苗栗縣第二屆縣長盃兒童權利公約宣導電競比賽(傳說對決)

規則

**一、參賽對象：**設籍於本縣或就讀於本縣各級學校之兒少。

(1)就讀於本縣境內各級高中(職)學生(含應屆畢業生)。

(2)就讀於本縣國中、國小(需於民國97年7月15日之前出生)之學生。

(3)各年齡可混合組隊。

**二、競賽時間：**

線上賽 109年7月16日~8月10日

由承辦單位邀集隊伍們在指定日期/時間進行手機模式對決(如賽程圖表)。

現場賽109年8月15日(星期六)比賽地點：頭份市尚順育樂世界廣場

第一場(16搶08)09:30-10:30

第二場(08搶04)10:30-12:00

第三場(四強賽)13:30-15:00

第四場(冠亞軍)15:00-16:30
**三、頒獎時間：**109年8月15日(星期六)16:30-17:00
**四、複、決賽及頒獎地點：**頭份市尚順育樂世界廣場(頭份市中央路105號)。
**五、報名時間：**

即日起至109年06月30日截止。

**六、競賽獎勵：**
第1名禮券 12,000元、獎盃乙座及獎牌5面，取1隊。
第2名禮券 8,000元、獎盃乙座及獎牌5面，取1隊。
第3.4名禮券 5,000元、獎盃座各乙座及獎牌各5面，取2隊。

**七、賽事規則：**

1.比賽賽制：單淘汰(無敗部復活賽)

.比賽制度：線上賽及線下賽皆採取BO3賽制。

.比賽方式：團隊對抗競賽(一隊5人）。

.比賽帳號：所有選手均需使用個人帳號，最少需有12隻遊戲角色。

.採用模式：傳說對決競賽模式。

.比賽設備：智慧型手機。

.勝利標準：依系統判定為準。

2.比賽勝利判定標準：

.摧毀敵方主堡

.對方投降

3.雙方選手需於比賽開始前10分鐘至比賽現場檢錄，測試手機，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。

八、**、現場賽活動流程：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **時間** | **流程** | **備註** |
| 07:00-08:00 | 工作人員報到 | 器材人員測試。確認貴賓、主持人、coser接洽事宜。 |
| 08:00-08:15 | 隊伍報到 | 報到手續後工作人員引導至選手區 |
| 08:15-08:30 | 開幕/大合照 | 主持人開場，主辦單位上台致詞鼓勵選手。大合照。 |
| 08:30-11:30 | 淘汰賽 | 32強→16強→8強→4強進行三輪賽事。 |
| 11:30-13:00 | 午餐時間休息 | 主持人與現場觀眾互動。Cosplay與選手進行表演賽。 |
| 13:00-16:30 | 四強與冠軍賽 | 四強與冠軍賽皆以投影幕轉播，由專業主播賽評引導現場觀眾觀戰。 |
| 16:30-17:00 | 頒獎/閉幕 | 邀請貴賓、長官頒獎。 |
| 17:00- | 撤場 | 場地復原。 |

**九、賽程規劃：**

1. 賽程圖

參賽隊伍128隊為上限，超額則依情況以種子隊追加。

****

 2.賽程表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **線上預賽** | **日期** | **時間** | **賽程** |
| **7月16日(四)** | **14：00-20：00** | **A01-A16** |
| **7月17日(五)** | **14：00-20：00** | **A17-A32** |
| **7月18日(六)** | **14：00-20：00** | **B01-B16** |
| **7月19日(日)** | **14：00-20：00** | **B17-B32** |
| **7月20日(一)** | **14：00-20：00** | **C01-C16** |
| **7月21日(二)** | **14：00-20：00** | **C17-C32** |
| **7月22日(三)** | **14：00-20：00** | **D01-D16** |
| **7月23日(四)** | **14：00-20：00** | **D17-D32** |
| **線上複賽** | **7月25日(六)** | **10：00-20：00** | **A、B組16強** |
| **7月26日(日)** | **10：00-20：00** | **C、D組16強** |
| **線上複賽** | **7月27日(一)** | **18：00-20：00** | **A組8強** |
| **7月28日(二)** | **18：00-20：00** | **B組8強** |
| **7月29日(三)** | **18：00-20：00** | **C組8強** |
| **7月30日(四)** | **18：00-20：00** | **D組8強** |
| **現場線下賽** | **8月15日(一)** | **09：30-12：00** | **ABCD組4強** |
| **13：00-14：00** | **ABCD組冠亞** |
| **14：00-15：00** | **AC、BD組冠軍** |
| **15：00-16：00** | **總冠軍** |

**十、比賽規則：**

* **線上賽**
1. 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。
2. 線上初賽採**分組單淘汰制(BO3)**，限定使用【**自訂對戰-5v5 經典競技**】進行初賽，賽事結果以系統判定之勝負為準。
3. 線上BO3第一場賽事由承辦單位配對紅藍方，之後雙方紅藍方相互交換。
4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 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，請先完成對戰後再向主辦單位舉報。
10. 雙方對戰無論勝敗，雙方隊員都需截圖存證。
* **現場賽**
1. 報到時間內未報到之隊伍(含隊伍人數未滿)，視為棄賽。
2. 比賽採**分組單淘汰制(BO3)**，使用模式均為【**自訂對戰-5v5 經典競技**】，由系統判定比賽勝負。每個對戰組合皆輪流紅藍方，由裁判(官方工作人員)開房進行。
3. 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。
4. 報到時需出示身分證或是其他個人身分證件，以及當學年註冊之學生證，新註冊之證明亦可。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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 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。
10. 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。
11. 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【**19.裁定規則】**
12. 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。
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。
15. 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。
16. 遊戲對戰**禁止使用任何外掛程式**、**輔助裝置**，如搖桿、手把等。
17. 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。
18. 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。
19. 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。