

Predator League 電競盟校英雄聯盟校際爭霸戰  
2019 滬江盃 電競大賽

一、活動主旨：

1. 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，以期克敵制勝爭取勝利。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。
2. 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，讓人際間相互交流，並增進彼此的友誼。

二、主辦單位：臺北市私立滬江高中、 **acer** 、 **Garena**

三、參加對象：全台各縣市滿15歲以上之國中生(可不同校)、滬江在校生。

四、報名時間：即日起自108年 06 月 14 日 止

五、報名方式：滬江高中官網報名或QR Code掃描(<http://www.hchs.tp.edu.tw/>)



六、比賽日期：108年06月17日 ~108年 06月22日

初賽複賽時間6/17~6/21(線上賽BO1)

四強決賽6/22(線下賽四強BO1、冠亞BO3)

6/16公布賽事日程表

七、比賽地點：滬江高中電子競技運動產學培訓中心/資訊樓-電競教室

八、競賽獎金(每隊):

冠 軍 NT\$ 3,000元及獎狀乙只(個人獎狀)以及五支滑鼠。

亞 軍 NT\$ 2,000元及獎狀乙只(個人獎狀)。

季 軍 NT\$ 1,000元及獎狀乙只(個人獎狀)。

九、頒獎典禮：冠亞軍決賽結束 後舉行。

十、主辦單位保有變更賽事之權利，參賽隊伍不得有異議。(如：必要時更動各場次賽程時間、調整參賽隊伍出場順序等事項)。

## 1. 賽制說明

- (一)比賽方法：以 5 對 5 競賽方式。
- (二)對戰回合數：線上賽採單場決勝制，現場賽採三戰兩勝制。
- (三)為避免雙方因拖延時間影響其他隊伍比賽時間，比賽勝負採以下方式判定：於遊戲內摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降之隊伍為獲勝隊伍。
- (四)比賽模式：Custom/Tournament Draft 電競選角。
- (五)比賽地圖：5 對 5 地圖為召喚峽谷。
- (六)優先選擇權：依賽程表決定隊伍「先選擇英雄」或「先禁用英雄」。

## 2. 賽制規劃

『2019滬江盃電競大賽』（以下稱為“主辦單位”），賽事進行方式原則上以”線上預賽”(線上賽)為主，最後4強再採現場競賽方式。

- 1.1.1 由主辦單位辦理抽籤,抽籤後進行線上對戰或現場對戰(依官方賽事日程公告),採單淘汰制(B01)，勝者將晉級至下一輪賽事。現場賽事選邊決定由雙方隊長抽籤決定。
- 1.1.2 現場賽事抽籤方式:採隊伍代表自行到場抽籤(自抽)或由主辦單位代抽(代抽)  
自抽方式:在規定時間內到主辦單位抽籤處辦理抽籤登記(需核對身份)
- 1.1.3 第三、四名賽採取一局勝負制(B01)，競賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇紅藍方。勝者成為本次競賽第三名，敗者成為競賽四名，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎品或獎金。
- 1.1.4 冠亞軍賽採取三戰二勝制(B03)，冠軍賽時的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇紅藍方，接著雙方進行紅藍方輪替勝者成為本次『2019滬江盃電競大賽』冠軍，敗者成為本次『2019滬江盃電競大賽』亞軍，並於冠軍賽結束後頒發此次賽事獎品或獎金。

## 3. 賽事進行

### 3.1 比賽版本及遊戲元素的限制

- 3.1.1 本賽事版本為台港澳伺服器英雄聯盟最新版本。
- 3.1.2 英雄聯盟官方公告之禁用及含有BUG 角色將自動禁用。
- 3.1.3 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自動禁用。
- 3.1.4 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。
- 3.1.5 如果任何裝備、造型、符文、天賦或者召喚師技能存在已知的錯誤，或者出於官方確定其他任何原因，官方可以自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

### 3.2 遊戲房間創建

- 3.2.1 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

方隊長做為室長，於裁判宣布開始後使得開始。

3.2.2 請室長務必關閉觀察者模式，以便賽事觀察員監督與有心人士情報蒐集。

### 3.3 賽對戰模式說明及狀況處理

3.3.1 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【遇符文頁、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。】

3.3.2 B/P 紀錄將由主辦方進行紀錄。

3.3.3 若發生選手於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 腳色將不可替換，B/P 階段應回復至狀況發生前的狀態。

3.3.4 比賽過程中，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。

3.3.5 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。

3.3.6 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。

(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，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※

3.3.7 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。

3.3.8 於競賽階段，比賽時若發生斷網、斷電等導致遊戲中段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。

3.3.9 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：

(一)經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。

(二)剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 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。

- 3.3.10 於轉播賽事階段，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，以及主播螢幕遮蔽，才可將選手帶離對戰房。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，但不得再返回；或在對戰房內停留至比賽結束。
- 3.3.11 若緊急狀況發生在第一場，第二場開始前必須要求隊伍更換該名選手，由替補選手上場。若隊伍不願更換，則不再允許該名選手緊急暫停。