

# 2019 飛鷹盃《傳說對決》賽事規章

## 1. 賽制說明

- 1.1. 報到時間內未報到之隊伍(含隊伍人數未滿)，視為棄賽。
- 1.2. 報到時需繳交出賽人員名單。
- 1.3. 初賽採單淘汰制(BO1)、四強賽場採分組單淘汰(BO3)、冠亞賽採分組單淘汰(BO5)，使用模式均為 5v5 競賽模式，由系統判定比賽勝負。每個對戰組合皆會擲硬幣決定紅藍方，由裁判(官方工作人員)開房進行。
- 1.4. 報到時需所有隊員均到場簽到(含候補人員)，未進行簽到的選手不得上場進行賽事。
- 1.5. 報到時需出示身分證或是其他個人身分證件，以及當學年註冊之學生證，新註冊之證明亦可。
- 1.6. 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本，自禁選開始至比賽結束全過程不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
- 1.7. 比賽將時，請穿著體面，請勿穿著背心、打赤膊等等。
- 1.8. 若隊伍有選手無故未到、決定棄賽，則直接由替補上場，不得臨時增加選手，人數不滿五人則視為棄賽。
- 1.9. 對戰開始後不得更換選手，除非特定因素，如突發性疾病、舊傷復發導致無法比賽，得申請暫停更換選手。
- 1.10. 若需更換出戰選手，需於一個對戰組合結束後向裁判(官方工作人員)申請選手更換。
- 1.11. 比賽中不得人為主動退出遊戲，否則裁判(官方工作人員)裁定淘汰。
- 1.12. 比賽中不得主動使用暫停，私自使用暫停給予警告一次，若警告後再犯則裁定淘汰，有任何問題請告知裁判(官方工作人員)，由裁判(官方工作人員)定奪是否暫停比賽。
- 1.13. 比賽中延遲、斷線等設備問題，請告知裁判(官方工作人員)由裁判(官方工作人員)暫停比賽，待修復處理完成，繼續比賽進行。
- 1.14. 比賽中重大異常，如：超過三人斷線、無法暫停、無法解除暫停等，則裁定重賽，若是現場狀況無法重賽或雙方已無戰意且隊長同意，則套用 21. 裁定規則。
- 1.15. 對戰時不得發生任何違反公平性之行為，如：使用外掛程式或裁判(官方工作人員)認定等，若確屬實則判定淘汰。
- 1.16. 若是發生重賽情形，選手使用角色、挑戰者技能、奧義，必須相同，若是私自更換，則裁定勝負。
- 1.17. 遊戲對戰中禁止以不當言詞辱罵對方，有此情況發生給予警告，視情況裁定勝負。

1.18. 對戰時不得使用未報名登記之遊戲 ID 帳號或是選手，否則視為違反公平性淘汰。

1.19. 遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。

1.20. 本賽事進行期間，請遵守裁判(官方工作人員)指示。

1.21. 若是發生爭議，無論公平性、設備問題、暫停、重賽、裁定勝負等等，裁判(官方工作人員)長擁有最高裁定權力。

1.22. 所有有關本賽事的規則、選手規範、地點及賽程規範，以及對違規罰則，主辦單位擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

1.23. 若因網路或設備等不可抗拒因素而導致無法重賽時，勝負判定方式如下：

- 比賽消耗時間未滿 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：

- (1)兩隊防禦塔塔數差距大於等於五個，且有隊伍防禦塔塔數大於等於三個，則判定塔數較多的隊伍獲勝。

- (2)兩隊防禦塔塔數差距小於五個，兩隊的金幣持有相差一萬以上，則判定金幣較多的隊伍獲勝。

- (3)兩隊防禦塔塔數差距小於五個，兩隊的金幣持有相差小於一萬，則判定擊殺數較高的隊伍獲勝。

- 比賽消耗時間大於等於 20 分鐘，根據下列條件依序判定勝負：

- (1)兩隊防禦塔塔數差距大於等於三個，則判定塔數較多的隊伍獲勝。

- (2)兩隊防禦塔塔數差距小於三個，兩隊的金幣持有相差一萬以上，則判定金幣較多的隊伍獲勝。

- (3)兩隊防禦塔塔數差距小於三個，兩隊的金幣持有相差小於一萬，則判定擊殺數較高的隊伍獲勝。

## 2. 注意事項

2.1. 參賽者確認及保證於報名參加本活動時，實際年齡已年滿 12 歲(含)。如經查實際年齡未達 12 歲者，即視為無條件放棄參賽、晉級與得獎資格及一切相關權益。

2.2. 參加者於報名時應確實登錄各項資料，將審視參與本賽事所登錄之帳號會員資料與報名、出席參賽之人員資料是否相符，如資料亦不相符者，即視同無條件放棄參賽、晉級、得獎資格及一切相關權益。

2.3. 使用遊客帳號登入之玩家須進行 Garena / Facebook 帳號綁定後方可報名。

2.4. 報名之戰隊名稱嚴禁含有非法、政治性、侵害隱私、妨礙風化之內容（包含但不限定於猥褻、煽情淫穢、毀謗、貶低、色情、粗俗、違法、種族與性別歧視、具有色情內容或含意、妨礙社會正當風俗及公共秩序作品）或有其他違反中華民國法規等情事。如有前述任何情形，經本第三人舉報者，將取消

參賽及晉級、得獎資格，參賽者須自行負擔相關賠償及法律責任、將獎項交回，並賠償因此所受之一切損失。

- 2.5. 線下實體賽須至指定場地進行，比賽當日須於指定報到時間並攜帶身分證證件正本、學生證正本或學生證明完成報到程序，始符合比賽資格；如比賽當天無法到場或如出賽人數不足，即視同無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。
- 2.6. 線下決賽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，導致隊伍可參賽人數不足，則該隊將喪失比賽資格。比賽進行時，參賽選手不可私自開實況，如經檢舉查證屬實，其隊伍即視同無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。
- 2.7. 依據個人資料保護法規定，本活動所蒐集之個人資料僅於本次活動之報名資格確認、晉級、領獎、聯繫通知及於本活動之目的範圍內使用之，並保障參加者個人資料之安全。
- 2.8. 參賽者同意授權於符合本活動目的之情形，使用及節錄其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，做成活動花絮、心得報告或活動 相關宣傳使用。
- 2.9. 如有任何因手機、平板、電腦、網路、電話、技術或不可歸責於本活動之事由，若因觸犯遊戲規章遭受凍結處份、個人線路不穩，導致斷線、連接失敗等問題，而影響活動參與，活動照常舉行，不另做補償。
- 2.10. 本活動有權檢視參加者之活動參與行為及得獎情形是否涉嫌例：人為操作、蓄意偽造、多開（重）帳號、短時間異常多筆參與行為、透過任何電腦程式參與活動、詐欺或以任何其他不正當的方式意圖以進行不實或虛偽活動參與行為，參加者因上述情形所獲得之活動資格及獎額，本活動得一概取消之。