

檔 號：

保存年限：

國立陽明交通大學 函

機關地址：300093 新竹市大學路1001號

聯絡人：張程傑

聯絡電話：03-5712121 分機：50906

電子郵件：chanjay@nycu.edu.tw

受文者：國立中興大學

發文日期：中華民國115年5月4日

發文字號：陽明交大學活二字第1150016916號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：如說明二(附件一 A096M0000Q_1150016916_doc1_1_Attach1.pdf、附件二 A096M0000Q_1150016916_doc1_1_Attach2.pdf)

主旨：本校學生社團-電子競技社，訂於115年5月28日至31日舉辦「2026 聯盟戰棋-校際鍋鏟盃」線上電競比賽，請鼓勵貴校學生踴躍組隊參與，請查照。

說明：

- 一、旨揭活動報名日期自即日起至5/23止。
- 二、競賽規定及活動海報如附件。

正本：各公私立大專校院

副本：

裝

訂

線



國立中興大學



聯盟戰棋

鍋鏟盃

報名開始啦!

報名時間：即日起至5/23

參賽資格：全台大專院校在學學生

比賽時間：5/28-5/31

比賽方式：全程線上

報名方式：以下表單

更多資訊請洽IG：

nycuesportsclub



主辦單位：陽明交通大學電子競技社

S17 聯盟戰棋-校際鍋鏟盃 賽制規章

1 接受比賽規則

1.1 接受原則

所有成員皆須同意本份賽制規章及註冊規範，才能夠參加【戰棋校際鍋鏟盃】。成員在比賽開始前或比賽期間，將會被要求簽署參賽所需要的線上表格、領獎資料表或活動相關文件表，確認同意本次比賽的賽制規章。如果有成員未按照要求填寫報名表，或是拒絕簽署同意書，則可能受到懲處，包含：(i) 取消該名選手的比賽資格；(ii) 沒收並取消該名選手或所屬隊伍的所有獎勵、獎金、獎品；

1.2 比賽規則變更

電子競技領域正持續受外部環境影響、產業結構或是《聯盟戰棋》遊戲本身的更新而迅速改變，因此本次比賽的賽制規章及內容將定期或根據情況進行更新或補充。主辦方將可能不定時透過電子信件、影片或是通過線上平台發布更新、指導或說明，進而解釋賽制規章的內容或規則。所有重大的更新都將透過電子信件、指定的公告、或指定聯繫方式提供給選手。參加本次比賽即視作成員同意接受此項規則、說明。

1.3 公告

一旦報名參加比賽，每位選手將被視為已閱讀並接受了針對遊戲的公告與更新發布。

2 選手通則

2.1 報名所需資料

選手個人姓名、帳號遊戲名稱(Riot ID)、Discord ID、學生證正反面、聯絡電話、E-mail。請確實登錄填寫，以免因資料未確實登錄影響參賽權益。

2.2 名稱限制

選手 ID 需要符合遊戲規範，並且報名時就須填寫完整 # 符號前後的所有 ID 內容。若有變更需求將會由官方工作人員主動通知。

2.3 選手遊戲內名稱限制

選手的遊戲名稱與暱稱應在註冊時確認。並且不得有任何令人反感、有毒或是有害的語言文字。未經過官方工作人員批准，不得在比賽期間任意更改。報名後不得任意變更遊戲ID(包含 # 字號前後)

2.4 同時參賽

選手不得在同一週內的預賽重複報名。若經裁判發現選手惡意卡位或有惡劣行為，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。

2.5 晉級優先權遞補

於預賽中獲得晉級資格的選手若無法參加或配合後續賽事時程時，視同放棄資格。

2.6 報名資訊檢查

選手於報名前務必自行審閱與確認【報名資料】與【RIOT帳號身分資料】是否相符。報名後未經同意不得任意更改。

2.7 賽事報名

將須透過指定的報名網站來填寫所需資料。

※ 如因報名資料填寫有誤，請於完成 Discord 報到後，並在賽事正式開賽前聯繫主辦單位，主辦單位將協助進行資料修正。※ 為求比賽公平，選手在報名後嚴禁任意更改帳號遊戲名稱（包含 Riot ID），遊戲 ID 或帳號資料與比賽報名資訊有出入時，將會無條件取消資格。（遇官方工作人員或裁判要求改名的情況除外）

2.8 惡意報名與假資料

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，該選手將直接取消參賽資格。

2.9 比賽相關活動

報名比賽的選手將有機會參與到比賽相關活動，如線上直播、頒獎活動等，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。

2.10 賽事資訊與注意事項

所有選手務必詳閱報名頁面的各項資訊與注意事項，以確保選手的個人權益。

2.11 聯繫與通信

本單位將依據報名者於賽事活動網頁所登錄的資料通知選手相關賽事資訊（手機號碼、信箱等），各選手須留意手機來電及信件通知，同時請隨時關注相關賽事公告、賽程表之通知訊息，以確保個人的權益。

3 報名通用門檻

3.1 年齡

參加本次比賽之所有選手於賽事開賽當日均須年滿 15 歲（含）以上。

3.2 選手身分

本次比賽的所有參賽選手必須擁有台灣各大學已註冊的學生身分。

3.3 參賽資格

如報名人數超過128人, 則以以下為錄取順序依據。
交大電競社社員>各大學電競社社員>其餘學生(以報名時間為先後順序)

4 比賽架構與賽制

4.1 海選賽

4.1.1

海選賽為兩日賽程。

4.1.2

比賽時間 2026 年 5 月 28 日 至 5 月 29 日

報到時間 當日 19:00~19:20

開始時間 當日 19:30

詳細的比賽時間與流程將於比賽用 Discord 中正式公示。

4.1.3 晉級方式

- 第一天:Bo4,128 人抽籤分成 16 組, 並依當日結果累計積分。
- 第二天:Bo4,128人再次抽籤分為16組, 最終兩日總積分加總前32名晉級正賽。兩日的抽籤分組將於5月27日於discord群組內同時公布。

4.2 正賽

4.2.2

比賽時間 2026 年 5 月 30 日 至 5 月 31 日

報到時間 當日 18:00~18:20

開始時間 當日 18:30

詳細的比賽時間與流程將於比賽用 Discord 中正式公示。

4.2.4 晉級方式

- 第一天:Bo6,32 名晉級選手依照海選賽總成績S型分組, 第三場比賽結束後, 依照三場積分再次S型分組, 最終六場積分前8名選手晉級決賽
- 第二天:20分將死賽制, 晉級的 8 名選手進行決戰, 於賽事中首先滿足20分條件後, 在單場中獲得第一名的選手將視為該輪冠軍, 其他選手依照當下積分排列名次。若第八場遊戲結束, 仍沒有選手達成上述條件, 則依當下積分排名決定名次。

4.3 分數算法

名次	積分
#1	8
#2	7
#3	6
#4	5
#5	4

#6	3
#7	2
#8	1

4.4 同分算法

在碰到同分情況的時候，將會根據以下排列優先級來判定選手名次(決賽除外)

- ▲ 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

4.5 分組方式

在需要分組時，依照當下所有選手成績排序，進行S型排列進行分組

A組	B組	C組	D組
積分#1	積分#2	積分#3	積分#4
積分#8	積分#7	積分#6	積分#5
積分#9	積分#10	積分#11	積分#12
積分#16	積分#15	積分#14	積分#13
積分#17	積分#18	積分#19	積分#20
積分#24	積分#23	積分#22	積分#21
積分#25	積分#26	積分#27	積分#28
積分#32	積分#31	積分#30	積分#29



4.5 從缺辦法



如果在比賽中，碰到選手缺席情況時，官方工作人員將會試圖安排報名候補的選手。如果發生從缺情況時已經不在比賽第一輪，或者已經無候補可填補從缺空位時，工作人員將會要求該組對戰選手與路人匹配。路人所得到的名次將會被無視，並且該組的選手所得分數會順延遞補。舉例如：若某組比賽時有七名選手和一名路人，路人如得到了該組的第三名，則第四名的選手會得到第三名的分數6分；第五名的選手將會得到了第四名的分數5分，以此類推，第八名的選手將會拿到第七名的分數2分。



5 比賽流程與直播

5.1 賽事日期與時間

海選賽：當日 19:30

正賽：當日 18:30

5.2 報到

海選賽：當日 19:00~19:20

正賽：當日 18:00~18:20

請選手於時間內至discord群組內報到，逾期未到之選手將失去參賽資格，並由主辦方安排候補選手。

5.3 直播

兩天的正賽皆會進行線上轉播，並於賽前進行選手的身分檢錄，並請選手在比賽開始前，在ID前加上所屬學校的英文簡寫。

5.4 休息時間

海選賽與正賽每場之間有五分鐘的休息時間，正賽Day1的第三場結束後則有十分鐘的休息時間。

6 比賽設備

6.1. 核心設備

所有選手須自行準備比賽用電腦。設備包含電腦主機軟硬體、網路及網路功能、耳機、麥克風或工作人員指定的比賽相關配件。

6.2 禁止使用

選手只能使用遊戲本身自帶的設定功能去調整遊戲設置。禁止使用非官方輔助軟體、計算外掛，包含但不僅限於上述。



7 比賽勝負判定

7.1 比賽回報

比賽的獲勝的選手需要依照主辦方指定方式截圖賽果於賽事主辦方的 Discord 進行回報，裁判有權取消未依照規定進行比賽或未依照規定回報的選手參賽資格。裁判有權取消消極態度或不配合賽事的選手參賽資格或是裁定判敗。

7.2 斷線處理

如選手因為任何原因導致斷線而導致影響比賽成績，不予以重賽，故請所有選手比賽前確認好自己的網路連線狀況、硬體配件、比賽環境。

7.3 暫停

沒有任何特殊情況發生時，比賽將不接受暫停。

7.4 終止比賽或重賽

特殊情況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，主要根據不同的情況以下不同的情況：

7.4.1 不公平的環境

賽事工作人員認定當前賽事及遊戲環境會造成不公平。因為技術障礙而導致比賽無法正常進行。

7.4.2 不可抗拒因素 個人失誤或個人網路問題之外的情況，賽事工作人員認為

7.4.3 公共設備問題 工作人員設定的環境或相關設備出現問題



7.4.4 遊戲伺服器問題 遊戲伺服器或主機網路連線出現問題而無法連接

7.4.5 天災 發生火災、停電或意外災害。

7.5 極端情況處理

7.5.1 儘管有上述規定，若發生不可抗拒的情況，如三人或以上的嚴重影響時，即便選手沒有任何過失，賽事工作人員仍然有權力決定做出裁定讓比賽繼續進行。

7.5.2 工作人員將根據當時判定最有利的情況決定是否調整比賽時間、延賽、重賽或取消該場比賽。在過程中提供虛假或誤導回饋的選手將視為作弊而接受懲處，嚴重時將取消資格。

7.5.3 如果選手受到任何原因而無法繼續比賽，工作人員仍可判定比賽先繼續進行，所有選手須先繼續進行比賽。如果已經斷線的選手，則需要自行嘗試重連回到賽事。



8 不正當比賽行為

8.1 使用不當程式或不當的方法惡意進行比賽、破壞比賽。

8.2 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、由官方人員認定任何不正當的訊息、明顯地讓對手贏得比賽等。

8.3 任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，當事選手在經過官方人員慎重裁決的情況下，將收到警告或判為輸方的處罰。在特別嚴重的情況下，將被取消本次比賽資格或直接判敗。

9 不正當遊戲懲處與懲罰措施

9.1 若有違反賽制規章、社會善良風俗、不良行為、消極比賽或前述選手相關條例時，官方有權取消選手之參賽資格、沒收或收回所有比賽相關獎勵、補助。以下操作將被視為不公平的遊戲，在主辦單位的決定後將會受到處罰。

9.2 打破遊戲公平或破壞由比賽環境



以下操作將被視為不公平的遊戲，在主辦單位的決定後將會受到處罰。

9.2.1 私下商議，在兩個或是多個選手裡做私下協定任何比賽內的遊戲相關結果。

9.2.2 故意讓對手贏一場比賽，或夥同另一位選手聯合決定一場比賽的結果 或獎金分割。

9.2.3 違反體育道德或蓄意的破壞性行為，對另一名選手或裁判有不適當或 不專業的行為。

9.2.4 為了贏得賠償，或是其他原因，故意輸掉比賽 / 或是企圖誘導另一名選手做這樣的事。

9.2.5 技術性騷擾，指故意使用任何遊戲中的 Bug 尋求隊伍優勢；若發生 Bug 情節時選手需立即通知裁判或工作人員。

9.2.6 攻擊性言詞，選手不可以使用不當言語(猥褻、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、毀謗、中傷、或攻擊性、令人反感或煽動仇恨及種族歧視)或由官方人員、裁判斷定為攻擊性的言詞。

9.2.7 攻擊性習慣 / 侮辱，選手不能採取任何行動對著任何成員做任何的挑釁言語，或煽動任何人做相同的動作，上述狀況是屬於造成侮辱、嘲諷、破壞和諧。

9.2.8 嚴禁發生代打或企圖安排代打的行為，如經發現則視作棄權處理。並永久禁止參賽。

