

臺南市政府警察局 112 年暑期保護青少年—青春專案

「AR 球魂 決勝傳說」活動—傳說對決賽事規章

- 一、接受規則：所有隊伍選手必須接受《臺南市政府警察局 112 年暑期保護青少年—青春專案「AR 球魂 決勝傳說」活動傳說對決賽事規章》(以下簡稱為本賽事)規則。隊伍如果按照報名規則報名參加本次賽事，或任何相關比賽，即被視為已接受本比賽規則。
- 二、規則變更：由於電子競技和遊戲日新月異，本賽事規則須定期更新或補充，以適應行業的發展、電競商業模式的變化及《傳說對決》(臺港澳伺服器)的更新。承辦單位將擁有本活動隨時及最終保留、變更、修改、或撤回、取消獎項發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，本活動將有一部份或全部暫停、延後舉辦或取消之權利。如有其他未盡事宜，承辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。
- 三、參加資格：13 歲以上未滿 18 歲之少年(每隊至多 2 名為外縣市少年，餘為本市各公立國中、高中(職)在學學生(含 111 學年應屆畢業生)或設籍本市之少年)，並於活動當天報到檢錄時查驗證件正本。每隊人數需滿 5 人方可報名，最多 7 人(含 2 名替換人員)，其中 1 人為隊長，選手之替換限報名名單內人員。報名日期：即日起至 112/8/19 12:00 止。
- 四、提供資料：報名本賽事需提供隊名、個人真實姓名、就讀學校、班級、學號、連絡電話、電子信箱、隊長 LINE ID、《傳說對決》帳號 UID 等。因應線下賽事將進行參賽者保險，每位參賽者應提供參賽者姓名、出生年月日、身分證字號、參賽者聯絡電話、監護人姓名、監護人聯絡電話。
- 五、隊長需於報名後加入官方 LINE (另訂)，若於比賽開始前尚未加入，將視同棄權。(請在加入後，依照電子郵件指示入群)。報名資料規範：線上報名繳交隊伍資料後，不得更改隊伍陣容、隊伍名稱、遊戲 ID 等資料。
- 六、隊伍至少需維持 5 名先發選手，至多可有 2 位替補選手，得跨校組隊，每隊中非臺南市民(臺南市所屬國、高中職校)至多 2 位。隊員需確認自身遊戲內 ID 與報名時填寫資料一致，若有不符合則判該選手失格，由替補上場，若無替補或隊伍不足 5 人，則以棄權論。
- 七、隊員遊戲內 ID 及隊伍名稱，建議使用中文、英文大小寫半全型字母、數字半型 0~9、底線(特殊符號及圖案可能導致資料無法顯示或印製)，並不得包含具有不雅詞彙、攻擊、侮辱、敏感話題、或中傷他人語言，若參賽者或隊伍名稱不符合以上規範，主辦方有權要求修改。更改遊戲 ID，費用由選手自行承擔。
- 八、所有參賽者(包含正選、替補)僅能代表一隊參賽，若有重複參賽之情況，該名選手參與之所有隊伍裁定淘汰。若提供資料不符合規範，且於報名截止前未能更改完成，將視為未完成登錄選手作業，若後續隊伍不足 5 名隊員，將以報名失敗處理。各隊伍名稱不得使用其他參賽隊伍名稱、隊伍縮寫及任何容易混淆之名稱。賽事期間不受理帳號、成員、隊伍資料更動申請，若個資不符將影響參

賽資格及獲獎權。

- 九、競賽地點：遠東科技大學(臺南市新市區中華路 49 號三德樓)，交通費用請自理，建議搭乘台鐵電聯車至新市站步行至遠東科技大學。
- 十、參賽選手請使用個人設備參加本賽事，大會不提供相關設備。選手不得使用違反公平性之輔助程式、外掛程式、輔助裝置、搖桿、手把…等。不得使用觸發答題器、模仿觸發功能的任何智能裝置，例如：ROG Phone II AirTrigger，Nubia Red Magic 3 Air Trigger 等，包含但不僅限於上述。參賽選手只能使用 Android 或 IOS 作業系統的手機。競賽時請全程使用耳機作為溝通設備，現場不提供耳機，請選手自行攜帶。網路設置：選手可以使用 4G、5G、WIFI 或其他有線網路連接，大會不供給有線或無線網路連接。
- 十一、競賽流程：請依活動現場佈告欄、「臺南市政府警察局 112 年暑期保護青少年—青春專案「AR 球魂 決勝傳說」活動」賽事官方 Line (另訂)及「臺南市體育總會電子競技委員會」FB 專頁(<https://zh-.facebook.com/groups/tainangamming/>)公佈賽程為主。
- 十二、傳說對決賽事之遊戲版本、競賽賽制：比賽使用之遊戲版本皆按照《傳說對決》臺港澳伺服器遊戲當前版本。本賽事所有比賽皆為線下賽進行。比賽該局開始後不得更換選手，初賽開始後 5 分鐘內未全員於房間內就定位之隊伍，視為棄權。初賽、八強賽採 BO1 單淘汰制，限定使用【自訂隊戰-5V5 經典競技】進行比賽。賽程對戰表於活動開幕後，各隊伍領隊抽籤後公佈。對戰單位列於上方者為紅方，下方者為藍方，並由藍方開設比賽房間。若藍方隊長使用非【自訂隊戰-5V5 經典競技】模式開房邀請，視同違規，紅方隊長請拒絕這場比賽。比賽結果以遊戲系統判定之勝負為準，並由紅方隊長及現場裁判共同回報成績給裁判長。四強賽、季殿軍賽、冠亞軍賽為 BO3 賽。
- 十三、對戰期間應邀請裁判觀戰，若雙方使用錯誤的模式進行比賽，經查證屬實將判兩隊皆敗。若紅方隊長拒絕後，藍方隊長不願重新開房邀請，經查證屬實示為藍方戰敗，由紅方直接晉級。本次競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，全程除非抗力因素外，不得蓄意暫停或人為主動退出比賽。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，視為違反公平性判定淘汰。
- 十四、遊戲中除不可抗突發性因素，如：天災、突發意外、突發疾病…等，不得要求重賽。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。遊戲中除不可抗突發性因素，如：天災、突發意外、突發重大疾病…等，不得要求重賽。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。遊戲中斷線、延遲，除非 Garena 官方特別說明伺服器異常等因素，否則視為個人狀況，不得要求重賽。
- 十五、進入比賽房間需有效率，若人員到場卻在裁判發起命令超過 3 分鐘遲遲不肯進入比賽房，可視情節由裁判判決棄權。在賽事中，選手只能使用內建語音通

訊，除非在特殊情況下，裁判方認為需要其他語音聊天系統，否則不得使用第三方語音聊天程式。裁判方有權可全權監控戰隊音訊。對戰時不得發生任何違反公平性之行為，如：使用外掛程式、輔助裝置、搖桿、手把等。本賽事進行期間，若經確認屬實則判定淘汰。競賽過程中需全程使用耳機作為溝通設備，現場不提供耳機，請自行攜帶。比賽場地為室內空間，請自行攜帶抗噪耳機或耳罩等隔音設備，不得因場地或他隊選手溝通聲音等因素提出抗議。不得蓄意大聲嚷嚷，或試圖阻止他隊選手溝通，若發現以上情節，給予警告乙次，單場累積兩次警告之隊伍，判定淘汰。

- 十六、當參賽選手（包括正式隊員和替補隊員、領隊）發生以下不公平遊戲行為，包括但不限於：串通比賽、利用漏洞，窺屏，代打，作弊，干擾、辱罵、毆打對手，侮辱行為（包括對對手、主辦方、現場觀眾等），非法犯罪行為等。遊戲對戰中禁止以不當言詞辱罵對方，若有此情況發生裁判得給予警告，視情況裁定該局勝負。承辦單位有權對選手及其隊伍酌情進行處罰，處罰包括但不限於：口頭警告、沒收獎金、判定棄權、禁賽、取消參賽資格等。
- 十七、雙方隊戰無論勝敗，雙方隊員都需截圖存證，由紅方及裁判共同回報競賽結果至裁判長處，如逾時未通知(賽後 30 分鐘)，將視為棄權。
- 十八、賽事方將會進行部分賽程轉播。競賽前或後將會邀隊伍進行短暫攝影及採訪。比賽當天報到時需出示身分證明文件，報到時間內未完成報到之隊伍(含隊伍人數未滿 5 人)，視為棄權。報到時需所有隊員均到場簽到(含替補人員)，未進行簽到的選手禁止上場。線下決賽場地設於公共空間，包含現場觀眾及轉播，敬請保持現場秩序，請穿著體面，勿穿著背心、打赤膊、拖鞋…等。請勿於活動會場嚼食檳榔、吸菸，及攜帶重口味食物，競賽區域禁止飲食。若有違反規定，承辦單位有權將違規者請離場，不得參與競賽。
- 十九、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，裁判及裁判長擁有最高裁定權力。
- 二十、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：(1) 比賽消耗時間未滿 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：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。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。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。(2) 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：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。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。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。

二十一、注意事項

- (一)比賽過程中禁止以任何方式挑撥對手。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。選手規範：(1)不得故意製造斷線情況，若有違規給予警告。(2)不得共謀、串通：不得與其他隊伍同意任何官方規則外之規則。

- (3)不得放水、故意輸掉比賽。(4)不得串通打壓某支隊伍。(5)比賽過程中不傳送或接收任何訊息給敵對之參賽者。(6)選手不得參加任何賭博、賄賂行為。(7)選手不得使用遊戲 BUG 或非遊戲設計者初衷之漏洞已獲得優勢。(8)選手不得在比賽中實行故意斷線行為。不論意圖為合，任何參賽者行為導致斷線將視為故意。(9)選手不得使用任何淫穢、骯髒、侮辱、威脅、辱罵、誹謗、妨害名譽或其他令人反感的言語。
- (二)戰隊成員應該禮貌的解決的分歧，而不是訴諸暴力、威脅或恐嚇（身體上的或精神上的）。禁止在線下賽事中使用暴力，亦不允許對任何比賽對手、粉絲或官方員工使用暴力。
- (三)選手不得在任何比賽（或任何比賽及其組成部分）上下注或試圖下注，及與高額賭徒交往，或向其他人傳遞可能影響其下注的資料。
- (四)禁止使用其他選手的帳戶進行遊戲，或引誘他人使用其他選手的帳戶進行遊戲。
- (五)於線下賽時，選手不得干擾燈光、攝影機或其他場地設備。於線下賽時，選手應該除比賽設備外之通訊設備從比賽區移除，以及關閉所有通訊、社交軟體的通知功能，且不得使用其相關功能。
- (六)選手在參加比賽或其他活動，或身處賽事主辦單位所擁有及租賃的場地時，嚴禁使用、持有、分發或出售違禁物品，如毒品或酒精，也不可受此類違禁物品的影響。
- (七)比賽期間不得直播比賽(除承辦方)，如經查獲，將給予取消資格處分。
- (八)選手禁止對所有相關人員（其他選手、工作人員、粉絲等）造成心理陰影、不舒服或抗拒等騷擾及性騷擾行為。
- (九)選手不可使用輕蔑、歧視或貶低的言語針對種族、膚色、民族、國家或社會出身、性別、語言、宗教、政治觀點或其他任何觀點、財務狀況、出生狀況或其他任何狀況、性取向或其他任何原因來冒犯任何國家、個人或團體的尊嚴和完整性。
- (十)選手不得作出、發佈、授權或發表任何具有偏見的及有損本賽事、賽事主辦方、執行方、其關聯公司及《傳說對決》最大利益的聲明。
- (十一)未經主辦方同意，禁止選手以任何形式披露主辦方認定機密及該保密之相關資訊。
- (十二)選手在任何時候都必須遵守所有適用法律，以及不得從事違反法律、法規或治安管理規定的活動。
- (十三)選手不得從事任何賽事主辦單位認為缺乏專業、公德或不光彩的活動。
- (十四)選手不得接受或贈送任何人員企圖影響比賽結果之贈禮。
- (十五) 違規懲處：
- 1、處分-如發現任何選手違反比賽或規則，賽事承辦方將作以下處分：單場比賽成績作廢、禁賽。
 - 2、重複犯規：重複犯規將受到更嚴重的懲罰，直到被取消參賽資格。
 - 3、最終判決：凡作出違反規則的行為，無論是否故意，一律受到懲罰。

- 二十二、規章修訂：為保持賽制公平競爭和誠信，本賽事會因任何狀況修改規則，以維持賽制完善。
- 二十三、所有有關本賽事的規則、選手規範、隊伍調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，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
- 二十四、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。
- (一) 最終條約：本賽事進行期間，請遵守裁判指示。若是發生爭議，無論公平性、設備問題、暫停、重賽、裁定勝負…等，裁判長擁有最高裁定權力。
- (二) 所有有關本賽事之規則、選手規範、地點、賽程規範及違規罰則，主辦方擁有其最後更改修正及最後決定裁決權。
- (三) 個資保護宣告：為落實個人資料之保護，依照個人資料保護法第 8 條規定，進行蒐集前之告知-
- 1、個人資料蒐集之目的及用途：目的在於進行活動辦理之相關行政作業，參與本賽事之隊伍及選手，須同意配合承辦單位將利用您所提供之相關資料，包含就讀學校、班級、學號、姓名、電話、E-mail、Line ID、遊戲 UID 和遊戲 ID、照片…等，使用於本賽事之推廣、直播、人員保險、防疫名冊…等相關宣傳媒介及一切與該等場合相關之用途。
- 2、個人資料利用之期間、地區、對象：
- (1)期間：您同意參加活動之日起，至活動結束後一年為止。期間由主辦單位保存您的個人資料，以作為本人、主辦單位查詢、確認證明之用。
- (2)地區：您的個人資料將用於活動主辦單位提供服務之地區。
- (3)對象：透過網路報名系統之使用者，及參加本賽事之所有人員。
- 二十五、如有任何疑問請洽詢承辦單位。
- 二十六、比賽相關資訊請密切關注現場公告及「臺南市體育總會電子競技委員會」Facebook 專頁 <https://zh-tw.facebook.com/groups/tainangamming/>公告。

