ASIA ESPORTS CHAMPIONSHIP

亞 洲 電 子 競 技 公 開 賽

2023《亞洲電子競技公開賽》英雄聯盟 - 聯盟戰棋賽事規章

2023 Asia Esports Championship League of Legends Teamfight Tactics Rules

一、賽事宗旨

《2023 亞洲電子競技公開賽》今年首次加入「聯盟戰棋」項目，廣邀各路戰棋好手一同參與。期許透過增添賽事新項目，涵蓋不同類型的電子競技受眾，激發更多電子競技群眾的參與熱情和動力。

二、賽事時程

《2023 亞洲電子競技公開賽》「英雄聯盟－聯盟戰棋」項目分為「海選賽」、「積分賽」和「總決賽」共三個階段，賽事時間如下：

總賽程			
日期	表定時間	賽程	形式
7/1(六)	14:00	512 人海選賽	線上賽不轉播
7/2(日)	14:00	24 強積分賽	
7/13(四)	18:00	總決賽	線上轉播

512 人海選賽當日賽程			
日期	表定時間	賽程	形式
7/1(六)	14:00	512 人海選賽 R1	線上賽 不轉播
	15:00	512 人海選賽 R2	
	16:00	512 人海選賽 R3	
	17:00	512 人海選賽 R4	
	18:00	512 人海選賽 R5	

24 強積分賽當日賽程			
日期	表定時間	賽程	形式
7/2(日)	14:00	24 強積分賽 R1	線上賽 不轉播
	15:00	24 強積分賽 R2	
	16:00	24 強積分賽 R3	
	17:00	24 強積分賽 R4	

總決賽當日賽程			
日期	表定時間	賽程	形式
7/13(四)	18:00	總決賽 R1	線上轉播
	19:00	總決賽 R2	
	20:00	總決賽 R3	
	21:00	總決賽 R4	
	22:00	總決賽 R5	

		(若需要)	

三、報名規範

3.1 通則:

報名流程:本屆賽事將與 Gameet 平台合作，每位選手須先至該網站註冊會員，通過驗證後方可進行報名作業。

報名所需資料:隊伍名稱、選手個人姓名、遊戲 ID 及遊戲 ID 截圖、召喚師名稱、身分證正反面照片(或護照照片)、聯絡電話與電子信箱。請確實登錄填寫，以免因資料未確實登錄影響隊伍及個人參賽權益。

3.1.1 若欲更改個人資料請於報名期間內至 Gameet 平台修改，若有系統問題皆可聯繫賽事主辦單位;係因隊伍名額有限，如欲參賽之隊伍，請速完成登錄報名，以免向隅。

※為求比賽公平，選手在報名截止後嚴禁任意更改召喚師名稱，無法改回者將判為失格。(遇 **Riot** 認證之賽事要求者例外)

3.1.2 如經查核有冒用資料、惡意卡位、未詳盡填寫、蓄意擾亂等影響報名登錄之情形，將直接取消參賽資格。

3.1.3 賽事官方將依據報名者於賽事活動網頁所登錄的資料進行通知，各選手須留意手機來電、信件及 Gameet 平台通知，同時請隨時關注相關賽事公告、賽程表之通知訊息，以確保隊伍及個人參賽權益。

3.2 報名與分組

賽事報名上限為 512 人，報名之後將由賽事單位隨機分配玩家至各分組，並於指定日期公告。

3.2.1 總決賽將進行線上轉播，屆時如無法配合轉播相關設定者，視為該選手放棄資格，主辦方得依照「24 強積分賽」之排名通知其餘選手遞補。

3.3 選手資格

3.3.1 參加本次比賽之所有選手均須於報名截止日年滿 15 歲(含)以上。

3.3.2 凡擁有 Riot 臺港澳伺服器帳號之玩家皆可報名。

3.4 選手國籍與證件需求

3.4.1 報名選手需擁有國籍與居住證明相關資料。

四、選手規範

所有參與《2023 亞洲電子競技公開賽》的選手不得犯有以下任何一種狀況：

4.1 S12 賽季（2022 年 1 月 1 日）後因涉及帳號共用或買賣帳號凍結帳號者，不得參賽。

※ 即最終觸犯時間為 S11 賽季，並於 S12 賽季解禁者；若於 S12、S13 賽季中帳號遭凍結者不得參加。

4.2 曾因使用非法程式遭凍結帳號者，不得參賽。

4.3 S12 違反《召喚師公約》者。

4.4 曾在其餘英雄聯盟聯賽或比賽遭受禁賽處分者，主辦單位有權視情節嚴重程度，裁定是否能參與本屆《亞洲電子競技公開賽》。

4.5 如在其餘 Riot 旗下競技遊戲遭受禁賽處分者，不得參與本屆《亞洲電子競技公開賽》。
4.6 過往曾於「鍇睿行銷」所舉辦之賽事有重大情節違規者皆不得參加。

※若經主辦方查核發現以上情形，主辦方有權取消其選手的比賽資格，此懲處規範溯及既往。

五、賽制說明

本屆《亞洲電子競技公開賽》「英雄聯盟－聯盟戰棋」項目，於總決賽前將分為二階段賽事進行，分別為第一輪「512 人海選賽」及第二輪「24 強積分賽」。

5.1 512 人海選賽

512 人海選賽當日所有參賽選手須於賽前一小時至官方 Discord 進行報到，賽事檢錄將全程於 Discord 進行，若未按時報到者視同放棄參賽資格。

5.1.1 晉級與分組機制

512 人海選賽階段將進行 BO1 單淘汰賽制（共計 5 輪），前四輪將淘汰每輪結束時積分位於各分組排名末四位之選手，第五輪結束時則淘汰該輪結算時積分位於各分組排名末兩位之選手。每輪賽事結束確定晉級名單之後，將由主辦單位重新分組後繼續進行下一

輪賽事，最終共計 24 名選手晉級至第二輪「24 強積分賽」賽事。請參賽者隨時留意官方 Discord 賽事頻道公告及訊息，以免損害參賽權益。

5.2 24 強積分賽

5.2.1 24 強積分賽分組與晉級規則

第二輪「24 強積分賽」將採積分制，以四回合賽事結束後的結算積分決定排名。每兩回合賽事結束後，各組別選手會依照積分排序重新分組，全部四回合賽事結束後，將取所有參賽者中總積分前 8 名之選手晉級至總決賽。

5.2.2 積分賽分組示意圖

24 強積分賽各階段分組		
	第一輪（前 **2** 回合）	第二輪（後 **2** 回合）
A 組	按賽事方抽籤分配	第一輪累積積分 1～8 名
B 組		第一輪累積積分 9～16 名
C 組		第一輪累積積分 17～24 名

5.2.3 積分規則

名次	分數	名次	分數
每回合第一名	8	每回合第五名	4
每回合第二名	7	每回合第六名	3
每回合第三名	6	每回合第七名	2
每回合第四名	5	每回合第八名	1

5.3 總決賽

轉播組別需配合官方指定時間，故報名時需考慮到自身未來在時間、地區、交通的各方面因素。

5.3.1 總決賽賽事至多將進行五回合，採「積分制＋賽點制」並行，以 23 點作為「賽點制」獲勝前門檻。若任一選手於賽事過程中，累積積分達到或超越 23 點，即觸發冠軍條件。任一選手在累積積分達到或超越 **23** 點後，須於後續任一回合中獲得第一名，方可成為總冠軍。在產生總冠軍後，其餘選手排名即按照當下累積之積分做為最終排序。

若無任何選手成功透過「賽點制」成為最終總冠軍，即以「積分制」五回合累積之最終總積分做為名次排序。

5.3.2 積分規則

名次	分數	名次	分數
每回合第一名	8	每回合第五名	4
每回合第二名	7	每回合第六名	3
每回合第三名	6	每回合第七名	2
每回合第四名	5	每回合第八名	1

5.4 積分制賽事中，如出現同分情況，將依序照下列規則去比較決定排名：

▲ 獲得第一名次數最多的選手
▲ 獲得前四名次數最多的選手
▲ 獲得第八名次數最少的選手
▲ 最後一局賽事中排名較高的選手

5.5 若遇該回合對戰未滿八人時，將開放「非參賽選手池內玩家」加入。房長需確認每回合參賽者全員到齊，方可開始對戰。「非參賽選手池內玩家」不列入成績計算範圍。

六、比賽流程

6.1 遊戲版本

均採用「臺港澳」伺服器最新版本。主辦單位得視狀況發布已知版本 Bug 之禁令。

6.2 比賽模式

採用「一般對戰」模式。

6.3 開房流程

512 人海選賽分組名單將公告於賽事官方網站及 Discord 賽事頻道，建議選手於表定比賽時間前至少 10 分鐘進入對戰房間，以完成備戰準備。每一輪賽事請各組排序首位選手開房邀請其他選手，並確認房間內其他選手的 ID 是否正確，確認完畢即可開始比賽。該分組內其餘參賽者亦可主動聯繫開房選手。

6.3.1 延誤比賽

若任一選手於對戰時遲到超過 10 分鐘則視同棄權(加入比賽房後拖延時間不進入遊戲亦同此項)，請選手截圖存證(包含系統時間)並立即通知主辦單位，由主辦單位宣布對手棄賽，酌情由賽事人員或裁判宣判是否以「非參賽選手池內玩家」進行遞補開始遊戲與繼續比賽。

6.3.2 出賽資料不符

若遇參賽選手 ID 與報名資料不符之狀況，請先截圖存證並立即聯絡官方人員，交由主辦方進行裁決，如發現不符後對戰房內選手仍同意繼續進行對戰則以結果論，不得有議。

6.3.3 每場賽事排名第一名的選手請於比賽結束後截圖該場結算畫面，並於官方 Discord 指定頻道中回報賽果。(為確保自身之權益，建議所有參賽玩家皆自行截圖保存。)

6.4 海選賽與積分賽選手於比賽間欲自行實況者，則須自行承擔實況所帶來的任何風險。

6.5 轉播賽程皆須進行線上身分驗證，參賽選手須於賽前備妥視訊、音訊設備，並於官方指定 Discord 語音頻道內進行檢錄與對戰。若未完成檢錄手續者不得上場。

6.5.1 線上賽檢錄

選手於線上報到時，賽事裁判除對參賽選手自身進行身分驗證外，另有權對選手當下之比賽場域進行查核。查核項目包括但不限於任何直接或間接影響比賽公平性的人員及設備，若參賽選手未配合賽事裁判之要求進行調整，視為未完成報到檢錄手續，不得上場。

6.6 總決賽

總決賽將全程轉播，賽前將由賽事裁判告知選手進行訊號傳輸相關設定，以供主辦單位做為轉播用途。若未完成手續者，不得上場。

七、斷線處理

7.1 選手須自行承擔網路連線是否穩定之風險。如遇到個別選手斷線，比賽將持續進行，斷線之選手須自行排除狀況，因斷線影響之所有比賽權益須自行承擔。

7.2 若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致全體參賽成員遊戲崩壞而無法順利進行比賽等狀況，主辦方將依當下情節判定是否需要重賽，抑或立即結算該場積分排名。若為選手個人斷線問題，則比照上述第 1 點之斷線處理辦法。

八、違規與相關禁止條例

8.1 禁止使用外掛
使用任何外掛程式(含計牌器或其餘第三方遊戲輔助軟體)影響遊戲公平性，或使用不符合比賽規則的遊戲設定或 bug。

8.2 參賽選手不得做出違反運動家精神之行為，如故意讓對手贏得比賽等。

8.3 不得出現代打或共享帳號之行為。

8.4 遊戲過程內允許使用表情與合理互動，但不允許任何非必要的聊天行為，如發送挑釁用語、任何違反運動家精神的行為。(若造成當事人感到不適，官方將予以裁決。)

8.5 比賽期間，參賽選手對戰環境周圍若經官方人員或賽事裁判檢視，出現非相關之人員或設備，官方人員及賽事裁判有權視情節嚴重性對其提出警告，或立即裁定比賽結果。

8.6 如有以上或其他經主辦方認定為違規之行為，主辦方將給予警告乙次，屢犯或情節重大者將逕行取消參賽資格。

九、賽事獎勵

9.1 參賽玩家資料必須填寫正確完整始可獲得獎勵。

9.2 如遇非中華民國之隊伍獲獎，則獎金收受方需負擔因匯率與轉帳手續而產生的任何費用。

9.2.1總決賽積分第一可獲得新台幣 4 萬元整之獎金。

9.2.2 總決賽積分第二可獲得新台幣 2 萬元整之獎金。

9.2.3 總決賽積分第三可獲得新台幣 1 萬元整之獎金。

9.2.4 總決賽積分第四可獲得新台幣 5 千元整之獎金。

十、其他事項

10.1 注意事項

10.1.1 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準。

10.1.2 上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權力。

10.1.3 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以官方說明為準。

10.1.4 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。

10.1.5 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。

10.1.6 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

10.1.7 本活動各項辦法及規定，以活動網站公告為準，活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。

10.1.8 參賽者同意無償授權本公司於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。

10.1.9 參加活動之選手需自行承擔伺服器帶來之風險。

10.2 聯繫我們，若對於報名有任何疑問，請來信【help@carry.live】信箱詢問。