

《菁英挑戰聯賽》

《Elite Challenger Series》

2019 春季聯賽 賽事規章

目錄

1. 賽制說明

- 1.1. 賽制規劃
- 1.2. 參賽選手年齡
- 1.3. 本地選手資格
- 1.4. 選手國籍及居住地
- 1.5. 例行賽比賽地點
- 1.6. ECS 春季季後賽比賽場地
- 1.7. 線上賽事賽事網站

2. 獎金及補助

- 2.1. 賽事獎金
- 2.2. 戰隊官方帳號

3. 隊伍名單規則

- 3.1. 隊伍名單
- 3.2. 隊伍名單提交
- 3.3. 新成員登錄
- 3.4. 隊伍交換選手
- 3.5. 選手登錄資料繳交
- 3.6. 登錄選手規章約束
- 3.7. 單場比賽更換替補選手
- 3.8. 隊伍縮寫及選手遊戲名稱（召喚師名稱）
- 3.9. 參賽選手資料備註
- 3.10. 參賽隊伍注意事項

4. ECS 2019 春季聯賽架構

- 4.1. ECS 2019 春季聯賽賽制
- 4.2. 賽事時程

5. 比賽遊戲版本及比賽過程

- 5.1. 比賽時的遊戲版本
- 5.2. 各戰隊選手比賽帳號
- 5.3. 比賽對戰模式說明及狀況處理

6. 戰隊及選手規範

- 6.1. 資格轉讓、轉賣及放棄資格
- 6.2. 集合時間
- 6.3. 選手規範及注意事項
- 6.4. 戰隊及選手懲處說明

7. 不正當競爭行為的懲處

- 7.1. 不公平的遊戲
- 7.2. 不專業的行為
- 7.3. 博弈相關
- 7.4. 懲罰相關說明
- 7.5. 發佈權

8. 賽事轉播

- 8.1. 權利
- 8.2. 實況轉播
- 8.3. 隊伍責任義務
- 8.4. 酒精與藥物

9. 聯絡方式

- 9.1. 電子郵件
- 9.2. 責任及擔保

9.3. 保密協定

10. 規章修訂

10.1. 修改、判定罰則的決定權

10.2. 規章衝突

《附件一》ECS 2019 春季聯賽 懲處條例細則

1. 賽制說明

1.1. 賽制規劃

ECS 2019 春季聯賽將分為「春季例行賽」及「春季季後賽第一階段」、「春季季後賽第二階段」，共三個部分。

01/15 至 03/06 春季例行賽。(每週二、三進行賽事)

03/12 至 03/26 春季季後賽第一階段。(每週二、三進行賽事)

04/02 至 04/03 春季季後賽第二階段。(線下賽為週二、三)

1.2. 參賽選手年齡

參加 ECS 2019 春季例行賽及春季季後賽的所有選手需在其參與該季賽的第一場比賽開始前年滿 16 歲，每隊最多 2 名未滿 17 歲的選手，進入 LMS 2019 春季賽之隊伍，所有選手須在其參與該季賽的第一場比賽開始時，年滿 17 歲。

1.3. 本地選手資格

LMS 賽區為台灣、香港、澳門地區，擁有台灣身分證與公民權的選手預設即為本地選手。香港與澳門地區公民，於第一次參加職業級別賽事（包含各種半職業與職業系列賽），可以選擇成為 LMS 或 LPL 本地選手，一經選擇其後不得更改，選擇參加本聯賽賽區外的職業聯賽將被視為非本地選手，並受限於上述非本地選手條款。

1.4. 選手國籍

每支戰隊最少須登錄 6 位選手，最多可以登錄 7 名選手，戰隊中最多可以包含 2 位外籍選手，最少 0 位。選手國籍判定依照本規章第 1.3 條定義。每場比賽每支戰隊上場不得超過 2 位外籍選手。

1.5. 例行賽、春季季後賽第一階段比賽地點

ECS 2019 春季例行賽、春季季後賽第一階段期間，所有比賽將於線上進行

1.6. ECS 2019 春季季後賽第二階段比賽場地

暫定於以下地點舉行:

台北市內湖區瑞光路 550 號 1 樓 (Garena 電競館)

若更換比賽地點將會提前 1 至 2 週通知，敬請配合。

2. 獎金及補助

2.1. 賽事獎金

ECS 2019 春季聯賽總獎金為 50 萬元新台幣，聯賽第一名可獲得 25 萬元新台幣第二名可獲得 15 萬元新台幣，第三名可獲得 10 萬元新台幣。

2.2. 戰隊官方帳號

進入春季例行賽戰隊，官方將會依據各戰隊的開季名單人數，租借給所有戰隊選手一組練習帳號以及一組比賽帳號使用，各戰隊須妥善管理帳號並遵守使用規則，如有違規將即刻回收，選手若離開『ECS 次級聯賽』或賽季結束，也同樣會回收帳號。

2.2.1. 比賽帳號

比賽帳號會依 TWTR(比賽伺服器)的主程式版本，於每個月月初，提供相對應全英雄角色、造型給選手使用，此帳號僅供選手用於 ECS 例行賽、練習賽、季後賽所使用，禁止將帳號外流等其他用途使用。

2.2.2. 練習帳號

比賽帳號會依台灣伺服器的主程式版本，於每個月月初，提供相對應全英雄角色給選手使用，此帳號可供選手作為團練、單排、自由積分等自主練習使用，選手離隊和賽季結束後將會回收此帳號。

3. 隊伍名單規則

3.1. 隊伍名單

ECS 2019 春季例行賽期間參賽的每支隊伍，至少需要維持 6 名基本選手，最多可擁有 7 名選手，登錄 2019 ECS 春季賽的選手，不可參與未經 Riot 及 Garena 所認可的英雄聯盟賽事，而無論是否為英雄聯盟的賽事則必須先以不與 ECS 出賽衝突為優先，否則仍依懲處條例處理。

3.2. 隊伍名單提交

所有參賽隊伍的成員都必須登錄於隊伍登錄名單內，作為網站與轉播時使用，名單請於規定的時間內繳交相關的隊伍資料(包含隊伍成員中英文姓名、召喚師名稱、Garena 競時通帳號、出生日期、遊戲經歷背景與其他主辦單位需求資料等)，每位登錄於 ECS 的選手，須於當季登錄時位於台服鑽石分區三以上之積分成績，其餘伺服器除北美、歐洲、中國、韓國地區具有同等參考效力外，將因地域限制個人資料問題，不得當作資格參考，延遲繳交將視同放棄登錄隊伍名單，取消參賽資格。

3.3. 新成員登錄

隊伍若需登錄新的隊伍成員需於每週日晚上 11 點 59 分前提交審查名單，提交後於隔週後第一個比賽日生效，經審查過後如無任何違規記錄，即可登錄名單

內並上場比賽。

3.4. 隊伍交換選手

一隊二隊交換選手需提交後隔週方能上場，轉隊及交易選手同樣提交後隔週方能上場，已轉出的隊員需兩週後才能回到原本的隊伍，於 2019/3/17 之後不能再新增或更改隊員登錄名單。

3.5. 若提供的資料需完全符合並依照規範，否則將視為未完成登錄選手作業。

3.6. 所有已登錄的選手均受 ECS 2019 春季聯賽規章所約束。

3.7. 取得 2019 LMS 春季賽升降賽資格之隊伍，受 2018 LMS 夏季規章 6.3 條以及 LMS 懲處條例細則規範。

3.8. 單場比賽更換替補選手

ECS 2019 春季聯賽期間，當週系列賽參加的隊伍需於比賽前一週的周日中午 12:00 以前，由戰隊教練/領隊/經理/隊長繳交比賽日出賽場次的上場名單及場上配置，隊伍不可在比賽進行時提出更換選手上場的要求，但可在每場比賽結束後立即向裁判提出更換隊員需求，並由官方告知對手。若當日賽事為季後賽，則可以透過戰隊教練/領隊/經理/隊長於換場的時限內提出替換選手之申請。

3.9. 隊伍縮寫名稱及選手遊戲名稱(召喚師名稱)

3.9.1. 隊伍名稱須於繳交登錄名單資料時統一全名及縮寫的大小寫英文字型，並僅限使用英文字母或數字 0~9，隊伍名稱縮寫則需在 4 個英文或數字以內，戰隊更名只能於非賽季期間進行，賽季中一律不接受更改。

- 3.9.2. 選手召喚師名稱僅可使用:
- (1)大寫字母
 - (2)小寫字母
 - (3)數字 0~9
 - (4)底線
 - (5)字與字間留有空白鍵。
- 3.9.3. 隊伍名稱及隊伍縮寫和召喚師名稱均不可超過 12 個字母。
- 3.9.4. 如隊伍接受冠名贊助，僅能告知賽事主辦方，經同意後協助修改賽事轉播之隊伍名稱，不得修改召喚師名稱。
- 3.9.5. 不可使用另外其他隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及召喚師名稱。
- 3.9.6. 召喚師名稱不可包含:
- 粗俗或猥褻的字眼
 - LOL 英雄延伸名稱、相似延伸名稱
 - 任何容易造成混淆困擾的名稱
- 3.9.7. 所有參賽隊伍的隊伍名稱、隊伍縮寫及召喚師名稱必須經過主辦方審核認證後公布於 ECS 聯賽官網中，且於 ECS 聯賽期間不可隨意變動更改。

3.10. 參賽選手資料備註

參與本賽事的隊伍及選手，須同意配合 Garena 官方以及世代傳媒股份有限公司主辦方需求，提供相關照片及選手資料將使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，及授權 Garena 與世代傳媒股份有限公司使用上述著作（如照片）於網站作為相關網上瀏覽與檢索，並得任意使用選手之肖像及姓名於前述著作（含衍生著作）及一切與該等著作相關之用途上。

3.11. 參賽隊伍注意事項

- 3.11.1. ECS 會保留六支隊伍至下個賽季(一支升降賽落敗隊伍加上 ECS 二到六名)，另外兩支隊伍必須由公開賽選出。
- 3.11.2. 晉級升降賽的 ECS 隊伍必須在 4/18 前，決定是否放棄資格，若升降賽前放棄資格，則仍可保留下一季的 ECS 出賽資格；升降賽結束後不得棄權，隊伍僅可轉賣資格，該隊伍必須從公開賽打起並與國際規章同步，隊伍轉讓不再要求保留三人，晉級隊伍可以在開季前轉賣隊伍席次，並使用全新的隊名、logo 與選手。

4. ECS 2019 春季聯賽架構

4.1. ECS 2019 春季聯賽賽制

4.1.1. ECS 2019 春季聯賽例行賽賽制

春季例行賽將採 Bo2 單循環賽制，合計共 28 場賽事，單場系列賽中取得 2 勝的隊伍獲得 3 點積分；1 勝 1 敗的隊伍各獲得 1 點積分；2 敗的隊伍則無法獲得積分，隊伍將在賽事中平均分配紅藍方，春季聯賽例行賽結束後，積分前 5 名的隊伍進入春季季後賽，如因隊伍因素無法繼續參賽，需於例行賽結束時提出，棄權者將無法獲得獎金，位置將由後面積分最高的隊伍依序補上。

4.1.2. 例行賽加賽條件說明:

2 支隊伍同積分時，比較 2 支隊伍於春季聯賽中的彼此交手戰績。

3 支隊伍同積分時，比較 3 支隊伍於春季聯賽中彼此 3 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 2 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 2 支隊伍同積分時的判斷規則。

4 支隊伍同積分時，比較 4 支隊伍於春季聯賽中彼此 6 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 3 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 3 支隊伍同積分時的判斷規則；若有 2 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 2 支隊伍同積分時的判斷規則，以此類推。

5 支隊伍同積分時，比較 5 支隊伍於春季聯賽中彼此 10 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 4 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 4 支隊伍同積分時的判斷規則；若有 3 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 3 支隊伍同積分時的判斷規則，以此類推。

6 支隊伍同積分時，比較 6 支隊伍於春季聯賽中彼此 15 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 5 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 5 支隊伍同積分時的判斷規則；若有 4 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 4 支隊伍同積分時的判斷規則，以此類推。

7 支隊伍同積分時，比較 7 支隊伍於春季聯賽中彼此 21 場系列賽中，各隊伍所獲得的積分，積分高者優先晉級，若有 6 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 6 支隊伍同積分時的判斷規則；若有 5 支隊伍積分相同且須選出晉級隊伍時，沿用 5 支隊伍同積分時的判斷規則，以此類推。

若依照上述方式依舊無法分出排名高低，則進入加賽階段。

4.1.3. 例行賽加賽賽制

若有加賽情況產生，對戰組合將由裁判於各隊教練見證下於實況中統一抽出，每場賽事將以賽程圖中對戰組合之上方隊伍為人頭面、下方為字面由裁判擲硬幣決定選邊優先權，且對戰賽制皆為 BO1。

1. 共 2 支隊伍加賽

當有 2 支隊伍需要進行加賽時，將進行 1 局比賽決定排名 (BO1)。

2. 共 3 支隊伍加賽

當有 3 支隊伍需要進行加賽時，將進行一輪循環賽 (Round-robin)，每場對戰進行 1 局比賽，依照循環賽結果決定排名；若循環賽結束對戰成績仍相同，則這 3 支隊伍將進行單淘汰賽決定排名，將以抽籤決定其中 1 支隊伍可以第一輪輪空。

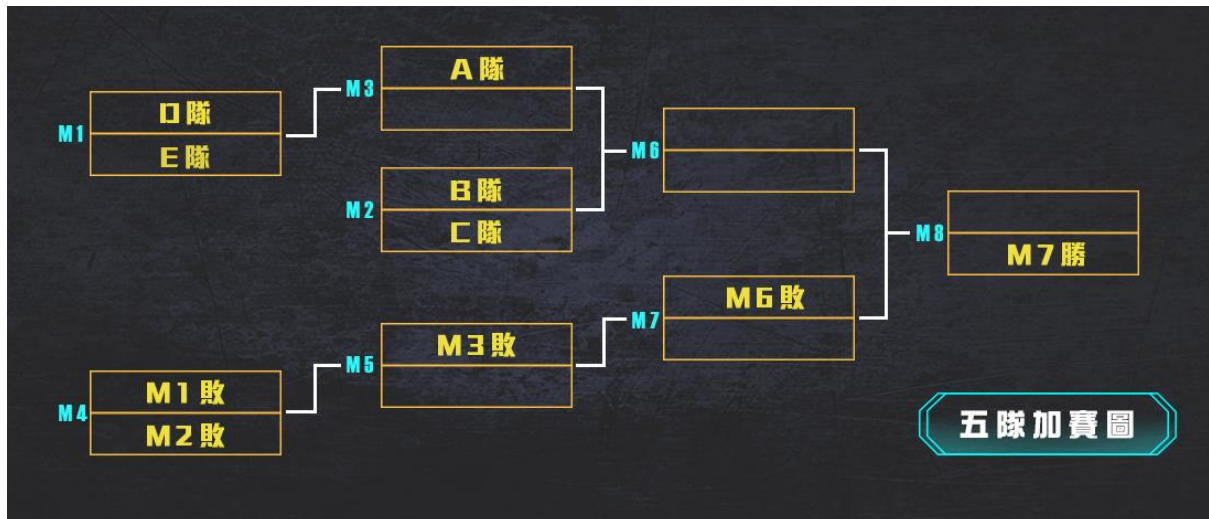
3. 共 4 支隊伍加賽

當有 4 支隊伍需要進行加賽時，將以雙敗賽制進行，4 支隊伍抽籤決定對戰組合，第一輪對戰勝利隊伍進入勝部而落敗隊伍進入敗部；勝部的 2 支隊伍對戰 (此稱第一名決定戰) 獲勝隊伍為排名第一；敗部的 2 支隊伍落敗隊伍為排名第四，勝出隊伍則與第一名決定戰落敗隊伍對戰 (此稱第二名決定戰)，第二名決定戰勝出隊伍為第二名，落敗隊伍為第三名。

4. 共 5 支隊伍加賽

當有 5 支隊伍需要進行加賽時，5 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合 (如下「五隊加賽圖」)，M8 勝隊為排名第一，M8 敗隊為排名第二，M7 敗隊為排名第三，M5 敗隊與 M4 敗隊互相比較彼此於加賽期間的勝負關係決定排名，若無對戰勝負關係則另進

行附加賽（BO1），附加賽勝隊為排名第四敗隊為排名第五。



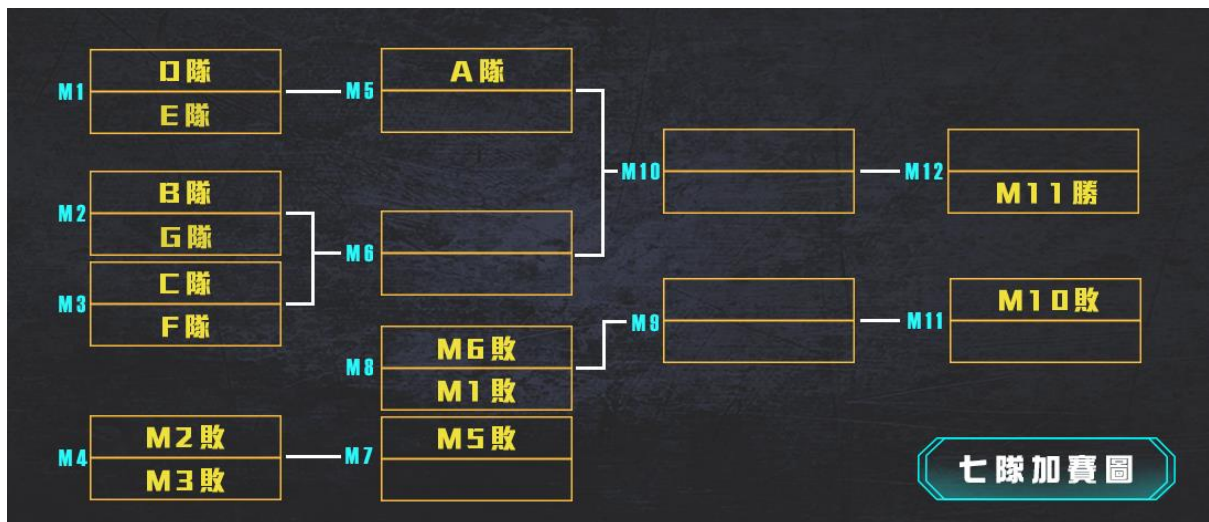
5. 共 6 支隊伍加賽

當有 6 支隊伍需要進行加賽時，6 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「六隊加賽圖」），M10 勝隊為排名第一，M10 敗隊為排名第二，M9 敗隊為排名第三，M7 敗隊為排名第四，M5 敗隊與 M6 敗隊進行附加賽（BO1），附加賽勝隊為排名第五敗隊為排名第六。



6. 共 7 支隊伍加賽

當有 7 支隊伍需要進行加賽時，7 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「七隊加賽圖」），M12 勝隊為排名第一，M12 敗隊為排名第二，M11 敗隊為排名第三，M9 敗隊為排名第四，M8、M7、M4 敗隊互相比較彼此於加賽期間的勝負關係決定剩餘排名，若無對戰勝負關係則另進行附加賽（BO1），附加賽若有 3 支隊伍則進行一輪循環賽，若附加賽結束後仍未能決定排名，則此 3 隊進行單淘汰，對戰組合抽籤決定其中一隊可獲得輪空。



7. 共 8 支隊伍加賽

當有 8 支隊伍需要進行加賽時，8 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合（如下「八隊加賽圖」），M14 勝隊為排名第一，M14 敗隊為排名第二，M13 敗隊為排名第三，M11 敗隊為排名四，M10、M9 的敗隊進行第五名附加賽（BO1），第五名附加賽勝隊為第五名敗隊為第六名，M6、M5 的敗隊進行第七名附加賽（BO1），第七名附加賽勝隊為第七名敗隊為第八名。



4.1.4. ECS 2019 春季聯賽季後賽第一階段賽制

春季季後賽將採兩階段方式進行，第一階段將由晉級季後賽的五支隊伍進行 BO3 單循環賽制，共計 10 場賽事，首盤將由例行賽排名較高之隊伍優先選邊，接著依序輪替，季後賽第一階段結束後勝場數前 3 名的隊伍將可晉級季後賽第二階段。

4.1.5. 季後賽第一階段加賽條件說明：

若有多支隊伍季賽累積勝場數相同時，決定排名的方式將以下列條件逐輪比較：

1. 比較勝場數相同隊伍彼此間之勝場紀錄。
2. 比較勝場數相同隊伍彼此之間的小分（勝場數相同之隊伍對彼此賽局的獲勝勝率）
3. 比較勝場數相同隊伍之總小分（勝場數相同之隊伍總賽局的獲勝勝率）
4. 若無法依靠數據進行排名則進行加賽。

例 1.

	A	B	C	D	E
A	X	2-0	0-2	2-1	0-2
B	0-2	X	2-0	0-2	2-1
C	2-0	0-2	X	2-0	0-2
D	1-2	2-0	0-2	X	2-1
E	2-0	1-2	2-0	1-2	X

	勝/負	小分	勝率
A	2-2	4-5	44%
B	2-2	4-5	44%
C	2-2	4-4	50%
D	2-2	5-5	50%
E	2-2	6-4	60%

1. 五隊形成互咬，勝場數皆為兩勝。

※第一輪比較

2. 比較勝場數相同隊伍間之勝場紀錄。

→ 皆為兩勝。

3. 比較勝場數相同隊伍彼此之間的小分

→ $E > D = C > B = A$

4. 比較勝場數相同隊伍之總小分

→ $D = C$ 、 $B = A$

※第二輪比較

5. 比較勝場數相同隊伍間之勝場紀錄。

→ $D < C$ 、 $B < A$ 之勝負關係。

6. 排名揭曉：E>C>D>A>B。

例 2

	A	B	C	D	E
A	X	2-0	2-1	2-0	2-1
B	0-2	X	2-0	0-2	2-0
C	1-2	0-2	X	2-0	2-0
D	0-2	2-0	0-2	X	2-0
E	1-2	0-2	0-2	0-2	X

	勝/負	小分	勝率
A	4-0	8-2	80%
B	2-2	4-4	50%
C	2-2	5-4	55%
D	2-2	4-4	50%
E	0-4	1-8	11%

1. 初步排名 A>B=C=D>E。

※第一輪比較

2. 比較勝場數相同隊伍間之勝場紀錄。

→ 形成 B、C、D 互咬

3. 比較勝場數相同隊伍彼此之間的小分。

→ 皆為 2-2。

4. 比較勝場數相同隊伍之總小分。

→ C>B=D。

※第二輪比較

1. 比較勝場數相同隊伍間之勝場紀錄。

→ D>B。

總結：A>C>D>B>E。

若依照上述方式依舊無法分出排名高低，則進入加賽階段。

4.1.6. 季後賽第一階段加賽賽制

若有加賽情況產生，對戰組合將由裁判於各隊教練見證下於實況中統一抽出，每場賽事將以賽程圖中對戰組合之上方隊伍為人頭面、下方為字

面由裁判擲硬幣決定選邊優先權，且對戰賽制皆為 BO1。

1. 共 2 支隊伍加賽

當有 2 支隊伍需要進行加賽時，將進行 1 局比賽決定排名 (BO1) 。

2. 共 3 支隊伍加賽

當有 3 支隊伍需要進行加賽時，將進行一輪循環賽 (Round-robin)，每場對戰進行 1 局比賽，依照循環賽結果決定排名；若循環賽結束對戰成績仍相同，則這 3 支隊伍將進行單淘汰賽決定排名，將以抽籤決定其中 1 支隊伍可以第一輪輪空。

3. 共 4 支隊伍加賽

當有 4 支隊伍需要進行加賽時，將以雙敗賽制進行，4 支隊伍抽籤決定對戰組合，第一輪對戰勝利隊伍進入勝部而落敗隊伍進入敗部；勝部的 2 支隊伍對戰 (此稱第一名決定戰) 獲勝隊伍為排名第一；敗部的 2 支隊伍落敗隊伍為排名第四，勝出隊伍則與第一名決定戰落敗隊伍對戰 (此稱第二名決定戰)，第二名決定戰勝出隊伍為第二名，落敗隊伍為第三名。

4. 共 5 支隊伍加賽

當有 5 支隊伍需要進行加賽時，5 支隊伍隨機抽籤決定對戰組合 (如下「五隊加賽圖」)，M8 勝隊為排名第一，M8 敗隊為排名第二，M7 敗隊為排名第三，M5 敗隊與 M4 敗隊互相比較彼此於加賽期間的勝負關係決定排名，若無對戰勝負關係則另進行附加賽 (BO1)，附加賽勝隊為排名第四敗隊為排名第五。



4.1.7. 季後賽第二階段

春季季後賽第二階段首日將由春季季後賽第一階段之第三名隊伍對上第二名隊伍，賽制為 BO5 單淘汰賽，並由季後賽第一階段中排名高順位之隊伍獲得選邊優先權，接著選邊權依序輪替。勝者將於次日對戰第一階段之第一名隊伍，賽制同為 BO5 單淘汰賽，並由排名高順位之隊伍獲得選邊優先權，接著選邊權依序輪替。

4.1.8. 參與夏季升降賽的隊伍為來自春季賽排名第八名的隊伍以及次級聯賽第一名的隊伍。

夏季升降賽採 Bo5 單淘汰賽制，勝出隊伍將可獲得「2019LMS 夏季聯賽」資格，落敗隊伍則自次季起進入次級聯賽。

4.2. 賽事時程

ECS 2019 春季例行賽 01/15 ~ 03/06

ECS 2019 春季季後賽 03/19 ~ 04/14

LMS 2019 夏季升降賽 04/25

5. 比賽遊戲版本及比賽過程

5.1. 例行賽時的遊戲版本

聯賽期間的比賽均使用 TWTR(比賽伺服器)·故依 TWTR(比賽伺服器)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申請之帳號進行比賽·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的權利·嚴重者將立即回收帳號·並不得出場賽事·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. 在『ECS 職業聯賽』中·春季例行賽對戰紅藍方將進行平均分配·季後賽則以上一階段中排名較高的隊伍獲得優先選邊權·並依序輪替。

- 5.3.4. 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。

- 5.3.5. 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。

- 5.3.6. 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。

- 5.3.7. 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。

- 5.3.8. 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。
- 5.3.9. 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。

6. 戰隊及選手規範

6.1. 資格轉讓、轉賣及放棄資格

6.1.1. LMS 升降賽資格

取得 LMS 升降賽 資格的隊伍，必須在 ECS 季後賽 結束的一週內，決定是否要參加 LMS 升降賽，如放棄升降賽參賽資格，將由季後賽第二、三、四名隊伍遞補參加，而放棄的隊伍仍保有下季 ECS 聯賽的參賽資格。

6.1.2. 晉級 LMS 聯賽資格轉讓

依據 LMS 聯賽規定，戰隊擁有者、隊伍經理或任何戰隊相關人員，不得同時擁有、管理、控制、贊助、投資另外一支企業/組織的隊伍，因

此成功晉級至 LMS 聯賽的隊伍，其戰隊相關人員同時與其他擁有 LMS 聯賽資格相同時，必須於下季 LMS 聯賽公布的時間內，選擇放棄 LMS 聯賽資格或解散、釋出其中一隊之經營權，否則將強制取消其 LMS、ECS 聯賽資格，改由其他升降賽隊伍遞補。

隊伍如要轉讓或轉賣資格（非選手轉隊）需由 GARENA 同意並簽署切結書，且接收方或買方需提供證明文件，如為個人需提供個人資料(如身分證等)，公司則需提供公司登記證明文件，供聯盟審查；放棄資格者則需簽署放棄資格切結書。另隊伍不得轉讓或轉賣資格給予該季於 LMS 升降賽中淘汰之隊伍。

6.1.3.

6.2. 集合時間

依據公布的賽程，例行賽階段，第一場 Bo2 的對戰隊伍需於比賽當日下午 6 點 30 分前於線上與裁判報到，若為第二場 Bo2 的對戰隊伍可以於比賽當日下午 8 點前於線上與裁判報到。

季後賽第一階段第一場 Bo3 的對戰隊伍需於比賽當日下午 4 點 30 分前於線上與裁判報到，若為第二場 Bo3 的對戰隊伍可以於比賽當日下午 6 點前於線上與裁判報到。

季後賽第二階段之線下賽將由主辦單位另行通知報到時間。

※遲到的隊伍將會判罰警告一支，警告採每個賽季累計制。

6.3. 選手規範及注意事項

- 6.3.1. 進入比賽房間需有效率，若人員到場卻在裁判發起命令後超過 5 分鐘遲遲不肯進入比賽房，可視情節由裁判長判決棄權。

- 6.3.2. 於比賽房準備完成後，需等待裁判發令比賽開始才能開始比賽，若有違規給予警告，再犯視同藐視主辦方並以棄權論。
- 6.3.3. 比賽中出現任何突發狀況，均須要立即與裁判聯繫告知，裁判做出的判決選手需完全服從。
- 6.3.4. 不得故意製造斷線情況，若有違規給予警告，再犯視同藐視主辦方並以棄權論。
- 6.3.5. 比賽過程中不允許任何非必要的聊天或行為，如下所示：
1. 於全頻中發送任何挑釁用語或不雅文字叫囂。(包含?等標點符號)
 2. 任何違反運動家精神的行為(如已知比賽結果但未進入結算畫面就跳離遊戲、故意販售遊戲中使用的道具/裝備並購買不合理的裝備等情況)
 3. 明顯地讓對手贏得比賽
 4. 私下與對手決定比賽過程與動向。(兩隊選手均以中路為競賽唯一環境等情況)

6.4. 戰隊及選手懲處說明

- 6.4.1. 聯賽隊伍與選手的官方粉絲團、相關社群論壇不得隨意發佈傷害 ECS 職業聯賽之言論，包含隊伍棄賽、指責任一選手、組織與任何其他 ECS 委員會認定之負面不當發言。經查證若屬實，ECS 委員會將依情況給予隊伍適當的警告或懲處。
- 6.4.2. 聯賽隊伍若因非「不可抗拒因素(如天災、車禍...)」棄賽，無法準時參與既定之賽事，將懲處罰 Ban 禁賽等懲罰；如遇不可抗拒因素無法準時參與既定之賽事時需配合主辦單位另行安排進行重賽。

- 6.4.3. ECS 春季規章中的規範無論是對戰隊或是對選手，均採警告的方式給予懲處，警告採每個賽季累計制，任何戰隊或選手被發現有違反規章之情節將收到警告。累犯的情況下，將會面臨罰 Ban，嚴重者將判處禁賽等懲罰，請選手及戰隊自重。
- 6.4.4. 若隊伍累計棄賽達三次，除將失去剩餘比賽參賽資格外，隊伍登錄名單中之選手也將依情節給予全球職業聯賽禁賽三到十個賽季月的處份。

7. 不正當競爭行為的懲處

7.1. 不公平的遊戲

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。

- 7.1.1. 兩個以上的選手或不同隊伍的選手之間的任何協議，例如：
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。
 2. 故意讓對手贏一場比賽，或夥同另一支隊伍聯合決定一場比賽的結果或獎金分割。
 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。
 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。
- 7.1.2. 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主辦方及裁判。
- 7.1.3. 作弊程式使用任何形式的作弊器或欺騙程式。
- 7.1.4. 企圖性斷線，沒有正確或明確的理由故意斷線。

- 7.1.5. 攻擊性言詞，團隊任一成員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 ECS 官方人員判定為攻擊性的言詞。
- 7.1.6. 攻擊性習慣 / 侮辱，團隊任一成員不能採取任何行動對著對方團隊的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。
- 7.1.7. 嚴禁發生代打的行為，如經發現則視作棄權處理。並將代打行為回報給 Garena 官方作帳號懲處。

7.2. 不專業的行為

除非明確的說明，否則犯規或侵犯以下規則將被懲處，不論是不是故意，或嘗試進行這樣違反規則的狀況，也將受到懲處，無論是比賽中，或是於非賽事時行為。

- 7.2.1. 騷擾的行為，騷擾的定義是長時間對對方隊伍成員造成有敵意及困擾的行為且屢勸不聽。
- 7.2.2. 性騷擾，是指不受歡迎的性挑逗。該評估是基於一個合理的人是否會認為該行為是不可取或反感的。
- 7.2.3. 歧視和詆毀，隊伍成員不能蔑視，歧視或使用貶低言語，任一種族、膚色、國籍、社會出身、性別、語言、宗教及政治，或得罪一個國家的人民尊嚴和完整性，以及私人/個人或團體意見或其他意見，財務狀況，出生或其他身份，性取向或任何其他原因。
- 7.2.4. 如果隊伍成員被法律判定有任何的民事/刑事罪責，主辦方人員將可視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。

- 7.2.5. 選手行為調查 如果主辦方人員確定隊伍成員違反了召喚師準則或是英雄聯盟的服務條款及其他規則，主辦方將可以自行決定懲罰規定，情節嚴重可以判決選手禁賽。
- 7.2.6. 隊伍成員不得參與法律禁止的所有的犯罪活動。
- 7.2.7. 隊伍成員不得從事由主辦方認為是不道德、可恥、或違背了正常道德常規的任何活動。
- 7.2.8. 隊伍成員或管理層不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。
- 7.2.9. 隊伍的任何成員或管理層，不得提供任何的禮物、獎勵、金錢或其他給其他隊伍成員或主辦方人員。
- 7.2.10. 任何隊伍的成員或管理層，不得接受任何隊伍所贈送的禮品、企圖影響比賽結果。
- 7.2.11. 任何隊伍成員或管理層，不可以拒絕主辦方工作人員任何合理的指令或決定。
- 7.2.12. 任何隊伍成員或管理層，不可同意或共謀試圖通過法律禁止來影響遊戲或比賽結果。
- 7.2.13. 任何隊伍的管理層人員不得於聯賽期間，私下與他隊選手進行合約上的接觸，或引誘選手做出任何毀壞合約的判斷，而任何隊伍的選手若是於聯賽期間遭遇他隊管理層人員有任何合約或引誘解約/續約的行為，都需通報主辦方工作人員以及所屬的戰隊管理層人員，不然將有懲罰。

7.3. 博弈相關

任何隊伍成員或管理層不可以直接或間接參加外界任何跟 ECS 春季聯賽比賽結

果有關之賭博行為。

7.4. 懲罰相關說明

聯賽進行中若有隊伍或選手違規，將會進行懲罰，嚴重情節可能調整逞罰項目或逞罰對象，最嚴重將踢除聯賽資格，甚至禁賽一定的時限。

※累計 1 支警告給予的處分:該隊伍被判定警告後面臨的第 1 場例行賽事，將會失去 First Ban 的機會。

※累計 2 支警告給予的處分:該隊伍被判定第 2 支警告後面臨的第 1 場例行賽事，將無法進行 Ban 角的行為。

※累計 3 支警告給予的處分:該隊伍被判定第 3 支警告後面臨的第 1 場例行賽事，將會直接棄賽判敗。

※累計 4 支警告給予的處分:該隊伍將於此賽季中踢出聯賽，並取消所有獎金。

7.5. 發佈權

『ECS 職業聯賽』的相關賽制、規範、規則的管轄單位為 ECS 委員會，ECS 委員會成員包含 Riot Taiwan 與 Garena 與 世代傳媒股份有限公司。ECS 委員會有權發表一份聲明，說明任一團隊成員受到處罰的原因。所有的隊伍成員或團隊可以在這樣的聲明中引用。而 Garena 主辦方及其相關母、子公司、關聯公司、雇員或代理承包商，保留採取法律行動的權力。

8. 賽事轉播

8.1. 權利

聯賽的轉播權利屬於世代傳媒股份有限公司所有。世代傳媒股份有限公司擁有將一個或多個賽事轉播分配給其他經過授權單位使用的權利。未經許可，不得

任意散佈或轉播其賽事的相關內容。包括轉播錄影、replay 錄影檔等。

8.2. 實況轉播

選手不得擅自進行實況，轉播例行賽及季後賽等 ECS 相關賽事，否則將會以違反賽事規章而進行懲處。

8.3. 隊伍責任義務

隊伍不得拒絕任何經過世代傳媒股份有限公司所授權的賽事轉播。

8.4. 酒精與藥物

無論參與的是線上或現場比賽，嚴禁飲用酒精、或服用施打任何有可能影響比賽進行的藥劑，否則將會以違反賽事規章而進行懲處。

9. 聯絡方式

9.1. 電子郵件

電子郵件是官方賽事單位主要的溝通管道，因此請保持更新電子郵件並定期檢查，以避免錯失重要訊息。

9.2. 責任及擔保

所有 ECS 2019 春季聯賽的相關資訊，都會以官方賽事單位所使用的電子郵件公告作為優先標準，請戰隊或選手務必留存相關往來信件，如有任何爭議糾紛，也都以信件內容作為佐證，主辦單位不會為任何僅有口頭或非信件內容告知負任何責任或保證。

9.3. 保密協定

對於任何與賽事官方往來的信件內容，都必須嚴格保密。未經書面許可，不得任意散佈或公開。

10. 規章修訂

為確保公平競爭和誠信，在未來的聯賽內 ECS 委員會可能會因任何狀況下修改規則，以完善健全的賽制。

10.1. 修改、判定罰則的決定權

所有有關『ECS 菁英挑戰聯賽』的規則、選手規範、戰隊調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，ECS 委員會擁有隨時修改、刪除條項且不另行通知的權力，同時，在極端的情況下，可能會作出違背該規章的判決，以維護公平競爭與體育精神。

10.2. 規章衝突

如果本規則中有任一條有全部或部分無效或無法實行的情形，不影響本規則對其他條文之效力。該無效或無法實行的子部分應以最接近意思且不違反本規則之本旨解釋。

《附件一》 ECS 2019 春季聯賽懲處條例細則

1. 一般性罰則

1.1. 不當行為

當產生不恰當行為時，被直接或間接認定與 ECS 相關時得以懲處（如：比賽內的惡意言行、公開場合的不雅姿勢等等）

最低罰則 — 警告喪失 1 個禁選

最高罰則 — 禁賽 4 場

追溯期 — 該賽季至下一賽季結束以前

1.2. 違反或拒絕服從官方指示

違反或拒絕服從官方或受權的裁判方所給予的合理指示（如：拒絕加入對戰大廳、不加入裁判所指定的隊伍語音頻道等）

最低罰則 — 警告喪失 1 個禁選

最高罰則 — 禁賽 1 場

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

1.3. 帳號分享

練習、比賽帳號分享給他人使用（以次計算，非營利；與代打提升積分不同）

最低罰則 — 警告喪失 1 個禁選

最高罰則 — 禁賽 4 場

追溯期 — 該賽季至下一賽季結束以前

1.4. 重大不當行為

重大不當行為（如：攻擊對手、試圖賄賂裁判、或故意毀壞現場設備等）

最低罰則 — 禁賽 4 場

最高罰則 — 無限期禁賽或自聯賽開除

追溯期 — 36 個月

1.5. 散佈不實言論

發佈對 ECS 或相關單位之不實言論，包含隊伍棄賽、指責任一選手、組織與任何其他 ECS 認定之負面不當發言。

最低罰則 — 禁賽 1 場

最高罰則 — 禁賽 4 場

追溯期 — 該賽季至下一賽季結束以前

2. 管理罰則

2.1. 無法提交先發陣容

無法提交符合合約的先發陣容

最低罰則 — 警告(隊伍)喪失 1 個禁選

最高罰則 — 隊伍自聯盟除名

追溯期 — 該賽季 (春或夏) 結束以前

2.2. 欺騙或誤導賽事方

欺瞞或誤導賽事方參賽資格審查

(例：提交錯誤資訊，如居留權、年齡等)

最低罰則 — 警告(隊伍)

最高罰則 — 隊伍自聯盟除名

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

2.3. 恣意修改名單

於截止日期後修改名單(接受與否由聯盟決定)

最低罰則 — 警告(隊伍)

最高罰則 — 隊伍自聯盟除名

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

2.4. 棄賽

未經聯盟同意而棄賽或無故在比賽前隊員不足無法出賽

最低罰則 — 該場比賽判敗並給予警告(隊伍)

最高罰則 — 隊伍自聯盟除名

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

2.5. 擅自公佈新成員

未經聯盟審查程序核准，即公佈新加入成員

最低罰則 — 警告(隊伍)

最高罰則 — 隊伍自聯盟除名

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

2.6. 比賽遲到

例行賽之先發選手未能於規定時間前，全部於線上語音頻道報到；

季後賽之先發選手未能於規定時間前，全部抵達比賽場館

最低罰則 — 警告或喪失 1 個禁選

最高罰則 — 扣除 30%比賽獎金或喪失 2 個禁選

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

2.7. 規定時限內遞交名單

無法於規定時限內繳交選邊或先發選手名單

最低罰則 — 警告或喪失 1 個禁選

最高罰則 — 扣除 15% 比賽獎金或喪失 2 個禁選

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

3. 遊戲內罰則

3.1. 未經授權的溝通行為

暫停時未經授權的溝通行為（單一對戰中）

最低罰則 — 第一次口頭警告，第二次則給予一支警告

最高罰則 — 該對戰判敗

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

3.2. 拒絕服從裁判指示

拒絕服從或蓄意拖延裁判的合理指示（例：加入遊戲大廳以開始比賽）

最低罰則 — 警告

最高罰則 — 喪失 2 個禁選

追溯期 — 該賽季（春或夏）結束以前

3.3. 未經許可移除耳機

於季後賽現場比賽時，在比賽結束前未經許可擅自取下耳機

最低罰則－第一次口頭警告，第二次則給予一支警告

最高罰則－次場比賽喪失 1 個禁選

追溯期－該賽季（春或夏）結束以前

3.4. 比賽中任意暫停

未經許可的暫停或暫停後的理由不合理

最低罰則－第一次口頭警告，第二次則給予一支警告

最高罰則－次場比賽喪失 1 個禁選

追溯期－該賽季（春或夏）結束以前

3.5. 刻意利用遊戲漏洞

在尚未收到來自賽事方禁止前刻意利用 BUG

最低罰則－警告

最高罰則－該場對戰組合判敗與禁賽 4 場

追溯期－該賽季（春或夏）結束以前

4. 累計罰則

主辦方判決之警告，將採用累積制，在遭受判決警告後的追溯期間累犯，嚴重者，如最終獲得名次獎金，將視累積次數，扣除一定比例的賽事獎金，扣除原則將分成選手個人以及隊伍分開計算。

扣除優先順序，則是先以隊伍所累積的警告次數，扣除部份比例的獎金；而個人累積的警告次數，則是將獎金均分給所有隊員後，再針對個人的罰金比例去扣除。

警告累積次數	扣除比例
--------	------

5	30%
7	50%