

《英雄聯盟》賽事規章

一、競賽方式

(一) 線上賽：

1. 選手需於賽前 15 分鐘開始報到。
2. 請隊長與裁判連繫加好友，並完成報到手續。
3. 如比賽選手遲到 10 分鐘，裁判有權判定遲到者棄權。
4. 選手在自家登入比賽，切勿有代打之舉動。
5. 於線上賽階段，報名成功的隊伍將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。
6. 每一組對戰組合皆採取 B01 單敗淘汰制度。
7. 上述線上賽賽程進行至最後 4 強勝出為止。

(二) 線下賽：

1. 一旦進入線下賽，將由主辦方重新抽籤，將 4 支隊伍進行比賽；每組賽事皆進行 B01 單淘汰賽事，勝者將晉級至下一輪賽事，線下賽的選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者為藍方，敗者為紅方，此制度將至冠軍賽為止。
2. 冠軍賽採取 B03 三戰二勝制，選邊決定由雙方隊長猜拳，勝者選擇藍方，敗者為紅方，接著雙方進行藍紅方輪替，直到冠軍產生為止。
3. 遊戲環境：
 - (1)硬體：由主辦單位提供之電腦配備，選手可使用個人鍵盤、滑鼠、滑鼠墊、耳機，以及其他不違反遊戲公平性之輔助道具或個人用品。
 - (2)軟體：不可使用實況軟體進行比賽。
4. 測試時間：現場雙方各擁有 20 分鐘系統測試時間。
5. 遊戲秩序：
 - (1)除非有連線或裝置等異常，選手於遊戲等候室內禁止進行打字對話，遊戲進行中可以進行文字交談(ex:你好,謝謝)，過多交談將視為干擾比賽進行之行為。
 - (2)如果干擾比賽進行之行為(ex:隨意走動、以文字言語干擾、謾罵對手、惡意拖延遊戲時間)，受干擾選手有權抗議，經主辦判定干擾行為成立後，干擾方失去比賽資格。
 - (3)選手至比賽座位就坐後，禁止再擅自離開座位，如有特殊需求請舉手告知裁判，由裁判請相關人員協助。
6. 斷線處理：
 - (1)由裁判判斷，若認為因選手的動作導致遊戲斷線，則判定該選手失去資格或繼續比賽。
 - (2)若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如:網路斷線、電力中斷等)導致遊戲連線中斷而非蓄意中離，經申訴後裁判有權視當時戰況裁定勝負或重賽。
7. 下列問題將被裁定為不正當比賽行為：

- (1) 使用任何外掛程式
 - (2) 故意製造斷線
 - (3) 使用不符合比賽規則的遊戲設定
 - (4) 比賽進行中不允許非必要行為，如下所示：
 - A. 發送挑釁用語
 - B. 任何違反運動家精神之行為
 - C. 由裁判認定任何不正當聊天訊息
 - D. 明顯讓對手贏的比賽
 - E. 選手蓄意使用不公平的遊戲缺陷或軟體的漏洞。
8. 任何選手被發現進行不公平比賽時，裁判將給予警告或判決失去比賽資格。
- (1) 比賽期間主辦單位有權判定其他被認為是不公平比賽的行為。
 - (2) 選手非蓄意使用遊戲或軟體漏洞，經由大會於檢視狀況後得以重賽。

二、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，線下賽冠軍賽採三戰兩勝制。
- (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：
 1. 於 60 分鐘內摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降之隊伍為獲勝隊伍。
 2. 超過比賽限制 60 分鐘將以雙方擊殺英雄數與擊毀敵方防衛塔數做為總積分決定勝負(一個殺人數 1 分、一座防衛塔 2 分)。
- (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」。
- (七) 紅藍方分由賽程表決定，上紅下藍。
- (八) 斷線處理(英雄聯盟規則)：
 1. 如在對戰開始 5 分鐘內未發生首殺且雙方選手有一人產生斷線狀況，比賽可重新開始。
 2. 如逾 5 分鐘後發生斷線，比賽將繼續進行，隊友可以暫停比賽(/pause 和 /unpause，若發生會戰，需等戰鬥結束)，不得利用斷線(暫停)做任何戰術運用。
 3. 若發現對手疑似戰術運用，可以在比賽結束後立即向裁判提出，經裁判裁定違規屬實，得判定違規方失格，由另一方獲勝，若裁判已經公告勝利方，則不予受理申訴。
 4. 為確保雙方利益，除官方人員及裁判外，其餘人不可進入比賽房觀戰 OB。開房時房主應將對戰選項中「允許觀察者模式」設定為「大廳限定」。