

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。

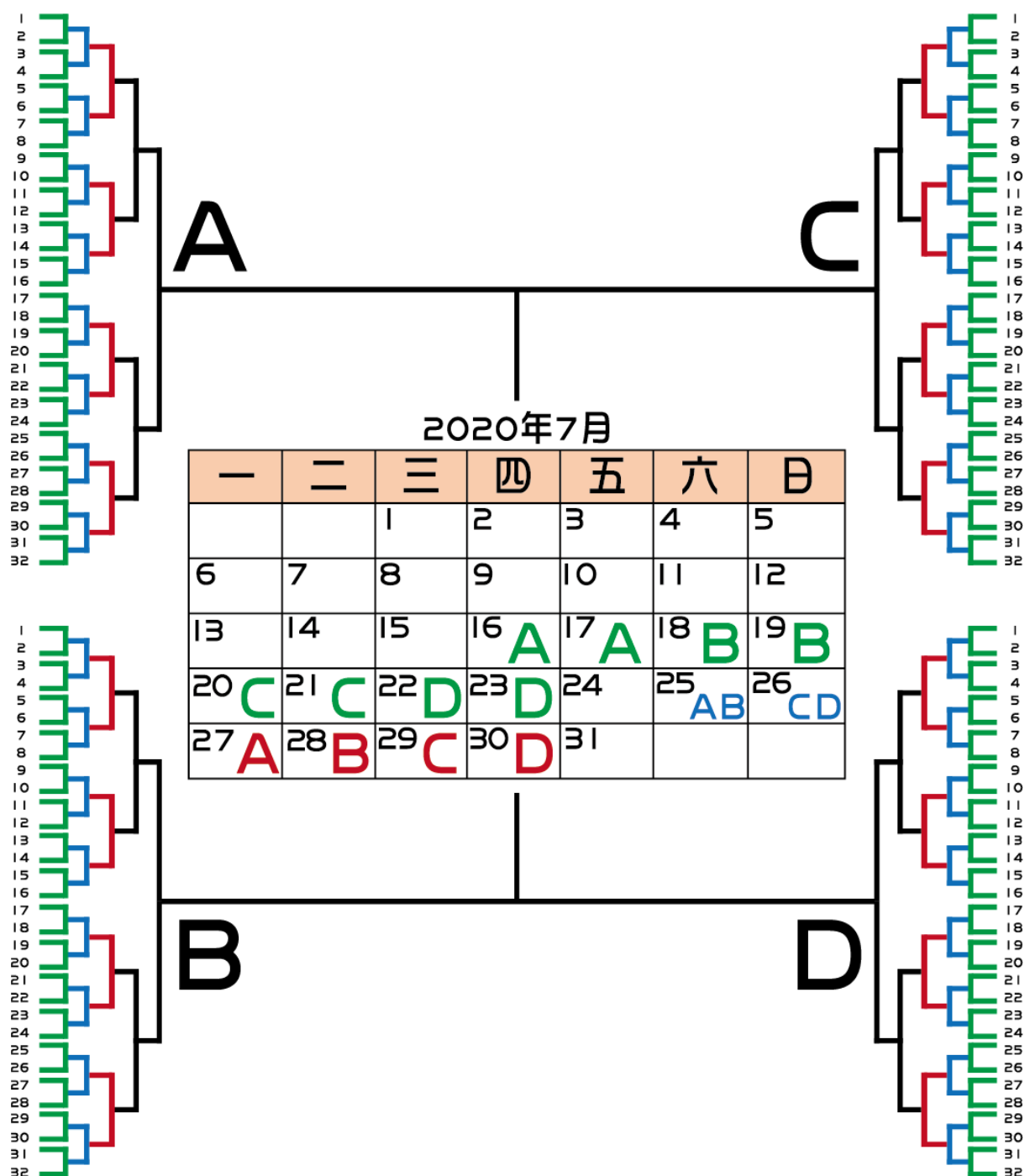
八、現場賽活動流程：

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

	日期	時間	賽程
線上預賽	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(B03)**，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 B03 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(B03)**，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：
 - I. 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。
 - II. 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。
 - III. 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：
 - I. 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。
 - II. 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。
 - III. 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。

