

中華民國電子競技運動協會

電子競技競賽規程

修訂日期：民國112年2月13日

1. 定義
2. 賽事方

賽事方係指主辦或執行賽事的單位。

1. 賽事裁判

賽事裁判係指協助維持比賽秩序、進行比賽裁決、解決選手疑問及狀況之工作人員。

1. 公平性

賽事裁判需公平對待所有參賽隊伍或個人，不得對參賽隊伍或個人展現喜愛及偏見。

1. 絕對性

賽事裁判於競賽當下的裁決是絕對的，參賽隊伍或個人對賽事裁判的裁決需絕對服從。若賽事裁判的判決不正確，參賽隊伍或個人須透過正式申訴管道提交申訴。

1. 一般性規則
2. 適用範圍
3. 適用賽事

本規程適用於所有由中華民國電子競技運動協會主辦、協辦、指導之賽事。

1. 適用對象

本規程適用於所有參與上述賽事的選手、教練、隊伍管理人員及其他工作人員（以下統稱為參賽人員）。

1. 內容變更

中華民國電子競技運動協會保有最終修改、變更、解釋及刪除本規則之權力，若有相關異動將公告於官方網站，恕不另行告知。

1. 年齡限制
2. 參賽人員最低年齡

各項賽事之最低年齡限制須符合各遊戲軟體依〈遊戲軟體分級管理辦法〉規定之年齡限制。

1. 賽事規範年齡

在有其他原因之情況下，各項賽事可規範參賽人員年齡之最高或最低限制，惟最低年齡限制不得牴觸前項之規定。

1. 參賽人員規範
2. 暱稱
3. 暱稱使用限制

參賽人員於競賽期間使用之暱稱，以不背於公共秩序或善良風俗為原則，包括但不限於拆字暗示、諧音影射等。

1. 暱稱不得變更

參賽人員於競賽期間使用之暱稱，除因特殊原因必須更改，否則須使用單一暱稱至該賽事結束為止。

1. 特殊規範

在有其他原因之情況下，各項賽事可特殊規範參賽人員暱稱使用原則。如不得使用條碼人暱稱(IIIIIIII)或其他造成主辦單位辨識困難之暱稱、暱稱不得為特定品牌或人物進行宣傳等。

1. 團隊名稱
2. 團隊名稱使用限制

參賽人員於競賽期間使用之團隊名稱，以不背於公共秩序或善良風俗為原則，包括但不限於拆字暗示、諧音影射等。

1. 團隊名稱變更

團隊名稱若有變更之需要，須由該團隊負責人提出，經賽事方同意後方得變更。基於維持競賽秩序或其他原因，賽事方有權利拒絕團隊名稱變更之申請。

1. 廣告限制

賽事方可制定團隊名稱為特定品牌或人物進行宣傳之相關限制。

1. 帳號
2. 賽事方提供帳號之情況

由賽事方提供參賽人員競賽帳號之情況，參賽人員有保管帳號資訊之義務，除經許可的特殊狀況，該帳號僅能由帳號對應之參賽人員使用，使用之相關規範由賽事方另訂之。

1. 參賽人員自備帳號之情況

由參賽人員自備帳號之情況，參賽人員須保證帳號之使用符合遊戲之規範，對於帳號發生之任何情形，參賽人員有負責之義務，不得以參與賽事之理由要求遊戲方或賽事方進行其他處置。

1. 使用未登錄之帳號

參賽人員於競賽期間使用的帳號須與報名時登錄之帳號相同，如有使用未登錄之帳號，賽事裁判可依情節之輕重給予警告或失格之懲處。若有發現代打之行為，賽事裁判可依情節之輕重給予失格或禁賽之懲處。

1. 競賽程序
2. 報名資料提交

參賽人員須於賽事方指定之時間前提交報名資料，未提供資料者不具參加競賽資格。

1. 抽籤
2. 決定序位

賽事方得依公平標準決定參賽人員之序位，包括但不限於賽事積分、預賽成績或其他標準。

1. 抽籤檔次

在同一個序位的參賽人員在抽籤時必須位於同一檔次，如預賽各分組第一在季後賽位於第一檔次、各分組第二在季後賽位於第二檔次。

1. 隨機抽籤

基於公平之原則，抽籤須以隨機方式進行，惟賽事方可決定抽籤之原則，如同一分組在季後賽抽籤時不會被配對之同一個組合。

1. 賽事結果

所有賽事結果須依賽事方規定方式提交，並由雙方進行賽事結果確認。

1. 賽事紀錄

所有相關賽事記錄，包括但不限於競賽結算截圖、賽事錄影、賽事回放檔案，須由參賽人員留存至少14天。

1. 申訴
2. 申訴管道

賽事方應提供參賽人員申訴管道，並應立即處理參賽人員之申訴。

1. 申訴時間

參賽人員提出申訴的時間不得晚於以下時間（以發生時間最接近者為原則），否則賽事方有權不受理申訴。

1. 申訴事件發生後下一場競賽開始前。
2. 申訴事件發生後的48小時。
3. 其他由賽事方規定之時間。
4. 申訴結果

參賽人員須服從申訴結果，若拒絕服從申訴，賽事裁判可依情節之輕重給予懲處。

1. 競賽規範
2. 競賽設備
3. 線上賽

線上賽進行時，所有參賽人員所須之設備應由參賽人員自行準備，設備遭遇到之任何問題亦應由參賽人員自行排除。

1. 線下賽
2. 線下賽進行時，以下設備建議由賽事方提供選手使用：
3. 電腦主機
4. 電腦螢幕
5. 手機
6. 家用主機
7. 頭戴式耳機、麥克風
8. 桌椅
9. 線下賽進行時，以下設備建議由選手自行攜帶：
10. 鍵盤
11. 滑鼠
12. 滑鼠墊
13. 入耳式耳機
14. 未經賽事裁判允許，選手不得自行卸下耳機。
15. 設備驅動程式

設備若有安裝驅動程式需要，須由賽事裁判進行，或在賽事裁判的監督下進行，參賽人員不得在未經允許的情況下私自安裝驅動程式。

1. 競賽區域

賽事方須於競賽前界定競賽區域範圍，所有於競賽區域內之參賽人員須遵守以下規定。

1. 人員管制

除非經賽事方特別允許，除以下人員外皆不可進入競賽區域：

1. 選手
2. 教練
3. 隊伍管理人員
4. 賽事工作人員
5. 飲食規定

在競賽區域內禁止所有的飲食行為。若賽事方允許選手飲用水或飲料時，則必須確保飲料被裝於賽事方指定之容器。

1. 桌面環境

在競賽區域內，任何與競賽非相關之物品須放置於賽事方指定之區域。

1. 通訊設備及其他電子產品

在競賽區域內，任何通訊設備及其他電子產品必須關閉且放置於賽事方指定之區域。

1. 競賽用電腦

選手在使用競賽用電腦時，不得安裝任何非經賽事方允許的程式，亦不得在未經賽事方允許的情況下開啟瀏覽器，包括但不限於開啟Facebook、Instagram、下載檔案等。所有硬體驅動程式如G HUB、Razer Synapse等須在裁判監督下進行安裝。

1. 賽事狀況定義與釋疑
2. 斷線
3. 非歸咎於選手之斷線

若遊戲由於遊戲客戶端、伺服器、網路、電腦等問題，使得選手與比賽失去連結，視為非歸咎於選手之斷線。

1. 故意斷線

若遊戲因為選手之行為，包括但不限於主動退出遊戲、故意操作使遊戲崩潰、關閉電腦電源、拔除網路線等行為，使得選手與比賽失去連結，無論選手自身意圖為何，視為故意斷線。

1. 暫停
2. 直接暫停

賽事方有權在任何時間，決定將比賽暫停。

1. 技術暫停

若競賽項目之規則有給予技術暫停，應明確規範技術暫停次數、時間。

1. 選手暫停

在發生以下情況下，選手可以暫停比賽並向賽事裁判敘明原因：

1. 遊戲意外斷線。
2. 軟體或硬體發生故障使比賽無法繼續進行。
3. 其他原因使比賽無法繼續進行之原因。
4. 擅自暫停

在任何情況下，選手皆不得在無正當理由下擅自暫停比賽，任何未經賽事方允許的擅自暫停將視為影響比賽公平性之行為。

1. 程式錯誤（Bug）
2. 非歸咎於選手之程式錯誤
3. 非歸咎於選手之程式錯誤係指在軟體或硬體發生錯誤使得遊戲過程不常，致使影響比賽的公平性，且造成該錯誤的原因並非由選手之故意行為造成。
4. 發生非歸咎於選手之程式錯誤時，不對選手進行懲處。
5. 故意導致之程式錯誤
6. 故意導致之程式錯誤係指透過選手的故意行為使得軟體或硬體發生錯誤使得遊戲過程不正常，致使影響比賽的公平性。
7. 發生選手故意導致之程式錯誤時，應視情節輕重給予懲處。
8. 程式錯誤分類
9. 可修復程式錯誤

可修復程式錯誤係指發生之程式錯誤可在合理時間內完成修復。發生時，賽事方應對該程式錯誤進行立即修復，並在修復完成後繼續進行比賽。

1. 可繼續程式錯誤

可繼續程式錯誤係指發生之程式錯誤不影響比賽的公平性，或可以透過其他方法暫時緩解錯誤之發生。發生時，賽事方可以直接繼續進行比賽、修復程式錯誤或緩解錯誤。

1. 不可修復程式錯誤

不可修復程式錯誤係指發生之程式錯誤無法在合理時間內完成修復，亦無法透過其他方法暫時緩解錯誤之發生。發生時，賽事方應視情況進行重賽、延賽、直接賽果判決，或其他處置。

1. 繼續比賽及重新比賽
2. 繼續比賽

在特定遊戲項目中，比賽可在暫停後進行恢復，則可依賽事裁判在不影響比賽公平性或影響較輕微的情況下裁決，在暫停結束後應由賽事裁判主動結束暫停或由賽事裁判示意結束暫停後方得繼續比賽。在未經裁判允許下，選手擅自繼續比賽的行為將視為影響比賽公平性之行為。

1. 回溯比賽

在特定遊戲項目中，比賽可進行回溯，則可依賽事裁判在不影響比賽公平性或影響較輕微的情況下裁決，將比賽回溯到特定時間點並繼續進行比賽。在回溯比賽時，賽事裁判擁有最高裁量權，選手不得主動要求將比賽回溯到指定時間點。

1. 重新比賽

在特定情況下，比賽無法繼續、回溯時，賽事裁判在不影響比賽公平性或影響較輕微的情況下裁決，重新進行比賽。

1. 違規及懲罰
2. 初犯及累犯

參賽人員初次違規適用下列懲處最輕或較輕之懲罰，累犯之參賽人員採較重或最重之懲罰，賽事裁判可視情節輕重給予禁賽懲罰。

1. 作弊
2. 作弊行為

所有賽事皆不允許任何形式的作弊行為，包括但不限於以下行為：使用作弊軟體、未經允許修改遊戲檔案、不正當獲取比賽資訊。

1. 作弊軟體
2. 軟體效果

作弊軟體包括但不限於可完成以下效果之軟體：透視、開圖、自動（輔助）瞄準。

1. 作弊判定

無論參賽人員是否使用作弊軟體，經賽事裁判確認選手有下載、安裝或其他可判斷選手意圖使用作弊軟體之行為，即視為作弊。

1. 未經允許修改遊戲檔案

在未經賽事方允許之情況下，參賽人員私自修改遊戲檔案會被視為作弊行為；即便修改之遊戲檔案不會對比賽公平性造成影響，仍會視為作弊行為。

1. 不正當獲取比賽資訊
2. 不正當獲取比賽資訊之行為

不正當獲取比賽資訊之行為包括但不限於以下行為：競賽期間觀看直播、竊取他隊資料、透過暗號獲取資訊。

1. 作弊判定

經賽事裁判確認有上述行為，無論參賽人員是否得利，皆視為作弊。

1. 運動禁藥管制
2. 運動禁藥管制辦法

賽事運動禁藥之管制需符合我國〈運動禁藥管制辦法〉之規範。

1. 參賽人員義務

參賽者有接受運動禁藥檢測之義務，拒絕接受檢測或經檢測證實違規用藥者，除依〈運動禁藥管制辦法〉處理外，並撤銷其參賽成績及所得之獎勵。

1. 禁藥之處置

參賽人員之運動禁藥管制，依財團法人中華運動禁藥防制基金會違規使用運動禁藥之處理及處罰作業要點辦理。樣本檢測依財團法人中華運動禁藥防制基金會採樣程序與方法作業要點辦理。

1. 治療用途

參賽者如須使用禁用清單所列藥物作為治療用途者，依財團法人中華運動禁藥防制基金會〈治療用途豁免申請及審查要點〉辦理。

1. 賭博行為

所有參賽人員皆不可涉及賭博行為，包括但不限於親自賭博、委託他人賭博、參與賭博之合作、提供資訊予他人進行賭博。

1. 操縱比賽
2. 操縱比賽之行為

操縱比賽之行為包括但不限於約定比賽過程、約定勝負、故意落敗。

1. 操縱比賽之行為人

所有參賽人員皆不可有操縱比賽之行為；若經查證操縱比賽之行為人為參賽人員之上級，則加重懲罰。

1. 故意導致遊戲錯誤

選手的故意行為造成遊戲出現錯誤，致使遊戲出現不公平或無法繼續進行之情況，應視情節輕重給予懲處。

1. 違背運動精神
2. 歧視言論及仇恨言論

所有參賽人員皆不得有歧視言論及仇恨言論，亦不得煽動他人有上述行為，此規範包括但不限於競賽區域、休息區域、觀眾區域、社交媒體及公開場合。

1. 不禮貌行為及侵犯行為

所有參賽人員皆不得對其他參賽人員、賽事方工作人員、觀眾以言語、肢體動作或文字有不禮貌行為及侵犯行為。

1. 干擾行為

所有參賽人員無論是否正在競賽過程，皆不得以任何方式故意妨礙比賽進行。

1. 破壞行為

所有參賽人員皆不得破壞比賽現場的任何設備，若有相關情事，除給予懲處外，亦需負賠償責任。

1. 其他違背運動精神行為

除上述行為外，所有參賽人員皆不得有違背運動精神行為。