

# 中華民國 115 年全國大專校院運動會電子競技技術手冊（分則）

一、比賽時間：中華民國 115 年 5 月 3 日（星期日）至 5 月 4 日（星期一），計 2 天。

二、比賽地點：國立中央大學大禮堂（桃園市中壢區中大路 300 號）。

三、競賽分組及項目：

個人組項目	團體組項目
快打旋風 6	英雄聯盟

四、參賽標準：

（一）團體組：不設遊戲內排位標準。

（二）個人組：不設遊戲內排位標準。

五、競賽預定賽程表：

## 115 年全大運電子競技預定賽程表

線上預賽(健行科技大學)3 月 3 日（星期二）至 3 月 30 日（星期一）

團體組&個人組賽事皆透過線上約戰系統確認比賽時間

決賽(國立中央大學)5 月 3 日（星期日）至 5 月 4 日（星期一）

### 第一天 5 月 3 日（星期日）

場次	時間	組別	項目	賽別
01	09:00	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第一場	16 強
02	09:30	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第二場	16 強
03	10:00	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第三場	16 強
04	10:30	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第四場	16 強
05	11:00	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第五場	16 強
06	11:30	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第六場	16 強
07	12:00	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第七場	16 強
08	12:30	個人組	快打旋風 6 勝部十六強 B03 第八場	16 強
09	13:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第一場	敗部
10	13:30	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第二場	敗部
11	14:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第三場	敗部
12	14:30	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第四場	敗部
13	13:00	個人組	快打旋風 6 勝部八強 B03 第一場	8 強
14	13:30	個人組	快打旋風 6 勝部八強 B03 第二場	8 強
15	14:00	個人組	快打旋風 6 勝部八強 B03 第三場	8 強
16	14:30	個人組	快打旋風 6 勝部八強 B03 第四場	8 強

17	15:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第五場	敗部
18	15:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第六場	敗部
19	15:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第七場	敗部
20	15:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第八場	敗部
21	15:30	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第九場	敗部
22	15:30	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第十場	敗部
23	15:00	個人組	快打旋風 6 勝部四強 B03 第一場	4 強
24	15:30	個人組	快打旋風 6 勝部四強 B03 第二場	4 強
25	16:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第十一場	敗部
26	16:00	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第十二場	敗部
27	16:30	個人組	快打旋風 6 敗部 B03 第十三場	敗部
28	16:30	個人組	快打旋風 6 勝部冠軍 B03 第一場	勝部決賽
29	17:00	個人組	快打旋風 6 敗部冠軍第十四場	敗部決賽
30	17:30	個人組	快打旋風 6 總冠軍 B05	總決賽
31	18:00	個人組	快打旋風 6 頒獎	頒獎

### 第二天 5 月 4 日 (星期一)

場次	時間	組別	項目	賽別
01	10:00	團體組	英雄聯盟季軍賽 B03	決賽
02	14:00	團體組	英雄聯盟冠軍賽 B03	決賽
03	17:00	團體組	英雄聯盟項目頒獎	頒獎

註：1. 預定賽程視實際報名人數作適當微調，於 3 月上旬配合大會需求做賽程調整，並於 3 月中旬於大會官網公告。

2. 大會依實際出賽人數，依電子競技規則規定編配分組與錄取方法。

### 六、報名人數規定及參賽資格：

(一) 註冊報名：各校依據中華民國 115 年全大運競賽規程第十二條規定辦理。

(二) 報名人數規定：

- 每一學校報名每項比賽，個人組最多可報名 2 人，團體各組最多以 2 隊為限。
- 每一運動員最多報名參賽 1 項。
- 個人組一隊 1 人，團體組一隊 6 人含候補。

(三) 參賽資格：依據中華民國 115 年全大運競賽規程第十條規定辦理。

## 七、比賽規定：

### (一) 比賽細則：

#### 1. 服裝：

(1) 參加比賽運動員在比賽全程中均需穿著印有二字以上各單位中文名稱(或簡稱)，字體須 5 公分 × 5 公分以上。

(2) 參加團體組比賽隊員之上衣式樣、顏色必須一致；褲子顏色須同一色系。

2. 各項比賽時間及地點在手冊內明確規定，若大會臨時更改，依電子競技競賽組之公告和報告員口頭報告為準；運動員則須隨時注意大會標準時鐘及報告員宣佈之事項。

3. 請假：**應填具中華民國 115 年全國大專校院運動會競賽規程(總則)之附件十請假單提出申請。**

4. 技術規則 4.4 終止參加比賽 (資格)：

(1) 最後確定出賽的運動員，於比賽時未參加比賽。

(2) 通過合格賽或預賽、準決賽晉級之運動員，未參加其後比賽者 (一定要出賽)。

(3) 無法以真誠的、努力的、公正的參與比賽者。

有以上之情形者，以棄權論處，取消其比賽資格。

5. 各項檢錄時間：

項目	檢錄開始時間	檢錄結束時間	抵達場地時間
團體組	比賽前 30 分鐘	比賽前 15 分鐘	比賽前 15 分鐘
個人組	比賽前 15 分鐘	比賽前 10 分鐘	比賽前 10 分鐘

註：檢錄結束時間一到即不再受理點名檢錄，遲到者視同放棄比賽，**不得參加該場次比賽**，並取消後續所有比賽資格。

6. 檢錄時運動員須提出運動員證明文件（運動員證）由檢錄員核對身分無誤後，應靜候檢錄處人員率隊進場，非比賽人員不得隨入。

7. 比賽時間：各組比賽者如有故意拖延比賽時間之情形，裁判長有權終止比賽。

8. 賽事過程：

(1) 線上預賽：

1.1 隊伍視訊畫面規則

a. 畫面須清晰足夠辨識運動員身份。並配合裁判指示完成檢查。

b. 若隊伍於同一空間進行比賽，可五人同一畫面。若分開須提供個人畫面。畫面須以工作人員能清楚確認運動員本人、操作設備的手部畫面、螢幕畫面為主。

c. 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直播畫面。

d. 請確保使用設備必須有足夠電量維持整場比賽使用，若中途因電力不足無法提供畫面視同違規，將視情節進行懲處。

2.1 比賽開始於賽事單位指定之頻道須全程打開收音，不得關閉。

3.1 一旦發現任何隊伍成員有違反任何隊伍視訊畫面規則，裁判方可以視情況做出以下懲處：

a. 口頭警告

b. 失去當前或是後續比賽的選邊權

c. 在當前或後續比賽中禁賽

d. 取消該局比賽

e. 禁賽

4.1 運動員於比賽中不得無故於比賽結束前離開頻道，無故離開者給予警告一次並需於 10 分鐘內重新連線回到頻道，未回到頻道以前不得出賽；累積警告兩次者裁定淘汰。

5.1 線上賽事勝負一律以伺服器結算畫面為準，如提前離開遊戲或刻意投降導致落敗後果自負。結果將由裁判紀錄，請運動員自行截圖存證。

## (2) 現場決賽

1.1 比賽進行中不得更換運動員。隊伍如需進行運動員更換，僅得於換局時進行。如遇有特殊突發狀況，則由裁判團召開技術會議裁定。

2.1 比賽進行中運動員不可有轉頭或疑似張望之動作，違反者將由裁判視情況判罰，嚴重者直接淘汰，無法確實認定轉頭或張望運動員將給予警告一次，單場累積兩次警告隊伍裁定淘汰。

3.1 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。運動員可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的滑鼠、鍵盤、入耳式耳機或麥克風。

4.1 非經裁判指示許可，運動員不得任意將隔音耳機(罩)拿下。如未經裁判指示許可即拿下隔音耳機(罩)，裁判得依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之裁定。

5.1 輪到該場比賽之運動員就指定運動員區後，依現場裁判人員規定的時間內準備就緒並完成電腦設定等準備事項。若運動員在設定完成後出現問題，將會依據狀況給予額外的準備時間。

6.1 運動員要離開指定的運動員區之前，必須先獲得比賽裁判人員的許可。

7.1 若出現遊戲方面的爭議，運動員必須馬上通知裁判人員。一旦下一場對戰開始，運動員便無法針對先前的比賽結果提出抗議。

## 八、 比賽規則：

### (一) 團體組(英雄聯盟)

#### 1. 比賽制度：

- (1) 全賽事皆採 B03 制。
- (2) 皆為單敗淘汰賽。
- (3) B03 賽制採「無懼選角」。
- (4) 以抽籤方式決定比賽組合。

#### 2. 比賽辦法

- (1) 比賽均使用中華民國電子競技運動協會申請通過遊戲最新版本為準，如遇英雄大型重製、新英雄則直接列入禁選兩周，雙方隊伍皆不得禁用或選取，賽事單位得視狀況提前公告解禁。
- (2) 紅藍方判定：由雙方代表與裁判進行紅藍方選擇程序。
- (3) 比賽模式：電競選角以及無懼選角。
- (4) 場地選擇：召喚峽谷。
- (5) 觀察者模式：進行無轉播場次之隊伍於開啟對戰房時需將觀察者模式設定為「只允許組隊房間內的成員」，比賽開始前請先確認觀察者席中為淨空，線下決賽轉播場則由主辦單位統一開啟房間。

#### 3. 賽事判定

- (1) 賽事時間內，摧毀敵方主堡或迫使對方投降者獲勝。

- (2) 若在禁選角階段，發生斷線情形，斷線方該舉手並回報裁判，當下由裁判判定，並依照裁判指示，重新進行禁選角階段，已選用和禁用斷線前之角色不得更改，若無依照程序，該隊伍該場次判敗。
- (3) 若在進入遊戲後，發生斷線情形，斷線方可暫停比賽並回報裁判，由裁判判定狀況後公布解除暫停比賽時間。
- (4) 若在進入遊戲後，發生兩隊皆有數名運動員斷線且無法連回情形，且判定無法進行賽事。

1.1 若滿足以下條件之一可直接判決勝負：

- a. 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
- b. 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於(含)7 座。
- c. 水晶兵營數量差距：雙方場上仍存在水晶兵營數量差距超過 2 座。

- (5) 若在進入遊戲後，發生兩隊皆有數名運動員斷線且無法連回情形，且判定無法進行賽事，且遊戲時間超過 20 分鐘無前述情形，由裁判判定。

## (二) 個人組(快打旋風 6)

### 1. 比賽制度：

- (1) 線上預賽至十六強賽將分八組各採三戰兩勝 B03 雙敗淘汰制，最終十六強採五戰三勝 B05 雙敗淘汰賽制。
- (2) 皆為雙敗淘汰賽。
- (3) 以抽籤方式決定比賽組合。
- (4) 以 PC 電腦 Steam 為比賽版本。

### 2. 比賽辦法：

- (1) 比賽均使用台灣地區可使用之遊戲最新版本為準。

#### (2) 比賽設定

1.1 FIGHTING GROUNDS, VERSUS, ONE ON ONE

2.1 旁數設定：關閉

3.1 對戰回合數：3or5

4.1 時間限制：99。

5.1 操作方式：現代或經典。

6.1 優勢：無優勢。

7.1 動態模糊：開。

8.1 減少輸入延遲：開

9.1 傷害表現設定：不顯示

10.1 戰鬥中長按暫停選單開啟：開

11.1 其他設定維持預設，裁判可依實際情況進行顯示設定上的調整。

(3) 若主辦方認為必要，則可隨時依據裁定進行修改，運動員不得任意更改遊戲環境或設定。

(4) 選角規則：比賽無禁用角色、服裝或顏色。

(5) 場地選擇：隨機，但 Training Room 不可使用，若隨機到 Training Room 則需重新隨機場地。

### 3. 賽事判定：

(1) 回合(Round)：在每一回合中，使對手角色生命值歸零或在回合時間結束時生命值大於對手生命值者獲勝。

(2) 局(Game)：每一局最多包含 3 個或 5 個回合，在一局中先獲得 2 回合或 3 回合勝利者為該局勝利者。

(3) 場(Match、Set)：每一場比賽包含多局比賽，獲得特定局數的玩家為該場勝利者。

### (4) 同分算法：

1.1 總勝場數(Set wins)

2.1 總勝利局數-總落敗局數(Game win-loss difference)

3.1 勝敗關係(Head-to-head)

(5) 遊戲若發生重大 Bug、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，且 10 分鐘內無法排除，由裁判判定是否重新進行賽事。

### 4. 如對規則解釋有所爭議，由仲裁委員會解釋之。

## 九、管理資訊：

(一)競賽管理：由全大運執行委員會統籌電子競技競賽各項業務，並在全大運組織委員會指導下，由中華民國電子競技運動協會及大專體總電子競技委員會協助各項技術工作。

(二)裁判人員遴聘：依全國大專校院運動會舉辦準則第十五條辦理，其中裁判長應聘請國家乙級以上裁判擔任，裁判需具國家乙級或丙級裁判資格且最近3年內有擔任賽事裁判者中遴聘。

## 十、設備檢定：

(一)所有競賽場地器材與設備均不得有提供優勢嫌疑，或使用任何破壞遊戲平衡之非法程式，大會保留禁用該設備的權利。

(二)設備檢定時間：應於技術手冊規定比賽時間 30 分鐘前至比賽場地檢定。

## 十一、申訴：依據中華民國 115 年全大運競賽規程第十三條規定辦理。

## 十二、獎勵：

(一)各項競賽及團體錦標錄取名次均依據中華民國 115 年全大運競賽規程第十五條規定辦理。

(二)個人項目決賽後立即頒獎，受獎者必須穿著代表隊制服。團體錦標於閉幕典禮時頒發。

## 十三、運動禁藥管制：依據中華民國 115 年全大運競賽規程第十七條規定辦理。

十四、技術會議：中華民國 115 年 3 月 2 日（星期一）下午 1 時 30 分，於健行科技大學（桃園市中壢區健行路 229 號），及中華民國 115 年 5 月 2 日（星期六）下午 1 時 30 分，於國立中央大學（桃園市中壢區中大路 300 號）舉行（不另行通知；時間及地點如有任何變更，將於 115 年全大運官網中公布）。

十五、裁判會議：中華民國 115 年 5 月 2 日（星期六）下午 2 時 30 分，於國立中央大學舉行（不另行通知；時間及地點如有任何變更，將於 115 年全大運官網中公布）。