



## 2019 《菁英挑戰聯賽》夏季公開賽規章

2019 Elite Challenger Series Rules  
Summer Qualifiers

## 1. 賽制說明

### 1.1 參賽選手年齡

參加 ECS 2019 夏季例行賽之隊伍成員，每隊至多 2 名出生日期介於 2002/06/03 至 2003/06/02 之間，其餘成員出生日期必須為 2002/06/02 以前，以確保選手在進入 ECS 夏季聯賽時符合年滿 16 歲之規範。

### 1.2 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。

### 1.3 選手國籍

每支戰隊最少須登錄 5 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。選手國籍判定依照本規章中「本地選手資格」定義。每場比賽每支戰隊上場不得超過 2 位外籍選手。

### 1.4 比賽地點

ECS 2019 夏季公開賽所有比賽將於線上進行。

## 2. 隊伍名單規則

### 2.1 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

### 2.2 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. 比賽遊戲版本及比賽過程

#### 3.1 公開賽時的遊戲版本

夏季賽公開賽期間比賽均使用現行台港澳一般伺服器。

#### 3.2 比賽對戰模式說明及狀況處理

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。

為顧及比賽品質，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。

在「ECS 夏季公開賽」中，第一場由賽程表中位於上方的隊伍選邊，第二場由下方隊伍選邊，若前兩場雙方各勝一場，第三場由前兩場獲勝遊戲時間較快之隊伍選邊。

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。**

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。

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:

非故意斷線。(有選手斷線，請立即暫停並通知裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定合理性，且由裁判決定是否繼續使用『暫停功能』，在等待選手重新連接恢復比賽期間，參賽選手須服從裁判安排，否則視作棄權處理)，選手設備出現狀況，需在 10 分鐘內排除狀況。

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。

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。

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：

經濟差距:兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。

剩餘塔數差距:兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。

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。

## 4. 戰隊及選手規範

### 4.1 ECS 夏季聯賽參賽資格

取得 ECS 夏季聯賽參賽資格的隊伍，必須在 ECS 夏季公開賽結束的 2 天內，決定是否要參加 ECS 夏季聯賽(含轉讓)，如放棄參賽資格，將由公開賽第二、三、四名隊伍遞補參加。

### 4.2 集合時間

依據公布的賽程，公開賽進行階段，將統一由裁判於比賽前十分鐘開房，參賽者需提前於開賽前 5 分鐘完成進房報到。

#### 4.3 選手規範及注意事項

進入比賽房間需有效率，若人員在裁判發起命令後超過 3 分鐘遲遲不肯進入比賽房，可視情節由裁判長判決棄權。

於比賽房間準備完成後，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。

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。

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。

比賽過程中不允許任何非必要的聊天或行為，如下所示：

- 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)
- 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)
- 明顯地讓對手贏得比賽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)

### 5. 不正當競爭行為的懲處

#### 5.1 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。

兩個以上的選手或不同隊伍的選手之間的任何協議，例如：

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。

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。

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。

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。

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。

作弊程式使用任何形式的作弊器或欺騙程式。

企圖性斷線，沒有正確或明確的理由故意斷線。

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。

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。

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。

## 5.2 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。

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。

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。

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。

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。

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。

隊伍成員不得參與法律禁止的所有的犯罪活動。

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。

隊伍成員或管理層不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。

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。

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。

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。

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。

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。

### **5.3 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 夏季公開賽比賽結果有關之賭博行為。

## 5.4 懲罰相關說明

公開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，最嚴重將踢除參賽資格。

## 5.5 發佈權

『ECS 夏季公開賽』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。

## 6. 聯絡方式

### 6.1 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。

### 6.2 責任及擔保

所有 ECS 2019 夏季公開賽的相關資訊，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，請隊伍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。

### 6.3 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。

## 7. 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。



## **7.1 修改、判定罰則的決定權**

所有有關『ECS 夏季公開賽』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。

## **7.2 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。