Chinese Taipei
Esports Association
中華民國電子競技運動協會

【中華民國電子競技運動協會聲明稿】

針對近日有關本會與 110 年全運會錯誤訊息，多謝各界關心與支持，相關澄清謬誤如下：

❌錯誤 1：本會跳過新北電競委員會，向全運會籌備處推薦「行銷公司的員工擔任裁判長」

📍澄清

（一）根據〈全國運動會舉辦準則〉第 18 條：「全運會審判委員或技術委員，得由各相關全國性體育團體推薦具有該項運動專才者，送籌備處審查，由籌備會聘任之。」

（二）全運會各項目裁判長皆由各單項運動協會與全運會籌備處會商聘請。

（三）全運會籌備處於 2020 年 10 月請本會推薦電競項目裁判長，因擔任全運會電競裁判須具備裁判證照，因此本會自裁判名單中推薦具國內校園聯賽、職業賽事、國手選拔、國際賽事等各種不同層級賽事經歷的張姓裁判擔任本次賽會裁判長，張姓裁判主要經歷如下：

2017-2021 LSC《英雄聯盟》校園聯賽
2017 土庫曼亞室武運電子競技項目國家代表隊選拔賽
2017《爐石戰記》台中大賽
2018 全國大專校院運動會電子競技項目
2018 雅加達－巨港亞洲運動會電子競技項目國家代表隊選拔賽
2018IESF 世界電競錦標賽全球總決賽

秉持本會長期無償支持扶植與優秀電競組織與人材的理念，訊息所述知名電競選手西門夜說也是本會支持與關注的人材之一，如符合裁判長資格自當樂見其成，但考量其未具有裁判相關資歷也未取得裁判證照，惜不符合裁判長的推薦資格。

❌錯誤 2：本會主導全運會賽事進行

📍澄清

（一）今年度為全國運動會首次將電子競技納入競賽項目，本會自始至終為全運會的「諮詢單位」。

（二）在多次由全運會籌備處召開的會議中，本會多次提出尊重全運會籌備處及新北電競委員會（全運會電競項目承辦單位）的意見，並保持彈性與開放的角度，未主導賽事進行。

❌錯誤 3：禁賽標準溯及既往，讓曾經被協會禁賽過的選手不得參加全運會

📍澄清

（一）依據技術手冊「違規受 Riot Games 及 Blizzard 及中華民國電子競技運動協會禁賽處分者不得參加。」考量過去全運會未曾舉辦電競賽事，為保證比賽公平性，制定此規則限制曾於近期賽事中有重大違紀者（如因作弊、代打等事宜遭禁賽者）不得參賽，維持紀律與公正乃是正確運動價值，並無不妥。

錯誤訊息所提及的胡碩傑選手，是協會長期支持扶植的選手之一，在國內外職業聯賽表現優異，為台灣電競爭光，也無任何違紀情事，並未在任何賽事的禁賽名單之內。

※Riot Games 為《英雄聯盟》職業電競賽事主辦方、Blizzard 為《爐石戰記》職業電競賽事主辦方，其禁賽處分及標準受國際各電競組織認可。

（二）全運會籌備處亦曾於今年 3 月請本會提出「禁賽選手名單」，經查此期間無任何受禁賽處分之選手，因此 110 年全運會電子競技項目無任何選手因違規禁賽不得參加。

（三）有關職業選手不得參加 110 年全運會，本會於會議中曾提供以下意見：「《英雄聯盟》職業選手參與非 Riot Games 舉辦之賽事須經 Riot Games 同意，《爐石戰記》職業選手只要不與大師賽衝突 Blizzard 並未限制，至於是否開放職業選手參賽，協會持開放態度。」，最終與全運會籌備處、新北電競委員會討論後，決議僅開放非職業選手參賽。各項運動賽事中，職業選手與業餘選手的實力與訓練環境差異甚大，為競賽公平性與獎勵新進選手，因此各項國際運動賽事按考量或有限制職業運動選手出賽的規定，已為國際通則。

❌錯誤 4：有關本會罔顧選手健康與權益，安排連續 12 小時賽程，並要選手比賽至半夜

📍澄清

（一）110 年全國運動會【電子競技】決賽時程規劃依賽事日程及比賽場地開閉館時間協助規劃。

（二）在本會提出的多個版本的賽程建議中，賽事最晚預計於 21:00 結束，並期間有安排選手/工作人員用餐、休息之時間。(確切決賽時程仍須由承辦單位依其人力安排、場地規劃進行調整，尚未最終決定)

（三）本會基於選手健康立場，不會提出要選手連續進行長時間賽事的規劃。

（四）有關技術手冊附件 3〈中華民國 110 年【電子競技】決賽預定時程表〉規劃說明，依據全運會籌備處提供之場地租借日期及開放時間進行安排，《爐石戰記》八強場次 1、2 為同時進行，八強場次 3、4 為同時進行；《英雄聯盟》八強場次 1、2 為同時進行，八強場次 3、4 為同時進行，四強場次 1、2 為同時進行。

附件 3

中華民國 110 年全國運動會【電子競技】決賽預定時程表

日期	時間	場次	比賽隊伍	VS	比賽隊伍
10 月 18 日（星期一）		爐石戰記-八強場次 1		VS	
		爐石戰記-八強場次 2		VS	
		爐石戰記-八強場次 3		VS	
		爐石戰記-八強場次 4		VS	
		爐石戰記-四強場次 1		VS	
		爐石戰記-四強場次 2		VS	
		爐石戰記-季軍賽		VS	
		爐石戰記-冠軍賽		VS	
		爐石戰記-頒獎		VS	
10 月 19 日（星期二）		英雄聯盟-八強場次 1		VS	
		英雄聯盟-八強場次 2		VS	
		英雄聯盟-八強場次 3		VS	
		英雄聯盟-八強場次 4		VS	
		英雄聯盟-四強場次 1		VS	
		英雄聯盟-四強場次 2		VS	
10 月 20 日（星期三）		英雄聯盟-季軍賽		VS	
		英雄聯盟-冠軍賽		VS	
		英雄聯盟-頒獎		VS	

❌錯誤 5：本會卡預算，110 年全運會電競執行 0 預算

📍澄清

（一）本會為110年全運會的「諮詢單位」，並非賽事執行單位，僅負責電競相關規章研訂討論、裁判長推薦。自去年本會協助全運會相關內容起，皆未曾向全運會籌備處、新北電競委員會收取費用，無償全力配合與協助110年全運會規劃與進行。

（二）本會僅在2021年3月19日會議中尊重新北市電競委員會提出的意見，「110年全國運動會電子競技賽事由新北市體育總會電子競技承辦，朝尋求社會資源無公務預算方式籌辦賽事」，本會認為此為全運會籌備處與新北電競委員會共同商議內容，且會議中新北電競委員會亦同意，因此未提出異議。
會議記錄如下：

110年全國運動會電子競技賽事辦理研商會議紀錄

會議時間：110年3月19日（星期五）下午2時

會議地點：體育處6樓會議室　　紀錄:陳銘峰

會議主席：洪處長玉玲

壹、主席致詞：略

貳、會議結論：

一、110 年全國運動會電子競技賽事由新北市體育總會電子競技委員會承辦，朝尋求社會資源無公務預算方式籌辦賽事，並依中華民國電子競技協會所列賽事需求之軟、硬體設施設備規格辦理，於4月底前確認潛在贊助廠商。

二、請電競委員會於今年7、8月間辦理表演賽，作為110年電競正式賽前之測試，據以調整正式賽相關執行內容。

三、籌備比賽相關協調工作由體育處為窗口，務必以公平、公正、公開為原則完成賽事。

參、臨時動議：無

肆、主席結論：略

伍、散會：下午3時。

中華民國電子競技運動協會自成立以來，皆秉持「服務電競環境、扶持電競產業、培育電競人才」的精神，無償推廣扶植電競產業，近年更透過星光計劃、舉辦電競校園聯賽、出版電競相關教科書、電競裁判教練講習會、推薦西門夜說及 Ian 等退役選手至各級學校擔任教練/講師，從基層開始協助我國電子競技的正向發展。

此外，在國際方面也不遺餘力提升我國電競的能見度，本會不僅是國際電競組織 IESF(國際電子競技總會)、AESF(亞洲電子體育聯合會)成員、GEF(國際電子競技聯合會)正式會員與唯一窗口，更協助我國代表隊遴選亞奧會體系下的亞室武運、亞運會選手。

對於本次誤解本會深表遺憾，也再次感謝各界關心與支持。

特此聲明！

中華民國電子競技運動協會

中　華　民　國　一　一　〇　年　八　月　六　日　星　期　五

中華民國電子競技運動協會