

2019 南臺灣高中職  
《英雄聯盟》電競交流賽  
活動企劃書

活動時間：108/03/20-108/05/12

活動地點：高苑科技大學

指導單位：教育部/技術及職業教育司

主辦單位：高苑科技大學/教學卓越計畫總辦公室

承辦單位：高苑科技大學/電競與動畫遊戲學位

一、 活動名稱：2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽

二、 指導單位：教育部/技術及職業教育司

三、 主辦單位：高苑科技大學/教學卓越計畫總辦公室

四、 承辦單位：高苑科技大學/電競與動畫遊戲學位

五、 活動主旨：

為推廣電子競技運動，培養青年弟子團隊默契，同心協力團結合作，  
以其克敵制勝爭取勝利，促進人際間之互相了解，並學習互信與合  
作關係，讓校際間相互交流，增進彼此的友誼。

六、 報名時間：108 年 3 月 20 日至 108 年 4 月 8 日止

七、 報名方式：本次賽事採 E-Mail 報名 (ic@cc.kyu.edu.tw)

活動網址：[http://www.dic.kyu.edu.tw/dic\\_net/module\\_view.php?moduleID=2](http://www.dic.kyu.edu.tw/dic_net/module_view.php?moduleID=2)

八、 活動對象：就讀於南臺灣高中職學校的學生。

九、 預計隊伍數量：約 32 隊

十、 宣傳方式：

(1)E-Mail 至各校各科系

(2)張貼海報

(3)Facebook 粉絲專頁

(4)社群網站宣傳

十一、 比賽日期：線上賽 4/11~5/3

## 現場賽 5/11~5/12

- 十二、 比賽地點：高苑科技大學
- 十三、 比賽賽制：詳《附件一》
- 十四、 比賽規則：詳《附件二》
- 十五、 現場賽活動時間表：詳《附件三》
- 十六、 報名表

# 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽報名表

編號： (主辦單位填)

隊伍名稱：\_\_\_\_\_

(未滿 30 等以上請勿報名, 英雄角色必須超過 20 隻(不包括免費角色))

	姓名	身分證字號	英雄聯盟 ID	手機	校名	科別
隊長						
	E-mail			Line ID		
隊員						
隊員						
隊員						
隊員						
隊員						

ps :

(一)活動網址：[http://www.dic.kyu.edu.tw/dic\\_net/module\\_view.php?moduleID=2](http://www.dic.kyu.edu.tw/dic_net/module_view.php?moduleID=2)

(二)報名日期：108 年 3 月 20 日(星期三)起至 108 年 4 月 8 日(星期一)止。

(三)比賽日期：

1：線上賽 108 年 4 月 11 日(星期四)至 108 年 5 月 3 日(星期五)。

2：現場賽 108 年 5 月 11 日(星期六)至 108 年 5 月 12 日(星期日)。

(四)報名方式：

一隊請報名 5-6 人，報名表請 Email 至 [ic@cc.kyu.edu.tw](mailto:ic@cc.kyu.edu.tw)

(五)相關問題請來電詢問：

林聯發主任:0929090442

陳協志老師:0952415459

電競學程系辦:07-6077260

※請報名隊伍的隊長務必使用右側 QRCode 加入「南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽」Line 群組以便約戰與回報作業※



# 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽 賽制說明

## 1. 賽制說明：

### 1.1 賽制規劃

本次 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽採 E-Mail 報名制，進行線上賽及現場賽合計共四周的賽事。

以下是賽事時程：

#### 線上賽：108/04/11-108/05/03

1. 於線上賽階段，32 支成功報名的隊伍將由主辦方隨機編號後抽籤分組，抽出共 16 組對戰組合，賽程表中編號較小者為藍方；編號較大者為紫方。
2. 每一組對戰組合皆採取 B01 單淘汰賽的自由約戰制度，於主辦方規定賽果回傳最後期限之前，由雙方隊長自行聯繫約戰，勝者須在賽事結束後將遊戲結果截圖後回傳至主辦單位，並取得晉級下一輪賽事資格，若一方隊長於 48 小時內連續三次聯繫另一方隊長未回應，可逕行連絡主辦方，主辦方將判處未回應之隊伍以棄權論，此自由約戰制度適用於本次線上賽的所有賽事。
3. 若約戰時間已到，但某一方隊伍成員尚未到齊，則記為遲到，請成員到齊方的隊長將包含遊戲大廳及系統時間的畫面截圖並上傳至主辦方（官方 Line 群組），並由主辦方進行判決，遲到 3 分鐘以內，則判

該遲到隊伍警告乙支，雙方正常比賽；若遲到時間大於 3 分鐘而小於 10 分鐘，則判該遲到隊伍警告乙支，並限制遲到方下一輪賽事的 Ban/Pick 數；若遲到超過 10 分鐘，則該遲到隊伍以棄權論，該對方隊伍晉級下一輪賽事。

### **現場賽：108/05/11-108/05/12**

1. 一旦進入現場賽，將由主辦方重新抽籤，現場賽勝者將晉級至冠軍賽；現場賽的選邊決定以雙方隊長猜拳決定，勝者為藍方；敗者為紫方，並於每場比賽結束後進行輪替。
2. 四強賽採 B03 賽程，勝者晉級冠軍賽，敗者將並列第三。
3. 冠軍賽採 B03 賽程。勝者為本次《英雄聯盟》南臺灣高中職交流賽冠軍，敗者為本次《英雄聯盟》南臺灣高中職交流賽亞軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎品及獎金。

### **1.2 參賽資格**

1. 身分證年滿 15 歲方可報名，比賽途中經查證後未滿 15 歲者，該選手將被以棄權判定。
2. 若個資不符或資料亂填將會影響參賽資格及獲獎權益，請於報名前務必確認資料是否正確，比賽期間將不受理帳號資料更動的申請。
3. 參賽隊伍最多 6 人一隊（候補一名），選手均使用個人帳號，召喚師等級須達 30 等，並擁有 20 隻以上的英雄（角色不予干涉，以自

已擁有的為主)，經報名後不得更換成員。

4. 同一學校不限一隊報名，同時選手亦可跨校報名。
5. 若參賽隊伍的選手因個人因素無法參賽或帳號違反規範而遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名，則該隊將喪失比賽資格，不得替補選手。
6. 凡正式聯賽及隸屬於任一聯賽的職業隊伍的職業選手（含替補）不得參加（練習生不在此限），若發現則判定該隊失格。

### 1.3 比賽場地

線上賽：線上各自約戰

現場賽：高苑科技大學

※若更換其他比賽地點將會提前通知，敬請配合※

### 1.5 賽事結果

線上賽：由獲勝方回傳最後結果至主辦單位

現場賽：由主辦單位紀錄

## 2. 賽事獎金

冠軍：獎金\$10,000 元+獎狀乙紙

亞軍：獎金\$6,000 元+獎狀乙紙

《附件一》

第三名：獎金\$4,000 元+獎狀乙紙。

# 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽 比賽規則

## 1. 隊伍名單規則

### 1.1 隊伍名單要求

1.1.1 本次 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽期間參賽的每支隊伍，應由五位先發成員及最多一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 4 月 8 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。

1.1.2 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。

1.1.3 所有登錄的選手均受本次 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽規章所約束

### 1.2 隊伍名單提交

1.2.1 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽比賽期間參賽的每支隊伍，於線上賽時，應於雙方約定之賽事時間開始前一天提交出賽名單至約戰系統（官方 Line 群組），並且不得提交未列於正式名單內的選手。

1.2.2 進入現場賽後，應於該場賽事前 10 分鐘提交出賽名單至各場次

裁判，出賽名單一經確認後除非遇到緊急狀況否則不予更改，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。

- 1.2.3 隊伍可於系列賽（BO3 賽）中進行人員調整，但須於前一場賽事結束（即主堡爆炸）後五分鐘內向裁判長提出，同意後始得換人。

### 1.3 選手名稱規範

- 1.3.1 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，若於名單提交後選手自行更改召喚師名稱，一經證實將禁賽處分。

- 1.3.2 選手召喚師名稱應清楚且具有辨識性，無法辨識的召喚師名稱（如：I11111111111）及包含粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用。

## 2. 賽事進行

### 2.1 賽前準備時間

- 2.1.1 一旦進入現場賽後，於每場賽事中間（即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以及天賦的確認。

### 2.2 比賽版本及遊戲元素的限制

## 《附件二》

- 2.2.1 本賽事版本為台港澳伺服器英雄聯盟最新版本
- 2.2.2 英雄聯盟官方公告之禁用及含有 Bug 角色將自動禁用
- 2.2.3 為求賽事公平性，在正式伺服器可用時間不超過兩周的英雄將自動禁用，正在進行重製及重製完成不超過兩周的英雄也將被自動禁用。
- 2.2.4 若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。
- 2.2.5 如果任何裝備、造型、天賦或召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於官方確定其他任何原因，官方可以自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

## 2.3 遊戲房間創建

- 2.3.1 於線上賽階段，雙方約定時間到時由藍方隊長負責創建比賽房間，比賽地圖應為召喚峽谷；模式為【5v5】電競選角，雙方選手準備完畢後使得開始。
- 2.3.2 禁止開啟觀察者模式，除參賽選手及裁判之外，一律不得進入觀察對戰，候補選手亦同。
- 2.3.3 於現場賽階段，由主辦方負責創建比賽房間，比賽地圖應為召喚峽谷；模式為【5v5】電競選角，並交由藍方隊長做為房長，於

裁判宣布比賽開始後始得開始。

## 2.4 賽對戰模式說明及狀況處理

- 2.4.1 比賽進行時，參賽選手不可私自開台實況，如遭檢舉則取消該隊資格。
- 2.4.2 當進入 B/P 階段時，不得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。【遇天賦、選角 Bug 等問題，須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。】
- 2.4.3 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 秒內將不得再做交換英雄的動作。
- 2.4.4 在線上賽階段，B/P 紀錄應由雙方隊伍自行記錄；於現場賽階段，B/P 紀錄應由主辦方進行紀錄。
- 2.4.5 若發生選手於 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 階段應回復至狀況發生前的狀態。
- 2.4.6 於線上賽階段，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，那麼將會進行一次三分鐘的暫停供該選手排除設備問題，三分鐘過後遊戲

將繼續進行。

2.4.7 於現場賽階段，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，則比賽必須立即暫停，直到全部十位選手都連接到遊戲當中。

2.4.8 於現場賽階段，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，但必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由，

- (一) 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。)

- (二) 硬體或軟體故障。(如螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩潰及周邊產品出現問題等)

- (三) 選手設備出現狀況。(如桌椅損壞或設備出現故障)

※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※

- 2.4.9 於現場賽階段，遊戲開始兩分鐘以內，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始並採同樣的 B/P 進行比賽。
- 2.4.10 於現場賽階段，比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況下，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 分鐘暫停時間已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繼續進行比賽。
- 2.4.11 於現場賽階段，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，若滿足下列任一條件，裁判有權將可直接判決勝負：
- (一) 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
  - (二) 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
  - (三) 剩餘水晶兵營數目差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。
- 2.4.12 於轉播賽事階段，比賽時若選手發生緊急事故（如無預警且不可抗拒之症狀），必須離開對戰房的情況，裁判務必先要求暫停，並等待直播進廣告，以及主播螢幕遮蔽，才可將選手帶離對戰房。

為確保比賽順利進行，該場若發生第二次緊急狀況，選手可選擇離開對戰房，但不得再返回；或在對戰房內停留至比賽結束。

- 2.4.13 若緊急狀況發生在第一場，第二場開始前必須要求隊伍更換該名選手，由替補選手上場。若隊伍不願更換，則不再允許該名選手緊急暫停。

### 3. 比賽勝利判定標準

- (1) 摧毀敵方水晶主保或迫使對方投降方獲勝。
- (2) 線上約戰請雙方隊伍於約定好的時間前 10 分鐘登錄遊戲並由藍方完成開啟對戰房，若因遇改版或更新無法準時進入對戰房者，視同遲到處理。
- (3) 現場賽雙方選手須於比賽開始前 10 分鐘至比賽現場檢錄及測試電腦，如隊伍遲到 10 分鐘，官方人員有權給予判此遲到的比賽隊伍棄權。
- (4) 比賽結束後，勝方須將整個勝利的結算畫面（含雙方選手名稱與勝利文字）進行截圖並提供給主辦方審核。

### 4. 現場規劃

#### 4.1 報到規則如下：

- 現場賽當日報到時間請依 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽官方 Line 群組內公告時間為準。
- 位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 乙支英雄；30 分鐘內完成報到者，將取消隊伍

參賽資格。

- 4.2 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。
- 4.3 選手至比賽座位就座後，禁止再擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。
- 4.4 若於比賽中遇到不可抗拒之因素（如：網路斷線、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力。
- 4.5 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。
- 4.6 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
- 4.7 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。
- 4.8 務必攜帶學生證或身分證明文件給現場裁判查證，如未出示身分證明，當天比賽該選手將不得出賽，偽造者，該隊伍直接剝奪比賽資格。
- 4.9 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
    - （一） 選手需先舉手，告知裁判哪項硬體設備發生問題
    - （二） 裁判過來確認硬體是否有發生問題
    - （三） 如檢查有問題，直接更換備品
    - （四） 如檢查沒問題，該隊伍判一次警告，繼續比賽

- 4.10 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，皆須無條件服從裁判指示。

## 5. 其他規則

- 5.1 請於當日各場次時程表前 10 分鐘前至該場次選手休息室等候。
- 5.2 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。
- 5.3 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
- 5.4 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。
- 5.5 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。
- 5.6 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- 5.7 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。
- 5.8 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。
- 5.9 比賽場地規範如下：
- 參賽選手須自備鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、鼠線夾及耳機等設備，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，選手不得以任何原因對其破壞，選手不得於電腦上安裝其他軟體，若因設備需求需安裝額外驅動程式請於賽前向主辦單位提出申請。
- 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。

## 6. 選手規則與責任

- 6.1 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，得處以觸犯選手規範所列出的懲處。
- 6.2 爭議與糾正—應先透過電子郵件、電話、或親自向主辦單位舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- 6.3 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力。
- 6.4 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。
- 6.5 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外，還可能依當地法律將違者移送法辦。

- 6.6 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。
- 6.7 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，將立刻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。
- 6.8 濫用軟體漏洞—任何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，主辦方擁有判斷使用漏洞或自肥行為的權力。
- 6.9 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，將立刻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。

## 7. 處罰

任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，

採取以下處罰：

- 口頭警告
- 失去目前或下場賽事的資格
- 判定遊戲棄權
- 判定比賽棄權
- 剝奪比賽資格
- 收回比賽成績

## 8. 最終決定權

- 高苑科技大學保留對此份賽事規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權力。

《附件三》

## 2019 南臺灣高中職《英雄聯盟》電競交流賽活動日程表

現場賽時間：108/05/11

時間	活動項目
8:30-9:00	選手報到（抽競賽順序）
9:00-9:10	開幕式、主席致詞
9:10-9:30	長官致詞、來賓介紹
9:30-10:00	前往比賽場地、選手設備設定
10:00-13:00	英雄聯盟 4 強賽（BO3 淘汰賽）（隊伍 1 vs 隊伍 2）
13:00-13:30	中場休息
13:30-16:30	英雄聯盟 4 強賽（BO3 淘汰賽）（隊伍 3 vs 隊伍 4）
16:30-17:00	賽後訪問
17:00	賦歸

現場賽時間：108/05/12

時間	活動項目
9:00-9:30	前往比賽場地、選手設備設定
9:30-12:30	英雄聯盟冠軍賽（BO3 淘汰賽）
13:30-14:30	頒獎及合照
14:30	賦歸