打/槍手)。
 - (3) 私下議定勝負(打假賽)。
 - (4) 於遊戲內以文字、語音、動作或指令惡意挑撥對手。
 - (5) 使用國際奧林匹克委員會(IOC)規定違反競賽公平性之藥物(禁藥)。
- 比賽間參賽嚴禁選手於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
5. 為確保雙方權益，除主辦方人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
6. 團體項目若參賽隊伍於比賽期間，有選手因個人因素無法參賽或違反遊戲規範遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名者，則該隊將喪失比賽資格，不得遞補選手。
7. 如在賽事過程中如遭遇不可預期、不可抗力（國家因素等）的問題導致比賽無法繼續進行時，裁判可依當前比數裁定該局勝負或視情況判定是否重賽。
8. 比賽爭議之判定：
- (1) 規則有明文規定者，以裁判長之判決為終決。
 - (2) 規則無明文規定者，由該競賽種類之技術委員會判決之，其判決為終決。

(六) 注意事項

1. 若有任何使用破壞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之行為，經查證屬實者，該隊以及該隊全體選手即刻喪失參賽資格。並且由其他隊伍依序進行替補。
2. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，挑撥對手包含但不限於秀專精、亮排位、刻意於對手面前跳舞等行為。但開場與結束時之自動表情符號不在此限。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
3. 比賽中除開場與結束時與對手之友善問候(如結束時之 GG(Good Game))和賽事問題提出外，不得使用全頻文字。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
4. 參加實體線下賽，所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點與工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到，現場工作人員與裁判有權判定因遲到之隊伍棄權。
5. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權。

6. 線下比賽將會線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊…等等。
7. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。
8. 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。
9. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
10. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。
11. 本活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。
12. 參賽者同意無償授權於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。

《NBA 2K23》

(一) 選角規則

1. 球隊：全明星(All-Star Team)、名將球隊(All-Time Team)、經典球隊(Classic Team)皆不得使用，僅有目前 NBA 名單上之三十支球隊可以使用。
2. 玩家不得挑選與對手相同的球隊（無「同角色對戰」）。
3. 參賽者不得在連續兩次比賽中使用相同之球隊。
4. 若對戰玩家想選相同球隊，雙方須使用私訊提交給裁判一個整數，裁判將兩個數字加總，如為奇數則由賽程表上方隊伍優先選擇；如為偶數則由賽程表下方隊伍優先選擇。

(二) 線上賽

1. 選手出賽名單提交後即不得變更。惟選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
2. 線上賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。
3. 為提供比賽公平性，線上賽階段不得暫停。如有隊伍使用暫停者對手得立即截圖向裁判申訴。經裁判檢視後認定投訴內容成立者，給予警告一次；兩次警告則裁定淘汰。

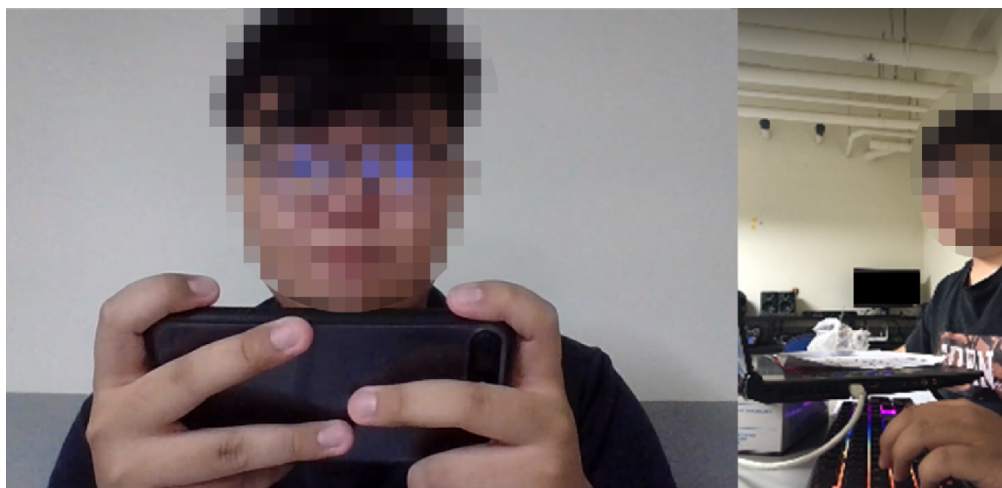
4. 線上賽階段如出現斷線情形，依照賽事判定相關規定處理。若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，經由裁判判定後該場比賽可以重新開啟並採用同樣的雙方位置、球隊進行重賽。
5. 線上賽對戰勝方需將勝利憑證於比賽結束後 12 小時內上傳至主辦方指定網站，敗方無須上傳。若未完成上傳者則視同棄權。
6. 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
7. 線上賽事若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）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，該選手以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

(三) 約戰開房進房流程

1. 請雙方至賽程表公布區 確認自身對手的遊戲暱稱，並且在遊戲中加好友。
2. 與對手加完好友後並且取得聯繫(請務必於賽前兩個小時前聯繫若是在賽前一小時還尚未回覆請聯繫裁判長)，取得連繫後開啟自訂房間。
3. 請選手開啟自訂房間，房間規格如下
 - (1) 遊戲模式：私人配對
 - (2) 難度：超級巨星
 - (3) 每節長度：五分鐘
4. 請對手進入對戰房間，進入房間後確認雙方準備完成打字溝通確認後，請房長按下開始對戰的按鈕後開始進行對戰。
5. 對戰結束後請至自身獲勝截圖上傳至指定平台以利工作人員確認。
6. 為維護選手權益，減少爭議，請選手比賽時自行錄影，以利後續解決問題。

(四) 視訊範例及違規處理

1. 視訊範例



2. 隊伍視訊畫面規則

- 2-1 選手需要在 Discord 中進行視訊。加入連結請參考此份規章附則第一點。
- 2-2 畫面須足夠清晰以辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
- 2-3 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。
- 2-4 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直播畫面。
- 2-5 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。
- 2-6 賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
- 3. 一旦發現任何隊伍成員有違反任何隊伍視訊畫面規則，裁判方可以視情況做出以下懲處：
 - 3-1 口頭警告
 - 3-2 失去當前或是後續比賽的選邊權
 - 3-3 在當前或後續比賽中禁賽
 - 3-4 取消該局比賽
 - 3-5 禁賽

(五) 線下賽

- 1. 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶選手證及個人證件進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。若隊伍因此不足 5 人時，視同整隊棄權。如未於報到日準時進行檢錄報到，則同上述情形處理。
- 2. 主辦單位有權禁止任何電子裝置，請事先詢問主辦單位的規則。選手可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的搖桿。
- 3. 選手可選擇自備藍牙設備，一旦發生無法連線或訊號干擾等包含但不限於以上兩點之狀況，皆由選手自行負責。
- 4. 所有設備必須與 Windows 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 USB 驅動程式，想使用特定 USB 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
- 5. 選手可自行攜帶搖桿須於賽前提出廠牌、型號、顏色、是否需要安裝驅動程式等資訊，若需安裝驅動程式，驅動程式統一由主辦方提供，選手不得自行安裝。並填寫相關申請書，保障自己的權益。
- 6. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
- 7. 若比賽有講評解說，選手必須使用主辦單位提供的耳機來隔離會場雜音，或是使用主辦單位認可的特殊型號耳機。選手可將自己的耳機掛於脖子上。
- 8. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員規定的時間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出現問題，將會依據狀況給予額外的準備時間。
- 9. 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。

10. 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。
11. 選手名單提交後即不得變更。惟選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
12. 每場比賽開始前，隊伍擁有 5 分鐘時間進行暖身與設備調校；局與局之間隊伍擁有 5 分鐘之休息與討論時間，若隊伍於此時更換選手，時間不予延長。
13. 現場賽事階段選手未經裁判許可不得暫停比賽，如選手未經裁判許可暫停比賽則給予警告一次；單場累積警告兩次者判定該場比賽直接落敗。
14. 現場如出現設備故障等情形，選手須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽。暫停過後經技術人員檢查並排除狀況後，由裁判恢復比賽進行。如經技術人員檢查後設備並無故障，則給予警告一次。單場累計兩次警告者判定該場比賽直接落敗。
15. 現場賽事如出現斷線情形，則依規則賽事判定相關規定處理。如出現遊戲重大錯誤、伺服器障礙或其他導致比賽無法進行情形，則雙方於狀況排除後該場回到上局比數進行重賽。如為惡意斷線者，則判定該隊該局比賽落敗。
16. 現場賽事選手須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽，若隊伍因此不足五人則以棄權論。
17. 隊長需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
18. 現場賽事用電腦選手不得未經賽事技術委員會許可自行安裝及開啟任何程式。
19. 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）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者，該隊以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

(六) 賽事判定

1. NBA 2K23：在遊戲時間結束內分數最高者獲勝。
2. 斷線處理
 - (1) 任一方出現斷線狀況，將即刻進行重賽。
 - (2) 線上賽階段：如比賽開始進行節數過半，惟每場僅擁有一次機會要求重賽。如比賽回合數已超過 1 回合，則遊戲繼續進行，斷線之選手須盡速連線回到比賽中。
 - (3) 線下賽階段：如線下賽階段發生斷線情形，斷線選手須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽，並由裁判進行重賽。
3. 暫停使用
 - (1) Start 暫停(須告知裁判)只能使用於【開場跳球前動畫】與【第二節後中場休息動畫】。若在其他時間使用 Start 暫停或無告知裁判者，則給予警告一次，累積兩次者該局為對方得分。

- (2) 為了避免引起爭議，如果暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。
- (3) 主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。暫停後須等候裁判指示解除暫停。
- 12. 不正當比賽行為包含但不限於以下行為
 - (1) 使用任何非法之遊戲程式(外掛)進行比賽。
 - (2) 使用非本人遊戲帳號或啟用登錄名單以外之選手(代打/槍手)。
 - (3) 私下議定勝負(打假賽)。
 - (4) 於遊戲內以文字、語音、動作或指令惡意挑撥對手。
 - (5) 使用國際奧林匹克委員會(IOC)規定違反競賽公平性之藥物(禁藥)。
- 13. 比賽間參賽嚴禁選手於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
- 14. 為確保雙方權益，除主辦方人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
- 15. 參賽隊伍於比賽期間，個人項目者則喪失比賽資格，校方不得報名選手替補。
- 16. 如在賽事過程中如遭遇不可預期、不可抗力(國家因素等)的問題導致比賽無法繼續進行時，裁判可依當前比數裁定該局勝負或視情況判定是否重賽。
- 17. 比賽爭議之判定：
 - (1) 規則有明文規定者，以裁判長之判決為終決。
 - (2) 規則無明文規定者，由該競賽種類之技術委員會判決之，其判決為終決。

(七) 注意事項

- 1. 若有任何使用破壞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之行為，經查證屬實者，該隊以及該隊全體選手即刻喪失參賽資格。並且由其他隊伍依序進行替補。
- 2. 比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手，挑撥對手包含但不限於秀專精、亮排位、刻意於對手面前跳舞等行為。但開場與結束時之自動表情符號不在此限。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
- 3. 比賽中除開場與結束時與對手之友善問候(如結束時之 GG(Good Game))和賽事問題提出外，不得使用全頻文字。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
- 4. 參加實體線下賽，所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點與工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到，現場工作人員與裁判有權判定因遲到之隊伍棄權。
- 5. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權。
- 6. 線下比賽將會線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊…等等。
- 7. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。

8. 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。
9. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
10. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。
11. 本活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。
12. 參賽者同意無償授權於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。

(八) 附則

1. Discord 加入連結：
《英雄聯盟》<https://discord.gg/TSj8q2MGzp>
《特戰英豪》<https://discord.gg/WuQTPJaY6n>
《NBA 2K23》<https://discord.gg/TCQ6eGzxKh>

中華民國大專校院 111 學年度電子競技運動錦標賽

報名表

單位 名稱		單位地址		
職稱	姓名	出生年月日	身分證字號	連絡電話
領隊				
參賽項目		☐ 《英雄聯盟》、 ☐ 《特戰英豪》、 ☐ 《NBA2K23》		
編號	選手姓名	系 別	出生年月日	身分證字號
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

*依個人資料保護法規定，報名職隊員註冊所提供之個人資料(含肖像權)，中華民國大專院校體育總會電子競技委員會及樹德科技大學僅供於彙編秩序冊、成績紀錄及報告書使用，不另作為其他用途。

校印或
學校系所或體育室或相關權責單位
用印處

中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽

學生證粘貼表格

單位名稱：

學生證正面影本(請浮貼)	學生證反面影本(請浮貼) (需有 111 學年度第二學期註冊章)
學生證正面影本(請浮貼)	學生證反面影本(請浮貼) (需有 111 學年度第二學期註冊章)
學生證正面影本(請浮貼)	學生證反面影本(請浮貼) (需有 111 學年度第二學期註冊章)
學生證正面影本(請浮貼)	學生證反面影本(請浮貼) (需有 111 學年度第二學期註冊章)
學生證正面影本(請浮貼)	學生證反面影本(請浮貼) (需有 111 學年度第二學期註冊章)

*本表不敷使用時請自行加印使用；學生證正反面影本上緣請浮貼於表格中，若學生證無加蓋 111 學年度第二學期註冊章，請另行檢附其他足以證明當學期已註冊之校方在學證明。
依個人資料保護法規定，報名職隊員註冊所提供之個人資料(含肖像權)，中華民國大專院校體育總會電子競技委員會及樹德科技大學僅供於彙編秩序冊、成績紀錄及報告書使用，不另作為其他用途。

中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽

選手保證書暨個人資料同意書

本人確實符合參加中華民國大專校院 111 學年度電子競技運動錦標賽選手參賽資格（競賽規程），若經查證或檢舉不符合資格參賽，依相關懲處規定辦理，且比賽時仍具在學之身份、身體狀況事宜參加劇烈運動競賽，特此具結保證。

姓名：

性別：

出生年月日：

參賽單位：

參賽種類：☐《英雄聯盟》、☐《特戰英豪》、☐《NBA2K23》

教練簽名或蓋章：

未成年者父母或法定代理人

同意參賽簽名或蓋章：

參賽選手親自簽名：

校印或
學校系所或體育室或相關權責單位
用印處

備註：

- 一、保證書必須由選手及教練親自簽章（字）。
- 二、填寫保證書時，請先詳閱中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽規程有關資格規定。
- 三、保證書各項資料，必須正確詳填。
- 四、保證書必須親自填妥，以示負責，並由教練簽名或蓋章；選手未成年者，應徵得法定代理人同意。最後，由參賽單位校隊後核章。

中華民國 112 年 月 日

中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽

參賽學校職員、選手個人資料使用授權同意書

本人同意授權提供個人資料於本次賽會及相關單位必要性之使用，且本人個資必須採取安全妥適之保護措施，非經本人同意或法律規定外，不得揭露於第三者或散佈。

【立同意人】

姓 名： (親自簽名)

參賽單位：

參賽種類：☐《英雄聯盟》、☐《特戰英豪》、☐《NBA2K23》

身 份 別：☐教練 ☐選手☐其他_____

依據「個人資料保護法」(以下簡稱個資法)，請詳細閱讀中華民國大專校院體育總會，以下簡稱(大專體總)依個資法第8條及第9條規定所為以下「報名個人資料蒐集、處理及利用告知事項」。

一、機構名稱：中華民國大專院校體育總會、中華民國大專校院體育總會電子競技委員會。

二、個人資料蒐集之目的：基於辦理中華民國大專校院 111 學年度電子競技運動錦標賽(以下簡稱：111 年度大專電子競技運動錦標賽)提供主辦單位、承辦單位證件製作、保險、代金發放等事宜。

三、個人資料之蒐集方式：透過網路報名及書面審核資料而取得個人資料。

四、個人資料之類別：

111 年度大專電子競技運動錦標賽所蒐集之個人資料分為：識別個人者(C001 註)、政府資料中之辨識者(C003)、個人描述(C011)、移民情形(C033)之居留證、學校紀錄(C051)、資格或紀錄(C052)等個人資料類別，內容包括姓名、國民身分證或居留證或護照號碼、生日、相片、性別、教育資料、緊急聯絡人、住址、電子郵遞地址、聯絡資訊等。

五、個人資料處理及利用：

(1)個人資料利用之期間：除法令或中央事業主管單位另有規定辦理 111 學年度電子競技運動錦標賽成績資料、教育資料及個人成績攻守數據保存外，以上開蒐集目的完成至賽會結束一個月所需之期間為利用期間。

(2)個人資料利用之地區：臺灣地區(包括澎湖、金門及馬祖地區)或經登記註冊報名人授權處理、利用之地區。

(3)個人資料利用之對象：除大專體總本身外，尚會於完成上開蒐集目的之相關合作單位，包含教育部、教育部體育署、中華民國電子競技運動協會、中華民國大專校院體育總會電子競技委員會、樹德科技大學、樹德科技大學電競產業管理學士學位學程、競賽資訊系統、賽事轉播、各學校承辦報名業務人員或其他學術研究機構等，詳細單位名稱如有新增，將於大專體總網站公告。

(4)個人資料利用之方式：111 學年度大專電子競技運動錦標賽提供主辦單位、承辦單位製作相關證件(職隊員證、選手證等)、保險與相關資訊之發送通知；成績紀錄提供教育部、教育部體育署、中華民國電子競技運動協會、中華民國大專校院體育總會電子競技委員會、樹德科技大學、樹德科技大學電競產業管理學士學位學程、競賽資訊系統、賽事轉播、媒體公關行銷、網站及社群、行動應用程式及相關資訊整合資料登錄。

六、登記註冊報名人如未提供真實且正確完整之個人資料，將導致影響後續比賽之權益。

七、登記註冊報名人得依個資法規定查詢或請求閱覽；請求製給複製本；請求補充或更正；請求停止蒐集、處理或利用；請求刪除。得以書面、傳真、電話等方式與電子競技委員會、大專體總聯絡，行使上述之權利。

八、大專體總得依法令規定或主管機關或司法機關依法所為之要求，將個人資料或相關資料提供予相關主管機關或司法機關。

九、除法令另有規定或主管機關另有要求外，若登記註冊報名人向大專體總、電子競技委員會提出停止蒐集處理、利用或請求刪除個人資料之請求，妨礙電子競技委員會執行職務或完成上開蒐集之目的，或導致電子競技委員會違背法令或主管機關之要求時，大專體總得繼續蒐集、處理、利用或保留個人資料(含肖像權)。

十、登記註冊報名人拒絕大專體總蒐集個人資料，將導致無法進行登記註冊報名，進而無法參加本次賽會。

註：個人資料保護法之特定目的及個人資料之類別代號

<https://mojlaw.moj.gov.tw/LawContent.aspx?LSID=f1010631>

附件五

中華民國大專院校 111 學年度電子競技運動錦標賽 競賽事項申訴書

申訴事由		糾紛發生 時間及地點	
申訴事實			
證件或證人			
申訴單位	領隊或其代表	(簽名)	民國 112 年 月 日 時 分
裁判長意見			
審判委員會 判決			

審判委員會召集人(簽名)

備註：

- 1.凡未按競賽規程第十八條「申訴」各項規定辦理申訴者概不受理。
- 2.單位領隊簽名權，可由領隊本人或教練簽名辦理，繳交保證金新台幣 5,000 元整，申訴成立時保證金退還，否則予以沒收。
- 3.申訴以大會審判委員會之判決為終決。

中華民國 112 年 月 日 時 分