ASIA ESPORTS CHAMPIONSHIP

亞洲電子競技公開賽

2024《亞洲電子競技公開賽》英雄聯盟召喚峽谷賽事規章

2024 Asia Esports Championship
League of Legends Summoner's Rift Rules

一、賽制說明

為了讓休閒玩家和深度玩家能夠各自發揮，2024《亞洲電子競技公開賽》將維持原有的「翡翠狂蛙區」特等菁英賽區，並將「白銀神鱒區」改制為「女子區」、「重嘯冬鹿區」改制為「長青區」。

在過往的六大分區「藍尾烈鵲」、「翡翠狂蛙」、「白銀神鱒」、「捲甲地龍」、「重嘯冬鹿」和「磐石嘯虎」中，若參賽玩家不符合或未選擇自動加入特定賽區，隊伍將被隨機分配進行角逐，以爭奪該區冠軍。

在2024《亞洲電子競技公開賽》中，以下為特殊賽區的分類規則：

「翡翠狂蛙區」
隊內成員中，若在近兩年（2023 及 2024）曾登錄任一 Riot 主辦的一級職業聯賽的選手達兩名或以上，或隊伍掛名職業二隊或青訓隊者，皆須進入該區。此特等賽區競爭激烈，獎金分配亦較高。未符合上述條件的玩家隊伍，亦可在報名頁面選填是否自願加入。進入區決賽的兩隊，將同時獲得進入小組賽的資格。此區擁有最高優先權，若資格重複，仍以此區為優先。

「白銀神鱒（女子區）」
隊內成員皆須為生理女性玩家。該區冠軍同樣會進入最後的小組循環賽與總決賽，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。若未在報名頁面上做出明確選擇，即使滿足資格條件，也將不會被分配至該區。

「重嘯冬鹿（長青區）」
隊內成員中年齡皆須超過 30 歲（即出生於 1994 年或之前，或民國 83 年或之前）。該區冠軍同樣會進入最後的小組循環賽與總決賽，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。若未在報名頁面上做出明確選擇，即使滿足資格條件，也將不會被分配至該區。

六個賽區每個賽區共計 32 隊，名額有限，將採先到先得的方式進行報名。各賽區的區冠決選將使用單淘汰賽制遴選出該區冠軍隊伍。「翡翠狂蛙區」進入區決賽的兩支隊伍，將與其他五區的冠軍隊伍，共計七支隊伍，一同進入小組賽。小組賽階段將採用單循環積分賽制，根據各區的戰績，決定總決賽對戰順序及其他相關資格。

1.1 賽事時程

2024《亞洲電子競技公開賽》英雄聯盟項目分為「預選賽」和「總決賽」，賽事期間如下：

- 藍尾烈鵲區：**2024/09/06 – 2024/09/10**

藍尾烈鵲區			
日期	表定時間	賽程	形式
09月06日（五）	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
09月07日（六）	19:00	16強賽	
09月08日（日）	19:00	8強賽	
09月09日（一）	18:00	4強賽	線上賽 轉播
09月10日（二）	18:00	區決賽	

- 捲甲地龍區：**2024/09/12 – 2024/09/16**

捲甲地龍區			
日期	表定時間	賽程	形式
09月12日（四）	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
09月13日（五）	19:00	16強賽	
09月14日（六）	19:00	8強賽	
09月15日（日）	18:00	4強賽	線上賽 轉播
09月16日（一）	18:00	區決賽	

- 白銀神鱒區（女子區）：**2024/09/18 – 2024/09/22**

白銀神鱒區（女子區）			
日期	表定時間	賽程	形式
09月18日（三）	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
09月19日（四）	19:00	16強賽	
09月20日（五）	19:00	8強賽	
09月21日（六）	18:00	4強賽	線上賽 轉播
09月22日（日）	18:00	區決賽	

- 重嘯冬鹿區（長青區）：**2024/09/28 – 2024/10/02**

重嘯冬鹿區（長青區）			
日期	表定時間	賽程	形式
09月28日（六）	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
09月29日（日）	19:00	16強賽	
09月30日（一）	19:00	8強賽	
10月01日（二）	18:00	4強賽	線上賽 轉播
10月02日（三）	18:00	區決賽	

- 磐石嘯虎區：**2024/10/05 – 2024/10/09**

磐石嘯虎區			
日期	表定時間	賽程	形式
10月05日（六）	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
10月06日（日）	19:00	16強賽	
10月07日（一）	19:00	8強賽	
10月08日（二）	18:00	4強賽	線上賽 轉播
10月09日（三）	18:00	區決賽	

- 翡翠狂蛙區（特等菁英賽區）：**2024/10/12 – 2024/10/16**

翡翠狂蛙區（特等菁英賽區）			
日期	表定時間	賽程	形式
10月12日（六）	19:00	32強賽	線上賽 不轉播
10月13日（日）	19:00	16強賽	
10月14日（一）	19:00	8強賽	
10月15日（二）	18:00	4強賽	線上賽 轉播
10月16日（三）	18:00	區決賽	

- 小組賽：**2024/10/30 – 2024/11/03**

小組賽及總決賽			
日期	表定時間	賽程	形式
10月30日（三）	18:00	小組賽D1	線上賽 轉播
10月31日（四）	18:00	小組賽D2	
11月01日（五）	18:00	小組賽D3	
11月02日（六）	18:00	小組賽D4	
11月03日（日）	18:00	小組賽D5	

- 總決賽：**2024/11/08 – 2024/11/10**

總決賽			
日期	表定時間	賽程	形式
11月08日(五)	待定	總決賽D1	線下實體賽
11月10日(日)	待定	總決賽D2	

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 ID 及遊戲 ID 截圖、召喚師名稱、身份證正反面照片（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。

2.1.1 隊伍名稱僅限使用英文字母、數字 0~9 或中文字，且不得有任何粗俗或猥褻的字眼，或任何容易造成混淆與困擾之字詞。

2.1.2 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。

2.1.3 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。

2.1.4 選手個人帳號最少須擁有 20 隻英雄，每組參賽隊伍選手數最少 5 名，最多 7 名（含 2 名候補）。

2.1.5 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。

2.1.6 報名參賽之成員應完成 Gameet 平台之註冊及認證手續，未完成手續者將視為自動放棄參賽資格，並承擔因此造成之隊伍權益損失。完成註冊即視為該成員同意遵守 Gameet 平台之隱私權政策及相關規範。賽前發送之『對戰通知書』中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。

非自願進入「翡翠狂蛙區」、「白銀神鱒（女子區）」和「重嘯冬鹿（長青區）」或是尚不符合特殊規範之隊伍，都將由官方隨機分配賽區。

※ 如因報名資料填寫有誤或欲更換成員，則須於報名期間內至 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，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）

2.1.7 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。

2.1.8 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。

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

2.1.10 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年滿 15 歲（含）以上。

2.2.2 自報名起，受 2024 PCS 夏季職業聯賽登錄（包含曾經登錄）選手、教練、分析師與戰隊管理職，不得參加（包含協助對戰 B/P 、指揮等輔助行為）。曾受 2024 PCS 春季登錄之選手同採「翡翠狂蛙區」分區資格，凡掛名職業二隊或青訓隊則皆須進入該區。

2.3 選手國籍與證件需求。

2.3.1 報名選手需擁有國籍與居住證明相關資料。

2.3.2 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、菲律賓、柬埔寨、東帝汶、印度尼西亞、寮國、馬來西亞、緬甸、日本。

2.3.3 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

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 S13 賽季（2023 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。

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《召喚師公約》者。

3.1.4 曾在其餘英雄聯盟聯賽或比賽遭受禁賽處分者，將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》。

3.1.5 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》。

3.1.6 過往曾於「鍇睿國際/行銷」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、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於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，請藍方隊長開啟對戰房間後通知紅方隊長，或由紅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。

4.2.1 延誤比賽

若其中一方於對戰時遲到超過 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，如一方遲到後雙方仍同意繼續進行對戰則以結果論，不得有議。

4.2.2 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，交由主辦單位進行裁決，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，官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比賽前同步更新於 Gameet 平台。

※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」第二階段視情況而定，將以特定時程或線上對戰執行。

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，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。主辦方不負擔與此相關之費用延伸，包括車資、住宿等費用。

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。

5.1.1 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。

5.1.2 所有參賽隊伍需自行負擔參與線下賽之交通及食宿費用事宜，如因個人因素致無法出賽線下賽者，將不予派發任何獎金及物品獎勵，其名次或晉級資格將由同賽區次一名者遞補。

5.1.3 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。

5.2.1. 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或是線上裁判反映，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

均採用「臺港澳」伺服器最新版本。
比賽期間內如遇英雄大型重製、新英雄則直接列入 Autoban 名單一週，雙方隊伍均不得禁用或選取該英雄，主辦單位得視狀況於賽事官網發布提前解禁公告。

6.2 比賽模式

採用「電競選角」模式。

6.3 比賽地圖

採用「召喚峽谷」地圖。

6.4 觀察者模式

進行無轉播場次之隊伍於開啟對戰房時需將觀察者模式設定為「只允許組隊房間內的成員」，比賽開始前請先確認觀察者席中為淨空，轉播場則由主辦單位統一開啟房間。

6.5 隊伍選邊權

線上賽 BO1 賽事藍、紅方分配將由主辦單位隨機抽籤決定，並附註在賽前寄出之「對戰通知書」內容中，請依照官方表定之藍、紅方站位，若比賽開始（進入B/P）前雙方站錯位且無人提出，則視為雙方同意位置調整，不得有議。

BO3 轉播賽事與總決賽 BO5 將以官方 Discord 投擲硬幣決定首盤選邊權。無轉播之八強 BO3 賽事則依對戰通知書內排定為主，接著雙方依序輪替選邊權，如進行至第三場將根據前兩場賽事之獲勝時間，由獲勝時間較快之隊伍獲得第三場之選邊權。

凡 BO1 皆以官方排定為主。總決賽淘汰賽之賽事將由雙方隊長於官方 Discord 投擲硬幣決定首盤選邊權，第一局比賽後的所有比賽中，前一局比賽的敗方將會進行選邊。

賽事進行期間，若未時限內做出答覆則將由賽事方代為決定。

6.6 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。

6.7 比賽勝負判定標準

摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降方獲勝。

6.7.1 若比賽經不可抗力問題導致雙方無法進行重賽且比賽無法繼續進行時，主辦單位將依據以下標準裁定該局勝負：

a.雙方隊伍金錢總量差異：雙方隊伍的金錢總量差距量超過 33%。

b.場上防禦塔數量差異：雙方在場上仍存在的防禦塔數量差距超過 7 座。

c.場上水晶兵營數量差異：雙方場上仍存在的水晶兵營數量差距超過 2 座。

6.8 檢錄與報到

各賽區進入八強階段以及隨後之賽事都將進行線上身分驗證，參賽選手須於賽前備妥視訊、音訊設備，並於官方指定語音頻道 Discord 進行檢錄與對戰。若未完成手續者將不得上場。

6.8.1 線上賽檢錄

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。

七、斷線處理

7.1 斷線裁決

對戰階段中如產生選手斷線、設備狀況，選手可輸入 /pause 進行暫停，待同隊選手連回後轉告對方隊長，並由對方輸入 /resume 繼續遊戲，每隊暫停時間整場總計不可超過 15 分鐘，超過者不得再使用暫停指令，需讓遊戲持續進行。

7.2 重賽相關

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時，經官方確認後該場比賽重新開啟並採用同樣的藍紅方位置、禁選角色與符文進行重賽；若為成員個人斷線問題，則比照上述第 1 點之斷線處理辦法。

伺服器狀態異常導致的雙方遊戲過程不穩定情況，若雙方在此情形下達成正式協議，則可在官方允許的時間範圍內進行重賽。

若有進行重賽之必要，雙方需維持原先出賽之選手、位置、B/P 選角、符文並重新開始比賽。

八、違規與禁止條例

8.1 禁止使用外掛

禁止使用任何外掛程式(如開啟全地圖)、故意製造斷線、或使用不符合比賽規則的遊戲設定，以及《英雄聯盟》官方明訂之 BUG。最終判決由主辦單位裁定，並保留對違規行為的最終解釋權及處理權。。

8.2 比賽違規行為

8.2.1 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。

8.2.2 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。

8.2.3 比賽間若非官方轉播組別選手欲自行實況，選手須徵求雙方隊長同意並截圖對話證明，若發生爭議則以證明充足者為準不得有異議，且選手需自行承擔實況所帶來的任何風險。

8.2.4 為確保雙方權益，除官方人員與裁判外，其餘人（包含候補選手）皆不可進入比賽房觀戰。

8.2.5 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)。

8.3 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。

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。

9.1.1 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 賽事獎金

9.2.1 總決賽冠軍可獲得新台幣 350,000 元整之獎金。

9.2.2 總決賽亞軍可獲得新台幣 150,000 元整之獎金。

9.2.3「翡翠狂蛙區」區冠軍可獲得 80,000 元整之獎金；區亞軍可獲得 40,000 元整之獎金。

9.2.4「白銀神鱒(女子區)」及「重嘯冬鹿(長青區)」區冠軍可獲得新台幣 30,000 元整之獎金。

9.2.5「藍尾烈鵲」、「捲甲地龍」和「磐石嘯虎」區冠軍可獲得新台幣 30,000 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。