

# 《臺北市電競代表隊》選拔賽

## 活動企劃書

指導單位：臺北市政府

主辦單位：臺北市政府體育局

執行單位：臺北市電子競技運動協會

承辦單位：臺北城市科技大學電腦與通訊工程系

贊助單位：ROG 玩家共和國

## 《臺北市電競代表隊》選拔賽

- ◆ 主辦單位：臺北市電子競技運動協會
- ◆ 賽事項目：英雄聯盟（League of Legends，簡稱 LoL）。
- ◆ 賽事對象：須符合以下所有條件（額滿共32隊）。
  - 校址位於臺北市之各高中（職）、大專院校在校學生。
  - 完成各學校單位認可的註冊手續。
  - 須以隊伍形式進行報名參賽，且每隊伍報名人數需滿足5人至多8人。
  - 每隊伍的成員必須有半數以上戶籍設籍於臺北市。
  - 以學校為單位，每單位僅接受一支隊伍報名。
  - 每位隊伍成員並無其他的經濟合約在身。
  - 因須配合冠名隊伍至109年12月15日，將限制應屆畢業生不得報名。
- 報名時間：即日起至109年6月17日。
- 比賽時間：(額滿32隊)
  - 線上預賽第一輪：109年6月20日。
  - 線上預賽第二輪：109年6月21日。
  - 線上八強賽：109年6月27日。(線上轉播)
  - 線上四強積分單循環賽：109年6月28日。(線上轉播)
  - 線上冠亞賽：109年7月11日。(線上轉播)
- 賽事地點：
  - 線上預賽：於規定期間內雙方隊伍自行於線上約戰。

- 線上八強、四強積分單循環賽：由主辦單位規定時間進行線上比賽。
- 賽事獎金
  - 冠軍：新臺幣貳萬元整；亞軍：新臺幣壹萬元整
- 報名方式：網路報名(報名網址網址：  
<https://www.beclass.com/rid=2343b225e56162075c8d>)
- 宣傳方式：
  - Facebook 粉絲專頁-全國高中職電競大賽  
(網址：<https://www.facebook.com/tpcu2016/>)
  - Facebook 粉絲專頁-臺北城市科技大學 電腦與通訊工程系  
(網址：<https://www.facebook.com/TPCUCCE/>)
  - Facebook 粉絲專頁-臺北熊讚電競戰隊  
(網址：<https://www.facebook.com/TaipeiEsportsTeam/>)
- 直播平台：
  - Youtube 頻道-台北城市科技大學-電通系電競幕後團隊  
(網址：<https://www.youtube.com/channel/UCDBH7ru86Y9fb2GAGYv-XeA>)
  - Facebook 粉絲專頁-臺北熊讚電競戰隊  
(網址：<https://www.facebook.com/TaipeiEsportsTeam/>)

**賽事海報：**

**2020《臺北市電競代表隊》選拔賽**

這是全國的第一次，臺北市為選手提供了一個舞台  
讓我們以電競代表「臺北市」出征!!!

**英雄聯盟**  
LEAGUE OF LEGENDS

**報名資格：**

- 校址位於臺北市之各高中(職)、大專院校在校學生。
- 完成各學校單位認可的註冊手續。
- 須以隊伍形式進行報名參賽，且每隊伍報名人數需滿足5人至多8人。
- 每隊伍的成員必須有半數以上戶籍設籍於臺北市。
- 以學校為單位，每單位僅接受一支隊伍報名。
- 每位隊伍成員並無其他的經濟合約在身。
- 因須配合冠軍隊伍至109年12月15日，將限制應屆畢業生不得報名。

**報名方式：**

- 以隊伍形式採網路報名，報名資訊請參閱戰隊臉書粉絲頁。

**戰隊臉書粉絲頁：**<https://www.facebook.com/TaipeiEsportsTeam/>

**活動時程：**

NOW 開放報名	6/20 線上預賽 第一輪	6/27 線上八強賽 (線上轉播)	7/11 線上冠亞賽 (線上轉播)
	6/17 報名截止	6/21 線上預賽 第二輪	6/28 線上四強單循環賽 (線上轉播)

**指導單位：** 臺北市政府  
**主辦單位：** 臺北市政府體育局  
**承辦單位：** TESA 台北電子競技協會  
**贊助單位：** REPUBLIC OF GAMERS

## 《臺北市電競代表隊》選拔賽賽事細則：

※報名參賽之隊伍即代表同意參加《臺北市電競代表隊》的徵選，獲勝的冠軍隊伍將必須與主辦單位簽約冠名為臺北熊讚電競戰隊，依合約內容履行合約，除非有其他經主辦單位認可之不可抗拒因素，否則拒絕簽約視同放棄冠軍資格，由下一支獲勝隊伍依序遞補。

### 1. 賽制說明：

#### ● 賽制規劃：

《臺北市電競代表隊》選拔賽共 32 隊，全部採線上賽方式進行。

#### ■ 線上預賽第一輪：

- ◆ 32 支報名成功之隊伍將由主辦單位隨機編號後抽籤分組，抽出 16 組對戰組合。
- ◆ 每一組對戰組合皆採取 Bo1 單敗淘汰的自由約戰制度，於主辦單位規定時間內完成比賽，由雙方隊長自行聯繫約戰，勝者須於比賽結束後將遊戲結算畫面截圖回傳至主辦單位，並取得晉級下一輪賽事之資格，若一方隊長時間內聯繫另一方隊長未獲回應，可逕行聯繫主辦單位，主辦單位將判處未回應之隊伍棄賽論。

#### ■ 線上預賽第二輪：

- ◆ 第一階段獲勝之 16 支隊伍，將再繼續依照賽程表進行比賽抽出 8 組對戰組合。
- ◆ 每一組對戰組合皆採取 Bo1 單敗淘汰的自由約戰制度，於主辦單位規定時間內完成比賽，由雙方隊長自行聯繫約戰，勝者須於比賽結束後

將遊戲結算畫面截圖回傳至主辦單位，並取得晉級下一輪賽事之資格，若一方隊長時間內聯繫另一方隊長未獲回應，可逕行聯繫主辦單位，主辦單位將判處未回應之隊伍棄賽論。

■ 線上八強賽：

- ◆ 第二階段獲勝之 8 支隊伍，將再繼續依照賽程表進行比賽抽出 4 組對戰組合。
- ◆ 每支隊伍皆採取 Bo1 單敗淘汰的約戰制度，賽事先後順序將由主辦單位抽籤決定，並於指定時間進行比賽以爭取晉級下一輪賽事之資格，每場賽事皆會記錄勝敗戰績。

■ 線上四強積分單循環賽：

- ◆ 一旦進入線上四強積分單循環賽制，每支隊伍將循環與其他 3 支隊伍進行比賽，每支隊伍合計 3 場比賽，賽事先後順序將由主辦單位抽籤決定，每場比賽皆採 Bo1 賽制進行，每場賽事皆會記錄勝敗戰績。
- ◆ 每場賽事獲勝的隊伍將獲得 1 分，失敗的隊伍則獲得 0 分，採分數最高的前兩名將晉級參加線上冠亞賽。
- ◆ 若有隊伍積分相同，則比較各隊伍 4 場比賽的總淨擊殺數，淨擊殺數高者晉級(總淨擊殺數 = 隊伍總擊殺數 - 隊伍總死亡數)。

■ 線上冠亞賽：

- ◆ 冠亞賽將由線上四強積分循環賽之前兩名參加
- ◆ 賽事採 Bo5 制進行。
- ◆ 勝者為本次選拔賽的總冠軍，將須與主辦單位簽約冠名成為臺北熊讚

電競戰隊，履行合約內容。

- **賽事結果**

- 線上預賽：由獲勝方回傳最後結果至主辦單位。
- 線上八強、四強積分單循環、冠亞賽：由主辦單位紀錄。

- **賽事獎金**

- 冠軍：新臺幣貳萬元整
- 亞軍：新臺幣壹萬元整

## 2. 隊伍名單規則

- **隊伍報名規則（須符合以下所有規則）**

- 校址位於臺北市之各高中（職）、大專院校在校學生。
- 完成各學校單位認可的註冊手續。
- 須以隊伍形式進行報名參賽，且每隊伍報名人數需滿足5人至多8人。
- 每隊伍的成員必須有半數以上戶籍設籍於臺北市。
- 以學校為單位，每單位僅接受一支隊伍報名。
- 每位隊伍成員並無其他的經濟合約在身。
- 因須配合冠名隊伍至109年12月15日，將限制應屆畢業生不得報名。

- **隊伍名單要求**

- 《臺北市電競代表隊》選拔賽期間參賽的每支隊伍，應由5位先發成員共同組成正式名單，以上人員除列入候補選手之名單，其餘不得更換名單內任何成員。正式名單須於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。

- 所有登錄的選手均受《臺北市電競代表隊》選拔賽規章所約束。

- **隊伍名單提交**

- 《臺北市電競代表隊》選拔賽期間參賽的每支隊伍，於線上賽階段，賽後應回傳之雙方約定賽事結果，名單內不得含有未列於正式名單內的選手，否則此場賽事判定棄賽。

- **選手名稱規範**

- 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，一經證實將棄賽處分。

- 選手召喚師名稱應清楚且具有辨識性的，無法辨識的召喚師名稱（如：IIIIII1111IIII）及包含特殊符號、粗俗或猥褻字眼和違法字元，將不被允許使用。

### 3. 賽事進行

- **比賽版本及遊戲元素的限制**

- 本賽事版本為臺港澳伺服器英雄聯盟最新版本。

- 英雄聯盟官方公告之禁用及含有 BUG 角色將自動禁用。

- 為求賽事公平性，在正式伺服器中可用時間不超過兩周的英雄將被禁用，正在進行重製及重製完成不超過兩周的英雄也將被禁用。

- 若於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單位後由主辦單位決定是否於該場賽事後禁用。

- 如果任何裝備、造型、符文或者召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於英雄聯盟官方確定其他任何因素，主辦單位可以自行在賽前或賽中任何時間

提出限制。

## ● 遊戲房間創建

- 於線上預賽階段，雙方約定時間到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始得開始。
- 於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽階段，由主辦單位負責創建比賽房間，比賽地圖為召喚峽谷；模式為【5v5】電競選角，並交由藍方隊長做為房長，於裁判宣布開始後始得開始。

## ● 賽對戰模式說明及狀況處理

- 當進入 B/P 階段後，不能夠以任何理由退出遊戲。首先退出的隊伍將判定本場次落敗。遇符文頁、天賦、選角、Bug、等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，否則不得私自離開遊戲房間
- 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。
- 在線上預賽期間，B/P 紀錄應由雙方隊伍自行記錄；於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽階段，B/P 紀錄將由主辦單位進行紀錄。
- 若發生選手於 B/P 階段時斷線離開遊戲房間，可向主辦單位或對方提出重啟遊戲房間，已被紀錄的 B/P 腳色將不可替換，B/P 階段應回復至狀況發生前的狀態。
- 於線上八強、四強積分循環、冠亞賽階段，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，



那麼遊戲必須立刻暫停，直到全部十名選手都連接到遊戲當中。

- 於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽階段，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，但必須立即告知裁判其暫停之理由，由裁判回報主辦單位。

- (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，參賽選手須服從裁判安排，

- 否則視作棄權處理)

- (二)硬體或是軟體故障。(如：螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩壞及

- 週邊環境出現問題等)

- (三)選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損或設備出現故障)

※選手於暫停遊戲時(指令為/pause(暫停)和/unpause(繼續))，為了參賽隊伍公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(任何暫停因素皆相同)。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。

- 於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽階段，遊戲開始 2 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啟並採同樣的 B/P 進行重賽。

- 於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽階段，比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷但可重新連回遊戲之情況下，若系統預設的暫停時間(30分鐘)尚未消耗完畢前，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的暫停時間(30分鐘)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重賽。
- 於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽階段，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，遊戲時間 30 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 30 分鐘的比賽，若滿足以下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 20%。
  - (二)剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 3 座。
  - (三)剩餘水晶兵營數目差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。

- 於線上八強、四強積分單循環、冠亞賽轉播賽事階段，比賽時選手若發生緊急事故（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。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，或在對戰房內停留至比賽結束。

#### 4. 線上八強、四強積分循環、冠亞賽規則

- 報到規則如下：

- 比賽當日報到時間請依臺北熊讚電競戰隊粉絲專頁公告時間為準。

- 未於報到時間內完成報到，但於規定時間後 10 分鐘以內報到者，判罰口頭警告乙支；於規定時間後超過 10 分鐘但於 15 分鐘以內完成報到者，除判罰口頭警告乙支外，加判罰禁 ban 乙隻英雄；超過 15 分鐘未完成報到者，將直接判定該場賽事為棄權。
- 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(包含任何表情符號，專精)。
- 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。
- 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。
- 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
- 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。

## 5. 其他規則

- 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- 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。
- 賽事成績方面的爭議，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。

## 6. 選手規則與責任

- 所有參賽者均應保持運動家的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，主

辦單位得做出懲處。

- 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。
- 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以及秀專精、嘲諷、秀出表情符號(除首殺、團滅)。主辦單位保留強制管制的權利。
- 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。
- 酒精 - 比賽主辦單位有權剔除在比賽中飲用含有酒精飲料的選手之參賽資格。
- 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，將立即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。
- 濫用軟體漏洞 - 任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞以圖利自己的行為將導致選手喪失比賽資格。主辦單位及英雄聯盟官方擁有判斷使用漏洞或破壞遊戲公平性行為的權利。
- 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，將立即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，

裁判得採取下列處罰：

- 口頭警告(口頭警告達三次以棄賽論)
- 失去目前或下場賽事的禁角資格
- 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

- 主辦單位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。