

2026 南華盃【傳說校園爭霸賽】

賽事規章

主辦單位：台北市南華高級中學

活動日期：2026/05/23(六)

一、宗旨

為推廣電子競技運動，培養學子從中學習團隊合作、溝通協調、靈活應變與策略應用之軟實力，並激發其冒險患難精神，同時宣導電子競技為正當體育觀念，並將理念向下紮根。

二、競賽制度

1. 競賽分組：依實際報名隊伍數量進行分組。
2. 賽事架構：
 - 初賽：32 強賽 (32 取 16)、16 強賽 (16 取 8)、8 強賽 (8 取 4)，賽式皆為 BO1
 - 決賽：季殿及冠亞軍比賽為 BO3 全局 BP 模式進行。
3. 比賽地點：南華高中
4. 比賽隊伍最高上限為 32 隊，若超過 32 隊將抽籤決定最後參加隊伍以表示公平。

三、獎金與獎勵規劃

第一名 5000 元、第二名 3000 元、第三名 2000 元

四、賽事時程

1. 報名時間：即日起至 115/05/10 中午 12:00
2. 主辦方有權依隊伍數調整報名時間、以及更改賽事流程。
3. 本賽事為現場賽，05/23 (六) 10:00 開始檢錄，一整天會將賽事完畢，預計會在當日下午 5 點前結束，再請參賽選手多多包涵。

五、報名規則

1. 需為中華民國在籍國民滿半年以上，並持有中華民國國民身分證，應屆國中、高中學生。
2. 全隊必須為「國中、高中在校生」，無規定是否需要同校，當日會檢查學生證或在校證明文件，若與規定不符者則以棄賽判定。
3. 參賽選手不可以為 2025GCS 職業選手或 2025ACS 校園聯賽先發選手。
4. 需選出一位隊長專門與主辦方管理員在賽事期間保持聯繫。
5. 選手 ID 暱稱規範：
遊戲名稱不得有任何組俗、不雅、猥褻的字眼，若經主辦單位有以上情形，會要求選手在賽前改名，每隊擁有一次可以改名的機會，若超過次數改名或在賽前或比賽時間改名，違者棄賽。

- 6.隊伍需維持 5 位基本選手 (先發)、最多可擁有 1 名後補選手
- 若提供的資料不符合或不依照規範，將視為未完成報名手續。
 - 若比賽遇到狀況需要替換選手的話，可以由提供之候補選手做替換，繳交表單後就不能再更換或新增候補選手，候補選手也非一定要填，可由隊員們溝通。

六、賽事通則

- 1.比賽模式：競賽模式
- 2.比賽地圖：傳說戰場
- 3.觀察者模式：只允許主辦方人員進入
- 4.賽事人數：5V5
- 5.紅藍方決定：賽表左邊擔任藍方，下場則互換，第三場再互換
- 6.勝利條件：於賽事規定時間內，率先摧毀敵方主堡 (主水晶)，或經對手方依規定程序發起並完成投降，即判定該隊伍獲勝。
- 7.比賽房創立與開始：
 - 請依照主辦方開賽時間開始比賽。
 - 報到後請遵守裁判指示，勿任意離開、無故退出房間等、
- 8.比賽結果回傳：
 - 每場對戰結束後，雙方隊伍應完成以下畫面之截圖存證：
 - (1). 對戰結算畫面 (含勝負結果)
 - (2). 選角完成畫面 (含雙方陣容)
 - (3). 傷害統計頁面
 - (4). 經濟統計頁面並於規定時間內上傳至主辦單位指定群組，作為比賽結果與數據備查依據。
 - 圖片須完整且清晰。

七、比賽異常處理規定

(一) 設備與連線異常

比賽進行期間，如因設備故障、網路中斷、停電、遊戲閃退或伺服器異常等因素導致對戰中斷，依下列方式處理：

1. 若於 10 分鐘內可排除異常並重新連線，則比賽暫停，待雙方全體選手及裁判確認重新連線完成後，依裁判指示繼續進行。
2. 比賽須依當前對戰狀況繼續進行 (包含英雄等級、裝備、經濟、擊殺數與地圖物件狀態等)，不得要求重賽。

3. 若隊伍未於規定時間內完成重新連線，視為該隊棄權。

(二) 重大異常情形

如遇下列情形之一，得由裁判團與主辦單位共同裁定是否重賽：

1. 無法於合理時間內排除技術問題。
2. 異常狀況明顯影響比賽公平性。
3. 遊戲系統發生重大錯誤 (如同伺服器全面異常)。
4. 重賽方式 (是否全局重賽或重開對戰) 由主辦單位最終決定，參賽隊伍不得異議。

八、選手規範及注意事項

1. 比賽房間建立完成後，須待裁判正式宣布開始方可進行對戰。未經裁判指示逕行開始比賽者，第一次予以警告，再犯視為藐視主辦單位並以棄權論。
2. 比賽期間如發生任何突發狀況，選手應立即於指定聯絡群組通知裁判或主辦單位，不得自行處理或私下協議。裁判之判決為最終決定，參賽選手及隊伍須無條件配合。
3. 不得故意製造斷線或技術問題影響比賽進行。違者第一次警告，再犯以棄權論。
4. 選手進入指定選手區後，應依裁判規定時間完成設備設定與準備事項。如於設定完成後發生技術問題，裁判得視情況酌予額外準備時間。
5. 未經裁判許可，不得擅自離開指定選手區。
6. 若發生遊戲爭議，須立即通知裁判處理；一旦下一場比賽開始，不得再就前一場結果提出異議。
7. 本賽事採警告制度，單一隊伍或選手累計兩次警告者，判定失格。

九、比賽過程行為規範

比賽期間禁止以下行為：

1. 於任何公開頻道發送挑釁、性暗示、不雅或攻擊性文字 (包含符號、縮寫或影射性語言)。
2. 任何違反運動精神之行為，例如：故意掛機、惡意離開遊戲、刻意販售裝備或購買明顯不合理裝備以影響公平性。
3. 故意讓對手獲勝、私下協議比賽走向或以特定路線作為默契競賽等操控比賽行為。
4. 使用可能提供不當優勢之設備，主辦單位保留限制或禁用權利。
5. 遊戲內刻意挑釁行為 (如反覆顯示專精、於復活點挑釁表情等)，經裁判認定

後記警告一次。

十、不正當競爭行為與懲處

下列行為視為重大違規，經查證屬實者得直接判失格或取消比賽資格：

1. 合謀行為 (Collusion) : 不同隊伍或選手間私下協議比賽結果或內容。
2. 操控比賽 (Match Fixing) : 故意讓對手獲勝或聯合決定比賽結果。
3. 使用漏洞 (BUG Abuse) : 刻意利用遊戲系統錯誤或漏洞取得優勢；若發現 BUG 應立即通報裁判。
4. 使用作弊程式或外掛。
5. 惡意斷線：無正當理由刻意中斷連線。
6. 攻擊性言論或行為：包含辱罵、誹謗、威脅、歧視、仇恨言論或其他不當發言。
7. 騷擾行為：持續對他隊成員進行敵意干擾或言語攻擊。
8. 性騷擾行為：任何不受歡迎之性暗示或性挑逗言行。
9. 歧視言論：不得因種族、膚色、國籍、性別、宗教、政治立場、性傾向或其他身份因素進行貶抑。
10. 不得提供或收受禮品、金錢或其他利益以影響比賽結果。
11. 不得拒絕執行裁判或主辦單位之合理指示。

十一、其他注意事項

- 1.若選手比賽或處罰判決存在疑問或不滿，需在賽事後兩個工作日內（平日 10 時至 12 時，13 時至 16 時 30 分；假日及賽事日不受理）賽事方提出申訴，逾時提出的申訴將不被受理。
- 2.若選手在賽事途中發生因（不包括天災）非賽事所致之受傷事件，主辦方僅提供醫護後送，醫療金費保險不予賠償，須自行承撥。請選手在賽事途中注意自身情況及周遭安全。
- 3.本活動各項辦法及規定，以公告及說明為準，本單位擁有本活動隨時及最終保留、變更、修改、取消獎勵發送等之權利，若因不可抗力之因素，本活動將部分或全部暫停、延後舉辦或取消之權利。
- 4.主辦方有權對賽事規則進行刪改及添加，規則最終解釋權歸主辦方所有。