

# 114 年內湖高工「傳說對決」校內爭霸賽競賽規則

## (一)參賽資格：

1. 本校學生，每支隊伍需要最少 5 名，最多 6 名選手才能完成報名，並指定一名選手為隊長，若 6 名則指定一名為替補，同組隊員無需同班，一個班級不限報名組數。
2. 報名之戰隊名稱、遊戲 ID 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，經主辦單位發現或經第三人舉報者，校方有權要求參賽者修改名稱或取消參賽及晉級、得獎資格。
3. 每隊報名費 100 元，報名連結：<https://forms.gle/p7AHeWiNuz4KnnX97>。
4. 報到時間：12/2(二)-12/4(四)當天 16:40-17:00 至指定地點報到，報到檢錄時繳交報名費每隊 100 元，並查驗學生證與遊戲 ID，遲到視同放棄參賽資格。非上場人員請勿進入比賽場地內，對戰現場只能有上場五位選手進入。

## (二)賽事共分為三個階段：小組賽(12/2-行政大樓五樓會議室)、淘汰賽(12/3-圖書館)、四強 & 冠軍賽(12/4-圖書館)。為保障自身參賽權益，請選手務必保留每場比賽的對局錄影。

### 1. 小組賽：

- (1)所有完成報到和檢錄之隊伍，每四隊為一組進行循環賽，小組賽的組別將由隊伍在現場檢錄報到後自行抽籤決定。
- (2)小組賽賽程將全程公開，所有參賽選手可隨時查閱。每場比賽的對陣隊伍將根據實際報名情況進行調整。
- (3)每一隊需要和同組的另外三隊各進行一次 BO1 比賽，採用自訂 5v5 實戰模式（即沒有 BP 模式的 5v5 盲選對戰），取最多勝場數的一支隊伍晉級到單敗淘汰賽。
- (4)若小組賽中出現多支隊伍勝場數相同，導致無法決定晉級隊伍時，將在勝場數一樣多的隊伍中，比較彼此對戰結果後，取一隊晉級。
- (5)若出現三隊同為 2 勝 1 敗，一隊為 0 勝 3 敗，且彼此互咬（即 A 勝 B、B 勝 C、C 勝 A），將依下列順序進行判定，擇一晉級：
  - i. 對 0 勝隊的遊戲時間：三隊分別與小組中 0 勝隊對戰時，遊戲時間最短者晉級。
  - ii. 對 0 勝隊的擊殺數：若遊戲時間相同，則比較三隊在對戰 0 勝隊時的擊殺總數，擊殺最多者晉級。
  - iii. 對 0 勝隊的死亡數：若擊殺數仍相同，則比較三隊在對戰 0 勝隊時的總死亡數，死亡最少者晉級。
  - iv. 現場猜拳決勝：若以上皆無法分出勝負，將由三隊隊長於現場進行猜拳，決定晉級隊伍。現場主辦單位保有一切規則解釋權。

- (6)若某組無法湊滿四隊，則對戰缺席隊伍的場次將直接判定為勝；若該組僅有一隊出席，則該隊視同取得三場勝利，直接晉級淘汰賽。
- (7)若有一隊缺席，且出現另外三隊互咬，皆為 2 勝 1 敗之情況，將依下列順序進行判定，擇一晉級：
- i. 小組賽勝場場次中，總比賽時間較短者晉級。
  - ii. 小組賽勝場場次中，總擊殺數較多者晉級。
  - iii. 小組賽勝場場次中，總死亡數較少者晉級。
  - iv. 若以上條件皆無法分出勝負，將由三隊隊長現場猜拳決定晉級隊伍。
2. 淘汰賽(8 強)：所有透過小組賽晉級之隊伍，將進行 B03 單敗淘汰，勝者晉級、敗者淘汰，直到最終產生四支隊伍。此階段採用自訂 5v5 競技模式（有 BP 模式）。
3. 四強賽：最終四支隊伍以小組賽的模式對戰，每支隊伍需與其他三隊各進行一次 B01 比賽，此階段採用自訂 5v5 競技模式（有 BP 模式），勝場最高之前 2 隊進入冠軍賽，後 2 隊進入季軍賽。（若同勝負則參照小組賽之規則選出勝方）
4. 冠軍賽/季軍賽：此階段採用自訂 5v5 競技模式（有 BP 模式）進行 B03 單敗淘汰，冠軍賽將透過「內湖高工訓育組」官方頻道直播播出。
5. 賽參賽選手帳號需擁有至少 18 隻可用角色（不包含限免角色）方可參加 BP 模式對戰，若比賽當下無法滿足此需求，則該隊判定失格。
6. 比賽將使用遊戲最新版本，比賽勝負由系統判定為準。
7. 凡進行 BP 模式之對戰，開設房間由裁判組織雙方隊長進行猜拳，勝方負責開設房間，每局結束後由另一方開設房間。同時，勝方可優先選擇 B/P 紅藍方，B03 賽制則從第二局起由敗方選邊。
8. 猜拳、開設房間、進入配對過程須具有效率。裁判發起命令後，若 3 分鐘內未完成操作，將對隊伍進行一次警告，累計兩次警告者將視為棄權。
9. 比賽禁選角開始至比賽結束期間，選手不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。若隊伍中有選手棄權，導致可參賽人數不足 5 人，則該隊伍全隊取消參賽資格。
10. 若參賽選手（包括正式隊員與替補隊員）發生以下不公平遊戲行為，包括但不限於：串通比賽、利用漏洞、窺屏、代打、作弊、干擾、辱罵、毆打對手、侮辱行為（如對對手、主辦方或觀眾等）、與非上場成員溝通、接受非上場成員 BP 指導，或涉及非法犯罪行為等，主辦單位有權對選手及其隊伍酌情進行處罰。處罰內容包括但不限於：警告、判定棄權、沒收獎金等。
11. 設備與連線：參賽選手統一使用自備的網路、設備（手機或平板皆可）及遊戲帳號。如因選手個人網路或設備問題影響遊戲順暢度，選手需自行承擔後果，比賽將不會因此重賽或暫停，將繼續進行。

12. 若選手身體不適、患病、受傷或宣布無法繼續比賽，隊伍需向裁判申請暫停。裁判將對該選手進行評估，以確定其是否能繼續比賽。此段時間由主辦單位決定，並會限制在幾分鐘內。如果主辦單位認為選手無法在此時間內繼續比賽，且無剩餘選手可完成比賽，則該隊伍將視為棄權。
13. 獎項說明：冠軍-新台幣 1,000 元/隊、亞軍-新台幣 800 元/隊、季軍-新台幣 500 元/隊，以上三隊皆有獎狀乙紙。
14. 賽制、賽程和獎項最終解釋權歸主辦單位所有。