

2020 崑山科技大學

國高中組英雄聯盟全國聯賽



主辦單位：電腦與遊戲發展科學學士學位學程

協辦單位：Garena、Acer、Predator、Cyber Games、崑
山電子競技社

贊助單位：Acer、Predator、網達先進科技、巨峻科技

目錄

一、	活動主旨	3
二、	競賽辦法	3
三、	校園地圖及活動動線	5
四、	宣傳規劃	9
五、	賽事規章	10

一、 活動主旨

推廣電腦與遊戲發展學士學位學程及帶動相關產業發展，打破打電動就是壞孩子的傳統觀念，給予全國國高中校園熱愛電競的學生有好的舞台發展發揮，讓全國電競產業看到學生對電競的熱忱，給予學生更多的舞台。

二、 競賽辦法

1. 報名時間：即日起至~109 年 10 月 16 日(星期五)
2. 活動對象：15 歲以上國高中職在校生
3. 報名方式：本活動採網路報名【<https://reurl.cc/Y6W7Vo>】
4. 電競館使用申請表：【<https://reurl.cc/9XZdD8>】
5. 學程粉絲專頁：電腦與遊戲發展科學學士學位學程
【<https://www.facebook.com/ksucg/>】相關日程表暫排定，若有更動主辦單位將提前各別通知，並於粉絲專頁公告。
6. 賽程表公布日期：109 年 10 月 17 日(星期六)(使用 challenge 亂數分組)
7. 活動時間：
 - (1) 線上初賽：109 年 10 月 19 日(星期一)~109 年 11 月 07 日(星期六)
 - (2) 線下決賽：109 年 11 月 14 日(禮拜六)
8. 活動直播：使用 Twitch 直播及 FB 直播
9. 決賽地點：民生二館 8 樓(H2802)、雲青館
10. 比賽獎勵：
 - (1) 冠軍：30,000 元整、1500 聯盟幣/人、獎盃乙座及獎狀、單肩斜背酷包*6、西門夜說簽名認同卡
 - (2) 亞軍：20,000 元整、900 聯盟幣/人、獎盃乙座及獎狀
 - (3) 季軍：10,000 元整、450 聯盟幣/人、獎盃乙座及獎狀
 - (4) 殿軍：獎盃乙座及獎狀
 - (5) 前八名：獎狀乙張
 - (6) 前十六名：獎狀乙張
 - (7) 參加獎海克斯科技寶箱+鑰匙*1
11. 比賽時程
(若參賽隊伍高於 128 隊時，將隊伍納入候補名單)
(比賽時段開放申請使用本校電競館)

線上賽賽程表					
比賽時段	賽程	賽制	比賽方式	直播	地點

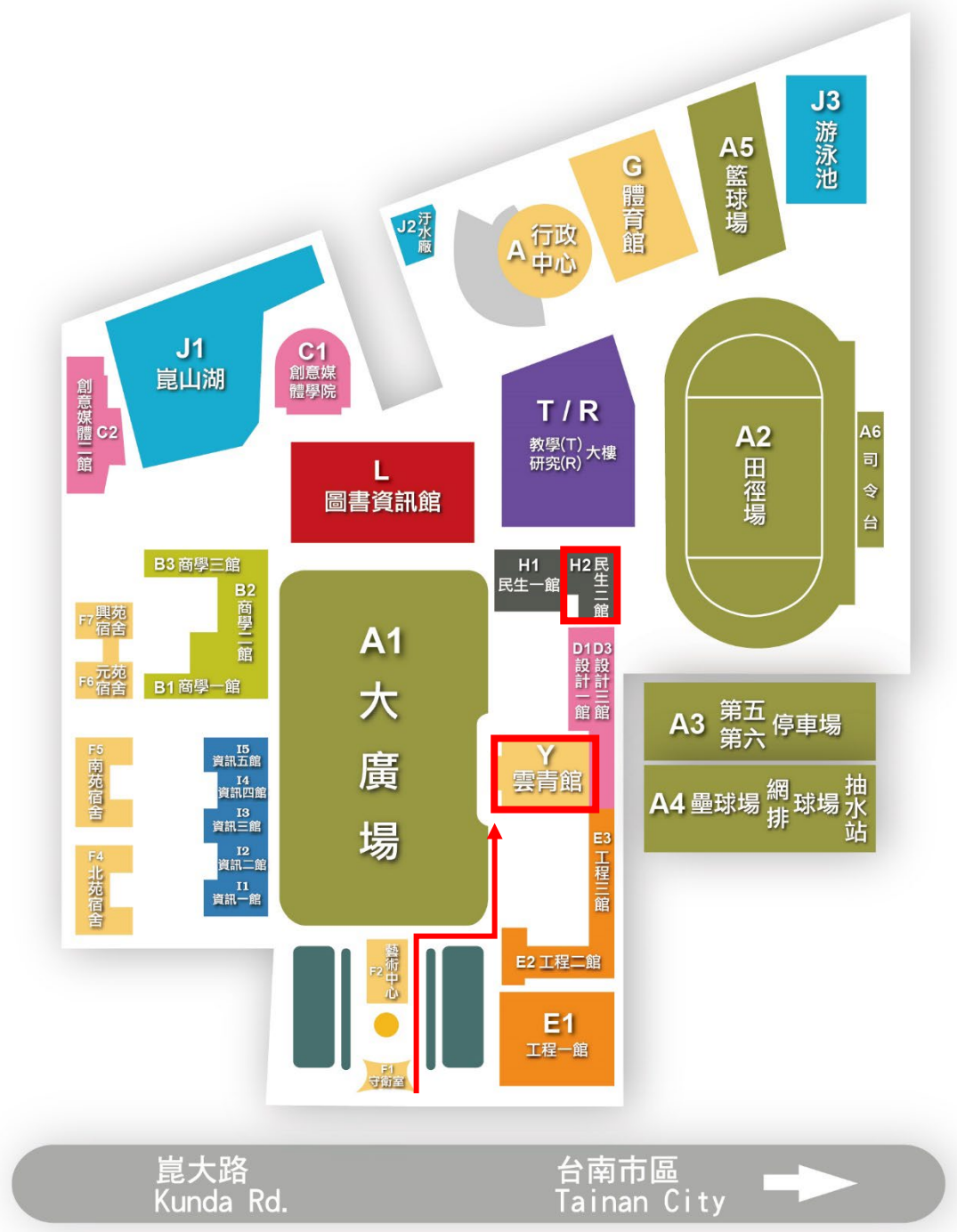
10/19(一)~10/21(三)	128 強	B01	線上賽	X	線上約戰
10/22(四)~10/25(日)	64 強	B01	線上賽	X	線上約戰
10/26(一)~10/28(三)	32 強	B01	線上賽	X	線上約戰
10/29(四)~11/01(日)	16 強	B01	線上賽	X	線上約戰
11/02 (一) 19:00	8 強一二組	B01	線上賽	二場	線上報到
11/05 (四) 19:00	8 強三四組	B01	線上賽	二場	線上報到
11/07 (六) 13:00	4 強	B03	線上賽 或線下賽	二場	線上報到 或 崑山科大電 競館報到
11/14 (六) 13:00	決賽	B03	線下賽	二場	崑山科大電 競館

12. 決賽流程

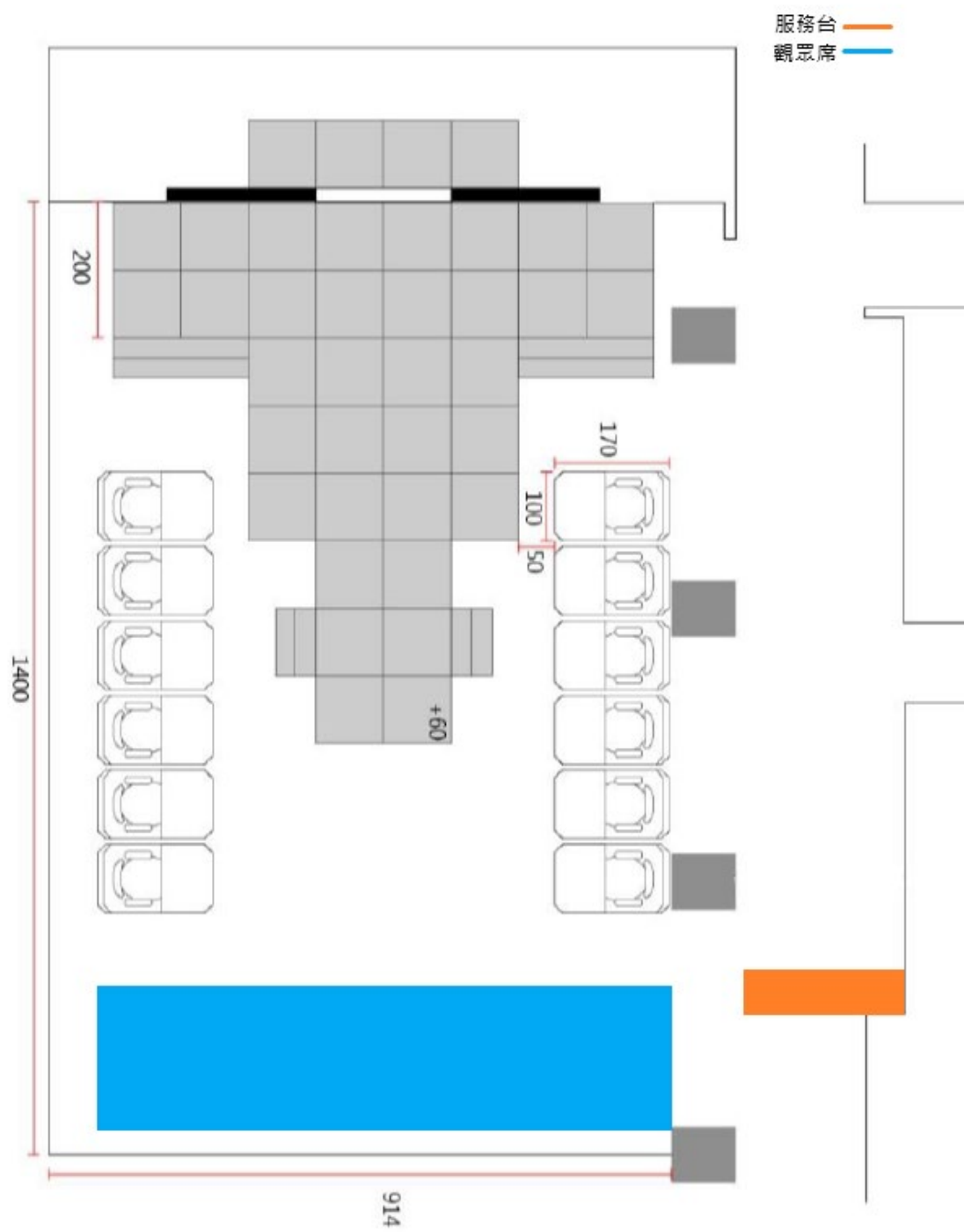
109 年 11 月 14 日決賽時間表	
時間	活動項目
12:00~12:30	選手報到
12:30~12:50	開場前準備
12:50~13:20	活動開場
13:20~13:30	選手測試
13:30~15:30	季軍賽
15:30~15:50	中場休息&抽獎活動
15:50~16:00	選手測試
16:00~18:00	冠亞賽
18:00~18:30	頒獎&活動結束

三、 校園地圖及活動動線

1. 校園地圖

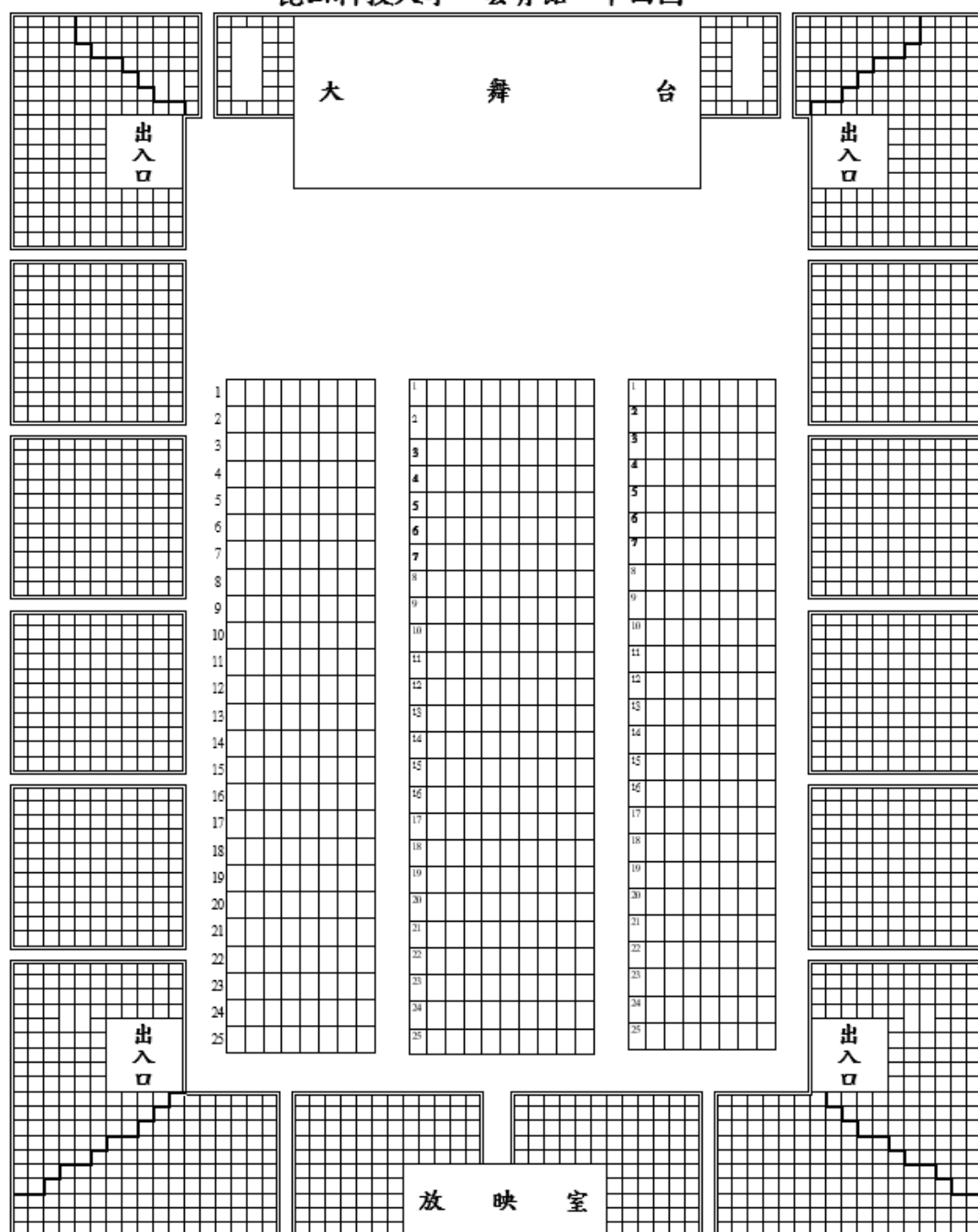


2. 電競館



3. 雲青館

崑山科技大學 雲青館 平面圖

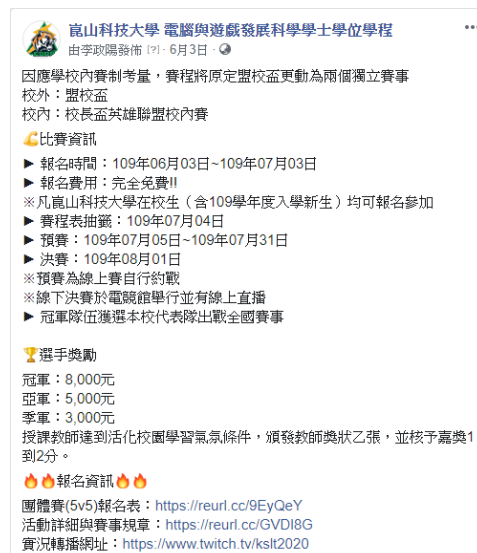


4. 交通路線圖



四、 宣傳規劃

1. 宣傳日期：即日起至 109 年 10 月 16 日(星期五)
2. 宣傳方式：
 - (1) 製作賽事海報，校園公佈欄張貼活動資訊及遊戲論壇宣傳相關賽事。
 - (2) 電腦與遊戲發展科學學事學為學程粉絲團宣傳活動貼文，如下示意圖。



- (3) 決賽前發布宣傳貼文，如下示意圖。



五、 賽事規章

1. 報名規則及注意事項

- (1) 隊伍上限為 128 隊，若額滿將納入候補隊伍，候補排序依報名時間排序，隊伍取消報名自動補上。
- (2) 隊伍名稱僅限使用英文字母、數字0~9或中文字，長度則需在8個全形字元內且不得有任何粗俗或猥褻的字眼，或任何容易造成混淆與困擾之字詞。
- (3) 若資料錯誤將會影響參賽資格及獲獎權益，請於報名前務必確認資料是否正確，比賽期間不受理帳號資料更動。
- (4) 參賽隊伍，最多 7 人一隊(候補 2 員)，每位選手需擁有 20 隻以上英雄，經報名後不得更換成員。
- (5) 參賽隊伍完成報名後，不得修改報名資料，遊戲 ID 也不得在比賽期間更改，請參賽隊伍之隊長、參賽者在填寫時多加留意，若有更改將無法進行比賽，視同棄權。
- (6) 若參賽隊伍的選手因個人因素無法參賽或帳號違反規範而遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名，則該隊將喪失比賽資格，不得遞補選手。
- (7) 賽事進行時如遇版本更新，主辦將視情形決定是否會更新比賽規則。
- (8) 參賽隊伍禁止更改過往慣性使用的閃現位置，若有做更改視同代打嫌疑，並取消參賽格。

2. 參賽資格

- (1) 15 歲以上國高中在校生，報名資料須附上在學學生證圖檔。
- (2) 自報名起，受2020 PCS職業聯賽登錄(包含曾經登錄)之選手、教練、分析師與戰隊管理職（含候補）不得參加（練習生不在此限），若發現則判定該隊失格。

3. 比賽辦法

- ▶比賽地圖：5 對 5 Summoners Rift (召喚峽谷)。
- ▶比賽伺服器與版本：台港澳伺服器，英雄聯盟最新版本（台港澳版本）
- ▶比賽模式：5v5 電競選角，由比賽隊伍自行開房，紅藍方依照主辦方提供賽事對戰通知書決定。
- ▶觀察者模式：禁止開啟觀察者模式，除參賽選手及裁判之外，一律不得進入觀察對戰，候補選手亦同。
- ▶比賽進行時，參賽選手不可私自開台實況，如遭檢舉則取消該隊資格。
- ▶比賽帳號：所有選手必須使用個人遊戲帳號，最少需擁有 20 隻英雄。
- ▶比賽賽制：玩家於規定時段自行約戰，單場決勝制(BO1)，於四強準決賽開始，採取三戰兩勝制(BO3)，BO3 紅藍方由官方抽籤決定。
- ▶開房流程：

- (1) 建議選手於約定比賽時間前至少 10 分鐘進入對戰房間，以完成備戰準備，請藍方隊長開啟對戰房間後通知紅方隊長，或由紅方隊長主動聯繫亦可，若為轉播組別則會由主辦單位統一開啟並邀請選手進房。
- (2) 若其中一方於對戰時遲到超過 10 分鐘則視同棄權(加入比賽房後拖延時間不進入遊戲亦同此項)，請選手截圖存證(包含系統時間)並立即通知主辦單位，由主辦單位宣布對手棄賽，如一方遲到後雙方仍同意繼續進行對戰則以結果論，不得有議。
- (3) 若遇參賽選手 ID 與報名資料不符之狀況，請先截圖存證並立即聯絡官方人員，交由主辦方進行裁決。

►比賽勝利判定標準：

- (1) 摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降獲勝。
- (2) 若甲方已約定比賽時間，乙方不做任何回應，於當週約戰時間截止，請將完整對話紀錄截圖交給主辦單位，以利判定乙方是否淘汰失格；甲乙双方並不代表藍、紅方，甲方代表先約方，乙方代表確認方。
- (3) 若雙方確認約戰時間後，某方遲到超過 10 分鐘，則判定遲到方棄權，舉發遲到隊伍流程請截圖遊戲房間畫面與英雄聯盟時鐘(需截圖完整螢幕畫面)，並交給主辦單位。
- (4) 進行對戰後，勝利方請備存對戰結算畫面並傳送給主辦單位 FB 粉絲專頁(<https://www.facebook.com/ksucg>)，沒有傳送之隊伍將視為棄權；若是未依照規定進行賽事，或是在比賽規定時間前提前對戰，則雙方將判定棄權。

4. 斷線處理

- (1) 中離或故意斷線：在裁判的判斷下，認為因選手的動作導致遊戲斷線，則判定該選手為輸的一方或繼續比賽。
- (2) 如在對戰開始 3 分鐘內未發生首殺且雙方選手有一人產生斷線狀況，則官方人員有權決定比賽是否重新開始。
- (3) 比賽開始 3 分鐘後發生當機狀況，比賽照常進行。請當機玩家儘快回復連線，回到遊戲中。
- (4) 如選手故意離開遊戲，比賽照常進行。

5. 重賽規則

- (1) 對戰階段中如產生選手斷線、設備狀況，選手可輸入/pause 進行暫停，待同隊選手連回後轉告對方隊長，並由對方輸入/resume 繼續遊戲，每隊暫停時間整場總計不可超過 15 分鐘，超過者不得再使用暫停指令，需讓遊戲持續進行。
- (2) 若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致全體參賽成員遊戲崩壞而無法順利進行比賽等狀況時，經官方確認後該場比賽重新

開啟並採用同樣的藍紅方位置、禁選角色與符文進行重賽；若為成員個人斷線問題，則比照上述第 1 點之斷線處理辦法。

- (3) 若有進行重賽之必要，雙方需維持原先出賽之選手、位置、B/P 選角、符文並重新開始比賽。

6. 比賽違規罰則

►非遊戲相關罰則

- (1) 於線下賽賽事進行中，選手擅自離開比賽座位，該回合該選手之所屬隊伍判定落敗。(若需離場，需先向裁判報備。)
- (2) 線下賽以單一比賽日為單位，若比賽進行期間，選手以言論、行為（包含遊戲內文字）干擾比賽，經裁判判定足以影響其他選手比賽進行，第一次由裁判給予口頭警告並記錄，第二次該選手所屬隊伍該回合判定落敗，第三次則該隊伍該場次比賽判定落敗。
- (3) 不服裁判判決，以言語、肢體表現影響裁判或賽事進行，經由裁判判定後，將可對該選手之隊伍以棄賽論。

►遊戲內規章及罰則

- (1) 如有選手在比賽進行中，偷看其他隊伍或 OB 畫面，該隊員所屬隊伍判定戰敗。
- (2) 選手在比賽中進行挑釁之全頻發言，或是使用小窗干擾選手比賽，經完整截圖檢舉，裁判將有權判定該隊伍戰敗。
- (3) 比賽進行時，參賽選手不可私自開台實況，且不得有非主辦單位人員觀戰，如遭檢舉則取消該隊資格。
- (4) 為確保雙方權益，除官方人員(主辦單位)與裁判外，其餘人不可進入比賽房觀戰 OB。
- (5) 若參賽隊伍於比賽期間，有選手因個人因素無法參賽或違反規範而遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名，則該隊將喪失比賽資格，不得遞補選手。
- (6) 使用任何外掛程式（如開啟全地圖）故意製造斷線，或使用不符合比賽規則的遊戲設定或Bug。
- (7) 比賽進行中不允許任何非必要的聊天行為，如發送挑釁用語、任何違反運動家精神的行為、由官方人員認定任何不正當的訊息、明顯地讓對手贏得比賽等。
- (8) 任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，當事選手在經過官方人員慎重裁決的情況下，將收到警告或判為輸方的處罰。在特別嚴重的情況下，將被逐出本次比賽。
- (9) 可自備滑鼠或鍵盤，否則一律以大會提供為主，不得要求更換。

※主辦單位擁有隨時增、刪、變更本賽事相關辦法之權利，經本賽事單位增、刪、變更之本賽事相關辦法以最新公告之版本為準。

7. 聯絡我們

若對於報名有任何疑問，請至【電腦與遊戲發展科學學士學位學程】粉絲專頁諮詢，或來信【kslt2020@g.ksu.edu.tw】信箱詢問。