

## 5. 比賽遊戲版本及比賽過程 修訂版

### 5.1. 正規賽時的遊戲版本

公開賽期間的賽事均使用現行伺服器，故依現行伺服器版本為準。

※關於英雄 Bug 導致禁用等問題，將會透過 Riot 總部所提供的時程決定英雄使用的狀況，若因特殊情節導致英雄禁用，則在解除禁用時須經過每週非比賽日期讓戰隊有充分的準備時間。

### 5.2. 各戰隊選手比賽帳號

所有比賽選手均使用台灣伺服器之自身帳號進行比賽，每位選手須妥善保管帳號及密碼，不可使用任何形式或方式擅自租借或濫用使用該帳號，嚴重者將不得出場賽事，如戰隊因選手不得出賽而導致不滿 5 人出賽，也將以棄賽論。

### 5.3. 比賽對戰模式說明及狀況處理

5.3.1. 比賽使用 Custom/tournament Mode(電競模式)進行 5 對 5 的競賽，比賽地圖使用 5 對 5 Summoners Rift (Summer) (召喚峽谷(夏))的地圖，如逢節慶活動導致預設地圖場景有所變更，則仍以變更後的地圖比賽。

5.3.2. 為顧及比賽轉播品質，在進房等待時，雙方隊伍應依照上路、打野、中路、下路、輔助順序做排列。

5.3.3. 比賽中英雄完成禁選後必須直接開始遊戲，不能夠以任何理由退出、拖延做調整。請選手賽前務必調整好帳號，首先退出調整的戰隊將予以一次警告，再犯者則本局判敗。

※如遇符文頁、選角 Bug 等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，不得私自離開遊戲房間。

5.3.4. 禁選角色完成後，將會進入『交換英雄』的階段，各戰隊需要盡快完成交換英雄的作業，於交換英雄階段的倒數 20 秒內將不得做交換英雄的動作。

5.3.5. 比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況主要分為直接暫停與選手暫停 2 種情況。

狀況一、直接暫停:主辦單位有權利因任何狀況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。

狀況二、選手暫停:選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但隨後則必須立即告知主辦單位及裁判其暫停理由。

可接受的原因為下:

1. 非故意斷線。(有選手斷線，請立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，且由裁判決定或使用『暫停功能』，等待選手重新連接後恢復比賽，參賽選手須服從裁判安排，否則視作棄權處理)
2. 選手設備出現狀況，需在 10 分鐘內排除狀況。
3. 選手於暫停遊戲時，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(在任何暫停因素或比賽皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。

5.3.6. 遊戲開始 5 分鐘以內，若發生重大 Bug、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，該場比賽可以重新開啟並採用同樣的禁選角色進行重賽。

5.3.7. 比賽時若發生設備故障、斷網、斷電、伺服器異常等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，若 10 分鐘內可排除狀況，需等待 OB 及選手重新連回遊戲後繼續比賽，雙方選手必須以隊伍現況繼續進行比賽，若情節重大將由主辦單位決定是否重新進行比賽。

5.3.8. 比賽時若發生設備故障、斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，若 10 分鐘內未能排除狀況，滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負：

1. 經濟差距:兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
2. 剩餘塔數差距:兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
3. 剩餘水晶兵營差距:兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。