

# 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽競賽規程

一、依據：教育部 114 年 4 月 11 日臺教授體部字第 1140008884 號核定年度計畫辦理。

二、宗旨：為健全我國大專院校電子競技運動組織，配合政府積極推廣電競運動之發展，自 107 年全國大專校院運動會選辦項目首次納入電子競技運動項目，112 年杭州亞洲運動會中華隊奪下 2 銀 2 銅佳績，為建立校際間良好的交流管道及領域學習能力，因此透過辦理大專校院電子競技運動錦標賽，協助喜好電競運動的學生，建立起相互切磋的賽事平台。

三、指導單位：教育部體育署。

四、主辦單位：中華民國大專院校體育總會。

五、承辦單位：弘光科技大學、中華民國大專院校體育總會電子競技委員會。

六、協辦單位：弘光科技大學國際電競產業中心、中華民國電子競技運動協會。

七、贊助單位：需庭能源股份有限公司。

八、日期及地點：訂於中華民國 114 年 06 月 03 日（日）~114 年 06 月 20 日（五）舉行線上賽事；中華民國 114 年 06 月 21 日（六）~114 年 06 月 22 日（日）舉行線下賽事。線上賽及線下賽詳細日程、項目指定地點、規則及時間如細則（附件一）。

九、參加單位：凡中華民國大專院校均可以學校為單位報名參加比賽（新合併學校在三年內得以原校區名義報名參賽），每單位各遊戲項目個人賽《聯盟戰棋》、《Street Fighter 6》至多可報名五名，團體賽《英雄聯盟》以二隊為限，且參賽學生不可跨校組隊報名比賽。

十、競賽項目：

（一）MOBA(PC)類：《英雄聯盟》

（二）Auto Battler(PC)類：《聯盟戰棋》

（三）FTG(PC)類：《Street Fighter 6》

十一、參賽資格：

（一）參加比賽之選手以各校 113 學年度第二學期正式註冊在學及應屆畢業之學生（教育部頒布之正式學制者，選讀生、先修生、補習生、空中補校、僑生專修班及各種短期訓練班學生不得參加，應屆畢業生請提供畢業證書或相關應屆畢業證明文件）。軍、警校院以正期生及專科部學生為限，空中大學之選手必須是 113 學年度正式註冊選課之學生始得參賽。（需檢附參賽選手第二學期註冊繳費證明）。

(二)身體狀況：身體健康及性別，由參加各校自行指定醫院檢查及性別認定，始能報名參加。

(三)凡經教育部同意備查判處停止比賽權之選手及相關職隊員，至正式比賽前 1 日（《英雄聯盟》中華民國 114 年 6 月 2 日、《聯盟戰棋》《Street Fighter 6》中華民國 114 年 6 月 21 日）尚未恢復其權利者，不得下場比賽。

(四)凡參加《英雄聯盟》正式聯賽及隸屬於任一聯賽之職業選手（含候補），不得參與比賽。

(五)受本次賽事之遊戲廠商及中華民國電子競技運動協會禁賽處分者均不得參賽，經查證屬實將判處喪失選手資格。如於比賽期間中途簽約之選手，不得繼續參與比賽，隊伍可由後補選手替補繼續參與賽事，若無後補選手導致隊伍人數不足時，則整隊棄權論。

## 十二、比賽分組與限制：

(一)本次賽事不分組，各參賽單位不分男、女選手，註冊人數依各項目規定之(如附件二)。

### (二)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名稱或更換帳號。若於名單提交後選手自行更改名稱或更換帳號，一經查證屬實將視情況給予懲處。

2. 選手以及隊伍名稱不得包含粗俗、性暗示或含有歧視意義等敏感字眼。主辦方有權要求違反此規則的選手或隊伍更改名稱，或視情況給予處罰。（詳情見違規行為與處罰）

## 十三、報名辦法：

### (一)報名日期

1. 英雄聯盟：自即日起至民國 114 年 5 月 29 日（星期四）17:00 時止。

2. 聯盟戰棋、Street Fighter 6：自即日起至民國 114 年 6 月 15 日（星期日）17:00 時止。

### (二)報名人數

1. 職員：每隊得置管理人員 1 人至 3 人（含總領隊）且務必於報名表單中填寫。

2. 隊伍：各項目隊伍人數設置辦法依技術手冊規定之（如附件一）。

### (三)報名方式

1. 請至下列網址進行報名作業：

《英雄聯盟》報名表單：

<https://forms.gle/uhaBw7Ejb7uX5pzh8>。

《聯盟戰棋》、《Street Fighter 6》報名表單：

<https://forms.gle/yYxdKLJL8ckXKKycA>。

完成線上報名後，請依附件中的報名表格繕打並填寫相關資料（請使用標楷體 12pt 字型）。填寫完畢後，請列印並加蓋學校印章，或由學校系所、體育室或相關權責單位蓋章。將已簽章的職隊員清冊掃描成電子影像檔（格式：jpg/jpeg 或 pdf），並與已繕打的報名表（Word 檔）以及運動禁藥防制基金會線上測驗通過證明一同透過電子郵件寄送至：

➤ 收件單位：弘光科技大學國際電競產業中心

➤ 信箱地址：[ieic@hk.edu.tw](mailto:ieic@hk.edu.tw)。

➤ 郵件主旨請依照範例格式填寫：

「00 大學-大專校院電子競技運動錦標賽報名表」。

➤ 賽事聯絡人：陳光華 專案人員

➤ 聯絡電話：(04)2631-8652 轉 5451

2. 報名程序完成後，請確認您已將報名資料完整提交。如果報名費無法在報名截止當日完成轉帳，請與我們聯繫並說明情況，我們將協助安排後續繳費方式。資料內容缺件或未完成繳費者將不予註冊；完成後自行以電話確認完成報名手續。

3. 完成報名後，請自行致電確認報名手續是否順利完成，並確保報名費能夠順利繳納。

4. 選手保證書暨個人資料授權書：各單位於報名時應繳交選手保證書暨個人資料同意書（如附件三）及參賽學校職員、選手個人資料使用授權同意書（如附件四）各 1 份，未依規定繳交取消報名資格，各單位不得異議。保證書必須由選手及教練親自簽章（字）。未成年者，應由父母或法定代理人簽章（字）同意。

5. 報名資料內容缺件（補件未附學生證正反面影本或在學證明正本及相關證件不齊者）或未按規定時間及方式完成報名手續者，視同未報名成功。

6. 本次競賽報名費團體賽每隊伍佰元整；個人賽每人壹佰元整。報名費採匯款轉帳，轉帳至臺灣銀行台中港分行（004-0576）；帳號：057004177441；帳戶名稱：弘光科技大學。

（四）保險費：

1. 各隊職隊員比賽期間，請參賽單位自行投保（因未辦理保險而衍生之相關問題由各參賽單位（學校）自行負責）。

2. 大會工作人員及裁判及志工，由大會統一投保；比賽期間，比賽場地由主（承）辦單位辦理公共意外責任險。

(五)113 學年度起，凡報名本賽事各級組之運動員，必須於財團法人中華運動禁藥防制基金會線上測驗平台取得有效期限通過證書方可報名（<https://www.antidoping.org.tw/e-learning/>）、運動禁藥防制基金會線上測驗通過證明資料於寄送報名表時一併繳交。（證書有效期限為兩年，選手必須確認證書仍在有效期內）。

(六)依個人資料保護法規定，報名職隊員註冊所提供之個人資料，中華民國大專院校體育總會電子競技委員會及弘光科技大學僅供於彙編秩序冊、成績紀錄及報告書使用，不另作為其他用途。

(七)參賽選手必須攜帶大會製發之選手證以備查驗，否則不得參賽。選手證遺失，得於比賽前兩時備妥身分證明文件、學生證及照片（2 吋正面脫帽彩色半身）3 張至大會競賽組補辦，每人需繳交費用新臺幣 500 元整。

#### 十四、競賽辦法：

(一)本次比賽的遊戲項目為：《Street Fighter 6》、《聯盟戰棋》、《英雄聯盟》，各項賽事線上及線下細則及辦法請詳讀附件一。

(二)器材設備：主辦單位有權禁止任何電子裝置，請事先詢問主辦單位的規則。

1. 選手得依個人需求選擇使用場館提供之比賽設備，或自行攜帶所需個人裝備。比賽期間，嚴禁使用任何形式之輔助程式或設備；選手自備之鍵盤與滑鼠不得具備巨集功能，違者將依規定處置。

2. 選手如選擇使用自備藍牙設備，須自行承擔所有使用風險。若比賽過程中發生連線異常、訊號干擾或其他影響裝置功能之情形，無論原因為何，均由選手自行負責，主辦單位不予協助或補償。

3. 各項目所允許之器材列表如下：

項目	允許之器材
《英雄聯盟》	有線/無線鍵盤、有線/無線滑鼠、有線/無線耳機
《聯盟戰棋》	
《Street Fighter 6》	有線/無線鍵盤、有線/無線滑鼠、有線/無線耳機、 控制器(遊戲手把)、格鬥搖桿

4. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。

(三) 本次賽事通訊軟體指定為 Discord，賽事開始前 30 分鐘隊伍須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。

#### 十五、競賽抽籤會議：

(一) 日期及地點：各項目抽籤如列。《英雄聯盟》中華民國 114 年 6 月 2 日(星期一) 下午 1 時、《聯盟戰棋》中華民國 114 年 6 月 19 日(星期四)下午 1 時、《Street Fighter 6》中華民國 114 年 6 月 19 日(星期四)下午 2 時，於弘光科技大學(433304 臺中市沙鹿區台灣大道六段 1018 號)進行直播錄影抽籤，詳細地點依官網公告之，網址：<https://www.facebook.com/ieic.hku>。

(二) 抽籤結果公告於賽事官網。

#### 十六、技術會議：

(一) 採用視訊會議，詳細網址依官網公告之，網址：

<https://www.facebook.com/ieic.hku>。

1. 《英雄聯盟》：民國 114 年 6 月 2 日(星期一)下午 3 時。

2. 《聯盟戰棋》：民國 114 年 6 月 19 日(星期四)下午 3 時。

3. 《Street Fighter 6》：民國 114 年 6 月 19 日(星期四)下午 4 時。

(二) 技術會議各隊必須準時參加，未參加加技術會議之隊伍，對會議所作之決議均不得異議，如非領隊、教練本人或持有授權代理委託書之代表，則不得提出各相關問題之異議；在會議中，各隊只限一人有發言權與表決權。

(三) 對各隊選手參賽資格發現疑問時，可在會議中提出，交由承辦單位處理後公佈實施。

(四) 技術會議無權作有違「競賽規程」之決議。

#### 十七、競賽規定事項：

(一) 為使賽程順利進行，場地安排得由大會隨時視情況調度進行，選手不得異議。

(二) 比賽期間選手需隨身攜帶選手證方可進行比賽，無攜帶者不得出賽。

(三) 嚴守比賽時間，選手於線上賽前需至指定大廳檢錄，線下賽則需於大會指定地點進行檢錄，每場比賽經大會公告開賽後，逾時 15 分鐘未到出賽者，經競賽組確認後，該場次比賽裁定棄權。比賽時間如有異動時，以大會競賽組報告為準。

(四) 選手請穿著整齊服裝參賽，須穿著長褲、包鞋參賽，不得著短褲或七分褲、拖鞋，服裝不整者不受理檢錄、不得出賽。

(五) 各隊選手初賽時，上衣服裝樣式及款式力求統一為宜。

- (六)比賽進行中，選手之手機須關機，不得有接打、查看手機等行為，違反者以「違反選手精神條例」裁定棄權。
- (七)團體賽選手可與同組隊友小聲交談，但不得與其他非同組比賽之任何人交談，違者經警告後再犯者，以棄權論處。
- (八)選手均應遵守規則及大會紀律，服從裁判，不得以抗議手段或不良言語向大會裁判及賽程人員有不理性之行為，違者大會有停止該選手繼續比賽之權利。
- (九)非當場比賽之選手，不得進入比賽場地內，比賽已結束之選手應迅速離開比賽場地，不得藉故停留在場內。
- (十)選手進入比賽區域內時，禁止飲用含有酒精之飲料、吸菸等，若是選手在賽事當中抽菸，則該局為零分，若賽事與賽事當中抽菸，則其已完成該局則以零分計算，會場內一律禁止使用閃光燈，違者經勸阻不聽，得由大會請離會場。
- (十一)選手比賽中如遭檢舉不符資格時，經查證屬實，即停止繼續比賽，所有完賽之成績不予計算。
- (十二)比賽進行中，發生爭議時由大會裁判長裁定之。
- (十三)選手必須隨身 113 學年度第二學期註冊之選手在學證明（民國 114 年 2 月 1 日以後學校正式出具之在學證明）、應屆畢業證書或相關畢業證明文件以供查驗，未能出具相關資料者不准出賽或其比賽成績不予認定。
- (十四)未報名之選手不得出場比賽；冒名頂替經查證屬實者，取消該隊全部比賽資格並報請有關單位議處。
- (十五)選手的身份證明不符事實時，除不得出場比賽外，法律責任應由所屬學校主管負責。

#### 十八、獎勵：

- (一)依據大專體育總會 107 年 7 月 24 日第九屆第一次技術暨管理委員會決議修正通過之錦標賽獎勵規定給予獎勵。
- (二)除一隊(人)參賽不予舉行比賽外，依實際參賽隊(人)數，按下列名額錄取：
1. 二隊（人）或三隊，各錄取一名。
  2. 四隊（人），錄取二名。
  3. 五隊（人），錄取三名。
  4. 六隊（人），錄取四名。
  5. 七隊（人），錄取五名。
  6. 八隊（人），錄取六名。

7. 九隊（人），錄取七名。

8. 十隊（人）以上，錄取八名。

(三)獎勵如下

《英雄聯盟》

1. 第一名 20,000 元獎金，頒贈獎盃一座，獎狀乙紙。

2. 第二名 8,000 元獎金，頒贈獎狀乙紙。

3. 第三名 5,000 元獎金，頒贈獎狀乙紙。

4. 第四名至第八名，頒贈獎狀乙紙。

(本賽事競賽獎金由中華民國大專校院體育總會電子競技委員會弘光科技大學國際電競產業中心自籌辦理。獎金由需庭能源股份有限公司贊助辦理。)

《聯盟戰棋》、《Street Fighter 6》

1. 第一名 5,000 元獎金，頒贈獎盃一座，獎狀乙紙。

2. 第二名 3,000 元獎金，頒贈獎狀乙紙。

3. 第三名 2,000 元獎金，頒贈獎狀乙紙。

4. 第四名 1,000 元獎金，頒贈獎狀乙紙。

5. 第五名至第八名，頒贈獎狀乙紙。

(本賽事競賽獎金由中華民國大專校院體育總會電子競技委員會弘光科技大學國際電競產業中心自籌辦理。獎金由需庭能源股份有限公司贊助辦理。)

十九、轉播平臺：

1. 弘光科大國際電競產業中心 Twitch：<https://www.twitch.tv/ieiclive>

2. 弘光科大國際電競產業中心臉書粉絲專頁：

<https://www.facebook.com/ieic.hku>

二十、申訴：

(一)凡規則有明文規定或類似明白之決定者，均以裁判長之判決為終決，不得提出異議；比賽中發生非規則或本規程中無明文之規定問題，則由審判委員會決定之，其判決即為終決。

(二)選手的參賽資格申訴，應於比賽開始前提出，其他申訴均應在該比賽後一小時內提出（如附件五），逾時提出的申訴將不被受理。

(三)所有有關技術性判定問題之申訴，一律不予受理，比賽進行中各單位領隊、教練、管理及選手不得當場質詢裁判員；有不服裁判之判決時，得由其領隊或教練向大會提出申訴，但比賽仍須繼續進行，不得停止，否則以棄權論。

(四)申訴書由領隊或(總)教練簽名蓋章後，向大會提出，並繳交保證金新臺幣 5,000 元整，申訴成立時保證金退還，否則予以沒收充作大會經費。

(五)申訴以大會審判委員會方之判決為終決。

#### 二十一、罰則：

(一)參賽選手如有資格不實或冒名參賽，經查證屬實者，依下列罰則處分之：

1. 取消其繼續參賽資格及已完賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。法律責任應由所屬學校主管負責。

(二)參加學校之選手、職員於比賽期間，倘有違背運動精神之行為，如：對裁判員有不正當行為、延誤比賽、妨礙比賽等情事，由裁判長進行裁定停賽，審判委員會議判決，依下列罰則處分之：

1. 選手毆打裁判員

取消該選手繼續參賽之資格，並報請有關單位議處及追究刑事責任。

2. 職員毆打裁判員：取消該職員繼續行使職權之資格，並報請有關單位議處及追究刑事責任。

3. 選手、職員故意妨礙、延誤比賽或擾亂會場：經裁判員當場勸導無效，未於規定時間內恢復比賽時，取消該隊該場繼續參賽之資格。

(三)裁判員毆打職員或選手，立即取消該裁判員繼續行使職權之資格，並報請有關單位議處及追究刑事責任。

(四)職員不得兼任本單位以外學校之職員，選手亦不得兼任其他學校之職員，否則取消其職員資格。

(五)審判委員、裁判長、裁判員(含紀錄等)不得兼任各參賽學校職員，否則取消其裁判(含紀錄等)資格。

(六)任何隊伍成員或職員不可以直接或間接參加外界任何跟比賽結果有關之賭博行為。經檢測證實違規者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。

(七)有關選手之資格申訴，經當場檢查照相存證後由大會審判委員會處理，必要時由承辦單位函請大專體育總會轉呈教育部查詢處理。

(八)酒精與藥物管制無論參與的是線上或現場比賽，嚴禁飲用酒精或服用施打任何有可能影響比賽進行的藥劑。拒絕接受檢測或經檢測證實違規用藥者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。

(九)違反上述(一)、(二)、(三)所列情形者，將分別函告所屬學校及主辦單位議處，並停止該單位參加該校所舉辦之各項比賽一年。



(十)各選手及參加組別，必須詳讀競賽規程之事項，各隊如有不符規定資格之選手出賽時，一經查覺即停止該隊繼續比賽，所有賽完之成績不予計算，並取消該單位所獲得之成績名次並繳回所領之獎品，承辦單位另函請主管單位議處；若涉及偽造學籍及在學證明者，則函送司法機關追究刑事責任。

## 二十二、保險：

(一)各隊職隊員比賽期間（線上及線下賽），請參賽單位自行投保（大會得查證保險資料，如無證明者不得參賽，且未辦理保險而衍生之相關問題由各參賽單位（學校）自行負責）。

(二)大會工作人員及裁判及志工，由大會統一投保；比賽期間，比賽場地由主（承）辦單位辦理公共意外責任險。

## 二十三、性騷擾申訴管道：

(一)電話：04-26318652#5412（林子堯老師）、04-26318652#6203（吳海助老師）。

(二)傳真：04-26310744

(三)電子信箱：[ieic@hk.edu.tw](mailto:ieic@hk.edu.tw)。

## 二十四、運動禁藥管制：

(一)參賽運動員有接受運動禁藥檢測之義務，拒絕接受檢測或經檢測證實違規用藥者，除依運動禁藥管制辦法相關規定處理外，取消其參賽成績及所得之獎勵。

(二)有關運動禁藥檢測規範及罰則均依團法人中華運動禁藥防制基金會相關規定辦理。

## 二十五、附則：

(一)響應一次用產品減量，請自備環保杯、環保餐具。

(二)各參加單位一切費用自理，大會不提供餐點、住宿、交通，另安全亦應自行負責。

(三)有關賽事防疫之相關規定，除依中央機關衛生福利部疾病管制署公布之最新規定辦理外，辦理單位暨參加人員並應依相關防疫計畫規定辦理，如：賽事期間實施室內空間原則「自主佩戴口罩」措施…等），敬請配合實施。

(四)有關賽事防疫之相關規定，除依中央機關衛生福利部疾病管制署公布之最新規定辦理外，參加人員並應依相關防疫計畫規定辦理。

(五)本賽事主辦單位保有活動最終解釋權，如遇疫情、地震、颱風等因素，相關賽事日期依官網公佈為主。

(六)本規程經中華民國大專院校體育總會審核並報教育部體育署同意後實施，修正時亦同。

## 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽賽事細則

### 一、比賽時間：

(一)《英雄聯盟》線上賽預賽：中華民國 114 年 06 月 3 日至 114 年 06 月 20 日。

(二)《英雄聯盟》線下賽決賽：中華民國 114 年 06 月 21 日。

(三)《聯盟戰棋》《Street Fighter 6》線下賽決賽：中華民國 114 年 06 月 22 日。

### 二、比賽項目：團體賽：《英雄聯盟》。

個人賽：《聯盟戰棋》《Street Fighter6》。

### 三、線下賽比賽地點：弘光科技大學護理大樓 B1 弘光電競館(EB102)

### 四、報名人數規定及參賽資格：

(一)登記報名：各校依據中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽規程第十三條之規定辦理。

#### (二)報名人數規定

1. 個人賽：每一學校可報名人數 5 人。

2. 團體賽：每一學校最多可報名 2 隊，每隊最少 5 人最多 7 人，若同校有三隊以上報名，由主辦單位通知領隊協商。

3. 選手不得跨校報名參賽。

(三)參賽資格：各校依據中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽規程第十一條之規定辦理。

### 五、比賽預定日程

※實際比賽賽程時間及隊伍數可能依報名狀況而作調整，確切時間依官網公佈為主。

#### (一)《英雄聯盟》

賽程		
113 學年度電子競技運動錦標賽「英雄聯盟」		
報名截止	2025/5/30 (五)	
賽程抽籤	2025/6/2 (一) 時間 13:00-14:00	公告賽程表
技術會議	2025/6/2 (一) 時間 15:00	於全部賽程抽籤完畢後進行

32 強賽	2025/6/3(二)-2025/6/7 (六)	線上賽
16 強賽	2025/6/8(日)-2025/6/14 (六)	
8 強賽	2025/6/15(日)-2025/6/20 (五)	
4 強賽至冠亞賽	2025/6/21 (六)	線下賽

(二)《聯盟戰棋》

賽程		
113 學年度電子競技運動錦標賽「聯盟戰棋」		
報名截止	2025/6/15 (日)	
賽程抽籤	2025/6/19 (四) 時間 13：00-14：00	公告賽程表
技術會議	2025/6/19(四) 時間 15：00	於全部賽程抽籤完畢後進行
線下賽	2025/6/22 (日)	

(三)《Street Fighter6》

賽程		
113 學年度電子競技運動錦標賽「Street Fighter6」		
報名截止	2025/6/15 (日)	
賽程抽籤	2025/6/19 (四) 時間 14：00-15：00	公告賽程表
技術會議	2025/6/19 (四) 時間 16：00	於全部賽程抽籤完畢後進行
線下賽	2025/6/22 (日)	

## 六、比賽制度

### 《英雄聯盟》

#### (一)賽制:

1. 三十二強及十六強，線上 B01 單淘汰制；八強，線上 B03 單淘汰制。
2. 三十二強、十六強及八強皆採自主約戰，各隊在賽前需進行線上檢錄。
3. 四強，線下 B03 雙敗淘汰制。
4. 所有賽事將依主辦方抽籤賽程表實施。
5. 賽制可能會因為參賽人數而變動。賽事方將保留更改賽制與賽程的權利。

#### (二)模式：電競選角。

#### (三)地圖：召喚峽谷。

#### (四)版本：當前最新版本。

#### (五)帳號：均使用個人帳號。且帳號至少達 30 等，若因角色不足無法比賽以棄權論。

#### (六)角色：最少 20 隻英雄(10Ban)。

#### (七)隊伍人數規範：隊伍至多登錄名單為 7 人，5 人先發 2 人替補。名單經提交後不得更換。

#### (八)帳號與設定相關：選手必需持有至少一個英雄聯盟帳號，並居住在可以使用該帳戶的地區。

#### (九)若選手持有多個帳戶或帳號，則只能使用其中一個帳號進行比賽，且在整場賽事途中不得更換。(特殊情況例外)

#### (十)選手帳號將以報名時所提供的帳號為準。

#### (十一)選手在對戰期間可使用螢幕錄影程式，以便在發生爭議時可提供證據。(此項為非強制性規定)。

### 《聯盟戰棋》

#### (一)賽制

1. 三十二強賽：分成四組，每組八人，每組取前 4 名進入十六強。
2. 十六強賽：分成兩組，每組八人，每組取前 4 名進入八強。
3. 八強賽：由 16 強晉級的 8 人進行決賽，並按照最終結果決選出第一至八名
4. 賽制可能會因為參賽人數而變動。賽事方將保留更改賽制與賽程的權利。

## (二)比賽帳號、版本

1. 帳號：以報名時選手提供之帳號為準。
2. 版本：當前最新版本

## (三)帳號與設定相關

1. 選手必需持有至少一個聯盟戰棋，並居住在可以使用該帳戶的地區。
2. 若選手持有多個帳戶或帳號，則只能使用其中一個帳號進行比賽，且在整場賽事途中不得更換。（特殊情況例外）
3. 選手帳號將以報名時所提供的帳號為準。
4. 選手在對戰期間可使用螢幕錄影程式，以便在發生爭議時可提供證據。（此項為非強制性規定）。

## 《Street Fighter6》

### (一)賽制

1. 六十四強賽至八強賽：採單一決勝單敗淘汰制決選出八強選手。
2. 八強賽至決賽：除冠亞賽採五戰三勝單敗淘汰制外，其餘賽程皆為三戰兩勝單敗淘汰制。
3. 六十四強賽對戰表將線上抽籤結果進行。
4. 八強賽對戰表將依現場抽籤結果進行。
5. 賽制可能會因為參賽人數而變動。賽事方將保留更改賽制與賽程的權利

### (二)比賽帳號、版本與伺服器

1. 帳號與設定相關
  - (1)選手必需持有至少一個 CAPCOM ID 帳戶以及至少一個 Street Fighter6 帳號，並居住在可以使用該帳戶的地區。

(2)若選手持有多個帳戶或帳號，則只能使用其中一個帳號進行比賽，且在整場賽事途中不得更換。（特殊情況例外）

(3)選手帳號將以報名時所提供的帳號為準。

(4)選手在對戰期間可使用螢幕錄影程式，以便在發生爭議時可提供證據。（此項為非強制性規則）

### (三)對戰房間設定及其他

1. 遊戲版本：遊戲當時最新版本

2. 對戰伺服器：台服伺服器

## 七、比賽規定

### 《英雄聯盟》

#### (一)線上賽

1. 三十二強至十六強 B01 線上賽時，對戰組合在上方為藍方。藍方須負責開啟遊戲自訂對戰並邀請對方選手加入對戰。
2. 八強 B03 線上賽時，對戰組合上方為藍方。藍方須負責開啟遊戲自訂對戰並邀請對方選手加入對戰。B03 第一場結束後，由敗方進行選邊，若有第三場則與上述相同。
3. 選手出賽名單提交後即不得變更。唯選手遇有突發重大事故等特殊情況時另由主辦方召開技術委員會開會判定處理。
4. 線上比賽開始後中途不得更換選手，如有重大事故等特殊情況發生時，另由主辦方判定處理。
5. 線上賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。
6. 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
7. 為提供比賽公平性，線上賽階段不得任意暫停。如有隊伍任意使用暫停者對手得立即截圖向裁判申訴。經裁判檢視後認定投訴內容成立者，給予警告一次；兩次警告則裁定淘汰。
8. 線上賽階段如出現斷線情形，依照賽事判定相關規定處理。若發生重大錯誤、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，經由裁判判定後該場比賽可以重新開啟並採用同樣的紅藍雙方位置、禁選角色與符文天賦進行重賽。
9. 線上賽對戰勝方需將勝利憑證於比賽結束後 12 小時內上傳至主辦方指定網站，敗方無須上傳。若未完成上傳者則視同棄權。
10. 線上賽事若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式（俗稱外掛）、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手（俗稱代打/槍手）、私下議定勝負（俗稱打假賽）等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬

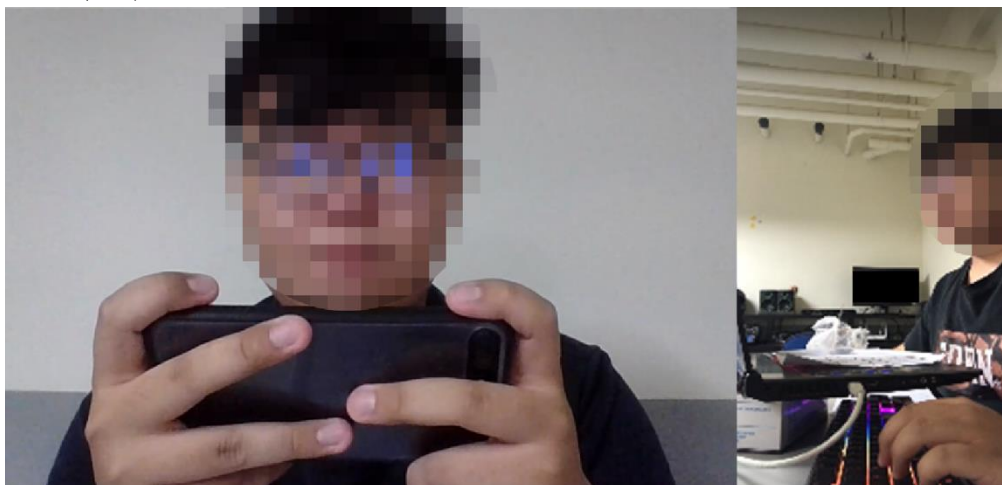
實者，該隊以及該隊選手全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。

## (二)約戰開房進房流程

1. 請雙方至賽程表公布區 確認自身對手的遊戲暱稱，並且在遊戲中加好友。
2. 與對手加完好友後並且取得聯繫(請務必於賽前兩個小時前聯繫若是在賽前一小時還尚未回覆請聯繫裁判長)，取得連繫後開啟自訂房間。
3. 請選手開啟自訂房間，房間規格如下
  - (1)比賽模式：電競選角
  - (2)比賽地圖：召喚峽谷
4. 請對手進入對戰房間，進入房間後確認雙方準備完成打字溝通確認後，請房長按下開始對戰的按鈕後開始進行對戰。
5. 對戰結束後請至自身獲勝截圖上傳至指定平台以利工作人員確認。
6. 為維護選手權益，減少爭議，請選手比賽時自行錄影，以利後續解決問題。

## (三)視訊範例及違規處理

### 1. 視訊範例



### 2. 隊伍視訊畫面規則

- (1)選手需要在 Discord 中進行視訊。加入連結請參考此份規章附則第一點。
- (2)畫面須足夠清晰以辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
- (3)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。
- (4)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。
- (5)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。
- (6)賽事開始前 30 分鐘雙方全體選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完 成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若隊伍因此不足 5 位選手則該隊以棄權論。

### 3. 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：

- (1)口頭警告
- (2)失去當前或是後續比賽的選邊權

- (3)在當前或後續比賽中禁賽
- (4)取消該局比賽
- (5)禁賽

#### (四)線下賽

1. 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶學生證及相關資料進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。如未於報到日準時進行檢錄報到，視同棄權。
2. 賽事方提供電腦、耳機、鍵盤、滑鼠。選手可自行攜帶鍵盤、滑鼠或耳機等所需不違規之設備。選手需自行攜帶其餘所需設備。
3. 賽前所有設備調整皆應由選手和裁判共同確認，調整時間視同準備時間，檢錄後方可至比賽區調整設備參數，直至主辦方要求選手回休息室或等候區為止。
4. 選手自行攜帶的設備不得有任何可影響賽事公平性之軟硬體(包含但不限於外掛、巨集、腳本、腳本編輯器等)。
5. 若選手被發現在比賽中使用上述功能或外掛程式，比賽成績予以取消並失去比賽資格。
6. 所有設備必須與 Windows 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 USB 驅動程式，想使用特定 USB 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
7. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
8. 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。
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. 現場賽事選手須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽。
11. 選手需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
12. 現場賽事用電腦選手不得未經賽事技術委員會許可自行安裝及開啟任何程式。
13. 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外掛)、使用非本人遊戲帳號、冒名頂替登錄名單之選手(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬者，該選手即刻喪失參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。
14. 比賽期間嚴禁選手於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
15. 為確保雙方權益，除主辦方人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
16. 比賽爭議之判定：規則有明文規定者，以裁判長之判決為終決；規則無明文規定者，由技術委員會判決之，其判決為終決。
17. 線下比賽將進行線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊...等等。
18. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權。



19. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。
20. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
21. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

#### (五)暫停與重賽

1. 比賽僅會在網路出現問題（斷線、網路不穩或延遲），設備故障以及遊戲出現 Bug 等會對比賽造成影響的情況發生時暫停。
2. 若選手需要暫停比賽，需於暫停前通知裁判並獲得允許後才能暫停。未經允許自行暫停比賽 將被視為影響比賽公平性的行為，官方有權進行仲裁。
3. 若選手發現違反規則的情況，選手可暫停遊戲並向裁判報告。但若經查實後該次報告內容不屬實，則中斷遊戲的選手將被視為放棄該回合。
4. 若遊戲無法暫停且無法正常繼續運行，賽事方將視情況決定是否重賽。
5. 如若在不可抗力突發情況前戰隊已經全員淘汰，該戰隊不計入受影響戰隊範疇。
6. 選手或戰隊需要對其設備測試結果負責，包括外設、遊戲內設置、電腦畫面設置。測試完成且選手確認後，若出現非不可抗力問題，將不予重賽。
7. 選手在比賽過程中遭遇異常狀況時，需第一時間向裁判組回饋，尋求幫助和處理方案，如因選手個人原因導致的問題嚴重程度升級，將視為違規。
8. 如因選手個人原因(設備故障/惡意斷網)等出現異常情況，將不予重賽。
9. 如果出現遊戲 bug、伺服器斷開連接或出現任何其他故障中斷了房間內大部分選手讀取進程，使選手在遊戲開始後無法加入遊戲，則遊戲必須立刻暫停，直到所有選手都連接到遊戲中。
10. 在遊戲內角色選擇階段，如有出現由於選手本身原因造成選擇失誤，比賽流程正常進行，不會重啟流程，維持遊戲內選擇結果。
11. 如在選取角色階段由於網路、伺服器等特殊情況導致無法正常選擇，將按照賽事流程進行角色選取流程重啟。重開流程必須全程在官方工作人員的指示下完成，官方有權定義該局比賽的角色選擇階段是否重啟。
12. 在比賽期間，如果發生了影響競技公平性或無法繼續遊戲的突發情況，官方有權裁定比賽重新開始，包括但不僅限於裁定重啟某個或多個賽事流程、重開某場或多場比賽。具體由官方根據實際情況進行裁定。

#### 《聯盟戰棋》

##### (一)線下賽

1. 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶學生證及相關資料進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。如未於報到日準時進行檢錄報到，視同棄權。
2. 賽事方提供電腦、耳機、鍵盤、滑鼠。選手可自行攜帶鍵盤、滑鼠或耳機等所需不違規之設備。選手需自行攜帶其餘所需設備。
3. 賽前所有設備調整皆應由選手和裁判共同確認，調整時間視同準備時間，檢錄後方可至比賽區調整設備參數，直至主辦方要求選手回休息室或等候區為止。

4. 選手自行攜帶的設備不得有任何可影響賽事公平性之軟硬體(包含但不限於外掛、巨集、腳本、腳本編輯器等)。
5. 若選手被發現在比賽中使用上述功能或外掛程式，比賽成績予以取消並失去比賽資格。
6. 所有設備必須與 Windows 內建的驅動程式相容。選手可使用經主辦單位認可的特定 USB 驅動程式，想使用特定 USB 驅動程式的選手必須於賽前聯絡主辦單位。
7. 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權力。
8. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，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。若選手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。
9. 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。
10. 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。
11. 現場如出現設備故障等情形，選手須立即向裁判反應，經技術人員檢查並排除狀況後，由裁判視現場情況與重賽規則決定當回合比賽是否重賽。如經技術人員檢查後設備並無故障，則給予警告一次。單場累計兩次警告者該局判敗。
12. 現場賽事如出現斷線情形，則依規則賽事判定相關規定處理。如出現遊戲重大錯誤、伺服器障礙或其他導致比賽無法進行情形，則選手們於狀況排除後按重賽規則重啟比賽。如為惡意斷線者，則判定該選手該局判敗。
13. 現場賽事選手須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽。
14. 選手需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
15. 現場賽事用電腦選手不得未經賽事技術委員會許可自行安裝及開啟任何程式。
16. 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外掛)、使用非本人遊戲帳號、冒名頂替登錄名單之選手(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬者，該選手即刻喪失參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。
17. 比賽期間嚴禁選手於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
18. 為確保雙方權益，除主辦方人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
19. 比賽爭議之判定:規則有明文規定者，以裁判長之判決為終決;規則無明文規定者，由技術委員會判決之，其判決為終決。
20. 線下比賽將進行線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊...等等。
21. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權。
22. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。
23. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。

24. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

25. 參賽者同意無償授權於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公佈或使用。

## (二)暫停與重賽

1. 比賽僅會在網路出現問題（斷線、網路不穩或延遲），設備故障以及遊戲出現 Bug 等會對比賽造成影響的情況發生時暫停。

2. 若選手需要暫停比賽，需於暫停前通知裁判並獲得允許後才能暫停。未經允許自行暫停比賽 將被視為影響比賽公平性的行為，官方有權進行仲裁。

3. 若選手發現違反規則的情況，選手可暫停遊戲並向裁判報告。但若經查實后該次報告內容不屬實，則中斷遊戲的選手將被視為放棄該回合。

4 若遊戲無法暫停且無法正常繼續運行，賽事方將視情況決定是否重賽。

5. 如若在不可抗力突發情況前戰隊已經全員淘汰，該戰隊不計入受影響戰隊範疇。

6. 選手或戰隊需要對其設備測試結果負責，包括外設、遊戲內設置、電腦畫面設置。測試完成且選手確認後，若出現非不可抗力問題，將不予重賽。

7. 選手在比賽過程中遭遇異常狀況時，需第一時間向裁判組回饋，尋求幫助和處理方案，如因選手個人原因導致的問題嚴重程度升級，將視為違規。

8. 如因選手個人原因(設備故障/惡意斷網)等出現異常情況，將不予重賽。

9. 如果出現遊戲 bug、伺服器斷開連接或出現任何其他故障中斷了房間內大部分選手讀取進程，使選手在遊戲開始後無法加入遊戲，則遊戲必須立刻暫停，直到所有選手都連接到遊戲中。

10. 在遊戲內角色選擇階段，如有出現由於選手本身原因造成選擇失誤，比賽流程正常進行，不會重啟流程，維持遊戲內選擇結果。

(1)如在選取角色階段由於網路、伺服器等特殊情況導致無法正常選擇，將按照賽事流程進行角色選取流程重啟。重開流程必須全程在官方工作人員的指示下完成，官方有權定義該局比賽的角色選擇階段是否重啟。

11. 在比賽期間，如果發生了影響競技公平性或無法繼續遊戲的突發情況，官方有權裁定比賽重新開始，包括但不僅限於裁定重啟某個或多個賽事流程、重開某場或多場比賽。具體由官方根據實際情況進行裁定。

## 《Street Fighter6》

### (一)線下賽

#### 1. 對戰房間設定及其他

a. 遊戲版本：遊戲當時最新版本

b. 對戰伺服器：台服伺服器

c. 房間設定：

(1) 遊戲模式：

“格鬥之地” → “對戰模式” → “一對一”  
“戰場” → “線上模式” → “自訂房間”

(2) 回合數：5

(3) 計時器：99

(4) 優勢：無優勢

(5) 控制類型：現代或經典

(6) 按鈕釋放輸入：關閉或開啟

(7) 場地：隨機

- a. 線下賽時，如果選擇了“訓練室”，則返回場地選擇畫面並使用“隨機”再次選擇階段。重複此操作，直到選擇“訓練室”以外的場地。當舉行線上比賽時，可以使用「訓練室」。
  - b. 除以下兩個設定外，所有 OPTION 設定均為預設值：圖形設定：「動態模糊：ON」和「減少輸入延遲：ON」其他設定：「傷害顯示設定：無顯示」和「長按進入暫停選單：ON」。
  - c. 如果錦標賽組織者認為該設定有物理上的必要，則可以開啟戰鬥中的輔助功能設定。
  - d. 設定可由主辦單位於比賽期間依現場情況修改決定設定。
  - e. 玩家不得任意改變遊戲環境或設定。
  - f. 選手需按照裁判指示加入組隊房間，並確認房間設置無誤。
  - g. 選手準備完畢後需由裁判進行檢查，確認無誤後方可進行對戰。
2. 需於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶學生證及相關資料進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。如未於報到日準時進行檢錄報到，視同棄權。
  3. 本次賽事僅允許使用遊戲手把、鍵盤以及格鬥搖桿進行對戰。
  4. 若選手使用格鬥搖桿或遊戲手把進行對戰，則該格鬥搖桿或遊戲手把可用作攻擊行動的輸入系統的最大數量為 11。然而，同一個攻擊動作不能被指派給多個輸入系統。（例如，不允許有超過一個的輕打按鈕。）使用 11 個輸入系統的控制器進行攻擊動作時，必須事先採取措施，禁止使用不必要的輸入系統進行攻擊動作。以上內容不適用於遊戲中「控制器設定」中無法用作攻擊動作輸入的輸入系統（DualSense PS 按鈕、靜音按鈕等）。
  5. 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，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。若選手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. 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。
  8. 現場賽事選手須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽。
  9. 選手需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
  10. 現場賽事用電腦選手不得未經賽事技術委員會許可自行安裝及開啟任何程式。

11. 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外掛)、使用非本人遊戲帳號、冒名頂替登錄名單之選手(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬者，該選手即刻喪失參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬待。
12. 比賽期間嚴禁選手於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
13. 為確保雙方權益，除主辦方人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
14. 比賽爭議之判定:規則有明文規定者，以裁判長之判決為終決;規則無明文規定者，由技術委員會判決之，其判決為終決。
15. 線下比賽將進行線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊...等等。
16. 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權。
17. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。
18. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
19. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

## (二)暫停與重賽

1. 比賽僅會在網路出現問題(斷線、網路不穩或延遲)，設備故障以及遊戲出現Bug等會對比賽造成影響的情況發生時暫停。
2. 若選手需要暫停比賽，需於暫停前通知裁判並獲得允許後才能暫停。未經允許自行暫停比賽將被視為影響比賽公平性的行為，官方有權進行仲裁。
3. 若選手發現違反規則的情況，選手可暫停遊戲並向裁判報告。但若經查實后該次報告內容不屬實，則中斷遊戲的選手將被視為放棄該回合。
4. 若遊戲無法暫停且無法正常繼續運行，賽事方將視情況決定是否重賽。
5. 如若在不可抗力突發情況前戰隊已經全員淘汰，該戰隊不計入受影響戰隊範疇。
6. 選手或戰隊需要對其設備測試結果負責，包括外設、遊戲內設置、電腦畫面設置。測試完成且選手確認後，若出現非不可抗力問題，將不予重賽。
7. 選手在比賽過程中遭遇異常狀況時，需第一時間向裁判組回饋，尋求幫助和處理方案，如因選手個人原因導致的問題嚴重程度升級，將視為違規。
8. 如因選手個人原因(設備故障/惡意斷網)等出現異常情況，將不予重賽。
9. 如果出現遊戲bug、伺服器斷開連接或出現任何其他故障中斷了房間內大部分選手讀取進程，使選手在遊戲開始後無法加入遊戲，則遊戲必須立刻暫停，直到所有選手都連接到遊戲中。
10. 在遊戲內角色選擇階段，如有出現由於選手本身原因造成選擇失誤，比賽流程正常進行，不會重啟流程，維持遊戲內選擇結果。

11. 如在選取角色階段由於網路、伺服器等特殊情況導致無法正常選擇，將按照賽事流程進行角色選取流程重啟。重開流程必須全程在官方工作人員的指示下完成，官方有權定義該局比賽的角色選擇階段是否重啟。
12. 在比賽期間，如果發生了影響競技公平性或無法繼續遊戲的突發情況，官方有權裁定比賽重新開始，包括但不僅限於裁定重啟某個或多個賽事流程、重開某場或多場比賽。具體由官方根據實際情況進行裁定。

#### 八、選手行為

1. 選手應保持風度與運動家精神，尊重對手、裁判、教練和觀眾，遵守比賽規則，以公平競技為原則，保持正直與誠信，避免作弊和不道德的行為。
2. 不公平的遊戲：以下行為會被認為是不公平遊戲，並將由主辦方自行裁定處罰。

##### (1) 合謀

合謀的定義是兩名或兩名以上選手達成協議，合謀包括但不限於如下舉動：

- (a) 事先與其他隊伍選手安排分割獎金和/或任何其他形式的報酬。
- (b) 由於獎金或其他任何理由，有意在某局遊戲中違規，或是唆使其他選手如此行動。

##### (2) 競技體育道德

- (a) 若無任何特殊狀況發生，參賽隊伍及選手不得隨意退出比賽。
- (b) 選手應尊重對手及主辦方。選手不得以任何方式對選手或主辦方進行辱罵。若有任何不滿應在對戰或賽事結束後向主辦方以口頭或書面方式提出。
- (c) 選手應盡全力進行每一場賽事，不得消極比賽。

##### (3) 代打

使用其他選手的帳號比賽或者教唆、慫恿及指引其他人使用另一名選手的帳號進行遊戲。官方將可以在任一階段要求選手進行身份驗證。

##### (4) 主辦方自由裁量權

對於其他任何違反本規則，為競技遊戲而制定的完整性標準的舉動及不作為行為，主辦方都擁有自由裁量權。

##### (5) 不和諧言論

賽事過程中禁止選手進行嘲諷，包括但不限於向對手喊話、挑釁、或者辱罵對手等。(遊戲內自帶的遊戲表情不限制使用)

##### (6) 干擾或無禮行為

隊伍成員不可以對其他隊伍成員、粉絲或者官方人員採取任何動作或者打任何手勢，也不可以煽動其他任何人做同樣的內容，包括：嘲笑、干擾以及敵視行為。

##### (7) 污辱行為

對中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽官方、其他隊伍成員或者觀眾的侮辱是無法容忍的。多次違反禮節，包括但不限於：侵犯其他選手的電腦、身體以及物品的，將會受到處罰。隊伍成員以及他們的嘉賓(如果有的話)必須有禮貌地對待所有參加比賽的個人。

##### (8) 身份

選手不可以遮擋他/她的臉部，或者採取任何試圖向中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽官方隱瞞其身份的行為。中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽官方必須可以在任何時候辨別出每名選手的身份，並且可以命令選手 移除任何會妨礙選手身份辨認或者會分散其他選手或中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽官方人員注意力的事物。

### 3. 不專業的行為

#### (1) 遵循規則的義務

除非另有明確規定，否則侵犯或者違反《Street Fighter6》中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽賽事規則是可以進行處罰的，無論是否有意為之。嘗試違反或者侵犯規則也可能經受處罰。

#### (2) 歧視與詆毀

隊伍成員不得由於種族、膚色、人種或者社會出身、性別、語言、宗教信仰、政治立場或者其他任何觀點、財務狀況、血緣或者其他任何地位、性取向或其他任何原因，通過侮辱、歧視或詆毀言辭或行為冒犯個人或者團體的尊嚴及完整性。

#### (3) 未經許可發佈資訊

在整個中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽賽事期間，不允許在官方正式發佈前，透露比賽相關保密資訊/文件。如果一個隊伍在已被告知的情況下仍繼續發佈，則該隊伍成員及/或隊伍將會遭受處罰。

#### (4) 保密義務

隊伍成員不得以任何通信手段，包括所有社交媒體的管道，公開任何由中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽及任何附屬機構所提供的保密資訊。

#### (5) 假賽

任何隊伍及其成員不得基於為本人或他人獲取不正當利益之目的，直接或間接(包括但不限於:提出、同意、謀劃、或者嘗試等)參與任何可能改變比賽進程、結果，以及全面或 部分改變比賽不確定性的行為。任何隊伍及其成員有義務 將任何與假賽直接或間接有關的行為和資訊上報給中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽官方，知情不報者將有機會受到連帶懲罰，具體懲罰將由中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽官方自行決定。

#### (6) 裁判職責

裁判是官方工作人員，負責判斷發生在賽前、賽中以及緊跟賽後發生的比賽相關 問題、疑問和情況，包括但不限於：

- (a)賽前檢查選手的個人訊息、帳號訊息和設備；
- (b)宣佈比賽開始；
- (c)指揮比賽中的暫停/繼續；
- (d)對於賽中違反規則的行為進行懲罰；
- (e)確認比賽結束以及比賽結果。

#### (7) 裁判舉止

自始至終，裁判的行為都應當具有專業性，並且應該以公正的方式進行裁決。不得對任何選手、隊伍、所有者以及其他個人展示出喜愛或偏見。若在比賽過程中發生突發情況時，選手應當服從裁判指示進行或停止遊戲操作。

#### (8) 違規行為與處理

違規行為定義

- a. 凡是違反此規章或其他不符合體育精神之行為皆可被視為違規行為。
- b. 若選手或隊伍存在違規行為，主辦方有權視情況判處下列處罰：
  - (a) 給予口頭警告，累計三次將視為禁賽
  - (b) 取消參賽資格
  - (c) 給予禁賽處分
  - (d) 罰款（僅適用於造成財務損失的案例）
  - (e) 列入主辦方黑名單，不得參與任何與主辦方相關之賽事
- c. 主辦方持有上述違規行為及處罰的最終解釋權。

#### (9) 默示授權

官方有權對賽事過程進行拍照、錄影、錄音。隊伍應當按照賽事流程在指定時間內就比賽的各環節事項完成確認，確認方式包括口頭確認和文字確認。隊伍未在規定時間內完成確認的，視為其授權並同意由官方以隨機方式代替隊伍做出決定，隊伍應對此決定予以嚴格執行。

### 九、注意事項

#### 1. 本賽事活動之其他注意事項

- (1) 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
- (2) 本活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。
- (3) 參賽者同意無償授權於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公佈或使用。

#### 2. 官方保留對賽事的最終裁量權

- (1) 此規則由主辦方制定並負責施行，弘光科技大學國際電競產業中心代表中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽行使權利，履行義務，並對中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽賽事有最終裁量權。

#### (2) 規則變動與完善

為確保比賽的公平競爭及完整性，官方根據實際情況可以隨時對此規則進行修訂、改動或者補充。此規則未詳盡說明或存在疏漏的事項，由官方另行釋明或制定相關規則或管理規範予以明確。上述規則的修訂、改動或者補充，以及釋明、新規制定，官方有權以郵件、電子公告、紙質公告或其他一切恰當之方式發佈實施。所有官方人員溝通內容如與官方正式公佈的規則發生衝突的，應以官方正式公佈的規則為準執行。



(3) 不可抗力

如出現不可抗力因素(包括但不僅限於颱風、地震、洪水、冰雹等自然災害;社會異常事件等)，導致比賽勝負無法判定，比賽無法繼續進行，則由官方判定比賽最終結果，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以主辦方說明為準。

(4) 直播影像權

所有與本屆賽事相關的文件、圖片、視音訊資料的版權歸賽事官方所有，未經授權許可，任何人不得以任何方式擅自使用，違者必究。

(5) 最終決定權

官方擁有對本賽事規則中所有條款的解釋權，以及對不端行為懲罰的決定權。接收方僅可將機密資訊用於揭露方所指定之用途，倘該機密資訊須另使用於其他用途時，則須事前經揭露方事前之書面同意。

十、附則

(一) Discord 連結，依官網公告之，網址：

<https://www.facebook.com/ieic.hku>。

# 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽 報名表

單位 名稱		單位地址		
職稱	姓名	出生年月日	身分證字號	連絡電話
領隊				
編號	選手姓名	系 別	出生年月日	身分證字號
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

\*報名表不足時請自行繕印。

\*依個人資料保護法規定，報名職隊員註冊所提供之個人資料，中華民國大專院校體育總會電子競技委員會及弘光科技大學僅供於彙編秩序冊、成績紀錄及報告書使用，不另作為其他用途。

校印或  
體育行政主管單位或  
課外活動組  
用印

# 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽

## 學生證粘貼表格

單位名稱：

<u>學生證正面影本(請浮貼)</u>	<u>學生證反面影本(請浮貼)</u> <u>(需有 113 學年度第二學期註冊章)</u>
<u>學生證正面影本(請浮貼)</u>	<u>學生證反面影本(請浮貼)</u> <u>(需有 113 學年度第二學期註冊章)</u>
<u>學生證正面影本(請浮貼)</u>	<u>學生證反面影本(請浮貼)</u> <u>(需有 113 學年度第二學期註冊章)</u>
<u>學生證正面影本(請浮貼)</u>	<u>學生證反面影本(請浮貼)</u> <u>(需有 113 學年度第二學期註冊章)</u>
<u>學生證正面影本(請浮貼)</u>	<u>學生證反面影本(請浮貼)</u> <u>(需有 113 學年度第二學期註冊章)</u>

\*本表不敷使用時請自行加印使用；學生證正反面影本上緣請浮貼於表格中，若學生證無加蓋 113 學年度第二學期註冊章，請另行檢附其他足以證明當學期已註冊之校方在學證明。

\*依個人資料保護法規定，報名職隊員註冊所提供之個人資料，中華民國大專院校體育總會電子競技委員會及弘光科技大學僅供於彙編秩序冊、成績紀錄及報告書使用，不另作為其他用途。

**中華民國大專校院113學年度電子競技運動錦標賽**  
**運動員通過運動禁藥防制基金會線上學習平台之證明粘貼表格**

單位名稱：

請依報名組別順序排序粘貼	請依報名組別順序排序粘貼
請依報名組別順序排序粘貼	請依報名組別順序排序粘貼
請依報名組別順序排序粘貼	請依報名組別順序排序粘貼
請依報名組別順序排序粘貼	請依報名組別順序排序粘貼
請依報名組別順序排序粘貼	請依報名組別順序排序粘貼

\*本表不敷使用時請自行加印使用

## 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽

### 選手保證書暨個人資料同意書

本人確實符合參加中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽選手參賽資格（競賽規程），若經查證或檢舉不符合資格參賽，依相關懲處規定辦理，且比賽時仍具在學之身份、身體狀況事宜參加劇烈運動競賽，特此具結保證。

姓名：

性別：

出生年月日：

參賽單位：

參賽種類：☐《英雄聯盟》☐《Street Fighter6》☐《聯盟戰棋》

教練簽名或蓋章：

參賽選手親自簽名：

校印或  
學校系所體育室或相關權責單位  
用印處

備註：

- 一、保證書必須由選手及教練親自簽章（字）。
- 二、填寫保證書時，請先詳閱中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽規程有關資格規定。
- 三、保證書各項資料，必須正確詳填。
- 四、保證書必須親自填妥，以示負責，並由教練簽名或蓋章；選手未成年者，應徵得法定代理人同意。最後，由參賽單位校隊後核章。

中華民國 114 年 月 日

## 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽 參賽學校職員、運動員個人資料使用授權同意書

本人同意授權提供個人資料於本次賽會及相關單位必要性之使用，且本人個資必須採取安全妥適之保護措施，非經本人同意或法律規定外，不得揭露於第三者或散佈。

### 【立同意人】

姓 名： (親自簽名)

參賽單位：

參賽種類：☐《英雄聯盟》 ☐《Street Fighter6》 ☐《聯盟戰棋》

身 份 別：☐ 教練 ☐ 選手 ☐ 其他\_\_\_\_\_

依據「個人資料保護法」(以下簡稱個資法)，請詳細閱讀中華民國大專校院體育總會，以下簡稱(大專體總)依個資法第 8 條及第 9 條規定所為以下「報名個人資料蒐集、處理及利用告知事項」。

一、機構名稱：中華民國大專院校體育總會、中華民國大專院校體育總會電子競技委員會。

二、個人資料蒐集之目的：基於辦理中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽(以下簡稱：113 學年度大專電子競技運動錦標賽)提供主辦單位、承辦單位證件製作、保險、代金發放等事宜。

三、個人資料之蒐集方式：透過網路報名及書面審核資料而取得個人資料。

四、個人資料之類別：

113 年度大專電子競技運動錦標賽所蒐集之個人資料分為：識別個人者(C001 註)、政府資料中之辨識者(C003)、個人描述(C011)、移民情形(C033)之居留證、學校紀錄(C051)、資格或紀錄(C052)等個人資料類別，內容包括姓名、國民身分證或居留證或護照號碼、生日、相片、性別、教育資料、緊急聯絡人、住址、電子郵遞地址、聯絡資訊等。

五、個人資料處理及利用：

(1)個人資料利用之期間：除法令或中央事業主管單位另有規定辦理 113 學年度大專電子競技運動錦標賽成績資料、教育資料及個人成績攻守數據保存外，以上開蒐集目的完成至賽會結束一個月所需之期間為利用期間。

(2)個人資料利用之地區：臺灣地區(包括澎湖、金門及馬祖地區)或經登記註冊報名人授權處理、利用之地區。

(3)個人資料利用之對象：除大專體總本身外，尚會於完成上開蒐集目的之相關合作單位，包含教育部、教育部體育署、中華民國電子競技運動協會、中華民國大專院校體育總會電子競技委員會、弘光科技大學、弘光科技大學國際電競產業中心、競賽資訊系統、賽事轉播、各學校承辦報名業務人員或其他學術研究機構等，詳細單位名稱如有新增，將於大專體總網站公告。

(4)個人資料利用之方式：113 學年度大專電子競技運動錦標賽提供主辦單位、承辦單位製作相關證件(職隊員證、運動員證等)、保險與相關資訊之發送通知；成績紀錄提供教育部、教育部體育署、中華民國電子競技運動協會、中華民國大專院校體育總會電子競技委員會、弘光科技大學、弘光科技大學國際電競產業中心、競賽資訊系統、賽事轉播、媒體公關行銷、網站及社群、行動應用程式及相關資訊整合資料登錄。

六、登記註冊報名人如未提供真實且正確完整之個人資料，將導致影響後續比賽之權益。

七、登記註冊報名人得依個資法規定查詢或請求閱覽；請求製給複製本；請求補充或更正；請求停止蒐集、處理或利用；請求刪除。得以書面、傳真、電話等方式與大專體總聯絡，行使上述之權利。

八、大專體總得依法令規定或主管機關或司法機關依法所為之要求，將個人資料或相關資料提供予相關主管機關或司法機關。

九、除法令另有規定或主管機關另有要求外，若登記註冊報名人向大專體總提出停止蒐集處理、利用或請求刪除個人資料之請求，妨礙大專體總執行職務或完成上開蒐集之目的，或導致大專體總違背法令或主管機關之要求時，大專體總得繼續蒐集、處理、利用或保留個人資料。

十、登記註冊報名人拒絕大專體總蒐集個人資料，將導致無法進行登記註冊報名，進而無法參加本次賽會。

註：個人資料保護法之特定目的及個人資料之類別代號

<https://edu.law.moe.gov.tw/LawContent.aspx?id=GL000956>

## 中華民國大專校院 113 學年度電子競技運動錦標賽競賽事項申訴書

申訴事由		糾紛發生 時間及地點	
申訴事實			
證件或證人			
申訴單位	領隊或其他代表 (簽名)	民國 114 年    月    日 時    分	
裁判長意見			
審判委員會			

審判委員會召集人（簽名）

備註：

1. 凡未按競賽規程第二十條「申訴」各項規定辦理申訴者概不受理。
2. 單位領隊簽名權，可由領隊本人或教練簽名辦理，繳交保證金新台幣 5,000 元整，申訴成立時保證金退還，否則予以沒收。
3. 申訴以大會審判委員會之判決為終決。

中華民國    114 年        月        日        時        分