

花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽

企劃書



活動時間：108年03月30日~31日

活動地點：花蓮縣上騰工商體育館三樓

主辦單位：花蓮縣政府

指導單位：Garena、CTESA 中華民國電子競技運動協會

協辦單位：宜蘭縣政府教育處、花蓮縣政府教育處、台東縣政府教育處

承辦單位：花蓮縣上騰高級工商職業學校

花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽企劃書

一、活動主旨：

- (一) 為推廣電子競技運動，培養青年學子團隊默契，並激發其冒險犯難精神，同心協力團結合作，以其克敵制勝爭取勝利。同時宣導電子競技為正當體育觀念，並將理念向下紮根，特舉辦本活動。
- (二) 以寓教於樂方式，促進人際間之相互瞭解，並學習互信與合作關係，讓校際間相互交流，並增進彼此的友誼。

二、辦理單位：

- (一) 主辦單位：花蓮縣政府
- (二) 指導單位：Garena、CTESA 中華民國電子競技運動協會
- (三) 協辦單位：宜蘭縣政府教育處、花蓮縣政府教育處、台東縣政府教育處
- (四) 承辦單位：花蓮縣上騰高級工商職業學校

三、報名時間：即日起至 108 年 03 月 20 日或報名額滿為止(本次受理 32 支競賽隊伍)。

四、活動日期：108 年 03 月 30 日~31 日，共計兩日。

五、活動地點：花蓮縣上騰工商。

六、競賽遊戲：英雄聯盟(競賽遊戲為輔導級 15+級別)。

七、參加對象：宜花東年滿 15 歲之各國中在學學生，可跨校組隊報名。

宜東學生享有火車站至比賽場地之交通接送，如進入八強隊伍則提供免費住宿。

八、報名方式：網路報名(網址：<https://goo.gl/fyG87i>)如有疑問請逕洽黃健豪教練。

聯絡電話：03-8538565#25 花蓮縣上騰工商 電競專班 黃健豪教練。

九、競賽辦法：詳情參見『花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽賽事規章』，如附件 1。

十、活動日程表，如附件 2。

預計賽程表，如附件 2-1。

十一、本企劃內容如有未盡事宜，得由承辦單位補充並公告之。

花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽賽事規章

一、賽制說明

(一) 賽制規劃

花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽共分為 A、B、C、D 區，每區 8 隊，共 32 隊；採線下賽方式辦理：

1. 報名成功的隊伍將由主辦方抽籤，將隊伍分為 A、B、C、D 區進行比賽，每組賽事皆進行 BO1 賽事，勝者將晉級至下一輪賽事，賽程表中編號較小為藍方；較大為紅方。此制度將至四強賽為止。
2. 四強賽事由 A、B 區中晉級的隊伍進行，四強將採取三戰兩勝制，勝者晉級冠亞軍賽，敗者將進行季軍賽。
3. 冠軍賽採取五戰三勝制，冠軍賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇藍、紅方，接著雙方進行藍、紅方輪替(第一場由 A 隊選擇藍方，則藍方順序為 ABABA)勝者為本次**花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽**冠軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎金。

(二) 競賽遊戲：英雄聯盟(競賽遊戲為輔導級 15+ 級別)。

(三) 參加對象：宜花東年滿 15 歲之各國中在學學生，可跨校組隊報名。

宜東學生享有火車站至比賽場地之交通接送，如進入八強的隊伍則提供住宿。

(四) 比賽場地：花蓮縣上騰高級工商職業學校 體育館 3 樓。

(五) 賽事結果：由主辦單位記錄。

二、賽事獎金

冠軍：12,000

亞軍：8,000

季軍：6,000

殿軍：4,000

三、隊伍名單規則

(一) 隊伍名單要求

1. 花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽期間參賽的每支隊伍，應由五位先發成及最多兩位候補成員共同組成正式名單，以上人員不得更換。正式名單須於 108 年 03 月 20 日報名截止前提交給官方確認。若提供的資料不符合或不依照規範，將視為未完成登錄選手作業。
2. 如遇緊急情況，隊伍可在截止日後更換一名替補，但增加的這名選手必須於截止日前不存在於任何一支隊伍。
3. 所有報名的選手均受**花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽**規章所約束。

(二) 隊伍名單提交

1. 比賽當日應於該場賽事前 15 分鐘提出出賽名單至各場次裁判，出賽名單一經確認後除非遇到緊急狀況否則不可更換，遞交的名單必須包含官方要求的隊伍資訊以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(B03 賽、B05 賽)中進行人員調整，但須於前一場賽事結束(及主堡爆炸)後五分鐘內向裁判長提出，同意後始得換人。

(三) 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的召喚師名稱，若於名單提選手自行更改召喚師名稱，一經證實將禁賽處分。
2. 選手召喚師名稱應清楚且具有辨識性的，無法辨識的召喚師名稱(如 IIII1111IIII)也包含粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用。

四、賽事進行

(一) 賽前準備時間

於每場賽事中間(及主堡爆炸至下一場選角階段開始前)，中間應有 10 分鐘的準備時間以供選手進行電腦設定及符文的重複確認。

(二) 比賽版本及遊戲元素的限制

1. 本次體驗版本為遊戲之最新版本。
2. 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自動禁用，正在遊戲重製或重製完成不超過兩周的英雄將被自動禁用。
3. 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方後由主辦方決定是否於該場賽事後禁用。
4. 如果任何裝備、造型、符文或者召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於官方確定其它任何原因，官方可以自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

(三) 遊戲房間創建

比賽期間由主辦方負責創建比賽房間，比賽地圖為召喚峽谷；模式為【5vs5】電競選角，並交由藍方隊長做為房長，於裁判宣布開始後使得開始。

(四) 比賽對戰模式說明及狀況處理

1. 當進入 B/P 階段後，不能夠以任何理由退出做調整。請選手賽前調整好帳號，首先退出的隊伍將本場次判敗。【遇符文、選角 Bug 等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，不得私自離開遊戲房間。】
2. B/P 階段完成後，將進入『交換英雄』的階段，各隊伍需盡快完成交換英雄的作業，於交換英雄階段的倒數 20 秒內將不得交換英雄的動作。
3. B/P 記錄將由主辦方進行記錄。
4. 若選手發生於 B/P 階段時發生斷線離開遊戲房間，可向主辦方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，B/P 階段應恢復至狀況發生前的狀態。

5. 於比賽期間，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，那麼遊戲必須立刻暫停，直到全部十名選手都連接到遊戲當中。
6. 於比賽期間，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。

● **狀況一 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。

● **狀況二 選手暫停：**

選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但是必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

- I. 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，參賽選手需服從裁判安排，否則視作棄權處理)
- II. 硬體或軟體故障。(如：螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等)。
- III. 選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損或設備出現故障)

※選手於暫停遊戲時，為了全部三賽隊伍的公平起見，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，如果此戰停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息※

7. 於比賽期間，遊戲開始 2 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。
8. 於比賽期間，比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，若系統預設 30 分鐘的暫停時間尚未消耗完畢之前，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的 30 分鐘暫停時間以消耗完畢且無法繼續暫停遊戲時，雙方選手必須以隊伍現況繼續進行比賽，若情節重大將由主辦單位決定是否重新進行比賽。
9. 於比賽期間，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 20 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 20 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：
 - I. 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
 - II. 剩於塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
 - III. 剩餘水晶兵營數目差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2 已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。

(五) 現場規則

1. 報到規則如下：

- 當日報到時間請依「花蓮縣上騰工商」粉絲專業公告時間為準。
- 未於報到時間內完成報到成功者，判罰警告乙支；15 分鐘內未完成報到者，判罰禁 ban 乙隻英雄；30 分鐘內未完成報到者，將取消隊伍參賽資格。

2. 比賽進行時，隊伍後方除了裁判外不得有任何人，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。

3. 選手至比賽座位就坐後，禁止在擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。
4. 若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如：網路斷電、電力中斷等)而中斷比賽，則裁判有權重賽或依據情況行使公平裁定之權利。
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。
6. 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
7. 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。
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，該隊伍直接剝奪比賽資格。
9. 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
 - 比賽開始後
 - I. 選手須先舉手，告知裁判哪項硬體設備發生問題。
 - II. 裁判過來確認硬體是否有發生問題。
 - III. 如檢查有問題，直接更換備品。
 - IV. 如檢查沒問題，該隊伍判一次警告，繼續比賽。
10. 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，皆無條件服從裁判指示。

(六) 其他規則

1. 請於當日各場次時程表前 10 分鐘至該場次選手休息區等候。
2. 主辦單位有權禁止任何電子儲存裝置，請事先詢問主辦單位的規則。
3. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權利。
4. 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。
5. 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. 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。
7. 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
8. 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。
9. 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。
10. 比賽場地規範如下：
 - 參賽選手須自備鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、鼠線夾耳機等設備，現場僅提供公用的電腦主機及螢幕，其餘設備選手若沒有準備將不會提供設備，若是現場出現自備設備故障的問題，主辦單位會提供臨時設備作為使用，但所提供的設備只能做為比賽的最低需求，不得提出其他需求的要求。
 - 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，選手不得於電腦上安裝其他軟體，若因設備需求須安裝額外驅動請於賽前向主辦單位提出申請。

- 在比賽途中，選手除了遊戲外不可使用其他應用程式、瀏覽器或轉播，主辦單位會在比賽前檢查電腦。語音軟體不在此設限。
- 比賽開始時，比賽場地內不得使用手機及其他非規定內的無線軟硬體，包含比賽準備作業時間也不能使用。
- 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。

(七) 選手規則與責任

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，處以觸犯選手規範所列出的懲處。
2. 爭議與糾正應先向主辦單位舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
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。
4. **通訊和儲存裝置**：選手攜帶任何電子儲存裝置到比賽會場之前必須先詢問主辦單位，亦不允許在比賽中使用手機或對外通訊設備。
5. **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。
6. **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. **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。
8. **濫用軟體漏洞**：
任意蓄意或試圖利用遊戲漏洞的自肥行為將導致選手喪失比賽資格。主辦方擁有斷使用漏洞或自肥行為的權利。
9. **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。選手參賽時必須隨時隨地全力以赴。

(八) 處罰

任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，採取下列處罰：

- 口頭警告
- 失去下場賽事的禁角資格
- 判定遊戲棄權
- 判定比賽棄權
- 剝奪比賽資格
- 收回比賽成績

(九) 最終決定權

- 花蓮縣上騰高級工商職業學校保留對此份賽事規章的增加/刪減條文權利以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權利。

花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽

活動日程表

線下賽時間：108 年 03 月 30 日(第一天)

時間	活動項目	主持人	賽區
8：00~9：00	選手報到		
9：00~9：10	開幕式、主席致詞		
9：10~9：40	長官致詞、來賓介紹		
9：40~10：00	電競賽事宣導	選手檢錄、設備設定	
10：00~11：00	小組競賽(B01 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
11：00~12：00	小組競賽(B01 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
12：00~13：00	休息		
13：00~14：00	小組競賽(B01 單淘汰賽)	隊伍 5 VS 隊伍 6	A、B、C、D
14：00~15：00	小組競賽(B01 單淘汰賽)	隊伍 7 VS 隊伍 8	A、B、C、D
16：00~17：00	16 強競賽(B01 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
17：00~18：00	16 強競賽(B01 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
18：10	公布 8 強名單		
18：10	賦歸		

線下賽時間：108 年 03 月 31 日(第二天)

時間	活動項目	主持人	賽區
8：00~8：40	選手報到		
8：40~9：00	選手檢錄、設備設定		
9：00~12：00	8 強賽(B01 單淘汰賽) 4 強賽(B03 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
12：00~13：00	休息		
13：00~13：10	決賽隊伍介紹		
13：00~18：00	季、殿軍賽(B03 單淘汰賽) 冠、亞軍賽(B05 單淘汰賽)		A、B
18：00~18：30	頒獎		
18：00~18：30	賦歸		

花蓮縣第二屆縣長盃電競大賽

賽程表

