

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽暨
110 年花蓮縣電子競技運動代表隊選拔賽
企劃書



賽事時間：110 年 5 月 22 日(六)~23 日(日)

賽事地點：花蓮縣自強國中 勵志館(花蓮縣花蓮市裕祥路 89 號)

主辦單位：花蓮縣政府

承辦單位：花蓮縣上騰高級工商職業學校

協辦單位：傅崐萁立委服務處、花蓮縣環境保護局、台北城市科技大學、

吉安扶輪社、花蓮縣自強國中

目錄

1.	花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽企劃書	2
2.	附件 1 110 年花蓮縣電子競技運動代表隊選拔賽	4
	附件 1-1 花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 報名表	6
	附件 1-2 花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 參賽切結書	7
	附件 1-3 花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 評分表	8
	附件 1-4 花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 選手資格申訴書	9
	附件 1-5 花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 競賽事項申訴書	10
3.	附件 2 【英雄聯盟】賽事規章	11
4.	附件 3 【英雄聯盟:激鬥峽谷】賽事規章	19
5.	附件 4-1 「英雄聯盟」活動日程表	27
6.	附件 4-2 「英雄聯盟:激鬥峽谷」活動日程表	28
7.	附件 5 線下賽賽程表	29
8.	附件 6-1 場地配置圖	30
9.	附件 6-2 區空間設計圖	31

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽企劃書

壹、活動主旨：

- 一、電子競技運動，是人與人之間以高科技軟體和硬體設備，做為運動器械並進行的智力競賽運動。在電競運動中，人們對於時間、空間、數理邏輯、四肢協調、表達....等許多思維能力、反應力和感官能力都能得到相應的提升。有些項目對於程式、分工、偕同共進之團隊合作、情感意識鍛煉，更是分秒體現，是多元有益身心發展的體育活動。
- 二、為推廣電子競技運動，培養青年學子團隊默契，並激發其冒險犯難精神，同心協力團結合作，以其克敵制勝爭取勝利。同時宣導電子競技為正當體育觀念，並將理念向下紮根，特舉辦本活動。
- 三、以寓教於樂方式，促進人際間之相互瞭解，並學習互信與合作關係，讓校際間相互交流，並增進彼此的友誼。

貳、活動目標：

- 一、以賽促學：促進電競相關產業暨教育發展，創新邏輯思維與跨界智慧學習。
- 二、教育交流：學生團隊協作、經驗傳承與分享，教師學術交流、課堂與時俱進。
- 三、人才培養：學生職務揣摩、團隊職場模擬，產官學攜手貫通，培育國家人才。
- 四、三層次之大賽核心精神：課堂學習→職場模擬→成果實踐
- 五、透過賽事的舉辦與宣傳，推進民眾對電競體育有正確認知，增添城市多元運動、健康氛圍並激發更多參與者。

參、辦理單位：

- 一、主辦單位：花蓮縣政府
- 二、承辦單位：花蓮縣上騰高級工商職業學校
- 三、協辦單位：傅崐萁立委服務處、花蓮縣環境保護局、台北城市科技大學、吉安扶輪社、
花蓮縣自強國中

四、重要日程

- 一、報名時間：即日起至 110 年 05 月 07 日(星期五)截止。
- 二、參賽公告：110 年 05 月 08 日(星期六)起。
- 三、未盡詳述之處，請見賽事官網【賽事資訊】(<https://reurl.cc/kVvzQ9>)

伍、報名辦法

一、報名資格：

(一) 競賽遊戲：

1. 英雄聯盟(競賽遊戲為輔導級 15+ 級別)。
2. 英雄聯盟：激鬥峽谷。

(二) 參賽對象：

1. 社高組：居住於花蓮縣之居民(在花蓮就讀學生不受此設限)。
2. 國中組：具花蓮縣、宜蘭縣、台東縣之國中在學學生(依照遊戲級別分級)。

(三) 報名方式：網路報名 <https://reurl.cc/o9qLxV>

陸、活動地點：花蓮縣自強國中 勵志館(花蓮縣花蓮市裕祥路 89 號)。

柒、代表隊選拔辦法：詳情參見「110 年度花蓮縣電子競技運動代表隊選拔賽規章」，如附件 1。

捌、競賽辦法：英雄聯盟賽事詳情參見『英雄聯盟賽事規章』，如附件 2。

英雄聯盟:激鬥峽谷賽事詳情參見『英雄聯盟:激鬥峽谷賽事規章』，如附件 3。

玖、英雄聯盟活動日程表，如附件 4-1。

英雄聯盟:激鬥峽谷活動日程表，如附件 4-2。

線下賽賽程表，如附件 5。

場地配置圖，如附件 6-1。

區空間設計圖，如附件 6-2

壹拾、本企劃內容如有未盡事宜，得由承辦單位補充並公告之。

110 年花蓮縣電子競技運動代表隊選拔賽

- 一、計畫目的：為推廣電子競技運動，培訓本縣優秀電子競技選手，提升電子競技運動實力。
- 二、主辦單位：花蓮縣政府
承辦單位：花蓮縣上騰工商
協辦單位：傅崐萁立委服務處、花蓮縣環境保護局、台北城市科技大學、吉安扶輪社、
花蓮縣自強國中
- 三、組別及項目：
 - (一) 組別：不分男女
 - (二) 項目：英雄聯盟
- 四、戶籍規定：在本縣設籍連續滿三年以上，且至 110 年 10 月 21 日 (星期四) 止，無遷進遷出戶籍等異動情形；設籍期間計算，以 110 年 9 月 3 日 (星期五) 為準。
- 五、參賽年齡：
英雄聯盟項目：須年滿 17 足歲 (民國 93 年 10 月 16 日 (含) 以前出生)。
未滿二十歲之選手，應取得父母或法定代理人之同意。
- 六、註冊選拔賽資格： 英雄聯盟
 - (一)台服鑽四以上 (需使用臺服個人帳號，並且帳號等級達 30 級，腳色最少需擁有 20 隻英雄。檢附 ID、牌位、分數、召喚師名稱)。
 - (二)違規受官方禁賽處分者不得參加。
 - (三)各賽區現役選手不得參加。
- 七、註冊日期、時間、抽籤、地點及檢附資料
 - (一)註冊日期：即日起至 110 年 05 月 07 日 (星期五) 截止。
符合選拔賽資格名單於 110 年 05 月 08 日 (星期六) 於主辦單位即承辦單位官方公告。
 - (二)註冊方式 (規章下載網址：<https://reurl.cc/kVar1b>)
 1. 親自送達：花蓮縣上騰高級工商職業學校 校本部 2 樓 – 實習處建教組 (花蓮縣吉安鄉吉興四街 101 號)，請於上班日 08：00 至 12：00；13：00 至 17：00。
(上班時段受理，逾時恕不受理)
 2. 通訊掛號：報名資料請以掛到寄送 花蓮縣吉安鄉吉興四街 101 號，並於信封上加註「報名 110 年花蓮縣電子競技運動代表隊選拔賽」，黃健豪教練收。
(以郵戳為憑，逾時恕不受理)
 3. 電子郵件：chvs008@chvs.hlc.edu.tw (以郵件寄出時間為憑，逾時恕不受理)
(如投擲報名表未收到信件回復，請電洽確認報名)
聯絡人：黃健豪教練 連絡電話：0988-110-100
 - (三)檢附資料：選手參加選拔賽註冊時需檢附個人戶籍謄本正本 (記事欄勿省略，限註冊日前一個月申請者)、報名表正本、參賽切結書正本；郵電報名者，以電子掃描文件進行報名註冊，選拔當天需繳交正本、報名表正本、參賽切結書正

本；參加選拔賽時應攜帶國民身分證（正本）以備查驗。

4. 抽籤日期：110 年 5 月 19 日（三）上午 10 時。

5. 抽籤地點：花蓮縣上騰工商職業學校－綜合大樓 1 樓－電競教室（花蓮縣吉安鄉吉興四街 101 號）；抽籤請務必派員參加，不到者由承辦單位代抽，參賽者不得異議。

八、選拔賽日期：

英雄聯盟項目：110 年 5 月 22 日（星期六）至 5 月 23 日（星期日）

九、選拔賽地點：花蓮縣自強國中 勵志館（花蓮縣花蓮市裕祥路 89 號）。

十、選拔賽制度：

詳情請參見花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽賽程為主，選拔委員依其競賽表現案個項目給予評分，評分標準包含溝通 20%、個人操作 20%、團隊配合 20%、戰術理解 20%、角色理解 20%，合計 100%。

依選拔評分選拔位置 1 名正選，以及替補 1 名，共 6 名選手進入花蓮縣代表隊培訓名單，並簽具切結書，進行專業電競賽事集訓，同意培訓期間非經本會書面同意不得退出培訓，亦不得拒絕代表本縣參加電子競技比賽，相關培訓事宜主辦單位保有變更權利，選手不得異議。

十一、選拔賽規則：英雄聯盟

採用 Riot Games 最新修訂之國際賽事規則；如規則解釋有爭議，以英文版為主。規則中如有未盡事宜，則以裁判長之決議為最終判決。

十二、選拔賽細則：

詳情請參見花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽賽程為主。

十三、選拔須知：

（一）國家級選手於選拔賽期間，適逢在國外出賽或移地訓練者（含國內、外），始得用徵召方式辦理；餘均應參加選拔賽。

（二）報名依台服牌位成績為基準。

（三）報名人數不足時，選拔賽場次可能會有所調整。

十四、申訴：

（一）有關參加選拔賽選手資格之申訴，應於賽前提出申訴（如附件一），未依規定時間內提出者，不予受理。

（二）有關選拔賽爭議申訴案件，應依據各競賽種類規則及相關規定辦理；若規則無明文規定者得以口頭提出申訴，並於該場次比賽結束後 30 分鐘內，提出書面（如附件二）申訴，未依規定時間內提出者，不予受理。

（三）任何申訴均應繳交保證金新臺幣 5,000 元整，如經裁定其申訴理由成立時，得沒收其保證金。

十五、本選拔賽實施計畫奉核後實施，修正時亦同。

花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 報名表

姓名		臺服 UID	
身分證字號		臺服登入 ID	
出生年月日		臺服召喚師名稱	
性別		臺服牌位/分數	☐ 菁英_____分 ☐ 宗師_____分 ☐ 大師_____分 ☐ 鑽一_____分 ☐ 鑽二_____分 ☐ 鑽三_____分 ☐ 鑽四_____分
就讀學校/ 服務單位			
連絡電話			
電子信箱			
Line ID			
住家地址		主打位置 (限填一個)	☐ 上路 ☐ 打野 ☐ 中路 ☐ 下路 ☐ 輔助
戶籍地址			
使用個人滑鼠 (若無填寫，則統一使用大會提供之設備)	廠牌：_____ 型號：_____ 顏色：_____ 需安裝驅動程式 ☐ 是 / ☐ 否	補位位置(可無) (限填一個)	☐ 上路 ☐ 打野 ☐ 中路 ☐ 下路 ☐ 輔助
使用個人鍵盤 (若無填寫，則統一使用大會提供之設備)	廠牌：_____ 型號：_____ 顏色：_____ 需安裝驅動程式 ☐ 是 / ☐ 否	韓服牌位/分數 (可免填)	

註：

1. 主打位置限填一個，須符合實際對戰紀錄，位占比最高的兩個位置其中之一，若經查核不符將不受理報名。
2. 補位位置限填一個，供評審委員參考用，可不填寫。
3. 韓服牌位，供評審委員參考用，可不填寫。
4. 未滿 20 歲參賽者須經監護人同意。
5. 檢附資料如有不實，須負法律責任。

填表日期：_____

選手簽名：_____

監護人簽名：_____

花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 參 賽 切 結 書

本人_____報名參加「花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽」，同意並保證通過選拔後，依花蓮縣政府之規定，準時參加相關訓練活動，並代表花蓮縣政府出賽指定之賽事，於賽事結束前，不會有戶籍轉出花蓮縣、拒絕代表花蓮縣初賽之情事發生。如有違反約定之行為，擅自退訓，一旦查證屬實，應賠償並返還相關之訓練費用，並自願接受依規定懲處。

(未滿 20 歲之委託人或受委託人需監護人簽章同意。)

立 書 人：
身分證字號：
電 話：

(簽章)

立書人監護人：
身分證字號：
電 話：

(簽章)

中華民國

年

月

日

花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 評分表

選手姓名：_____ 報名主位：_____						
日 期：_____						
評分項目	溝通	個人操作	團隊配合	戰術理解	角色理解	合計
評估佔比	20%	20%	20%	20%	20%	100%
場次：_____ 陣營：_____ 位置：_____						
場次：_____ 陣營：_____ 位置：_____						
場次：_____ 陣營：_____ 位置：_____						
平均						
評語註記						

評分標準：溝通 20%、個人操作 20%、團隊配合 20%、戰術理解 20%、角色理解 20%，合計 100%。

評審委員簽名：_____

花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 選手資格申訴書

被申訴者姓名		單位		參加項目	
申訴事項					
證人或佐證資料					
繳交保證金 伍仟元	(收款人簽章)		☐ 申訴成立，退回保證金。 (收款人簽章：) ☐ 申訴不成立，沒收保證金。 (收款人簽章：)		
申訴單位					
單位領隊或教練	(簽名或蓋章)				
競賽組長 判決	競賽組長： (簽名或蓋章) 110 年 月 日 時 分				

註：

1. 未依照選拔賽（遴選）競賽各項規定辦理者之申訴，概不受理。
2. 單位領隊簽名權，由領隊本人簽名或教練代表簽名辦理。

花蓮縣英雄聯盟電競代表隊選拔賽 競賽事項申訴書

申訴事由		糾紛發生 時間及地點	時間：110 年 月 日 時 分 地點：
申訴事項			
證人或佐證資料			
單位領隊或教練	(簽名或蓋章)	110 年 月 日 時 分	
繳交保證金 伍仟元	(收款人簽章)	☐ 申訴成立，退回保證金。 (收款人簽章：) ☐ 申訴不成立，沒收保證金。 (收款人簽章：)	
審核意見			
競賽組長 判決	競賽組長： 110 年 月 日 時 分 (簽名或蓋章)		

註：

1. 未依照選拔賽（遴選）競賽各項規定辦理者之申訴，概不受理。
2. 單位領隊簽名權，由領隊本人簽名或教練代表簽名辦理。

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽

【英雄聯盟】賽事規章

壹、賽制說明

一、賽制規劃

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽 英雄聯盟共分為社高組及國中組，社高組分為兩大區，每區 32 隊，共 64 隊；國中組分為一大區，每區 16 隊，共 16 隊；賽事分為兩個階段；線上賽、線下賽。以下是賽事時程

- 110.05.17 ~ 110.05.19 社高組線上賽
- 110.05.22 社高組、國中組線下賽 16 強賽、8 強賽
- 110.05.23 社高組、國中組線下賽 4 強賽、冠軍賽(季殿賽)

(一)線上賽：

1. 於線上賽階段，64 隊報名成功的隊伍將由主辦方隨機編號後抽籤分組，抽出 32 組對戰組合，賽程表中較小者為藍方，編號較大者為紫方。
2. 每一組對戰組合皆採取 BO1 單挑淘汰的自由約戰制度，於主辦方規定賽果回傳最後期限之前，由雙方隊長自行聯繫約戰，勝者須於賽事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資格，若一方隊長於 48 小時內連續三次聯繫另一方隊長未獲回應，可逕行聯繫主辦方，主辦方將判處未回應之隊伍棄賽論，此自由約戰制度將適用於線上所有賽事。

(二)線下賽：

1. 報名成功的隊伍將由主辦方抽籤，將隊伍分為 A、B 區進行比賽，每組賽事皆進 BO1 勝者將晉級至下一輪賽事，賽程表中編號較小為藍方；較大為紅方。此制度將至冠亞(季殿)賽為止。
2. 冠亞(季殿)賽採取三戰兩勝制，決賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇藍、紅方，接著雙方進行藍、紅方輪替(第一場由 A 隊選擇藍方，則藍方順序為 ABABA)勝者為本次花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽 英雄聯盟冠軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎金。

二、競賽遊戲：英雄聯盟(競賽遊戲為輔導級 15+ 級別)。

三、參賽對象：

1. 社高組：居住於花蓮縣之居民(在花蓮就讀學生不受此設限)。
2. 國中組：具花蓮縣、宜蘭縣、台東縣之國中在學學生(依照遊戲級別分級)，可跨校組隊報名。

四、比賽場地：

1. 線上賽：線上各自約賽。
2. 線下賽：花蓮縣自強國中 勵志館(花蓮縣花蓮市裕祥路 89 號)。

※若更換其他線下賽比賽地點將會提前 1 至 2 周通知，敬請配合。

五、賽事結果：由主辦單位記錄。

貳、賽事獎金

社高組	國中組
冠軍：15,000 元	冠軍：12,000 元
亞軍：9,000 元	亞軍：8,000 元
季軍：6,000 元	季軍：6,000 元
	殿軍：4,000 元

參、隊伍名單規則

一、隊伍名單要求

1. 花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽期間參賽的每支隊伍，應由五位先發成及最多兩位候補成員共同組成正式名單，以上人員不得更換。正式名單須於 **110 年 05 月 07 日(五)**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。
2. 如遇緊急情況，隊伍可在截止日後更換一名替補，但增加的這名選手必須於截止日前不存在於任何一支隊伍。
3. 所有報名的選手均受**花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽**規章所約束。

二、隊伍名單提交

1. 花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽比賽期間參賽的每支隊伍，於線上賽時，應於雙方約定之賽事時間開始前一天提交出賽名單至約戰系統，並且不得提交未列於正式名單內的選手。
2. 進行線下賽後，應於該場賽事前 15 分鐘提出出賽名單至各場次裁判，出賽名單一經確認後除非遇到緊急狀況否則不可更換，遞交的名單必須包含官方要求的隊伍資訊以及隊伍成員個人資訊，其中應包含隊伍成員在遊戲中的名稱（包括準確的拼寫及大小寫）。
3. 隊伍可於系列賽(BO3 賽)中進行人員調整，但須於前一場賽事結束(及主堡爆炸)後五分鐘內向裁判長提出，同意後始得換人。

三、選手名稱規範

1. 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，若於名單提選手自行更改召喚師名稱，一經證實將禁賽處分。
2. 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 III1111III)也包含粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用。

肆、賽事進行

一、賽前準備時間

於每場賽事中間(及主堡爆炸至下一場選角階段開始前)，中間應有 10 分鐘的準備時間以供選手進行電腦設定及符文的重複確認。

二、比賽版本及遊戲元素的限制

1. 本次比賽版本為遊戲之最新版本。
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自動禁用，正在遊戲重製或重製完成不超過兩周的英雄將被自動禁用。
2. 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方後由主辦方決定是否於該場賽事後禁用。
3. 如果任何裝備、造型、符文或者召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於官方確定其它任何原因，官方可以自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

三、遊戲房間創建

1. 於線上賽階段，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【5vs5】電競選角，雙方選手準備完畢後使得開始。
2. 於線下賽階段，由主辦方負責創建比賽房間，比賽地圖為召喚峽谷；模式為【5vs5】電競選角，並交由藍方隊長做為房長，於裁判宣布開始後使得開始。

四、比賽對戰模式說明及狀況處理

1. 當進入 B/P 階段後，不能夠以任何理由退出做調整。請選手賽前調整好帳號，首先退出的隊伍將本場次判敗。【遇符文、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，不得私自離開遊戲房間。】
2. 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 秒內將不得交換英雄的動作。
3. 在線上賽期間，B/P 紀錄應由雙方隊伍自行記錄；於線下賽階段，B/P 紀錄將由主辦方進行紀錄。

4. 若選手發生於 B/P 階段時發生斷線離開遊戲房間，可向主辦方或對方提出重啟遊戲房間，已被紀錄的 B/P 角色將不可替換，B/P 階段應恢復至狀況發生前的狀態。
5. 於線上賽階段，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，那麼將會進行一次三分鐘的暫停供該選手排除設備問題，三分鐘過後遊戲將繼續進行。
6. 於線下賽階段，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。
7. 於線下賽階段，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，但是必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

- I. 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，參賽選手需服從裁判安排，否則視作棄權處理)
- II. 硬體或軟體故障。(如：螢幕斷電、主機當機、遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等)。
- III. 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，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(在任何暫停因素或比賽皆相同)。為了避免引起爭議，如果此戰停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息※

8. 於線下賽階段，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。
9. 於線下賽階段，比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，若系統預設 30 分鐘的暫停時間尚未消耗完畢之前，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的 30 分鐘暫停時間以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新進行比賽。

10. 於線下賽階段，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 20 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 20 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：
- I. 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
 - II. 剩於塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
 - III. 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。

五、現場規則(線下賽)

1. 報到規則如下：
 - 當日報到時間請依「花蓮縣上騰工商」粉絲專業公告時間為準。
 - 未於報到時間內完成報到成功者，判罰警告乙支；15 分鐘內未完成報到者，判罰禁 ban 乙隻英雄；30 分鐘內未完成報到者，將取消隊伍參賽資格。
2. 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。
3. 選手至比賽座位就坐後，禁止在擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。
4. 若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如：網路斷電、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利。
5. 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。
6. 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
7. 任何故意斷線、攻擊伺服器作弊行為，將直接沒收比賽資格。
8. 務必攜帶學生證或身分證明文件給現場裁判查證，如未出示證件，當天比賽該選手將不得出賽，偽照者，該隊伍直接剝奪比賽資格。
9. 選手個人設備發生問題與場地原有硬體設備發生問題
 - 比賽前請通知工作人員，進行檢查
 - 比賽開始後
 - I. 選手須先舉手，告知裁判哪項硬體設備發生問題。
 - II. 裁判過來確認硬體是否有發生問題。
 - III. 如檢查有問題，直接更換備品。
 - IV. 如檢查沒問題，該隊伍判一次警告，繼續比賽。
10. 現場賽事裁判對於現場比賽有最高決定權以及絕對權力，比賽隊伍人員以及教練等任何相關人員，皆無條件服從裁判指示。

六、其他規則

1. 請於當日各場次時程表前 10 分鐘至該場次選手休息區等候。
2. 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。
3. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權利。
4. 若該場賽事有現場賽評解說，主辦單位將於該賽事場地內撥放干擾音隔絕現場雜音。
5. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員指示於 10 分鐘內就緒並完成電腦設定等準備事項。若選手在設定完成後仍需額外的準備時間，主辦單位會提供允許範圍內的額外準備時間。
6. 選手要離開指定的選手區之前，必須先獲得比賽裁判人員的許可。
7. 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
8. 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。
9. 若出現遊戲方面的爭議，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。
10. 比賽場地規範如下：
 - 參賽選手須自備鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、鼠線夾耳機等設備，現場僅提供公用的電腦主機及螢幕，其餘設備選手若沒有準備將不會提供設備，若是現場出現自備設備故障的問題，主辦單位會提供臨時設備作為使用，但所提供的設備只能做為比賽的最低需求，不得提出其他需求的要求。
 - 比賽場地提供的設備皆屬主辦單位的財產，選手不得因任何原因對其破壞，選手不得於電腦上安裝其他軟體，若因設備需求須安裝額外驅動請於賽前向主辦單位提出申請。
 - 在比賽途中，選手除了遊戲外不可使用其他應用程式、瀏覽器或轉播，主辦單位會在比賽前檢查電腦。語音軟體不在此設限。
 - 比賽開始時，比賽場地內不得使用手機及其他非規定內的無線軟硬體，包含比賽準備作業時間也不能使用。
 - 比賽場地嚴禁一切飲食。另外，選手自備的衛生紙及紙屑類的垃圾，也必須在比賽之後一律帶走以維護環境整潔。

七、選手規則與責任

1. 共謀、串通：
 - (1) 不得跟其他隊伍同意任何官方規則外之規則。
 - (2) 放水、故意輸掉比賽。
 - (3) 傳送或接受任何有違公平原則之訊息給此賽事之參賽者。
2. 代打或使用任何不當程式輔助參賽：
 - (1) 參賽選手須為本人參賽，不得交由他人協助參賽，若主辦方判定非本人參賽即禁止該選手參與本次賽事，該隊伍判定失敗。
 - (2) 參賽選手不得使用任何不當程式輔助參與本賽事，若主辦方判定使用不當程式參賽，即禁止該選手參與本次賽事，該隊伍判定失敗。

3. 選手不得參加任何賭博、賄賂行為。
4. 選手不得使用遊戲 BUG 或非遊戲設計者初衷之漏洞以獲得優勢。不得使用任何非法程式等等，不得使用模擬器比賽。
5. 禁止使用其他選手的帳戶進行遊戲，或引誘他/她人使用其他選手的帳戶進行遊戲。
6. 選手不應攜帶除比賽設備外之通訊設備或物品至比賽區域。並關閉所有通訊、社交軟體的通知功能，且不得於賽事期間使用相關物品。
7. 選手在參賽比賽或其他活動，或身處主辦方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。
8. 選手禁止對所有相關人員(其他選手、工作人員、後勤人員、粉絲等)造成心理陰影、不舒服或抗拒等騷擾及性騷擾行為。
9. 選手不可使用輕蔑、歧視或貶低及挑釁的言語針對種族、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、學校、個人或團體的尊嚴和完整性。
10. 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、主辦方、執行方、其相關公司最大利益的聲明。
11. 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訊息。
12. 選手在任何時候都必須遵守所有適用法律，及不得從事違反法律、法規或治安管理規定的活動。
13. 選手不得從事任何主辦方認為缺乏專業、不公德或不光彩的活動。
14. 選手不得接受或贈送任何人員企圖影響比賽結果之贈禮。
15. 如果隊伍成員被法律判定任何的民事/刑事罪責，主辦方人員將可視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。
16. 隊伍成員或管理層不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。
17. 任何隊伍成員或管理層，不可以拒絕主辦方工作人員任何合理的指令或決定。
18. 任何隊伍的管理人員不得於賽事期間，與他隊選手進行不合理的接觸，引誘選手作出任何違反賽事規章的判斷，而任何隊伍的選手若是於賽事期間遭遇他隊管理層人員有任何引誘行為，都需通報主辦方工作人員，若未通報經由主辦方發現，將一併懲處。

八、違規懲處：

1. 如發現任何選手違法比賽或規則，主辦方將作以下處分：
 - (1) 警告。
 - (2) 失去下場賽事的禁角資格。
 - (3) 取消參賽資格。
 - (4) 判定比賽棄權
 - (5) 收回比賽成績
2. 重複犯規：重複犯規將受到更嚴重的懲罰，直到被取消資格。
3. 最終判決：作出違反規則的行為，無論是否故意，一律接受懲罰。

九、申訴：

1. 有關選手資格問題，應於賽前或事實發生前提出；有關競賽上所發生之任何問題，應依據規則及相關規定辦理。
2. 若有規章無明文規定，則應於該場比賽後 10 分鐘內，向裁判或主辦方提出異議。
3. 若有選手非本人參賽或使用不當輔助程式參與本賽事之疑慮，應於該場比賽結束後 24 小時內，向裁判或主辦方提出異議並附上參考證據。
4. 有關賽事爭議或違規等事項，由主辦方之決議辦理。

十、規章修訂：

1. 為確保公平競爭和誠信，在賽事期間內主辦方可能會因任何情況下修改規則，以完善健全賽制。
2. 修改、判定罰則的決定權：所有有關的規則、選手規範、調度、地點、賽程及舞台規範，以及違規罰則，主辦方擁有隨時修改、刪除條項且不另行通知的權力。
3. 規章衝突：如果本規則中有任何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部分應以最接近意思且不違反本規則之本旨解釋。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。

十一、保密協定：

對於任何與主辦方、執行方往來的信件內容，都必須嚴格保密。未經書面許可，不得任意散佈或公開。

肆、賽事發佈權

1. 隊伍責任義務：隊伍不得拒絕任何經過主辦方與執行方所授權的賽事轉播。
2. 選手資料使用：參與本賽事的隊伍及選手，需配合主辦方與執行方需求，提供相關照片及選手資料將使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，及使用上述著作(如照片)，並得任意使用選手之肖像及姓名於前述著作(含衍生著作)及一切與該等著作相關之用途上。
3. 賽事轉播權力：轉播權隸屬於主辦方與執行方所有，擁有將一個或多個賽事轉播分配給其他經過授權單位使用的權力。未經許可，不得任意散佈或轉播其他賽事的相關內容。包括轉播錄影，REPLAY 錄影檔等。

陸、備註

1. 線下賽選手有義務以乾淨整潔服裝出席，不得穿著汗衫、拖鞋等。
2. 疫情防疫期間，依照衛生福利部疾病管制署進行量測體溫與實聯制入場。參加線下賽選手、後勤、親友等人員，一律全程配戴口罩及填寫防疫調查表，並配合現場防疫相關事宜。

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽

【英雄聯盟:激鬥峽谷】賽事規章

壹、賽制說明

一、賽制規劃

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽 英雄聯盟:激鬥峽谷共分為社高組及國中組，社高組分為兩大區，每區 64 隊，共 128 隊；國中組分為兩大區，每區 32 隊，共 64 隊；賽事分為兩個階段；線上賽、線下賽。

以下是賽事時程

- 110.05.10 ~ 110.05.11 社高組、國中組線上賽第一輪
- 110.05.12 ~ 110.05.13 社高組、國中組線上賽第二輪
- 110.05.17 ~ 110.05.18 社高組線上賽第三輪
- 110.05.22 社高組、國中組線下賽 16 強賽
- 110.05.23 社高組、國中組線下賽 8 強賽、4 強賽、冠軍賽(季殿賽)

線上賽：

1. 於線上賽階段，128 隊報名成功的隊伍將由主辦方隨機編號後抽籤分組，抽出 64 組對戰組合，賽程表中較小者為藍方，編號較大者為紅方。
2. 每一組對戰組合皆採取 BO1 單挑淘汰的自由約戰制度，於主辦方規定賽果回傳最後期限之前，由雙方隊長自行聯繫約戰，勝者須於賽事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資格，若一方隊長於 48 小時內連續三次聯繫另一方隊長未獲回應，可逕行聯繫主辦方，主辦方將判處未回應之隊伍棄賽論，此自由約戰制度將適用於線上所有賽事。

線下賽：

1. 報名成功的隊伍將由主辦方抽籤，將隊伍分為 A、B 區進行比賽，每組賽事皆進行 BO1 勝者將晉級至下一輪賽事，賽程表中編號較小為藍方；較大為紅方。此制度將至冠亞(季殿)賽為止。
2. 冠亞(季殿)賽採取三戰兩勝制，決賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇藍、紅方，接著雙方進行藍、紅方輪替(第一場由 A 隊選擇藍方，則藍方順序為 ABABA)勝者為本次花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽 英雄聯盟:激鬥峽谷冠軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎金。

二、 競賽遊戲：英雄聯盟:激鬥峽谷。

三、 參賽對象：

1. 社高組：居住於花蓮縣之居民(在花蓮就讀學生不受此設限)。
2. 國中組：具花蓮縣、宜蘭縣、台東縣之國中在學學生(依照遊戲級別分級)，可跨校組隊報名。

四、 比賽場地：

1. 線上賽：線上各自約賽。
2. 線下賽：花蓮縣自強國中 勵志館(花蓮縣花蓮市裕祥路 89 號)。

※若更換其他比賽地點將會提前 1 至 2 周通知，敬請配合。

五、 賽事結果：由主辦單位記錄。

貳、 賽事獎金

社高組	國中組
冠軍：15,000 元	冠軍：12,000 元
亞軍：9,000 元	亞軍：8,000 元
季軍：6,000 元	季軍：6,000 元
	殿軍：4,000 元

參、 隊伍名單規則

一、 隊伍名單要求

1. 花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽期間參賽的每支隊伍，應由五位先發成及最多兩位候補成員共同組成正式名單，以上人員不得更換。正式名單須於 **110 年 05 月 07 日(五)**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。
2. 如遇緊急情況，隊伍可在截止日後更換一名替補，但增加的這名選手必須於截止日前不存在於任何一支隊伍。
3. 所有報名的選手均受**花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽**規章所約束。

二、 隊伍名單提交

1. 花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽比賽期間參賽的每支隊伍，於線上賽時，應於雙方約定之賽事時間開始前一天提交出賽名單至約戰系統，並且不得提交未列於正式名單內的選手。
2. 進行線下賽後，應於該場賽事前 15 分鐘提出出賽名單至各場次裁判，出賽名單一經確認後除非遇到緊急狀況否則不可更換，遞交的名單必須包含官方要求的隊伍資訊以及隊伍成員個人資訊，其中應包含隊伍成員在遊戲中的名稱（包括準確的拼寫及大小寫）。
3. 隊伍可於系列賽(BO3 賽)中進行人員調整，但須於前一場賽事結束(及主堡爆炸)後五分鐘內向裁判長提出，同意後始得換人。

三、 選手名稱規範

1. 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，若於名單提選手自行更改召喚師名稱，一經證實將禁賽處分。
2. 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 IIIIIIIIIII)也包含粗俗或猥褻字眼，將不被允許使用。

肆、 賽事進行

一、 賽前準備時間

於每場賽事中間(及主堡爆炸至下一場選角階段開始前)，中間應有 10 分鐘的準備時間以供選手進行電腦設定及符文的重複確認。

二、 比賽版本及遊戲元素的限制

1. 本次比賽版本為遊戲之最新版本。
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自動禁用，正在遊戲重製或重製完成不超過兩周的英雄將被自動禁用。
2. 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方後由主辦方決定是否於該場賽事後禁用。
3. 如果任何裝備、造型、符文或者召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於官方確定其它任何原因，官方可以自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

三、 遊戲房間創建

1. 於線上賽階段，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【5vs5】競技模式，雙方選手準備完畢後使得開始。
2. 於線下賽階段，由主辦方負責創建比賽房間，比賽地圖為召喚峽谷；模式為【5vs5】競技模式，並交由藍方隊長做為房長，於裁判宣布開始後使得開始。

四、 比賽對戰模式說明及狀況處理

1. 當進入選角階段後，不能夠以任何理由退出做調整。請選手賽前調整好帳號，首先退出的隊伍將本場次判敗。【遇符文、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，不得私自離開遊戲房間。】
2. 選角階段完成後，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 秒內將不得交換英雄的動作。
3. 在線上賽期間，選角紀錄應由雙方隊伍自行記錄；於線下賽階段，選角紀錄將由主辦方進行紀錄。

4. 若選手發生於選角階段時發生斷線離開遊戲房間，可向主辦方或對方提出重啟遊戲房間，已被紀錄的選擇角色將不可替換，選角階段應恢復至狀況發生前的狀態。
5. 於線上賽階段，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，那麼將會進行一次三分鐘的暫停供該選手排除設備問題，三分鐘過後遊戲將繼續進行。
6. 於線下賽階段，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。
7. 於線下賽階段，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，但是必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

- I. 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，參賽選手需服從裁判安排，否則視作棄權處理)
- II. 硬體或軟體故障。(如：主機當機、遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等)。
- III. 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，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(在任何暫停因素或比賽皆相同)。為了避免引起爭議，如果此戰停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息※

8. 於線下賽階段，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選角進行重賽。
9. 於線下賽階段，比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，若系統預設 10 分鐘的暫停時間尚未消耗完畢之前，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的 10 分鐘暫停時間以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新進行比賽。

五、現場規則(線下賽)

1. 報到規則如下：

- 當日報到時間請依「花蓮縣上騰工商」粉絲專業公告時間為準。
- 未於報到時間內完成報到成功者，判罰警告乙支；15 分鐘內未完成報到者，將取消隊伍參賽資格。

2. 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。

3. 選手至比賽座位就坐後，禁止在擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。

4. 若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如：網路斷電、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利。

5. 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。

6. 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。

7. 任何故意斷線、攻擊伺服器作弊行為，將直接沒收比賽資格。

8. 務必攜帶學生證或身分證明文件給現場裁判查證，如未出示證件，當天比賽該選手將不得出賽，偽照者，該隊伍直接剝奪比賽資格。

9. 選手個人設備發生問題與場地原有硬體設備發生問題

- 比賽前請通知工作人員，進行檢查
- 比賽開始後

I. 選手須先舉手，告知裁判哪項硬體設備發生問題。

II. 裁判過來確認硬體是否有發生問題。

III. 如檢查有問題，直接更換備品。

IV. 如檢查沒問題，該隊伍判一次警告，繼續比賽。

10. 現場賽事裁判對於現場比賽有最高決定權以及絕對權力，比賽隊伍人員以及教練等任何相關人員，皆無條件服從裁判指示。

六、其他規則

1. 請於當日各場次時程表前 10 分鐘至該場次選手休息區等候。

2. 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。

3. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權利。

4. 若該場賽事有現場賽評解說，主辦單位將於該賽事場地內撥放干擾音隔絕現場雜音。

5. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員指示於 10 分鐘內就緒並完成電腦設定等準備事項。若選手在設定完成後仍需額外的準備時間，主辦單位會提供允許範圍內的額外準備時間。

6. 選手要離開指定的選手區之前，必須先獲得比賽裁判人員的許可。

7. 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。

8. 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。
9. 若出現遊戲方面的爭議，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。
10. 比賽場地規範如下：
 - 參賽選手須自手機及耳機等設備，其餘設備選手若沒有準備將不會提供設備，若是現場出現自備設備故障的問題，主辦單位會提供臨時設備作為使用，但所提供的設備只能做為比賽的最低需求，不得提出其他需求的要求。
 - 比賽場地提供的設備皆屬主辦單位的財產，選手不得因任何原因對其破壞，選手不得於手機上安裝其他軟體，若因設備需求須安裝額外驅動請於賽前向主辦單位提出申請。
 - 在比賽途中，選手除了遊戲外不可使用其他應用程式、瀏覽器或轉播，主辦單位會在比賽前檢查電腦。語音軟體不在此設限。
 - 比賽開始時，比賽場地內不得使用其他非規定內的無線軟硬體，包含比賽準備作業時間也不能使用。
 - 比賽場地嚴禁一切飲食。另外，選手自備的衛生紙及紙屑類的垃圾，也必須在比賽之後一律帶走以維護環境整潔。

七、選手規則與責任

1. 共謀、串通：
 - (1) 不得跟其他隊伍同意任何官方規則外之規則。
 - (2) 放水、故意輸掉比賽。
 - (3) 傳送或接受任何有違公平原則之訊息給此賽事之參賽者。
2. 代打或使用任何不當程式輔助參賽：
 - (1) 參賽選手須為本人參賽，不得交由他人協助參賽，若主辦方判定非本人參賽即禁止該選手參與本次賽事，該隊伍判定失敗。
 - (2) 參賽選手不得使用任何不當程式輔助參與本賽事，若主辦方判定使用不當程式參賽，即禁止該選手參與本次賽事，該隊伍判定失敗。
3. 選手不得參加任何賭博、賄賂行為。
4. 選手不得使用遊戲 BUG 或非遊戲設計者初衷之漏洞以獲得優勢。不得使用任何非法程式等等，不得使用模擬器比賽。
5. 禁止使用其他選手的帳戶進行遊戲，或引誘他/她人使用其他選手的帳戶進行遊戲。
6. 選手不應攜帶除比賽設備外之通訊設備或物品至比賽區域。並關閉所有通訊、社交軟體的通知功能，且不得於賽事期間使用相關物品。
7. 選手在參賽比賽或其他活動，或身處主辦方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。
8. 選手禁止對所有相關人員(其他選手、工作人員、後勤人員、粉絲等)造成心理陰影、不舒服或抗拒等騷擾及性騷擾行為。
9. 選手不可使用輕蔑、歧視或貶低及挑釁的言語針對種族、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、學校、個人或團體的尊嚴和完整性。

10. 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、主辦方、執行方、其相關公司最大利益的聲明。
11. 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訊息。
12. 選手在任何時候都必須遵守所有適用法律，及不得從事違反法律、法規或治安管理规定之活動。
13. 選手不得從事任何主辦方認為缺乏專業、不公德或不光彩的活動。
14. 選手不得接受或贈送任何人員企圖影響比賽結果之贈禮。
15. 如果隊伍成員被法律判定任何的民事/刑事罪責，主辦方人員將可視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。
16. 隊伍成員或管理層不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。
17. 任何隊伍成員或管理層，不可以拒絕主辦方工作人員任何合理的指令或決定。
18. 任何隊伍的管理人員不得於賽事期間，與他隊選手進行不合理的接觸，引誘選手作出任何違反賽事規章的判斷，而任何隊伍的選手若是於賽事期間遭遇他隊管理層人員有任何引誘行為，都需通報主辦方工作人員，若未通報經由主辦方發現，將一併懲處。

八、違規懲處：

1. 如發現任何選手違法比賽或規則，主辦方將作以下處分：
 - (1) 警告。
 - (2) 取消參賽資格。
 - (3) 判定比賽棄權
 - (4) 收回比賽成績
2. 重複犯規：重複犯規將受到更嚴重的懲罰，直到被取消資格。
3. 最終判決：作出違反規則的行為，無論是否故意，一律接受懲罰。

九、申訴：

1. 有關選手資格問題，應於賽前或事實發生前提出；有關競賽上所發生之任何問題，應依據規則及相關規定辦理。
2. 若有規章無明文規定，則應於該場比賽後 10 分鐘內，向裁判或主辦方提出異議。
3. 若有選手非本人參賽或使用不當輔助程式參與本賽事之疑慮，應於該場比賽結束後 24 小時內，向裁判或主辦方提出異議並附上參考證據。
4. 有關賽事爭議或違規等事項，由主辦方之決議辦理。

十、規章修訂：

1. 為確保公平競爭和誠信，在賽事期間內主辦方可能會因任何情況下修改規則，以完善健全賽制。
2. 修改、判定罰則的決定權：所有有關的規則、選手規範、調度、地點、賽程及舞台規範，以及違規罰則，主辦方擁有隨時修改、刪除條項且不另行通知的權力。

3. 規章衝突：如果本規則中有任何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部分應以最接近意思且不違反本規則之本旨解釋。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。

十一、 保密協定：

對於任何與主辦方、執行方往來的信件內容，都必須嚴格保密。未經書面許可，不得任意散佈或公開。

伍、 賽事發佈權

1. 隊伍責任義務：隊伍不得拒絕任何經過主辦方與執行方所授權的賽事轉播。
2. 選手資料使用：參與本賽事的隊伍及選手，需配合主辦方與執行方需求，提供相關照片及選手資料將使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，及使用上述著作(如照片)，並得任意使用選手之肖像及姓名於前述著作(含衍生著作)及一切與該等著作相關之用途上。
3. 賽事轉播權力：轉播權隸屬於主辦方與執行方所有，擁有將一個或多個賽事轉播分配給其他經過授權單位使用的權力。未經許可，不得任意散佈或轉播其他賽事的相關內容。包括轉播錄影，REPLAY 錄影檔等。

陸、 備註

1. 線下賽選手有義務以乾淨整潔服裝出席，不得穿著汗衫、拖鞋等。
2. 疫情防疫期間，依照衛生福利部疾病管制署進行量測體溫與實聯制入場。參加線下賽選手、後勤、親友等人員，一律全程配戴口罩及填寫防疫調查表，並配合現場防疫相關事宜。

附件 4-1

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽

「英雄聯盟」活動日程表

線下賽時間：110 年 05 月 22 日 (星期六)

時間	活動項目	主持人	賽區
08：00~09：00	選手報到		
09：00~09：10	開幕式、主席致詞		
09：10~09：40	長官致詞、來賓介紹		
09：40~10：00	電競賽事宣導	選手檢錄、設備設定	
10：00~11：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
11：00~12：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
12：00~13：00	休息		
13：00~14：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 5 VS 隊伍 6	A、B、C、D
14：00~15：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 7 VS 隊伍 8	A、B、C、D
16：00~17：00	16 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
17：00~18：00	16 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
18：10	公布 8 強名單		
18：10	賦歸		

線下賽時間：110 年 05 月 23 日 (星期日)

時間	活動項目	主持人	賽區
8：00~8：40	選手報到		
8：40~9：00	選手檢錄、設備設定		
9：00~12：00	8 強賽(BO1 單淘汰賽) 4 強賽(BO3 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
12：00~13：00	休息		
13：00~13：10	決賽隊伍介紹		
13：00~18：00	季、殿軍賽(BO3 單淘汰賽) 冠、亞軍賽(BO3 單淘汰賽)		A、B
18：00~18：30	頒獎		
18：00~18：30	賦歸		

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽

「英雄聯盟:激鬥峽谷」活動日程表

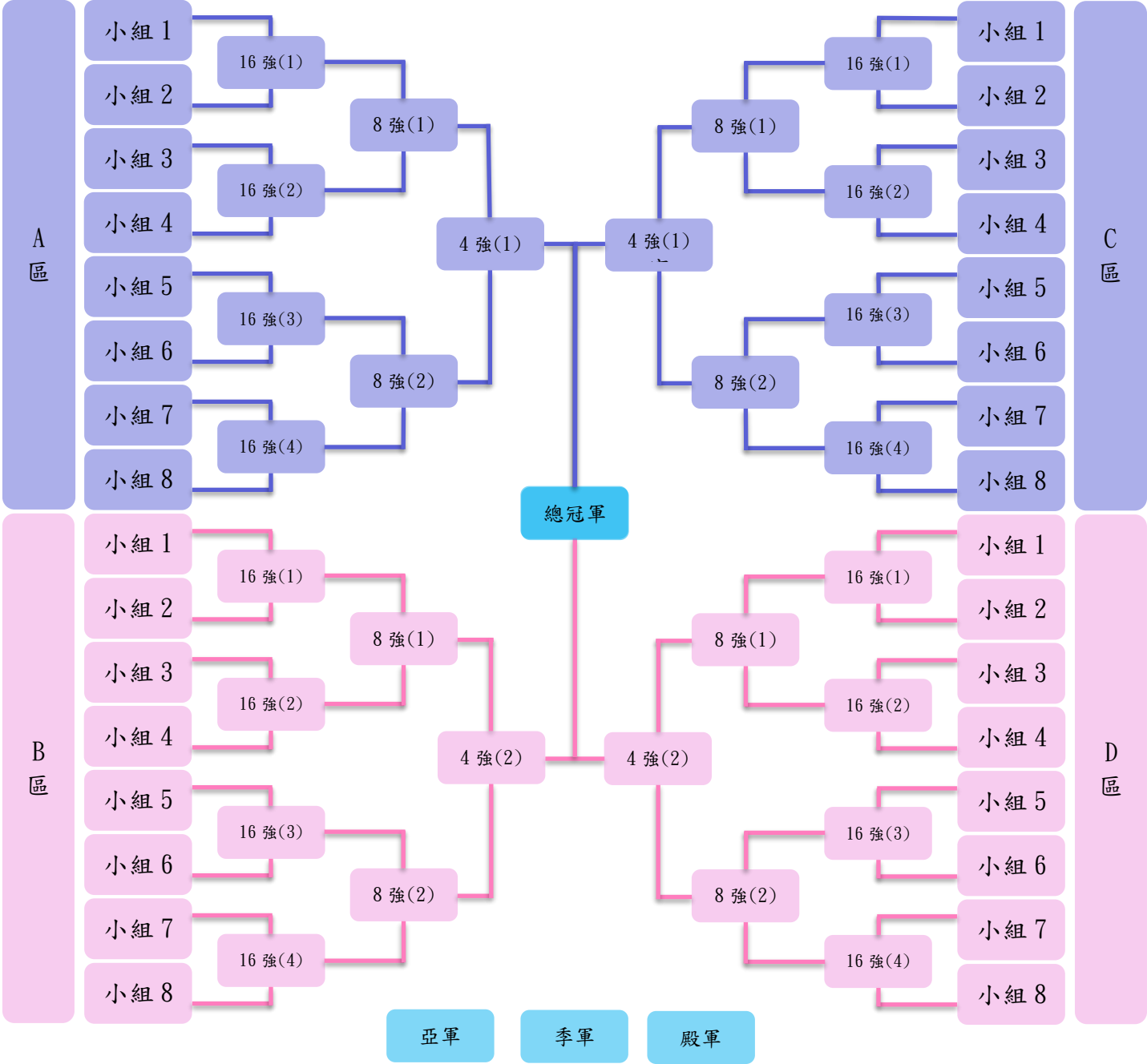
線下賽時間：110 年 05 月 22 日 (星期六)

時間	活動項目	主持人	賽區
08：00~09：00	選手報到		
09：00~09：10	開幕式、主席致詞		
09：10~09：40	長官致詞、來賓介紹		
09：40~10：00	電競賽事宣導	選手檢錄、設備設定	
10：30~11：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
11：00~11：30	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
11：30~12：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 5 VS 隊伍 6	A、B、C、D
12：00~13：00	休息		
13：00~13：30	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 7 VS 隊伍 8	A、B、C、D
13：30~14：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 9 VS 隊伍 10	A、B、C、D
14：00~14：30	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 11 VS 隊伍 12	A、B、C、D
14：30~15：00	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 13 VS 隊伍 14	A、B、C、D
15：00~15：30	小組競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 15 VS 隊伍 16	A、B、C、D
15：30~16：00	16 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
16：00~16：30	16 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
16：30~17：00	16 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 5 VS 隊伍 6	A、B、C、D
17：00~17：30	16 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 7 VS 隊伍 8	A、B、C、D
17：40	公布 8 強名單		
18：00	賦歸		

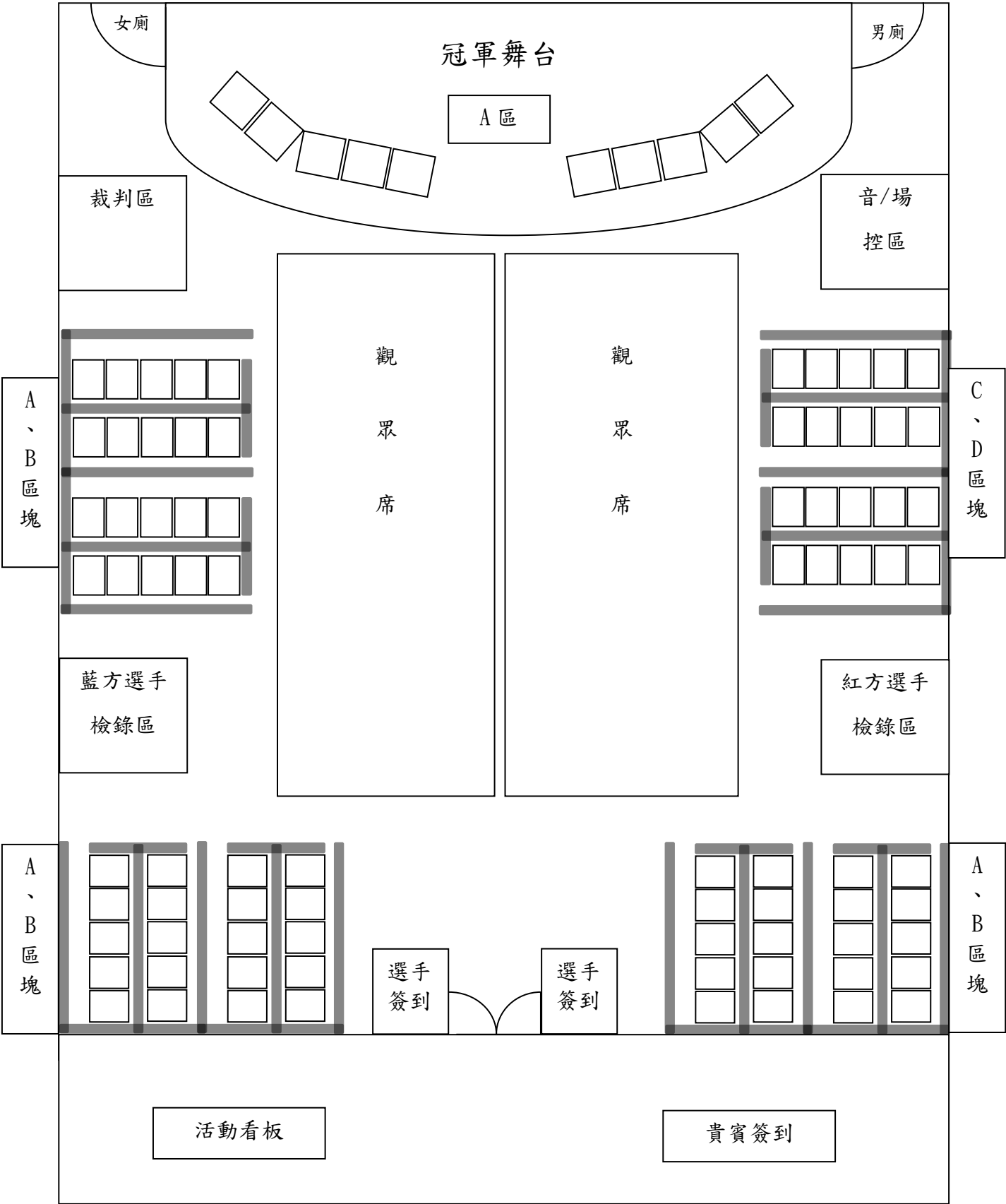
線下賽時間：110 年 05 月 23 日 (星期日)

時間	活動項目	主持人	賽區
08：00~08：40	選手報到		
08：40~09：00	選手檢錄、設備設定		
09：00~09：30	8 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
09：30~10：00	8 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 3 VS 隊伍 4	A、B、C、D
10：00~10：30	8 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 5 VS 隊伍 6	A、B、C、D
10：30~11：00	8 強競賽(BO1 單淘汰賽)	隊伍 7 VS 隊伍 8	A、B、C、D
11：00~13：00	休息		
13：00~14：30	4 強賽(BO3 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
14：30~18：00	季、殿軍賽(BO3 單淘汰賽) 冠、亞軍賽(BO3 單淘汰賽)	隊伍 1 VS 隊伍 2	A、B、C、D
18：00~18：30	頒獎		
18：00~18：30	賦歸		

花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽
線下賽賽程表



花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽
場地配置圖



花蓮縣第四屆縣長盃電競大賽

區空間設計圖

