



2019 S2 校園傳說賽事規章

目錄

賽事介紹	4
1.隊伍名單規則	5
參賽選手資格	5
隊伍名單	5
隊伍名單提交	5
隊伍名稱	6
參賽選手資料備註	6
2.獎金及獎品	6
賽事獎項	7
參加獎獎項	7
3. 《2019 S2 校園傳說》賽事架構	7
《2019 S2 校園傳說》海選賽賽制	7
《2019 S2 校園傳說》十六強賽賽制	8
《2019 S2 校園傳說》八強至總決賽賽制	8
賽事賽程	8
4.比賽遊戲版本及比賽過程	8
傳說對決賽事的遊戲版本	8
《2019 S2 校園傳說》海選賽詳情	8

《2019 S2 校園傳說》十六強賽詳情	9
《2019 S2 校園傳說》八強賽、準決賽及總決賽比賽場地	10
《2019 S2 校園傳說》八強賽、準決賽及總決賽詳情	11
5. 聯絡方式	13
電子郵件	13
責任及擔保	13
保密協定	13
6. 規章修訂	13
修改、判定罰則的決定權	13
規則衝突	14

賽事介紹

校際盃一直是年輕學子們站上電競世界的第一個舞台，2019 S2 傳說對決校際盃線上預賽即日起開放報名。

校際盃將會分成三個組別進行，分別是「國中組」、「高中組」、「大專院校組」。

線上預賽開放所有的大專院校及國中(需年滿 12 歲)、高中參加，只要你與同校的同學組成隊伍，就可以參加校際盃線上預賽。

再來，看我的 (Next,I 'm on it)，同學們站出來，我們將從這裡開始偉大！

1.隊伍名單規則

參賽選手資格

- 比賽只限臺灣地區具「國中、高中職、大專院校」之學生身分者參賽，所有隊員皆必須能配合參與海選賽、十六強賽、八強賽、準決賽與總決賽。
- 參賽選手不得為現役職業聯賽之選手。
- 所有參賽者必須持有有效的身分證明文件。
- 參賽者需為傳說對決玩家，並擁有其遊戲帳號以用作參賽之用。遊戲帳號必須無違規記錄，並且在整場賽事保持此狀態。參賽者在本賽事只可以使用一個帳號，並且是註冊該帳號的本人。
- 參賽選手的帳號中須擁有至少 14 隻可用角色。(不包含限免)

隊伍名單

- 《2019 S2 校園傳說》賽事報名時須填寫隊伍名稱、隊員遊戲 ID、隊員身分證字號以及登錄[校園英雄榜](#)方可報名。(隊伍名稱、遊戲 ID 不得含有性暗示、髒話等不雅言詞。)
- 《2019 S2 校園傳說》賽事的每支隊伍，需要維持 5 名基本選手(先發)，最多可擁有額外 1 名替補選手。
- 每支參賽隊伍需由同一所學校之學生組成。
- 採用學籍分為國中組、高中組、大專院校組三區。就讀完全中學者，請依照學籍組隊。(同一間完全中學國中部與高中部的學生不可組同一隊)
- 每名參賽者(包含正選、替補)只能代表一隊參賽，若有重複參賽之情況，該名選手參與之所有隊伍裁定淘汰。

隊伍名單提交

- 2019/11/08 am 11:59 以前，所有參賽隊伍都必須登錄隊伍名單，作為網站與轉播時使用，名單請於規定的時間內繳交相關的隊伍資料(包含隊伍成員真實姓名、OpenID、伺服器、遊戲 ID、聯絡電話、E-mail 與其他主辦

單位需求資料等) · 每位登錄於《2019 S2 校園傳說》的選手，須先登錄校園英雄榜 · 延遲繳交將視同放棄參賽資格。

- 若提供的資格不符合或不依照規範，將視為未完成登錄選手作業。
- 所有已登錄的選手均受《2019 S2 校園傳說》規章所約束。

隊伍名稱

- 隊伍名稱須於繳交登錄名單資料時統一全名，賽季中一律不接受更改。
- 隊伍名稱不可超過 10 個全形字母。
- 隊伍名稱僅可使用：
 - (1)中文字母
 - (2)英文大小寫字母
 - (3)數字 0~9
 - (4)底線
 - (5)字與字間留有空白鍵。
- 不可使用另外其他隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及挑戰者名稱。
- 隊伍名稱不可包含：(若不願配合以下規定，官方有權要求參賽者修改名稱或取消其參賽資格。)
 1. 粗俗或猥亵字眼
 2. 任何容易造成混淆困擾的名稱
- 所有參賽隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及挑戰者名稱必須經過主辦方審核認證後公布於《2019 S2 校園傳說》活動頁面中，且於《2019 S2 校園傳說》賽事期間不可隨意變動更改。

參賽選手資料備註

參與本賽事的隊伍及選手，需同意配合官方以及《2019 S2 校園傳說》主辦方需求，提供相關照片及選手資料將使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，及授權《2019 S2 校園傳說》使用上述著作(如照片)於網站作為相關網上瀏覽與檢索，並得任意使用選手之肖像及姓名於前述著作(含衍生著作)及一切與該等著作相關之用途上。

2.獎金及獎品



賽事獎項

- 《2019 S2 校園傳說》賽事總獎金為 35 萬元新台幣，賽事冠軍隊伍可獲得 15 萬元新台幣，亞軍隊伍可獲得 8 萬元新台幣，季軍隊伍(2 名)每隊可獲得 4 萬元新台幣，第五至第八名隊伍每隊可獲得 1 萬元新台幣。
- 得獎者及其隊員於報名及領取獎品前須親身前往辦理登記手續，並出示其身份證明文件以核實身份。
- 獎品不可轉讓、不可兌換現金及不設退還。

參加獎獎項

- 《2019 S2 校園傳說》參加獎為魔法水晶一顆，凡線上報名成功即可獲得參加獎，參加獎於總決賽結束後兩週內發送。

3. 《2019 S2 校園傳說》賽事架構

《2019 S2 校園傳說》海選賽賽制

- 分為國中組、高中組、大專院校組進行，採 Bo1 單敗淘汰賽，每組各會進行 6 回合賽事，海選賽事結束後，依據各分組實際報名隊伍數量進行比例分

配進入《2019 S2 校園傳說》十六強賽，如因隊伍因素無法繼續參賽，需於海選賽結束時提出，棄權者將無法獲得獎金，位置由原先對陣之隊伍補上。

《2019 S2 校園傳說》十六強賽賽制

- 採 Bo1 單敗淘汰賽，合計共 8 場賽事，十六強賽事結束後，取前 8 強的隊伍進入《2019 S2 校園傳說》八強至總決賽，如因隊伍因素無法繼續參賽，需於十六強賽結束時提出，棄權者將無法獲得獎金，位置由原先對陣之隊伍補上。

《2019 S2 校園傳說》八強至總決賽賽制

- 八強與準決賽採單敗 Bo1 淘汰賽方式進行，對戰組合由官方抽籤決定，8 支隊伍選出 4 支隊伍進行 Bo3 的準決賽，4 支隊伍選出 2 支進行 Bo5 的決賽選出冠亞軍。

賽事賽程

- 《2019 S2 校園傳說》海選賽 11 月 09 日~12 月 08 日(線上)
- 《2019 S2 校園傳說》十六強賽 12 月 14 日、12 月 15 日(線上)
- 《2019 S2 校園傳說》八強賽 12 月 21 日(線下)
- 《2019 S2 校園傳說》準決賽 12 月 21 日(線下)
- 《2019 S2 校園傳說》總決賽 12 月 21 日(線下)

4. 比賽遊戲版本及比賽過程

傳說對決賽事的遊戲版本

- 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本。

《2019 S2 校園傳說》海選賽詳情

- 《2019 S2 校園傳說》海選賽期間，所有比賽將於線上進行。
- 雙方約定的約戰時間內未全員上線之隊伍，視為棄賽。且比賽開始後不得更換選手。
- 線上初賽採分組單淘汰制(BO1)，限定使用【自訂對戰-5v5 經典競技】進行初賽。線上初賽由賽事網頁系統自行配對後決定紅藍方，由藍方開設房間，比賽結果由系統判定之勝負為準。
- 在約定的時間內，若藍方隊長使用非【自訂對戰-5v5 經典競技】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為雙敗。若紅方隊長拒絕後，藍方隊長不願意重新開房邀請，經查證屬實則視為藍方戰敗，紅方直接晉級。
- 線上初賽、16 強轉播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。
- 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本，自選角開始至比賽結束全過程不得暫停或人為主動退出遊戲，線上初賽結果以系統判定之勝負為準。
- 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。
- 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。
- 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(官方工作人員)認定等，若確認屬實則判定淘汰。
- 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，視為違反公平性則判定淘汰。如比賽當下發現對方疑似使用非報名成員出賽，請先完成對戰後再透過客服中心回報檢舉。
- 雙方對戰無論勝敗，雙方隊員都需截圖存證，由勝利方上傳 Game ID 至約戰系統，Game ID 上傳成功才算完成該回合對戰。如逾時未上傳 Game ID，將視為棄賽。

《2019 S2 校園傳說》十六強賽詳情

- 《2019 S2 校園傳說》十六強賽期間，所有比賽將於線上進行，並且會進行轉播。
- 報到時間內未報到之隊伍(含隊伍人數未滿)，視為棄賽。

- 十六強轉播賽採分組單淘汰制(BO1)，使用 5v5 競賽模式，由系統判定比賽勝負。十六強賽由賽事網頁系統自行配對後決定紅藍方，由裁判(官方工作人員)開房進行。
- 線上初賽、十六強轉播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。
- 自選角開始至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
- 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本，若逢版本更新新增禁/選功能，自禁選開始至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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(官方工作人員)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。
- 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。
- 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。
- 所有有關本賽事的規則、選手規範、地點及賽程規範，以及對違規罰則與勝負結果，主辦單位擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

《2019 S2 校園傳說》八強賽、準決賽及總決賽比賽場地

- 台北市信義區松高路 11 號 15 樓-Garena 電競館。

《2019 S2 校園傳說》八強賽、準決賽及總決賽賽事用機

- Apple iPhone 8 Plus。

《2019 S2 校園傳說》八強賽、準決賽及總決賽詳情

- 《2019 S2 校園傳說》八強賽、準決賽及總決賽期間，所有比賽將於線下進行，並且會進行轉播。
- 報到時間內未報到之隊伍(含隊伍人數未滿)，視為棄賽。 報到時需繳交出賽人員名單。
- 總決賽八強賽採分組單淘汰制(BO1)、四強賽場採分組單淘汰(BO3)、冠亞賽採分組單淘汰(BO5)，使用模式均為 5v5 競賽模式，由系統判定比賽勝負。八強賽每個對戰將根據猜拳分配紅藍方，四強賽後每個對戰組合皆會輪流紅藍方，由裁判(官方工作人員)開房進行。
- 報到時需所有隊員均到場簽到(含候補人員)，未進行簽到的選手不得上場進行賽事。
- 報到時需出示身分證或其它包含照片之有效個人身分證件(例如健保卡、駕照等)，未包含照片恕不受理。
- 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本，自禁選開始至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
- 總決賽遊戲帳號使用官方賽事專用帳號。
- 比賽請穿著體面，請勿穿著背心、打赤膊等等。
- 若隊伍有選手無故未到、決定棄賽，則直接由替補上場，不得臨時增加選手，人數不滿五人則視為棄賽。
- 對戰開始後不得更換選手，除非特定因素，如突發性疾病、舊傷復發導致無法比賽，得申請暫停更換選手。
- 若需更換出戰選手，需於一個對戰組合結束後向裁判(官方工作人員)申請選手更換。
- 比賽中不得人為主動退出遊戲，否則裁判(官方工作人員)裁定淘汰。

- 比賽中不得主動使用暫停，私自使用暫停給予警告一次，若警告後再犯則裁定淘汰，有任何問題請告知裁判(官方工作人員)，由裁判(官方工作人員)定奪是否暫停比賽。
- 比賽中延遲、斷線等設備問題，請告知裁判(官方工作人員)由裁判(官方工作人員)暫停比賽，待修復處理完成，繼續比賽進行。
- 比賽中重大異常，如：超過三人斷線、無法暫停、無法解除暫停等，則裁定重賽，若是現場狀況無法重賽或雙方已無戰意且隊長同意，則套用裁定規則；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)長擁有最高裁定權力。。
- 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(官方工作人員)認定等，若確屬實則判定淘汰。
- 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。
- 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。
- 對戰時不得使用未報名登記之遊戲 ID 帳號或是選手，否則視為違反公平性淘汰。
- 現場賽行動裝置統一由官方提供行動裝置。遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。 本賽事進行期間，請遵守裁判(官方工作人員)指示。
- 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。
- 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：
 - (1)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。
 - (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：
 - (1)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。

(2)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。

(3)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。

5.聯絡方式

電子郵件

- 電子郵件是官方賽事單位主要的溝通管道，因此請保持更新電子郵件並定期檢查，以避免錯失重要訊息。

責任及擔保

- 所有《2019 S2 校園傳說》的相關資訊，都會以官方賽事單位所使用的電子郵件公告作為優先標準，請隊伍或選手務必留存相關往來信件，如有任何爭議糾紛，也都以信件內容作為佐證，主辦單位不會為任何僅有口頭或非信件內容告知 負任何責任或保證。

保密協定

- 對於任何與賽事官方往來的信件內容，都必須嚴格保密。未經書面許可，不得任意散佈或公開。

6.規章修訂

為確保公平競爭和誠信，在未來的賽事內《2019 S2 校園傳說》可能會因任何狀況下修改規則，以完善健全的賽制。

修改、判定罰則的決定權

- 所有有關《2019 S2 校園傳說》的規則、選手規範、戰隊調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，《2019 S2 校園傳說》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。

規則衝突

- 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。

* * *