**吳鳳科技大學60週年校慶運動會《傳說對決》電子競技比賽企劃**

1. 活動目的
   1. 為慶祝吳鳳科大校慶，將電子競技比賽納入本校體育競賽活動項目之一，增進校慶運動會多元化與參與度。
   2. 培養學生學習同心協力、互信合作之團隊精神，以及執行團隊戰略、運用技巧以克敵制勝之積極態度，並推廣電子競技為正當運動之觀念。
2. 主辦單位：學務處體育運動組  
   承辦單位：數位科技與媒體設計系  
   協辦單位：電子競技社
3. 裁判準則：由中華民國電子競技運動協會頒發丙級裁判(含以上)者，擔任本活動裁判長，依賽事規章(附件一)進行判定。
4. 比賽日期與地點
   1. 本賽事分初賽與決賽，初賽採BO1線上賽，決賽4隊於本校電子競技館現場BO3賽制。
   2. 初賽、半決賽日期：114年3月13日～114年3月19日  
      (視報名隊伍進行調整)
   3. 決賽日期：114年3月20日
5. 報名方式

|  |  |
| --- | --- |
| * 1. 資格：吳鳳科技大學在學學生皆可免費報名參加。   2. 組隊：以系、班級或自行組隊報名，每隊至少5位成員，可另指定1人候補，每人限報1隊。   3. 報名網址：<https://forms.gle/Fo6edoLobMEM7xCs8>   4. 賽事規章：請參閱附件一。   5. 報名日期：即日起至114.3.11(星期二)17:00截止 | 報名網址二維碼 |

1. 獎項
   1. 前三名頒發獎盃一座。
   2. 獎盃與獎品由體育運動組設計規劃。
2. 主辦單位保有變更賽事之權利，例如必要時更動場次賽程時間、調整隊伍出場順序等，參賽隊伍不得異議。

附件一：吳鳳科技大學60週年校慶運動會《傳說對決》電子競技賽事規章

一、賽制與分組

1. 本賽事初賽採BO1線上賽單敗淘汰賽制進行，決賽4隊於本校電子競技館現場BO3賽制，採用模式均為 「傳說對決5 vs.5競賽模式」。
2. 初賽賽程於報名結束後由主辦方隨機編號後抽籤分組，抽出對戰組合，賽程表中編號較小者為藍方，編號較大者為紅方。
3. 初賽由主辦方依照賽程日期，由工作人員協調雙方隊長開房進行比賽。
4. 四強決賽時所有隊員均需到場簽到，並出示學生證、身分證或其他含照片之個人身分證件，以確認報名身分。
5. 正式隊員未到時可直接由候補隊員替補上場，不得臨時增加選手，人數不滿5人則視為棄賽。

二、報名與隊伍

1. 可以系、班級或自行組隊報名，每隊至少5位成員，可另指定1人候補，每人限報1隊。
2. 賽事報名時須填寫隊伍名稱、隊長及隊員姓名、遊戲 ID等資訊，隊長須填寫行動電話號碼及Discord ID，以便賽事連繫。
3. 隊名及遊戲ID請勿涉及歧視、漫罵、不雅字眼或違反善良風俗，違反者主辦單位有權要求更名或不接受報名。

三、比賽規則

1. 賽事版本為傳說對決正式服當前版本，採用5 vs.5經典競賽模式。
2. 比賽勝負由系統判定勝負，賽事工作人員確認後為準。
3. 現場賽行動裝置由選手自行準備，可選擇使用吳鳳電競館Wifi或選手本身行動網路。
4. 遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。本賽事進行期間，請遵守裁判(官方工作人員)指示。
5. 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，可由裁判長裁定重賽，若是現場狀況無法重賽或雙方隊長同意下，則套用裁定規則：若是發生爭議，無論公平性、設備問題、暫停、重賽、裁定勝負等， 裁判長(賽事工作人員)擁有最高裁定權力。
6. 若因不可抗拒因素導致無法重賽時，勝負裁定規則如下：
   1. 比賽消耗時間未滿 20 分鐘，根據下列條件依序裁定勝負：
      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。
   2. 比賽消耗時間大於等於 20 分鐘，根據下列條件依序裁定勝負：
      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。

四、注意事項

1. 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. 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。
3. 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。

五、最終決定權

主辦單位保留對此份賽事規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章之權力。