



ASIA ESPORTS CHAMPIONSHIP

亞洲電子競技公開賽

2024《亞洲電子競技公開賽》特戰英豪賽事規章

2024 Asia Esports Championship

VALORANT Rules

一、賽制說明

2024《亞洲電子競技公開賽》特戰英豪賽事分為「區預選賽」、「最終資格戰」、「小組單循環賽」、「總決賽」，賽事時間如下：

- 藍銀鱒鵠區預選賽：2024/09/04 – 2024/09/08

藍銀鱒鵠區預選賽			
日期	表定時間	賽程	形式
9月4日(三)	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
9月5日(四)	19:00	16強賽	
9月6日(五)	19:00	八強賽	
9月7日(六)	18:00	四強賽	線上賽 轉播
9月8日(日)	18:00	決賽	

- 翠甲龍蛙區預選賽：2024/09/25 – 2024/09/29

翠甲龍蛙區預選賽			
日期	表定時間	賽程	形式
9月25日(三)	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
9月26日(四)	19:00	16強賽	
9月27日(五)	19:00	八強賽	
9月28日(六)	18:00	四強賽	線上賽 轉播
9月29日(日)	18:00	決賽	

- 嘯石虎鹿區預選賽：2024/10/02 – 2024/10/06

嘯石虎鹿區預選賽			
日期	表定時間	賽程	形式
10月2日(三)	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
10月3日(四)	19:00	16強賽	
10月4日(五)	19:00	八強賽	
10月5日(六)	18:00	四強賽	線上賽 轉播
10月6日(日)	18:00	決賽	

● 玄山熊鷹區預選賽：2024/10/09 – 2024/10/13

玄山熊鷹區預選賽			
日期	表定時間	賽程	形式
10月9日(三)	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
10月10日(四)	19:00	16強賽	
10月11日(五)	19:00	八強賽	
10月12日(六)	18:00	四強賽	線上賽 轉播
10月13日(日)	18:00	決賽	

● 最終資格戰：2024/10/15 – 2024/10/17

最終資格戰			
日期	表定時間	賽程	形式
10月15日(二)	18:00	單循環	線上賽 轉播
10月16日(三)	18:00	單循環	
10月17日(四)	18:00	單循環	

※最終資格戰：四區亞軍進行小組單循環賽制，第一名與四區冠軍一同晉級小組單循環賽。

● 小組單循環賽：2024/10/20 – 2024/10/29

小組單循環賽			
日期	表定時間	賽程	形式
10月20日(日)	18:00	小組賽 D1	線上賽 轉播
10月21日(一)	18:00	小組賽 D2	
10月22日(二)	18:00	小組賽 D3	
10月28日(一)	18:00	小組賽 D4	
10月29日(二)	18:00	小組賽 D5	

● 總決賽：2024/11/09

總決賽			
日期	表定時間	賽程	形式
11月9日(六)	待定	總決賽 M1	線下賽 轉播
		總決賽 M2	

二、報名規範

2.1 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組成隊伍, 由隊長統一進行報名作業。

報名所需資料:隊伍名稱、選手個人姓名、遊戲內 Riot ID 之截圖(包含#數字)、身分證正反面照片(護照照片)、聯絡電話、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。

2.1.1 報名所需資料:隊伍名稱、選手個人姓名、Riot ID(包含#數字)、身分證正反面照片(或護照、健保卡照片)、連絡電話、Email。請確實登錄並正確填寫, 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組成隊伍, 由隊長統一進行報名作業, 以免因資料不正確而影響隊伍、個人參賽權益。本次賽事教練也須至該網站註冊會員。

2.1.2 隊伍名稱僅限使用英文字母、數字 0~9 或中文字, 長度在 10 個全形字元內且不得有任何粗俗或猥褻字眼, 或任何容易造混淆及困擾之字詞。

2.1.3 選手帳號名稱不得有任何粗俗、猥褻、歧視或任何容易造成爭議字眼, 如經賽事人員反應卻無法更改者, 不具備上場資格, 待改名後才具備上場資格。

2.1.4 選手不得有跨隊報名、參賽之情況, 若經裁判發現同隊員分屬不同隊伍之狀況, 將直接取消該名選手入選、參賽、得獎、晉級資格及一切相關權益。

2.1.5 於「預選賽」中獲得冠軍之隊伍若無法參加或配合後續賽事時, 視同該隊伍放棄資格, 並且由該區域其他隊伍依排名次序遞補。

2.1.6 請各隊伍於報名前務必自行審閱與確認【報名資料】與【Riot 帳號會員資料】是否相符;總決賽現場將審核參賽選手、報名參賽帳號、身分證明文件。選手提交之上述三項資料須符實, 以免因資料不符而影響隊伍及個人參賽權益。

2.1.7 「預選賽」報名由隊伍隊長進入 Gameet【報名參賽】來填寫隊伍所需資料以及挑選隊員(包含教練), 填寫完成後, 由官方將隨機分配賽區並公布在官網上。

※報名成員皆須完成 Gameet 平台註冊與認證, 若其中成員未完成手續導致隊伍權益損失將視同放棄參賽資格。完成註冊即表示該成員同意遵守 Gameet 平台的隱私權政策及相關規範。賽前發送之『對戰通知書』中將包含選手之個人資訊, 包括電子郵件地址及手機號碼。報名參賽即視為同意將上述資訊提供予對手。

※ 如因報名資料填寫有誤或欲更換成員，則須於報名期間內重新報名並聯繫主辦單位；係因隊伍名額有限，如欲參賽之隊伍，速請完成登錄報名，以免向隅。

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

2.1.8 如經查核有冒用資料、惡意卡位、未詳盡填寫、同一資料報名多隊、蓄意擾亂等影響報名登錄之情形，該隊伍直接取消參賽資格。

2.1.9 於預選賽中獲得冠軍後即成為區域代表隊之隊員，將須參與後續的總決賽線上或線下賽事，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。

2.1.10 請各位選手務必詳閱賽事官網、賽事 Discord 頻道的各項資訊與注意事項，以確保隊伍及個人的權益。

2.1.11 本單位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，以確保隊伍及個人的權益。

2.2 參賽資格：

2.2.1 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。

2.2.2 報名選手必須提供有效的國籍或居住證明文件，且須符合以下地區之一：台灣、香港、澳門、柬埔寨、東帝汶、印度尼西亞、寮國、馬來西亞、緬甸、日本。

2.2.3 線下比賽進行時，選手皆需攜帶可證明個人身分之證件、文件(正本)以供官方或裁判進行選手身分認證，無法配合者即視同放棄報名、參賽、領獎、晉級資格及一切相關權益，現場將審核參賽選手、報名參賽帳號、身分證明文件上述三項資料是否符實，選手須如實提交以免因資料不符而影響隊伍及個人參賽權益。

三、隊伍及選手規範

線上賽期間之選手報到，官方人員與賽事裁判對隊伍選手提出身分驗證以外，另有權對於比賽場域提出檢查且選手必須配合。檢查項目包括但不限於任何直接或間接影響公平性的人員或設備物品，否則視為未完成報到檢錄手續不得上場。

3.1 選手帳號：

《亞洲電子競技公開賽》的所有參賽選手名下的帳號一律不得犯有以下任一狀況：

3.1.1 因涉及帳號共用或買賣帳號凍結帳號者，不得參賽。

3.1.2 曾因使用非法程式凍結帳號者，不得參賽。

3.1.3 違反《Riot Games 服務條款》、《特戰英豪玩家守則》者不得參賽。

3.1.4 過往曾於「鎔睿國際」所舉辦之賽事有重大情節違規者皆不得參加。

※若經官方檢查發現有以上情形，官方有權取消其選手的比賽資格，此懲處規範溯及既往。

3.2 隊伍人數：

隊伍人數需為 5 至 7 人(含候補與教練)，如選手因棄權或違規而遭到禁賽時，隊伍不得要求更換名單，如有重大事故等特殊情況發生時另由官方判定處理。

四、線上賽

4.1 比賽時間

對戰雙方若非配合轉播之組別可在官方規定日期當天自行約定對戰之時間，如雙方無共識則以主辦單位表定時間為主。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。

4.2 開房流程

建議選手於約定比賽時間前至少 10 分鐘進入對戰房間，以完成備戰準備。請樹狀圖上方隊長開啟對戰房間後通知樹狀圖下方隊長，或由樹狀圖下方隊長主動聯繫亦可，若為轉播組別則會由主辦單位統一開啟並邀請選手進房。

若其中一方於已至對戰時間人數未滿，遲到超過 10 分鐘則視同第一張地圖敗北，超過 20 分鐘則視同該場系列賽棄權(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[世界時鐘](#)時間)並立即於 Discord 通知主辦單位，由主辦單位宣布對手棄賽或相關處分，如一方遲到後雙方仍同意在無任何懲處下繼續進行對戰則以結果論，不得有議。

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，如發現不符後雙方仍同意繼續進行對戰則以結果論，不得有議。

4.3 獲勝證明上傳

各區線上賽事請勝方隊長須於比賽當天 23:00 前將賽果(勝利截圖)傳至指定平台,主辦方在確認後寄送雙方對戰資訊至信箱,若未能在時間內傳送賽果將喪失比賽資格,賽程圖及相關資訊將於次日同步更新於官網。轉播組別則不需另外回傳獲勝證明。

※如雙方除正式賽外還有進行包含但不限於友誼賽、練習賽等任何形式的對戰,屆時若導致爭議則以對戰時間最早的獲勝截圖為準,不得有異議。

五、總決賽

《亞洲電子競技公開賽》之「總決賽」視情況而定,將以特定時程或線上對戰執行。獲得晉級總決賽資格的隊伍,將有機會需要依照官方通知前往拍攝定裝照片,並配合現場工作人員指示進行拍攝,如無法配合則視為放棄後續參賽及獲獎的權利與資格。

若於指定線下地點進行,相關實體賽資訊將於後續公布於網頁,晉級線下賽之隊伍需自行前往指定之比賽地點進行,總決賽產生的住宿、交通等相關費用,將由選手及隊伍自行負擔,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。

5.1 總決賽報到

總決賽報到時,均須出示身分證件核對資料,如資料亦不相符者,或因比賽當天無法到場或因隊伍出賽人數不足,其隊伍即視同無條件放棄參賽、晉級、領獎資格及一切相關權益。

所有報名隊伍需全程參與《亞洲電子競技公開賽》之賽事,如因個人因素導致無法出賽或放棄出賽,則不予派發任何現金、物品獎勵。

參加總決賽當日,所有選手們須於指定報到時間抵達指定比賽地點向工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到,現場工作人員與裁判有權判定因遲到之隊伍棄權。

5.2 總決賽設備

請選手自行準備滑鼠、鍵盤、滑鼠墊設備,自備的設備不得包含但不限於連發、腳本、計時等違反賽事公平之功能,若無攜帶則需使用大會提供的基礎設備,不得有異。若需安裝設備的驅動程式,請於比賽開始前的至少 48 小時前來信【help@carry.live】向主辦方申請,並清楚說明需安裝的檔案名稱及驅動的設備完整型號,經主辦方審核通過後即可安裝;比賽當天不得安裝任何輔助程式或遊戲資料夾檔案覆蓋等操作,若現場有任何特殊需求,須於比賽開始前 30 分鐘告知現場裁判,經判定後才可以安裝,若未於 30 分鐘前告知,則主辦方有權拒絕其需求。

5.3 現場問題反映

比賽期間有任何疑義需於當下與現場裁判反映，比賽結束或離開現場後一概不受理。

六、遊戲版本與比賽過程

6.1 比賽版本

採用一般伺服器最新版本，選手應自行注意公告並更新遊戲程式，如因版本未更新而無法準時開始，裁判有權判定選手或隊伍棄權。

比賽期間內如遇新特務或大型特務重製則直接列入 Autoban 名單一週，雙方隊伍均不得選取該特務，主辦單位得視狀況於賽事官網發布提前解禁公告。

比賽期間內如遇新地圖則直接列入默認禁選名單一個月主辦單位得視狀況於賽事官網發布提前解禁公告。（地圖重製不在此限。）

6.2 比賽模式

遊戲房間設定：

自訂 - 標準模式

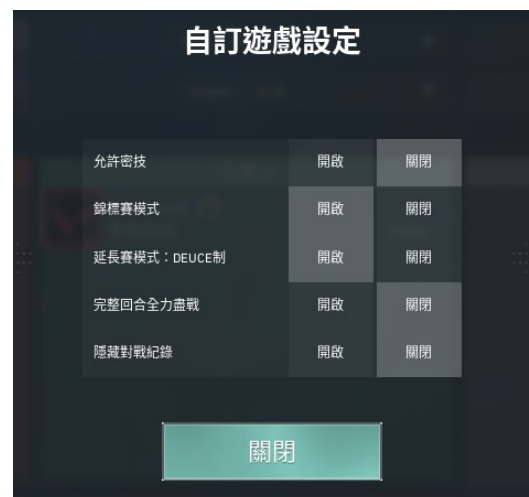
允許密技 – 關

錦標賽模式 – 開

延長賽模式：Deuce 制 – 開

完整回合全力盡戰 – 關

隱藏對戰紀錄 – 關



6.3 比賽地圖池：

地圖組將由 Bind（劫境之地）、Haven（遺落境地）、Ascent（義境空島）、Lotus（蓮華古城）、Icebox（極地寒港）、Abyss（深窟幽境）及 Sunset（日落之城）組成。如同伺服器地圖池在賽事期間有所更動，以官方滾動式修正與公告為準，請選手注意賽事DC頻道。

6.4 觀察者模式

未經過官方允許，所有對戰房僅允許官方指定工作人員進入。

6.5 教練席位

非轉播組別的賽事，遊戲內教練席位不可使用。

6.6 隊伍選邊權

區預選賽(四強賽前) – 樹狀圖上方隊伍為 A 隊，下方為 B 隊

區預選賽(四強、決賽)、最終資格戰、小組單循環賽 – 擲硬幣決定

總決賽 – 在小組賽種子序較高者擁有決定擔任 A、B 隊的權力

轉播賽事 Ban 圖將在前一日賽事結束當天晚上 22:30 進行(若當日因賽事尚未結束，則由賽事官方另行公告進行時間)，請出賽隊伍務必留意信件通知與官方 Discord 頻道；非轉播賽事，請 A 隊隊長於賽程前一日主動聯繫 B 隊隊長在官方指定 Discord 頻道進行 Ban 圖，並於 24:00 之前寄信回傳 Ban 圖結果至賽事官方信箱。

若遇爭議請務必截圖(包含對話紀錄與發生時間)並與賽事官方聯繫，由賽事官方與賽事裁判協助裁決。

若未能於指定時間完成 Ban 圖與回傳，統一由賽事官方進行選圖。

※建議選手每場賽事皆錄製第一人稱遊戲視角，如對手或官方發現可疑行為進行舉報時，可繳交給官方查證。如無，在完成審查前，該選手不具備上場資格。第一人稱遊戲視角影片也可在對官方判決有異議時，提出作為證據供賽事方參考。

6.6.1 BO3 賽事地圖 BP 流程

- A 隊從地圖池刪除一張地圖
- B 隊從地圖池刪除一張地圖
- A 隊選擇第一張地圖，B 隊選攻守方
- B 隊選擇第二張地圖，A 隊選攻守方
- A 隊從地圖池刪除一張地圖
- B 隊從地圖池刪除一張地圖
- 剩下一張地圖為第三張比賽地圖，由 A 隊選擇攻守方

6.6.2 BO5 賽事地圖 BP 流程

- A 隊從地圖池刪除一張地圖
- B 隊從地圖池刪除一張地圖
- A 隊選擇第一張地圖，B 隊選攻守方
- B 隊選擇第二張地圖，A 隊選攻守方
- A 隊選擇第三張地圖，B 隊選攻守方
- B 隊選擇第四張地圖，A 隊選攻守方
- 剩下一張地圖為第五張比賽地圖，由 B 隊選擇攻守方

6.7 比賽人數

所有隊伍在比賽開始時需派出該隊登錄名單內的 5 名選手始可進行遊戲，當人數不足 5 人時不得進入對戰，將以棄賽判定。

6.8 「區預選賽」至四強為止之賽事均為 BO3 賽制，「區預選賽」決賽為 BO5 賽制；「最終資格戰」、「小組單循環賽」階段賽事均為 BO3 賽制。「總決賽」Match 1 為 BO3 賽制，Match 2 為 BO5 賽制。

6.9 比賽勝負判定標準

勝利條件：殲滅對方、攻擊方將炸彈引爆或防守方將炸彈拆除將獲得 1 分，先取 13 分者獲勝，若是 Deuce 要連贏兩分才算勝利。

6.9.1 單循環賽同戰績時，比較方式：

6.9.1.1 兩隊同戰績時：

- 比較兩隊單循環賽的地圖勝敗差
- 比較兩隊相互對戰的總回合勝敗差
- 比較兩隊相互對戰的結果

6.9.1.2 三隊同戰績時：

- 如有一隊在面對其他兩隊時皆獲勝，則取得最高順位，其餘兩隊依照上方方式進行比較。
- 如無任何一隊在面對其他兩隊時皆獲勝，則比較：
 - 比較三隊單循環賽的地圖勝敗差
 - 比較三隊單循環賽的總回合勝敗差
 - 比較三隊相互對戰的地圖勝敗差
 - 比較三隊相互對戰的總回合勝敗差

6.9.1.3 四隊同戰績時：

- 比較四隊單循環賽的地圖勝敗差
- 比較四隊單循環賽的總回合勝敗差
- 比較四隊相互對戰的地圖勝敗差
- 比較四隊相互對戰的總回合勝敗差

6.10 賽前檢錄

轉播組別的賽事所有選手與隊伍都需要通過指定的方式，提供畫面及聲音給裁判，並在賽前規定時間內進入賽事指定 Discord 頻道進行身分驗證檢錄。

選手須自備視訊鏡頭(或使用手機替代)、麥克風等設備。

賽事進行期間，選手都需要開啟視訊鏡頭，並清楚拍攝到選手面部，選手如使用手機等方式替代視訊鏡頭，則要將視訊調整為橫式鏡頭，並自備固定支架等器材。**該視訊鏡頭將使用在轉播上，請勿在鏡頭上做出爭議性行為及動作，如發生，將依照行為嚴重狀況進行懲處，最重可判處該隊失去資格。**

比賽時，除了身體緊急狀況之外，過程中不允許外人進入或溝通。不接受單一攝影機中有多個選手。

6.11 暫停：

暫停(包含戰術性暫停、技術暫停)只適用轉播賽事，非轉播賽事不得使用暫停。

6.11.1 戰術性暫停：每場賽事兩隊各擁有 2 次的 1 分鐘暫停機會。如進入延長賽，則雙方可額外獲得一次的 1 分鐘暫停機會，但 OT 期間雙方只可使用 1 次的戰術性暫停。(在非轉播組別不可使用)

6.11.2 設備、技術暫停：如遇突發狀況、設備異常問題時可使用，但須立刻與裁判、對手說明狀況，每個系列賽可使用之技術暫停累積時間為 10 分鐘，超過者不得再使用技術暫停，需讓遊戲持續進行。技術暫停間雙方選手不可交談與離開現場。

6.11.3 重賽相關

特殊情況(如天災、地震、失火等)發生導致影響比賽進行時，裁判將有可能強制終止比賽或是判定重賽。若是發生重賽情形，選手使用的特務及賽事地圖須維持一樣，若是私自更換，則將取消資格。

七、違規及禁止條例

7.1 禁止使用外掛

使用任何外掛程式(如開啟腳本)故意製造斷線，或使用不符合比賽規則的遊戲設定或 Bug。

7.2 比賽違規行為

7.3 比賽進行中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。

7.4 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。

7.5 比賽期間參賽選手未經裁判允許不可私自開台實況賽程，經檢舉屬實則將剝奪其參賽權益。

7.6 為確保雙方權益，除官方人員與裁判外，非轉播賽事其餘人（包含候補選手或教練）未經允許皆不可進入比賽房觀戰。

7.7 比賽期間，隊伍任選手周圍出現非相關之人員或設備，經官方人員或賽事裁判發現，得視情況對其提出警告或比賽結果之裁決（包含沒收）。

7.8 本次比賽都將於香港伺服器進行比賽，不得更換伺服器，若香港伺服器有重大問題，則以主辦單位規定伺服器為主。

7.9 違規行為之懲處

任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，經官方人員裁決後將給予警告，屢犯或情節重大者將直接剝奪參賽權利及未來參賽權利。

八、賽事獎勵

8.1 賽事獎金

8.1.1 總決賽冒泡賽冠軍隊伍可獲得新台幣 200,000 元整之獎金。

8.1.2 總決賽冒泡賽亞軍隊伍可獲得新台幣 100,000 元整之獎金。

8.1.3 總決賽冒泡賽季軍隊伍可獲得新台幣 50,000 元整之獎金。

8.1.4 單循環賽第四名隊伍可獲得新台幣 25,000 元整之獎金。

8.1.4 區預選賽冠軍隊伍可獲得新台幣 10,000 元整之獎金。

8.1.5 如遇非中華民國之隊伍獲獎，則獎金收受方需負擔因匯款而產生的任何費用。

九、其他事項

賽事規章及內容將定期或依照情況進行更新或補充。主辦方將不定時使用電子郵件、電話、影片、賽事頻道或官方網站進行賽事規章、流程上的更新，這些信件將主要傳送給

各隊隊長，隊長具有將接受到的資訊傳遞給隊員們之責任，參與本次賽事即代表已了解並接受此事項。

9.1 注意事項

9.1.1 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。

9.1.2 上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權力。

9.1.3 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權力，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。

9.1.4 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。

9.1.5 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。

9.1.6 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。

9.1.7 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。

9.1.8 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。

十、聯繫我們

若對於報名有任何疑問，請來信【help@carry.live】信箱詢問，或使用官方網站及賽事Discord 進行聯繫。