

# 2016年「暴雪校際電競運動聯賽」手冊



版本 1.0.0

更新時間: 2016年8月16日

### 目錄

基本	本資料	2
「彖	暴雪校際電競運動聯賽」的架構與形式	4
1.0	報名須知	
2.0		5
3.0		9
4.0	决賽	12
5.0	補位方針	14
6.0	名詞定義	14
線上	上賽規則	
7.0		
8.0	線上賽的通則	
現場	易賽規則	18
9.0		
10.0		
選手	手規則與責任 手規則與責任	20
11.0		
12.0		
13.0		
14.0		
15.0		
16.0		
17.0		
奬學	學金、《鬥陣特攻》啟元版發送	23
18.0		
19.0		
參筆	賽獎勵	24
20.0	<u> </u>	
	2 242 41 44	
附召	<u> </u>	25

## 基本資料

#### 暴雪校際電競運動聯賽

2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」(Blizzard Collegiate Esports League)是由《暴雪英霸®》、《爐石戰記®》、《星海爭霸 II®》、《鬥陣特攻®》所組成,專屬於國中、高中職、大學與研究學生的特有電競項目,賽事區域包含台灣、香港、澳門等校園。2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」致力為台、港、澳的撰手和觀眾創造最佳的校園競賽體驗。

#### 競賽章程

為確保賽事以公平誠實的方式進行,本手冊概述 2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」的規則、條例和選手責任。每一位聯賽參賽者都必須接受並服從聯賽規則,且 Blizzard Entertainment 和合作夥伴得不定時修訂規則內容。

#### **BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.:**

Blizzard Entertainment, Inc.(www.blizzard.com)是 Activision Blizzard 旗下頂尖的娛樂軟體開發和出版公司,以推出遊戲界最受好評的遊戲而聞名,知名遊戲作品包括《魔獸世界®》、《魔獸爭霸®》、《星海爭霸®》、《暗黑破壞神®》、《爐石戰記®》、《暴雪英霸®》、《鬥陣特攻》等。自1994年「Blizzard」品牌正式創立以來,公司迅速成長為最受歡迎和廣受業內尊敬的電腦遊戲開發商之一。通過強調精益求精的遊戲設計和其樂無窮的娛樂體驗,Blizzard公司一直享有無與倫比的口碑。

Blizzard 負責協調 2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」的夥伴管理、營運方向和比賽體制。

#### 合作夥伴/賽事主辦單位

2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」的正式合作夥伴是 4Gamers 電競賽事平台。賽事單位聯繫信箱: BCEL2016@4gamers.com.tw。

#### 海選賽

「暴雪校際電競運動聯賽」海選賽的參加條件為: (1)擁有信用良好的有效 Battle.net 帳號; (2)玩家必須符合該遊戲項目的年齡限制,《暴雪英霸》、《星海爭霸Ⅱ》、《鬥陣特攻》為十五歲以上;《爐石戰記》為十二歲以上(3)必須擁有學籍證明如學生證、入學證明;以及(4)遵守聯賽規則。

#### 無差別待遇

「暴雪校際電競運動聯賽」提供符合資格的選手相同的機會,無種族、膚色、年齡、宗教、性別、血 統、懷孕與否、婚姻狀態、性傾向、身體或精神殘疾、服役狀態的差別待遇和所有其他當地法律規定的 差別待遇理由。

#### 責任豁免書

參加此聯賽的先決條件為,參賽者必須同意不會在聯賽期間作出任何有害於 Blizzard、4Gamers 電競賽事平台及任何其他相關合作夥伴企業的子公司、附屬機構、主管、高階職員、員工和代理人之行為,並免除該方所有應負之責任。參賽者需放棄追究其在「暴雪校際電競運動聯賽」中所發生或與「暴雪校際電競運動聯賽」相關的任何索賠、花費、傷害、損失、損害,或追究與獎金有關之問題,例如獎金之頒發、誤發、獎金之領取、持有、使用或無法使用等問題(包括但不限於在以下各方面不追究舉辦單位之責任:有意或無意造成的個人身體受傷、死亡、財物損失或毀壞、公開權或隱私權、誹謗或惡意描述所導致的索賠、花費、傷害、損失、損害),無論係依契約、侵權(包含疏忽)、擔保或其他理論。參賽者必須同意 Blizzard 公司得利用參賽者之姓名、自傳或職業敘述、照片、畫像、肖像、聲音、用詞或其他等作促銷或商業之用途。

#### 章程修訂

「暴雪校際電競運動聯賽」之規則、條例和規範僅能由 Blizzard Entertainment 修訂、撤銷或更改。

## 「暴雪校際電競運動聯賽」的架構與形式

2016年「暴雪校際電競運動聯賽」是由台、港、澳等地區的國中、高中職、大學、研究生所組成。 2016年的聯賽項目分別為《暴雪英霸》、《星海爭霸 II》、《鬥陣特攻》與《爐石戰記》四個項目。除 四個項目頒發的獎學金外,暴雪娛樂將另頒發給 2016年「暴雪校際電競運動聯賽」總冠軍學校 1,000 套《鬥陣特攻》啟元版。

#### 「暴雪校際電競運動聯賽」的架構和形式

#### 1.0 報名須知

所有參賽者必須在台灣、香港、澳門地區學校就讀或即將入學,才有資格參加 2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」。參賽學生可以參加《暴雪英霸》、《星海爭霸 II》、《鬥陣特攻》或《爐石戰記》項目,但必須符合遊戲分級年齡限制。聯賽總冠軍學校則另由四個項目的綜合積分決定(見 19.0《鬥陣特攻》啟元版發送),我們鼓勵各校學生積極參與四個項目。

#### Battle.net 帳號:

- 參賽學生的 Battle.net 帳號只能參加《暴雪英霸》、《星海爭霸 II》、《爐石戰記》、《鬥陣特 攻》項目最多各一次。
- 參賽學生不得使用兩個 Battle.net 帳號重複參加相同項目。違者將以禁賽處置。
- 参賽學生的 BattleTag、遊戲名稱、隊伍名稱必須與平時公開使用的名稱相同,不可使用條碼名稱(如:ⅢⅢⅢ1)且必須符合 BattleTag 命名規範及帳號命名規範。

#### 學籍證明、身分證明:

2016年「暴雪校際電競運動聯賽」參賽學生必須為在台灣、香港、澳門就讀的國中生、高中職生、大學生、研究生(包含入學新生;不包含畢業生)。參賽學生必須在送出報名表前將以下證明寄到主辦單位的 email (BCEL2016@4gamers.com.tw),主辦單位確認資料無誤後會回覆報名成功。

- 適用學籍證明(限國中、高中職、大學、研究所):
  - 。 有效日期內的學生證
  - 。 入學證明
  - 入學通知、註冊單、學費繳款證明
- 適用身分證明(限台灣、香港、澳門合法居民):
  - 。 有效的身分證件
  - 。 有效的學生簽證或護照

#### 人數限制:

本次參賽項目《暴雪英霸》、《星海爭霸 II》、《爐石戰記》、《鬥陣特攻》並無隊伍限制,成功報名 之玩家或隊伍即有參賽資格。

- 《暴雪英霸》隊伍每隊共 5 人為正式隊員,且須同校。賽事獎學金與所有賽事獎勵皆為 5 位正 規隊員所有。
- 《鬥陣特攻》隊伍每隊共 6 人為正式隊員,且須同校。賽事獎學金與所有賽事獎勵皆為 6 位正 規隊員所有。

#### 2.0 線上海選賽

海選賽會以線上賽的方式舉行,前4名選手或隊伍將晉級至四強線上賽。

- A. 海選賽為線上賽採回報制
- B. 海選賽將不進行線上直播
- C. 海選賽日期:
  - 1. 《星海爭霸Ⅱ》:9/6 19:00-24:00
  - 2. 《爐石戰記》: 9/9、9/10 19:00-24:00
  - 3. 《暴雪英霸》:9/11 19:00-24:00
  - 4. 《鬥陣特攻》: 9/7、9/8 19:00-24:00
- D. 報到時間:18:00
- E. 報到平台:
  - 1. 使用軟體: RC 語音
  - 2. 頻道號碼: 26586957
  - 3. 請選手於開賽前 60 分鐘至 RC 進行依群組類別報到, (512 強; 256 強…依此類推) 註:晉級下一輪如未報到,裁判亦找不到該比賽選手,15 分鐘後對該選手以棄權判 定
  - 4. 賽事結束後請勝者將截圖、賽事重播(《暴雪英霸》、《星海爭霸Ⅱ》)傳送至賽事 人員信箱 BCEL2016@4gamers.com.tw,認證後聽從裁判說明繼續比賽。

### 註:截圖範例如下:



#### 《爐石戰記》



#### 《星海爭霸Ⅱ》



#### 《鬥陣特攻》



#### F. 《暴雪英霸》海選賽賽制:

- 1. 單敗淘汰制
- 2. 一戰決勝制 (BO3)
- 3. 自訂遊戲:
  - a) 自訂遊戲模式:選拔模式
  - b) 第一個選拔隊伍:投擲硬幣
  - c) 就緒模式:系統預設
  - d) 禁用模式:兩階段禁用
  - e) 遊戲隱私設定:無對戰歷程記錄
- 4. 地圖清單:
  - a) 128 強:永恆戰場、煉獄聖壇、蛛后之墓

- b) 64 強: 詛咒谷地、恐怖花園、黑心灣
- c) 32 強: 巨龍郡、煉獄聖壇、蛛后之墓
- d) 16 強: 黑心灣、永恆戰場、煉獄聖壇
- e) 8 強: 蛛后之墓、詛咒谷地、黑心灣
- G. 《爐石戰記》海選賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
  - 2. 遊戲模式將使用「標準規則」
  - 3. 三戰兩勝制(BO3)征服制
    - a) 每位選手在海選賽事前,需提供本次海選賽程對戰所使用的三種職業(職業 不得重複)。海選階段中可更換牌組,但不得更換職業
      - i. 如晉級四強賽,得以重新繳交職業與牌組
    - b) 選手所選擇的職業牌組都必須能夠在「標準規則」中進行
    - c) 選手所選的三種職業牌組中,兩種職業各取得一勝才算勝利
    - d) 選手獲得一勝後,該獲勝職業無法在該回合(BO3)中繼續使用
    - e) 戰敗的選手可以選擇繼續使用同一職業,或者替換成另一職業
    - f) 選手會在比賽開始前被告知對手所挑選的三種職業,但不會得知對手在該次 對戰中所選用的職業
    - g) 選手於比賽中若有任何疑問,須立即通知裁判處理。如疑惑對手使用職業與 繳交職業不合,請選手立刻截圖並告知裁判,裁判將會以繳交的圖片來判斷 您的對手是否犯規
- H. 《星海爭霸Ⅱ》海選賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
  - 2. 三戰兩勝制(BO3)
  - 3. 自訂遊戲:
    - a) 類別:對戰
    - b) 模式:1對1
    - c) 遊戲時間:無限
    - d) 遊戲速度:最快
    - e) 鎖定盟友:是
    - f) 遊戲隱私設定:無對戰歷程記錄
    - g) 選手可在每一個回合(BO3)後更換種族。
    - h) 顏色:不限
    - i) 強度調整:100%
  - 4. 地圖清單:
    - a) 2016 年第 4 賽季天梯地圖庫
      - i. 銀河天堂路-天梯版、冰霜之地-天梯版、世宗研究站-天梯版、茶山科學研究站-天梯版、冰凍神殿、神性之地-天梯版、新蓋茨堡-天梯版
    - b) Ban & Pick 制:

- i. 小組賽程中選手編號數字較小者為甲方,選手編號數字較大者為乙方。
- ii. 甲、乙方必須先告知對方使用種族(神族、人類、蟲族、隨機)。
- 证. 在所有三戰二勝制的比賽中,甲方會先禁用一張地圖,乙方會隨後禁 用兩張地圖,甲方最後再禁用一張地圖。比賽中無法使用被禁用的地 圖。乙方先選擇第一場對戰的地圖,甲方選擇第二場對戰的地圖,僅 存的一張地圖會自動成為第三場對戰的地圖。

iv.

- I. 《鬥陣特攻》海選賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
  - 2. 三戰兩勝制 (BO3)
  - 3. 自訂遊戲:
    - a) 使用規則:競技對戰
    - b) 地圖順序: 隨機
    - c) 限制重複英雄:每隊最多1名
    - d) 控制類型地圖的賽制:五戰三勝制
    - e) 其餘保持原始設定
  - 4. 地圖清單
    - a) 阿努比斯神廟、國王大道、花村、捍衛者基地:直布羅陀、努巴尼、伏斯凱亞工業、好萊塢、多拉多、尼泊爾、66號公路、灕江天塔、伊利歐斯

#### 3.0 四強線上賽

四強賽會在線上舉行,前2名選手將晉級至月決賽。

- A. 四強賽為線上賽
- B. 四強賽將進行線上直播
- C. 四強賽日期、開賽時間:

1. 《暴雪英霸》:9/17 16:00

2. 《爐石戰記》:9/17 18:00

3. 《星海爭霸Ⅱ》:9/18 16:00

4. 《鬥陣特攻》: 9/18 18:00

D. 報到時間:上述開賽時間前一小時

1. 《暴雪英霸》、《星海爭霸Ⅱ》: 15:00 pm

2. 《爐石戰記》、《鬥陣特攻》:17:00 pm

- E. 《暴雪英霸》四強賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
  - 2. 三戰兩勝制(BO3)

- 3. 角色選擇使用雙禁角制(Double Ban),由裁判主持,於 HeroesDraft.com 網站進行
  - a) 第一場對戰由隨機一方開始: 禁角 1-1、選角 1-2-2、禁角 1-1、選角 2-2-1
  - b) 第二場對戰開始,敗者選擇先選圖或先禁角
    - . 若敗者選圖,另一方則先禁角;若敗者先禁角,則另一方選圖
    - ii. 當回合(BO3)中不可選用已使用過的地圖
  - c) 新遊戲內容限制:新英雄與新地圖正式上線一週內(7日)不得選擇與使用
    - i. 若有選手誤選並鎖定新英雄,裁判將紀錄目前為止雙方的選角與禁角 並重新提供雙禁角制網頁。雙方隊伍必須選擇已選的英雄至該誤選順 序,誤選英雄的選手必須重新選擇其他英雄
- 4. 使用以上結果,於遊戲中開啟自訂遊戲選擇英雄
  - a) 自訂遊戲模式:標準模式
  - b) 遊戲隱私設定:一般
- 5. 地圖清單:
  - a) 第一回合 BO3:蛛后之墓、第二場對戰開始敗者決定選圖或先禁角二擇一
  - b) 第二回合 BO3: 永恆戰場、第二場對戰開始敗者決定選圖或先禁角二擇一
  - c) 第三回合 BO3: 詛咒谷地、第二場對戰開始敗者決定選圖或先禁角二擇一
- F. 《爐石戰記》四強賽賽制:
  - 1. 重新繳交牌組
    - a) 四強職業與牌組繳交日期:9月15日20:00截止
    - b) 四強職業與牌組 Email: <u>BCEL2016@4gamers.com.tw</u>
    - c) 每位選手需在四強賽事前,呈交給裁判四強賽與決賽選用的四種職業(職業不得重複、牌組不得更換、可與海選賽職業不同)。自四強開始皆必須使用所呈交的四副職業牌組
  - 2. 單敗淘汰制
    - a) 賽事將進行四強賽一共兩場比賽
  - 3. 遊戲模式將使用「標準規則」
  - 4. 五戰三勝制(BO5)征服制,四職業一禁用
    - a) 選手會在比賽前被告知對手所挑選的四種職業,但是無法在對戰前得知對手 該次對戰所選用的職業
    - b) 裁判收齊雙方禁用職業牌組後,統一告知給選手
    - c) 選手所進行比賽的三個牌組必須各取得一勝才算是勝利
    - d) 選手獲勝後,該獲勝牌組無法在該場比賽中繼續使用
    - e) 戰敗的選手可以選擇繼續使用同一牌組,或者替換成其他尚未取得勝利的牌 組
    - f) 若系統判定比賽雙方皆為戰敗,則以該局職業對戰組合重新進行對戰
    - g) 選手於比賽中若有任何疑問,須立即通知裁判處理。如疑惑對手使用牌組與 繳交牌組不合,請選手立刻截圖並告知裁判,裁判將會以繳交的圖片來判斷 您的對手是否犯規
- G. 《星海爭霸 II》四強賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制

- 2. 五戰三勝制(BO5)
- 3. 自訂遊戲:
  - a) 類別:對戰
  - b) 模式:1對1
  - c) 遊戲時間:無限
  - d) 遊戲速度:最快
  - e) 鎖定盟友:是
  - f) 遊戲隱私設定:無對戰歷程記錄
  - g) 選手可在每一個回合(BO5)後更換種族。
  - h) 顏色:不限
  - i) 強度調整:100%
- 4. 地圖清單:
  - a) 2016 年第 4 賽季天梯地圖庫
    - i. 銀河天堂路 -天梯版、冰霜之地 天梯版、世宗研究站 天梯版、茶山科學研究站 天梯版、冰凍神殿、神性之地 天梯版、新蓋茨堡 天梯版
  - b) Ban & Pick 制:
    - i. 小組賽程中選手編號數字較小者為甲方,選手編號數字較大者為乙方。
    - ii. 乙方必須先告知對方使用種族(神族、人類、蟲族、隨機)。
    - iii. 在所有五戰三勝制的比賽中,甲方會先禁用一張地圖,乙方會隨後禁 用一張地圖。比賽中無法使用被禁用的地圖。乙方先選擇第一場對戰 的地圖,甲方選擇第二場對戰的地圖,乙方接著選擇第三場對戰地 圖,甲方再選擇第四場對戰的地圖,僅存的一張地圖則為第五場的地 圖。
- H. 《鬥陣特攻》四強線上賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
  - 2. 五戰三勝制(BO5)
  - 3. 自訂遊戲:
    - a) 使用規則:競技對戰
    - b) 地圖順序:單一地圖
    - c) 限制重複英雄:每隊最多1名
    - d) 控制類型地圖的賽制: 五戰三勝制
    - e) 其餘保持原始設定
  - 4. 地圖清單
    - a) 阿努比斯神廟、國王大道、花村、捍衛者基地:直布羅陀、努巴尼、伏斯凱亞工業、好萊塢、多拉多、尼泊爾、66號公路、灕江天塔、伊利歐斯
    - b) Ban & Pick 制:

- i. 裁判將使用 <u>OWDraft.com</u> 隨機決定哪隊先禁圖,並將網址交給兩隊隊長。先禁圖的隊伍為甲方,後禁圖的隊伍為乙方。兩隊隊長將持續禁圖,進行到剩下五張圖為止
- ii. 在剩下的五張圖中,由乙方先選擇並告知第一張進行的地圖、接著由 甲方選擇並告知第二張進行的地圖、接著由乙方選擇並告知第三張進 行的地圖、接著由甲方選擇並告知第四張進行的地圖、僅存的地圖自 動成為第五場對戰的地圖

#### 4.0 決賽

目前預定的決賽日期為9月24日至25日於台北舉行,詳細地點與比賽時間將於稍後公布。

- A. 決賽為現場賽
- B. 決賽將推行線上直播
- C. 決賽日期:
  - 1. 《暴雪英霸》、《爐石戰記》於 9/24 舉行
  - 《星海爭霸Ⅱ》、《鬥陣特攻》於 9/25 舉行
- D. 決賽場地: 稍後公布
- E. 報到時間:稍後公布
- F. 開賽時間:稍後公布
- G. 《暴雪英霸》決賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
    - a) 四強勝出的兩隊進行對戰

  - 3. 角色選擇使用雙禁角制(Double Ban),由裁判主持,於 HeroesDraft.com 網站進行
    - a) 第一場對戰由隨機一方開始: 禁角 1-1、選角 1-2-2、禁角 1-1、選角 2-2-1
    - b) 第二場對戰開始,敗者選擇先選圖或先禁角
      - i. 若敗者選圖,另一方則先禁角;若敗者先禁角,則另一方選圖
      - ii. 當回合(BO5)中不可選用已使用過的地圖
    - c) 新遊戲內容限制:新英雄與新地圖正式上線一週內(7日)不得選擇與使用
      - i. 若有選手誤選並鎖定新英雄,裁判將紀錄目前為止雙方的選角與禁角 並重新提供雙禁角制網頁。雙方隊伍必須選擇已選的英雄至該誤選順 序,誤選英雄的選手必須重新選擇其他英雄
  - 4. 使用以上結果,於遊戲中開啟自訂遊戲選擇英雄
    - a) 自訂遊戲模式:標準模式
    - b) 遊戲隱私設定:一般
  - 5. 地圖清單:
    - a) 第一場為詛咒谷地、第二場對戰開始敗者決定撰圖或先禁角二擇一
- H. 《爐石戰記》決賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
    - a) 四強勝出的兩位選手進行冠亞軍賽事。
  - 2. 遊戲模式將使用「標準規則」

- 3. 七戰四勝制(BO7)征服制
  - a) 選手會在比賽前被告知對手所挑選的四種職業,但是無法在對戰前得知對手 該次對戰所選用的職業
  - b) 裁判收齊雙方禁用職業牌組後,統一告知給選手
  - c) 選手所進行比賽的四個牌組必須各取得一勝才算是勝利
  - d) 選手獲勝後,該獲勝牌組無法在該場比賽中繼續使用
  - e) 戰敗的選手可以選擇繼續使用同一牌組,或者替換成其他尚未取得勝利的牌 組
  - f) 若系統判定比賽雙方皆為戰敗,則以該局職業對戰組合重新進行對戰
  - g) 選手於比賽中若有任何疑問,須立即通知裁判處理。如疑惑對手使用牌組與 繳交牌組不合,請選手立刻截圖並告知裁判,裁判將會以繳交的圖片來判斷 您的對手是否犯規
- Ⅰ. 《星海爭霸Ⅱ》決賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
    - a) 四強勝出的兩位選手進行對戰
  - 2. 七戰四勝制 (BO7)
  - 3. 自訂遊戲:
    - a) 類別:對戰
    - b) 模式:1對1
    - c) 遊戲時間:無限
    - d) 遊戲速度:最快
    - e) 鎖定盟友:是
    - f) 遊戲隱私設定:無對戰歷程記錄
    - g) 選手可在每一個回合(BO5)後更換種族。
    - h) 顏色:不限
    - i) 強度調整:100%
  - 4. 地圖清單:
    - a) 2016 年第 4 賽季天梯地圖庫
      - i. 銀河天堂路-天梯版、冰霜之地-天梯版、世宗研究站- 天梯版、茶山科學研究站-天梯版、冰凍神殿、神性之地-天梯版、新蓋茨堡-天梯版
    - b) Ban & Pick 制:
      - i. 小組賽程中選手編號數字較小者為甲方,選手編號數字較大者為乙方。
      - ii. 乙方必須先告知對方使用種族(神族、人類、蟲族、隨機)。
      - iii. 在所有五戰三勝制的比賽中,甲方會先禁用一張地圖,乙方會隨後禁 用一張地圖。比賽中無法使用被禁用的地圖。乙方先選擇第一場對戰 的地圖,甲方選擇第二場對戰的地圖,乙方接著選擇第三場對戰地 圖,甲方再選擇第四場對戰的地圖,僅存的一張地圖則為第五場的地

- J. 《鬥陣特攻》決賽賽制:
  - 1. 單敗淘汰制
  - 2. 五戰三勝制 (BO5)
  - 3. 自訂遊戲:
    - a) 使用規則:競技對戰
    - b) 地圖順序:單一地圖
    - c) 限制重複英雄:每隊最多1名
    - d) 控制類型地圖的賽制: 五戰三勝制
    - e) 其餘保持原始設定
  - 4. 地圖清單
    - a) 阿努比斯神廟、國王大道、花村、捍衛者基地:直布羅陀、努巴尼、伏斯凱亞工業、好萊塢、多拉多、尼泊爾、66號公路、灕江天塔、伊利歐斯
    - b) Ban & Pick 制:
      - i. 裁判將使用 <u>OWDraft.com</u> 隨機決定哪隊先禁圖,並將網址交給兩隊隊長。先禁圖的隊伍為甲方,後禁圖的隊伍為乙方。兩隊隊長將持續禁圖,進行到剩下五張圖為止
      - ii. 在剩下的五張圖中,由乙方先選擇並告知第一張進行的地圖、接著由 甲方選擇並告知第二張進行的地圖、接著由乙方選擇並告知第三張進 行的地圖、接著由甲方選擇並告知第四張進行的地圖、僅存的地圖自 動成為第五場對戰的地圖

#### 5.0 補位方針

晉級方針 - 海選賽無補位方針。四強與決賽時,若有一名對手或一支隊伍在進行比賽時因故決定放棄後續比賽的權利或喪失比賽資格,該上一場比賽的對手將代為晉級。若上一場比賽的對手也放棄後續比賽,則視為棄權,由本回合的選手晉級。4 強賽及決賽,依規定開賽時間 10 分鐘內未到判第一次警告,20 分鐘未到則官方有權判該選手放棄「暴雪校際電競運動聯賽」之後續所有比賽資格。棄權選手視同放棄所有賽事獎金與相關獎勵。

#### 6.0 名詞定義

- A. 棄權:放棄後續所有比賽的資格。
- B. 回合:一回合代表一個組合(兩隊伍)的所有對戰,一個 BO3 的回合代表一個三戰兩勝的 賽事。

- C. 《爐石戰記》標準規則:4月27日《古神碎碎念》資料片上市後,遊戲內用以比賽的規則。此模式會限制選手、玩家不得使用《不死詛咒:納克薩瑪斯》、《哥哥打地地》之卡牌。
- D. 《暴雪英霸》新遊戲內容限制:新英雄與新地圖正式上線一週內(7日)不得選擇與使用

### 線上賽規則

#### 7.0 線上賽的場地設備和設定

#### A. 設備

- 1. 選手需自備設備,並選手需自備能連結 Battle.net 服務的網路網路連線。
- 2. 選手必須使用自己的 Battle.net 帳號,此帳號必須具備有效的《暴雪英霸》、《爐石戰記》、《星海爭霸 II》或《鬥陣特攻》授權和最新的遊戲內容。
- 3. 撰手不能讓其他撰手代打出賽。
- 4. 選手必須為其電腦的網路安全負責,讓電腦免受分散式阻斷服務攻擊的影響。

#### B. 電腦設定

- 1. 比賽推行期間,不可使用未獲許可的程式。
- 2. 根據比賽規則,選手不能與對手外的人或比賽管理單位進行交流。
- 3. 根據比賽行為規範,使用第三方軟體進行干涉會導致選手喪失比賽資格。

#### C. 遊戲設定

- 1. 必須開啟 Battle.net 的「忙碌中」設定。
- 2. 《暴雪英霸》、《星海爭霸Ⅱ》必須開啟「儲存所有戰鬥錄影」。
- 3. 《爐石戰記》、《鬥陣特攻》必須關閉「允許好友觀賞我的賽局」。

#### 8.0 線上賽的通則

- A. 選手必須在開賽前半小時上線並在指定頻道向管理團隊報到。開賽後十五分鐘內若選手仍未 上線,則視為棄權。
- B. 賽程若有任何衝突,必須在比賽開始前聯絡比賽主辦單位。
  - 1. 主辦單位會盡力協調問題,但不保證會更改賽程。
- C. 選手必須在賽前 30 分鐘報到並準備完畢,準備完畢代表選手能在 60 秒內開始比賽。
- D. 選手若需要離開電腦,必須先取得比賽管理單位的同意,並告知返回時間。
- E. 所有比賽必須在以下指定的伺服器上進行:
  - 《星海爭霸Ⅱ》、《暴雪英霸》、《爐石戰記》、《鬥陣特攻》必須在「亞洲」伺服器上進行。
- F. 除非另有通知,比賽管理單位會主持並開始賽事。
- G. 選手不得進行非必要的暫停,若需要暫停,選手必須馬上跟比賽管理團隊提出理由。
- H. 若未取得主辦單位同意,選手蓄意在比賽結束前離開遊戲將視為自動投降。
- I. 線上賽斷線狀況
  - 1. 若選手在《暴雪英霸》、《爐石戰記》、《鬥陣特攻》比賽中斷線,選手必須立即 解決問題並回到遊戲中。
  - 2. 若選手在《星海爭霸Ⅱ》比賽中斷線,將使用「回復遊戲」功能回到管理團隊決定的 時間點。

- 3. 若斷線為伺服器問題,請立即截圖並提供給賽事單位,經官方查證後,管理團隊將 決定是否重賽。
- J. 若系統判定比賽平手,則重新進行對戰。
- K. 比賽主辦單位有權判定斷線次數過多、惡意或蓄意斷線的選手喪失資格。
- L. 選手不得公開分享《暴雪英霸》、《星海爭霸》的賽事重播檔(Replay)。

### 現場賽規則

#### 9.0 現場賽的設備和設定

#### A. 設備

- 1. 選手必須使用主辦單位提供的電腦和螢幕。
- 2. 主辦單位有權禁止任何電子儲存裝置。
- 3. 選手必須攜帶自己的 USB 滑鼠。
- 4. 選手必須攜帶自己的 USB 鍵盤。
- 5. 選手必須攜帶自己的 USB 耳內式耳機或使用制式 3.5mm 插槽的耳機;不可使用無線 耳機或外接電源式耳機。
- 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利。
- 8. 若比賽有賽評解說,選手必須使用主辦單位提供的耳機來隔離會場雜音,或是使用 主辦單位認可的特殊型號耳機。選手可將自己的耳機掛於脖子上。
- 9. 選手必須使用自己的 Battle.net 帳號,該帳號須信用良好、具備有效的遊戲授權。
- 10. 選手必須在聯賽過程中使用相同的 Battle.net 帳號。

#### B. 電腦設定

- 1. 未獲得主辦單位許可,不可安裝任何其他程式。
- 2. 在比賽途中,選手除了遊戲外,不可使用其他應用程式、瀏覽器或轉播。主辦單位 會在現場賽賽前檢查電腦。
- 3. 選手不可更改遊戲檔案或變動驅動程式。
- 4. 選手必須在主辦單位的監督下才能更改影像設定。

#### C. 遊戲設定

- 1. 必須開啟 Battle.net 的「忙碌中」設定。
- 2. 《暴雪英霸》、《星海爭霸Ⅱ》必須開啟「儲存所有戰鬥錄影」。
- 3. 《爐石戰記》必須關閉「允許好友觀賞我的賽局」。

#### 10.0 現場賽規則

- A. 選手必須在指定時刻抵達比賽地點。
- B. 選手須在主辦單位指定時間的 120 分鐘內準備就緒,到遊戲區報到並完成電腦設定等準備事項。若選手在設定完成後仍需額外的準備時間,比賽管理單位會提供允許範圍內的額外準備時間。
- C. 選手要離開指定的選手區之前,必須先獲得比賽管理單位的許可。
- D. 主辦單位得決定是否讓選手在對戰的空檔與顧問進行討論。主辦單位得決定是否制訂與變更 此討論時間的長短。
- E. 所有比賽都會在比賽主辦單位指定的 Battle.net 伺服器舉行。
- F. 管理單位會為選手安排每一場比賽的顏色。
- G. 比賽管理單位將主持並開始賽事。

- H. 在對戰當中,選手除了開場招呼、比賽結束和要求暫停外,不得使用聊天功能。
- I. 現場特殊狀況必須暫停
  - 1. 《暴雪英霸》、《爐石戰記》、《鬥陣特攻》選手若有遇到現場特殊狀況必須暫停,如硬體設備有問題,請立即舉手反應。
  - 2. 《星海爭霸Ⅱ》若需要暫停比賽,選手必須馬上依以下方式要求暫停:
    - a) 在遊戲內的聊天功能輸入「PP」;
    - b) 若硬體設備沒有反應,舉手取得主辦單位的注意。
- J. 若未取得主辦單位同意,選手蓄意在比賽結束前離開遊戲將視為自動投降。
- K. 如遇到斷線狀況
  - 1. 若選手在《暴雪英霸》、《爐石戰記》、《鬥陣特攻》比賽中非蓄意斷線,選手必 須立即反應,管理團隊會視情況決定是否重賽。
  - 2. 若選手在《星海爭霸Ⅱ》比賽中斷線,將使用「回復遊戲」功能回到管理團隊決定的時間點。
  - 3. 若斷線為伺服器問題,經官方查證後,管理團隊將決定是否重賽。
- L. 若系統判定比賽平手,則重新進行對戰。
- M. 比賽主辦單位有權判定斷線次數過多、惡意或蓄意斷線的選手喪失資格。
- N. 選手不得公開分享《暴雪英霸》、《星海爭霸》的賽事重播檔(Replay)。
- O. 若出現遊戲方面的爭議,選手必須馬上通知管理單位。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。比賽管理單位擁有是否調查先前比賽結果的權利。

## 選手規則與責任

則不得在私人的社交媒體或網站上公佈尚待解決的情況。

#### 11.0 選手行為規範

「暴雪校際電競運動聯賽」是正式的校際運動聯賽。所有參賽者理應保持選手的尊嚴。蓄意或試圖違反下列選手行為規範,得處以觸犯選手規範(第12節)所列出的懲處。

爭議與糾正 – 應先透過電子郵件、電話,或親自向賽事單位(<u>BCEL2016@4gamers.com.tw</u>)舉發任何違反目前聯賽運作的行為或爭議。若賽事單位沒有及時妥善回應,選手和團隊可透過 twesportsteam@blizzard.com 聯絡 Blizzard Entertainment。除非此問題是由管理單位或 Blizzard 處理,否

- A. 語言 泛指所有語言在內,選手不得在暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天室或訪問中使用任何帶有猥褻、褻瀆、種族歧視的發言,包含使用縮寫和掩蓋性的字詞。主辦單位保留強制管制的權利。
- B. 行為-在比賽對手、管理團隊成員、媒體和粉絲面前,選手的舉止必須符合運動家精神。
- C. 爭議與糾正-若選手對目前聯賽營運方式有任何質疑,必須先透過電子郵件、電話或親自向賽事單位反應(<u>BCEL2016@4gamers.com.tw</u>)。若主辦單位沒有及時妥善回應,選手和團隊可透過 <u>twesportsteam@blizzard.com</u> 聯絡 Blizzard Entertainment。
- D. 通訊和儲存裝置 選手攜帶任何電子儲存裝置到比賽會場之前必須先詢問主辦單位,亦不允 許在比賽中使用手機或對外通訊設備。選手在比賽中,所有個人物品皆須收納至密封袋中, 或交給管理單位保管。
- E. 違禁藥物 選手不可使用或持有違禁藥物, 違者除了受到選手規範的懲處外, 還可能依當地 法律將違者移送法辦。
- F. 酒精-比賽主辦單位有權剔除在比賽中飲酒的選手之參賽資格。
- G. 作弊 比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實,將立即剔除選手的比賽資格並逐出會場,亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。
- H. 濫用軟體漏洞 任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞的自肥行為將導致選手喪失比賽資格。Blizzard Entertainment 擁有判斷使用漏洞或自肥行為的權利。
- I. 同謀和操作比賽 選手不可蓄意或試圖操作任何比賽結果。若主辦單位查明選手同謀操作比賽,將立即剔除選手的比賽資格並逐出會場,亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。選手參賽時,必須隨時隨地全力以赴。
- J. 賭博行為-選手不得或試圖針對任何 Blizzard 遊戲的任何比賽或比賽相關內容進行賭博行為。

#### 12.0 觸犯選手規範

A. Blizzard Entertainment 和主辦單位將審視違反規範的行為。

- B. 違反規範的選手將依嚴重性而遭受警告、立即喪失資格、獎金懲罰、逐出會場及/或限制未來參賽資格等懲處。
- C. Blizzard Entertainment 擁有判斷選手是否違反規範的最終決定權。

#### 13.0 觸犯比賽規則

- A. 若選手違反比賽規則,比賽主辦單位得視情況給予選手一次警告。
- B. 若選手在容許情況外拖延比賽,選手將收到一次警告。
- C. 一旦選手因上述原因收到一次警告並有後續違規行為,比賽主辦單位和 Blizzard Entertainment 將有權取消該選手的參賽資格或禁賽。

#### 14.0 選手喪失資格或禁賽

- A. 若選手因違反線上賽、現場賽或選手規範而遭到主辦單位或 Blizzard Entertainment 取消資格或禁賽,將視同該選手棄權。該選手將喪失往後的參賽資格;主辦單位和 Blizzard Entertainment 有權決定該選手未來參與「暴雪校際電競運動聯賽」的資格。
- B. 禁賽時間的長短得取決於違反情節的輕重。主辦單位和 Blizzard Entertainment 有權決定該選手未來參與「暴雪校際電競運動聯賽」的資格。

#### 15.0 選手棄權方針

A. 棄權-放棄所有往後賽事。

#### 16.0 選手基本權利和責任

- A. 賽程-每場比賽之間選手可以要求至少5分鐘的休息時間。
- B. 選手暱稱 選手有權使用遊戲暱稱和戰隊標識,但不可包含褻瀆或不當用語。(請參閱行為 規範)
- C. 訪問和媒體 選手在觀察員和媒體前必須保持禮貌態度,但也有權拒絕個人行程外的非正式 簽名會、攝影會和訪問等要求。選手可自行決定是否要參加非正式的簽名會、攝影會和訪問 活動。只要不妨礙選手的賽程,選手都有參加簽名會、攝影會和訪問活動的權利。
- D. 評論 選手有權發表個人評論,內容需展現選手專業及運動家精神。選手若發表中傷或誹謗言論,主辦單位會依嚴重程度對其處以警告、懲罰或逐出聯賽的懲處。主辦單位和 Blizzard 必須在公開宣布資料之前,審視聯賽爭議或選手違反規定的舉發資料。
- E. 獎金-選手在繳交內容正確的完整書面資料並釐清懲處內容後,將於 60 天內收到獎金。
- F. 個人實況 選手有權在私人時間進行天梯或排名對戰的實況轉播,但不得轉播任何「暴雪校際電競運動聯賽」的正式比賽。
- G. 非「暴雪校際電競運動聯賽」賽事-選手有權參加其他暴雪娛樂授權的賽事。若選手因參加 其他賽事而錯過「暴雪校際電競運動聯賽」的賽程,選手必須自行負責。
- H. 拒絕權 選手有拒絕比賽的權利,選手沒有參與的比賽將視為自動棄權。有關棄權的處置過程,詳見棄權方針。

#### 17.0 現場賽的選手權利和責任

- A. 出席比賽-選手必須親自出席賽程。選手若無缺席或退出比賽的正當理由,可能會喪失比賽 資格和未來參賽的資格。
- B. 賽事資訊 選手會在賽前收到得賽程表、地點和正式訪問等比賽必要資料。這些資料最晚將 於比賽開始前兩天公佈、交給選手或團隊經理。
- C. 交通 若有長途交通需求,主辦單位會事先與選手聯絡交通細節。

- D. 贊助商 Blizzard Entertainment 會盡力確保選手、團隊和主辦單位能夠一同推廣各方的贊助商。以下是選手和主辦單位的權利與責任說明:
  - 贊助商爭論仲裁:任何團隊和選手之間的贊助商推銷糾紛,一律交由 Blizzard Entertainment 負責仲裁。
  - 2. 贊助商類別限制 賽事不允許以下贊助商類別:
    - a) 色情商品(或成人商品);
    - b) 酒精;
    - c) 菸草或香菸;
    - d) 槍械;
    - e) 博弈網站;或
    - f) 不利於 Blizzard 業務經營的任何公司(如系統入侵、販賣遊戲貨幣、販賣遊戲 帳號、販賣遊戲密碼)。
  - 著裝標準 只要不違反贊助商類別限制,選手有權穿著帶有贊助商商標的正式團服。
    - a) 若選手的服裝與允許的贊助商不符,主辦單位有權要求選手換上主辦單位預備的中立服裝。
  - 4. 選手贊助設備-選手有權使用個人物品彰顯贊助商。
    - a) 標準設備 選手贊助設備,包含鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、滑鼠線和耳機等設備 必須符合標準設備規則。若主辦單位要求在比賽中使用隔音耳機,選手可以 決定是否將自己的耳機掛於脖子上。
    - b) 其他選手贊助設備 選手可攜帶瓶裝水和毛巾等額外物品進入選手區。在主 辦單位以該選手為主的任何比賽中,未經主辦單位允許,選手必須將所有 (非設備)物品放置在桌子下方。
  - 5. 主辦單位贊助設備 主辦單位有權在會場或節目中彰顯贊助商。
    - a) 影片設備 主辦單位有權在節目中使用贊助商的設備和商標,亦有權要求比 賽使用特定的隔音耳機。
    - b) 其他主辦單位贊助物品 主辦單位可以提供贊助商的物品給選手使用。選手 有權要求主辦單位清除選手區中所有非節目贊助商的物品。
- E. 食物-餐點或零食需由選手自費。
- F. 活動隱私權 在休息時間, 選手有權在私人空間放鬆、練習、遠離媒體或觀眾。

### 獎學金、《鬥陣特攻》啟元版發送

#### 18.0 獎學金

2016年「暴雪校際電競運動聯賽」總獎學金高達 133 萬新台幣,分配如下:

- A. 《暴雪英霸》參賽隊伍將獲得獎學金(新台幣)
  - 1. 冠軍 25 萬
  - 2. 亞軍 10 萬
  - 3. 季軍 4 萬
  - 4. 殿軍4萬
- B. 《爐石戰記》參賽學生將獲得獎學金(新台幣)
  - 1. 冠軍5萬
  - 2. 亞軍2萬
  - 3. 季軍8千
  - 4. 殿軍8千
- C. 《星海爭霸Ⅱ》參賽學生將獲得獎學金(新台幣)
  - 1. 冠軍5萬
  - 2. 亞軍2萬
  - 3. 季軍8千
  - 4. 殿軍8千
- D. 《鬥陣特攻》參賽學生將獲得獎學金(新台幣)
  - 1. 冠軍 30 萬 & 《鬥陣特攻》台港澳資格賽種子資格
  - 2. 亞軍 12 萬
  - 3. 季軍4萬8千
  - 4. 殿軍4萬8千
- E. 獎金只會頒發給參賽者或參賽者的法定代理人。
- F. 喪失比賽資格的選手可能也會喪失獎學金。
- G. 選手在賽後四週內必須提交所有相關文件,否則會喪失獎學金。
- H. 選手必須先完成所有必備文書,所有獎金將於賽後 60 天內支付。
- I. 主辦單位會以匯款方式支付獎金。主辦單位得選擇以其他方式支付獎金。
- J. 沒有提供正確付款資料將導致選手無法收到獎金。

#### 19.0 《鬥陣特攻》啟元版發送

暴雪娛樂將另頒發給 2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」總冠軍學校 1,000 套《鬥陣特攻》啟元版遊戲序號,資格如下。

- A. 每個項目的參賽隊伍/選手代表學校,前八名可獲得積分:
  - 1. 冠軍 25 分
  - 2. 亞軍 18 分
  - 3. 季殿軍 10分
  - 4. 5-8名8分
  - 5. 9-16 名 4 分
- B. 綜合四個項目的學校積分加總排名,決定 2016 年「暴雪校際電競運動聯賽」的總冠軍學校。
  - 1. 若有 X 所學校同積分取得總冠軍,《鬥陣特攻》啟元版發送則將以 X 份對分。

### 參賽獎勵

#### 20.0 參賽獎勵

**2016** 年「暴雪校際電競運動聯賽」各項目皆有參賽獎勵,獎勵將於賽事結束後由官方發送,贈與符合 參賽資格且未棄權之玩家。獎勵如下。

- A. 所有項目:參賽隊伍可獲得《暴雪英霸》凱莉根英雄&魅魔凱莉根造型5組
- B. 《暴雪英霸》項目:參賽隊伍可獲得《暴雪英霸》阿薩斯英雄 & 武聖阿薩斯造型 5 組
- C. 《爐石戰記》項目:參賽學生可獲得暴雪校際專屬,達拉然火焰卡背1組

# 附件

#### 手冊版本更新說明細節

版本 1.0.0 -

2016年8月16日-暴雪校際電競運動聯賽,賽事手冊完全更新。