

苗栗縣 111 年「貓狸反毒英雄盃」電競爭霸戰實施計畫

壹、依據：

教育部 110 年 12 月 10 日臺教學(五)字第 1100168073 號函核定苗栗縣聯絡處 111 年「防制學生藥物濫用」實施計畫。

貳、目的：

為推廣學校反毒理念與正向休閒運動，將電玩競賽融入校園反毒多元宣導活動，希冀透過電子設備(電腦主機、手機等)操作強調人際互動思考與智力對抗，並採電競活潑方式融入正當休閒活動取代「不正當娛樂用毒」險境，以提升反毒意識，達防毒、拒毒之效益。

參、辦理單位：

- 一、指導單位：教育部。
- 二、主辦單位：教育部苗栗縣聯絡處、苗栗縣學生校外生活輔導會。
- 三、協辦單位：苗栗縣政府教育處、苗栗縣警察局少年警察隊、苗栗縣私立君毅高級中學。

肆、參加對象：

- 一、由苗栗縣公私立高中職校學生組隊參加，隊員須滿 15 歲以上(含)方可報名參加。
- 二、總隊數上限 32 隊，以實際報名時間序列隊數為準；每隊正式選手 5 人(可視隊伍狀況候補 1 位，一隊 6 人)，男女不拘，且每人僅能代表一隊參賽，違者以棄權論；依報名順序、隊數報名，額滿即截止報名。

伍、活動時間及地點：

- 一、線上初賽(32取16強)：111年10月03日(星期一)09時前回傳對戰結果截圖提供主辦單位驗證賽事結果，逾時回傳即視同放棄參賽。
- 二、線上初賽(16強取8強)：111年10月11日(星期二)09時前回傳對戰結果截圖提供主辦單位驗證賽事結果，逾時回傳即視同放棄參賽。
- 三、線下決賽(8強取2隊冠亞軍決賽，如附件1)：111年10月22日(星期六)08時至1810時；地點為苗栗縣私立君毅高級中學(苗栗縣竹南鎮公義路245號)。

陸、報名方式：

- 一、採線上 Google 表單網路系統報名為限，網路報名時間 (<https://forms.gle/2KPnRqPCNesa51ny7>)111年09月07日(星期三)09時至09月21日(星期三)12時止，逾時即不受理報名；並依線上報名時間序列前32隊為參賽隊伍；09月23日(星期五)10時公布參賽隊伍線上初賽編組表。
- 二、請報名學生完成家長同意書，由各隊自存備查(如附件2)，進入線下決賽隊伍於報到當日須攜帶家長同意書由協辦單位(君毅中學)查驗收繳備查。

柒、比賽說明：

一、競賽項目：「傳說對決」(賽事規章如附件3)。

二、競賽日期：

(一)線上賽結果截圖驗證時間點：

1.111年10月03日(星期一)09時，逾時回傳視同放棄。

2.111年10月11日(星期二)09時，逾時回傳視同放棄。

(二)線下決賽—111年10月22日(星期六)。

三、相關賽事統一由協辦單位私立君毅中學辦理，並採隨機抽籤方式於09月23日公告競賽組別於本處及君毅中學多媒體技術科網站、臉書專頁。

四、線上初賽最終採前8強進入實體線下決賽，並於10月13日(星期四)10時公告進入決賽前八強隊伍。

五、獎勵方式：

(一)決賽冠軍隊伍：禮券2萬2,000元，團體獎盃乙座，個人獎牌乙面。

(二)決賽亞軍隊伍：禮券1萬1,000元，團體獎盃乙座，個人獎牌乙面。

(三)決賽第三至四名隊伍：禮券6,000元。

六、評審：

(一)邀請具國內電競比賽實況轉播實務之專業電競網紅實施決賽直播。

(二)由具電競專業及辦理電競實務經驗之君毅中學實習處暨多媒體技術科師生辦理。

捌、一般事項：

一、因應防疫COVID-19疫情，請配合量測體溫等管制措施，全程配戴口罩並保持社交距離，後續相關防疫作為配合滾動式修正；若為居家隔離、居家檢疫、自主健康管理者，或有發燒(耳溫 $\geq 38^{\circ}\text{C}$ ；額溫 $\geq 37.5^{\circ}\text{C}$)、身體不適等情形，請勿出席本次活動。

二、主辦單位提供進入線下決賽隊伍中餐、飲用水，為響應政府節能減

碳政策，請參加人員自備環保杯、筷。

三、本活動若遇重大天然災害或不可抗拒因素，得由主辦單位決定活動是否停止或延期。

四、請各單位核予參加人員公(差)假及課務派代；另君毅中學擔任電競專業賽事流程控制及協助比賽事務之學生，活動結束後由本處頒發獎狀，可納入學習歷程檔案建檔參考。

五、主辦及協辦單位聯絡人：

(一)教育部苗栗縣聯絡處呂宜霖助理督導；聯絡電話：037-329561。

(二)君毅中學多媒體技術科主任洪曉玲老師；聯絡電話：037-622009轉701-706。

玖、經費來源：

由教育部補助苗栗縣聯絡處「防制學生藥物濫用」經費項下支應。

拾、本計畫如有未盡事宜，另予補充修訂之。

苗栗縣 111 年「貓狸反毒英雄盃」電競爭霸戰線下決賽程序表					
日期	111 年 10 月 22 日(星期六)				
地點	苗栗縣私立君毅高級中學(苗栗縣竹南鎮公義路 245 號)				
項次	時間分配		課程內容	承辦單位 主持(講)人	備考
	起迄	使用 時間			
1	0800-0840	40'	報到	承 辦 人	
2	0840-0900	20'	比賽隊伍裝備測試		
3	0900-0920	20'	一、介紹來賓及長官 致詞 二、反毒宣導	教育部苗栗縣聯絡處 江湧益督導 苗栗縣君毅中學 林慶旺校長	
4	0920-0930	10'	比賽隊伍場地就位	承 辦 人	
5	0930-1200	150'	上午場比賽		
6	1200-1330	90'	午間用餐及休息		
7	1330-1630	180'	下午場比賽		
8	1630-1700	30'	反毒宣導及有獎徵答		
9	1700-1730	30'	頒獎及全體合照	教育部苗栗縣聯絡處 江湧益督導 苗栗縣君毅中學 林慶旺校長	
10	1730		賦歸		

苗 栗 縣 1 1 1 年 「 貓 狸 反 毒 英 雄 盃 」 電 競 爭 霸 戰
家 長 同 意 書

本人同意子女_____就讀於_____學校參加教育部苗栗縣
聯絡處主辦之 111 年「**貓狸反毒英雄盃**」，將電競融入反毒多元宣導活動，
提昇校園反毒意識，並培養青少年思考統合及團隊合作能力，參賽期間願服
從團體紀律，並遵守活動期間之安全與規範，不破壞校譽。

家長簽名：_____ 關係：

家長手機：

填寫日期：_____年_____月_____日

《傳說對決(Arena of Valor)》賽事規章

壹、賽事架構：

1. 競賽分組：總計 32 隊實施初賽，初賽對戰組別採隨機抽籤及公告辦理。
2. 賽事架構：區分(線上)賽 32 隊、8 強隊伍決賽 (線下)賽。

貳、賽制說明：

1. 冠亞賽：

- (1)冠亞軍決賽將線下 4 強單淘汰之晉級 2 名參加。
- (2)賽事採「B03 制」進行。
- (3)勝者為本次賽事的總冠軍。

2. 賽事結果：

線下賽單淘汰：「B01」一次勝者晉級。

3. 隊伍名單規則：

- (1)隊伍報名規則(須符合以下所有規則)。
- (2)邀請之學校成員。
- (3)完成在主辦單位認可的註冊手續。
- (4)須以隊伍進行報名參賽，每隊伍報名須滿足 5 人先發及 1 人候補。

4. 隊伍名單提交：

參賽的每支隊伍，於線下賽階段，每支隊伍須回傳正確參賽名單及遊戲 ID、Open ID 提供主辦單位驗證使用，名單內不得含有未列於正式名單內的選手，否則此場賽事判定棄賽。

5. 選手名稱規範：

- (1) 隊伍名單一經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲中的挑戰者名稱，若於名單提交後選手自行更改挑戰者名稱，一經證實將棄賽處份。
- (2) 選手挑戰者名稱應清楚且具有辨識性，無法辨識的挑戰者名稱包含特殊符號、粗俗與猥褻字眼和違法字元將不被允許使用。

6. 賽事進行：

- (1) 比賽使用之遊戲版本皆按照「正式服遊戲」當前版本。
- (2) 若於賽事進行期間有「英雄」產生影響賽事公平性或遊戲進行的 BUG，經選手向裁判回報主辦單位後由主辦單位決定是否該場賽事後禁用。
- (3) 如任何「裝備、造型、奧義或者挑戰者技能」存在已知的錯誤，或者出於傳說對決官方確定其他任何因素，主辦單位可以自行在賽前或賽中任何時間提出限制。

7. 賽事遊戲房間創建：

- (1) 雙方進入選手室由裁判設定選手手機使用比賽用的 WIFI，確認無誤進去主辦方所設立的房間，比賽使用「5V5 競賽模式」進行對戰，雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。

(2)冠亞軍、積分加賽階段，由主辦單位負責創建比賽房間，比賽使用「5V5 競賽模式」進行對戰，雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。

(3)本賽事不實施「全局 B/P」，上一輪選出的「英雄」，下一輪皆可使用。

8. 賽事對戰模式說明及狀況處理：

(1)當進入 B/P 階段後，不能夠以任何理由退出遊戲。首先退出的隊伍將判定本場次落敗，若符文、奧義、選角、BUG、等問題，須請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，否則不得私自離開遊戲房間。

(2)線下賽階段，B/P 紀錄應由主辦方裁判紀錄

(3)若發生選手於 B/P 階段時斷線離開遊戲房間，可向主辦單位或對方提出重啟遊戲房間，已被紀錄的 B/P 角色將不可替換。

(4)如果出現錯誤、斷線重連或者其他故障以致中斷讀取進度，影響到選手在遊戲開始後加入遊戲的時間，遊戲必須立刻暫停，直到全部十名選手都連接到遊戲當中。

9. 比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況主要分為直接暫停與選手暫停 2 種情況。

(1)狀況一：直接暫停(主辦單位有權力因任何情況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業)。

(2)狀況二：選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但必須立即告知裁判其暫停之理由，由裁判回報主辦單位。

①非故意斷線。(有選手斷線，請立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，且由裁判決定或使用「暫停功能」，等待選手重新連接後恢復比賽，參賽選手須服從裁判安排。否則視作棄權處理)

②硬體或是軟體故障。(如:手機螢幕故障，當機，遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等)

③選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損及設備出現故障)

10. 選手於暫停時間，為了參賽隊伍公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(任何暫停因素皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於重新開始前稍作休息。

11. 遊戲開始兩分鐘以內若發生重大 BUG、遊戲比賽房崩潰及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，該場比賽可以重新開啟並採同樣的 B/P 進行重賽。

12. 比賽時若發生斷網，斷電等導致遊戲中但重新連回遊戲之情況下，若系統預設的暫停時間(30 分鐘)尚未消耗完畢前，需等待所以選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的暫停時間(30 分鐘)已消耗完畢且無法繼續暫停遊戲時，雙方選手必須以隊伍現況繼續比賽，若情節重大將由主辦單位決定重賽。

13. 比賽時若發生斷網，斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，遊戲時間 30 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 30 分鐘的比賽，若滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負。

(1)經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 20%。

(2)剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 3 座。

(3)剩餘水晶兵營數日差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也算為持有數。

14. 比賽時選手若發生緊急事故(如:無預警且不可抗拒之症狀)，必須離開對戰房的情況，裁判務必先要求暫停，並等待直播進廣告。為確保比賽順利進行，該場若發生第二次緊急狀況，選手可選擇離開對戰房，或在對戰房內停留至比賽結束。

15. 賽事規則：

(1)報到規則如下：

①比賽當日報到請依本處公文及粉絲專頁公告為準。

②未於報到時間內完成報到，將直接判定該場為棄權。

③比賽進行時，隊伍後方除了裁判不得有任何人，任何暫停除了向裁判回報問題外，隊伍不能進行任何的口頭溝通，手勢交流，文字聊天(包含任何表情符號，專精)。

④若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如：網路斷線，電力中斷等)而中斷比賽，則裁判有權重賽或依據情況行駛公平裁定之權力。

- ⑤任何對於規則衝突所導致之意見或異議必須以合理的態度直接回報現場重事裁判，賽事裁判將決定出最後判決。
- ⑥裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
- ⑦任何故意斷線、攻擊伺服器等作弊行為，將直接沒收比賽資格。

(2)其他規則：

- ①若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- ②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棄賽。
- ③賽事成績方面的爭議，選手必須馬上通知裁判人員，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提議。

(3)選手規則與責任：

- ①所有參賽者均應保持運動會的精神，蓄意或試圖違反下列選手行為規範，主辦單位得做出懲處。
- ②爭議與糾正:當下截圖並告知裁判舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- ③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以及嘲諷。主辦單位保留強制管制的權力。

④違禁藥物:選手不可使用或持有違禁藥物，違者受到選手規範的懲處
選手不可使用持有違禁藥物，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。

⑤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，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。

⑥濫用軟體漏洞:任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞以圖利自己的行為將導
致選手喪失比賽資格，主辦單位及傳說對決官方擁有判斷使用漏洞及
破壞遊戲公平性行為的權利。

⑦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，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。

(4)處罰:任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，裁判得採取下列處罰:

①口頭警告(口頭警告達三次以棄賽論)。

②失去目前或下場賽事的禁角資格。

③判定遊戲棄權。

④剝奪比賽資格。

⑤收回比賽成績。

(5)最終決定權:主辦單位保留對此份賽規規章的增加/刪減條文權力以及
最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權力。

參、補充說明:

共 32 隊，以先線上賽兩次取出 8 強後進行線下賽，32 隊報名成功之隊伍將由主辦單位抽籤分組，共抽出 16 組對戰組合，進行 B01 單淘汰賽制。