



傳 說 對 決  
**ACS**  
校 園 聯 賽

## 2022 校園聯賽 | 冬季賽規章

## 目錄

規章簡介 .....	11
<b>1. 隊伍資格 .....</b>	<b>12</b>
1.1 參賽選手資格 .....	12
1.2 參賽資格 .....	13
<b>2 獎金 .....</b>	<b>14</b>
2.1 賽事獎金 .....	14
2.2 賽事補助 .....	14
<b>3 陣容規則 .....</b>	<b>16</b>
3.1 隊伍資格 .....	16
3.2 名單要求 .....	16
3.3 名單提交 .....	17
3.4 師長與教練 .....	18
3.5 單日人員調整 .....	19
3.6 隊伍名稱與選手名稱 .....	19
3.7 參賽選手資料備註 .....	20
<b>4. 選手設備 .....</b>	<b>21</b>
4.1 校園聯賽的比賽設備 .....	21

4.2 選手或隊伍擁有的設備.....	22
4.2.1 例行賽&季後賽 .....	22
4.2.2 勝敗部決賽至總決賽 .....	23
4.3 設備的更換 .....	23
4.3.1 例行賽&季後賽 .....	23
4.3.2 勝敗部決賽&總決賽.....	24
4.4 選手與教練服裝 .....	24
4.5 手機程式及使用 .....	25
4.5.1 程式使用.....	25
4.5.2 語音聊天.....	25
4.5.3 社群媒體與通訊軟體.....	25
4.5.4 非必要設備.....	25
4.6 選手帳號 .....	26
4.6.1 比賽用帳號規範.....	26
4.7 視訊與音訊控制 .....	27
4.7.1 視訊設備.....	27
4.7.2 耳機設備.....	27

4.8 設備干預 .....	28
<b>5. 比賽區域 .....</b>	<b>29</b>
5.1 比賽區域 .....	29
5.1.1 隊伍後勤 .....	29
5.1.2 電子設備 .....	29
5.1.3 飲食限制 .....	29
<b>6. 賽事結構 .....</b>	<b>30</b>
6.1 術語釋義 .....	30
6.1.1 遊戲 .....	30
6.1.2 比賽 .....	30
6.1.3 全局 BP-巔峰對決 .....	30
6.2 賽程 .....	31
6.3 各階段詳解 .....	31
6.3.1 例行賽&季後賽 .....	31
6.3.2 賽制 .....	31
6.3.3 戰績持平排序規則 .....	33
6.4 升降賽 .....	33

6.4.1 升降賽隊伍參賽資格 .....	33
6.4.2 升降賽賽制.....	35
6.5 賽事規章依循排序.....	36
6.6 延賽補賽 .....	36
6.7 判決棄賽 .....	37
<b>7. 比賽進程 .....</b>	<b>38</b>
7.1 賽程修改 .....	38
7.2 報到流程 .....	38
7.3 裁判 .....	39
7.3.1 裁判職責.....	39
7.3.2 裁判舉止.....	39
7.3.3 最終裁決.....	39
7.3.4 賭博禁令.....	40
7.4 比賽版本 .....	40
7.5 賽前準備 .....	41
7.5.1 準備時間.....	41
7.5.2 座位順序.....	42

7.5.3 設備技術故障 .....	42
7.5.4 技術支援 .....	42
7.5.5 比賽開始時間 .....	42
7.5.4 賽前測試確認 .....	42
7.5.5 選手就緒狀態 .....	43
7.5.6 遊戲房間創建 .....	43
7.5.7 開始選角 .....	43
7.5.8 選角 .....	43
7.7 選角與選邊 .....	44
7.7.1 競賽選角模式 .....	44
7.7.2 遊戲元素的限制 .....	44
7.7.3 選邊決定權 .....	44
7.7.4 競技模式 .....	45
7.7.5 選角失誤 .....	45
7.7.6 英雄交換 .....	45
7.7.7 選角後開始遊戲 .....	46
7.7.8 手動開始遊戲 .....	46

7.7.9 程式讀取緩慢 .....	46
<b>8. 遊戲規則 .....</b>	<b>47</b>
8.1 術語釋義 .....	47
8.1.1 意外斷線 .....	47
8.1.2 故意斷線 .....	47
8.1.3 伺服器崩潰 .....	47
8.2 遊戲成立 .....	47
8.3 遊戲中止 .....	48
8.3.1 指導暫停 .....	48
8.3.2 選手暫停 .....	48
8.3.3 繼續遊戲 .....	49
8.3.4 擅自暫停 .....	49
8.3.5 遊戲中止期間的選手交談 .....	49
8.3.6 暫停時長 .....	50
8.4 重新開始遊戲 .....	50
8.4.1 遊戲成立前重新開始 .....	50
8.4.2 遊戲成立後重新開始 .....	51

8.4.3 重新開始條例 .....	51
8.4.4 可控的環境 .....	52
8.4.5 選手確認設定 .....	53
8.5 時光回溯 .....	53
8.5.1 時光回溯功能可將當局比賽回溯至任一時間(秒) .....	53
8.6 判定獲勝 .....	54
8.6.1 經濟差距 .....	54
8.6.2 剩餘防禦塔數目差距 .....	54
8.7 遊戲結束後程序 .....	55
8.7.1 結果 .....	55
8.7.2 技術記錄 .....	55
8.7.3 休息時間 .....	55
8.7.4 棄權的結果 .....	55
8.7.5 下一場比賽 .....	55
8.7.6 賽後義務 .....	56
<b>9. 選手行為 .....</b>	<b>57</b>
9.1 競技行為 .....	57

9.1.1 不公平遊戲 .....	57
9.1.2 褻瀆及仇恨言論.....	59
9.1.3 干擾 / 無禮行為.....	59
9.1.4 侮辱行為.....	60
9.1.5 轉播干擾.....	60
9.1.6 未經許可的通訊.....	60
9.1.7 服裝.....	60
9.1.8 身份.....	61
9.2 不專業的行為 .....	62
9.2.1 遵循準則的義務.....	62
9.2.2 騷擾行為.....	62
9.2.3 性騷擾 .....	62
9.2.4 歧視與詆毀 .....	62
9.2.5 關於校園聯賽以及傳說對決的相關陳述 .....	62
9.2.6 審判系統懲罰 .....	63
9.2.7 選手行為調查 .....	63
9.2.8 犯罪活動.....	63

9.2.9 違反善良風俗的行為.....	63
9.2.10 保密義務.....	63
9.2.11 賄賂.....	64
9.2.12 禁止挖角及干涉.....	64
9.2.13 禮物.....	64
9.2.14 拒絕服從.....	65
9.2.15 比賽造假.....	65
9.2.16 文件資料或其他要求.....	65
9.3 涉及賭博.....	65
9.4 受到處罰.....	65
9.5 處罰.....	66
<b>10. 規則精神.....</b>	<b>67</b>
10.1 最終決定權.....	67
10.2 規則變動.....	67
10.3 校園聯賽的最大利益.....	67
<b>11. 附件.....</b>	<b>67</b>

## 規章簡介

此份 2022 年 ACS 校園聯賽規章 ( 下稱**規章** ) 適用於每支獲得 2022 年傳說對決 ACS 校園聯賽 ( 下稱**校園聯賽** ) 參賽資格的隊伍，以及他們的管理人員、教練、選手或者其他雇員。此規章只適用於 2022 年校園聯賽而非其他競賽或者是有組織的傳說對決 ( 下稱 **AOV** 或者**遊戲** ) 活動。

Arena of Valor Campus Series ACS 規章，是由 ACS 官方為傳說對決的校園競技比賽制定，以使 2022 年校園聯賽使用的規章統一且標準化。

此規章的制定是為了確保 ACS 官方為傳說對決校園聯賽所建立系統的完整性，並保證隊伍間較量的公平性。標準化的規章有益於所有參與到傳說對決校園聯賽比賽中的各個角色，包括隊伍、選手以及管理者。

此規章並不會規範選手的比賽內容。而選手與隊伍之間的約定條款由每支隊伍與選手自行決定。

# 1.隊伍資格

為了獲得校園聯賽的參賽資格，每名選手必須滿足以下條件：

## 1.1 參賽選手資格

- 所有參加校園聯賽的選手必須年滿 12 足歲。
- 學籍：具有就讀學校學籍之高級中等學校、大專院校在學學生，且符合下列規定：曾登錄並出賽「ACS 校園聯賽」之學生，若有轉學、重讀或重考者，於新學校若欲再次參加聯賽，必須等待下一個「ACS 校園聯賽」新賽季結束後方能登錄於校隊或職業隊中。例如小明原代表 A 校登錄於 2020 年夏季賽，後轉學至 B 校，若要代表 B 校登錄參賽需等待 2020 年夏季聯賽結束後，始能登錄。同理，若小明轉學至 B 校後被職業隊登錄，若要代表職業隊參賽則須等待 2020 年 GCS 春季職業聯賽結束後，始能登錄。
- 選手如有下列情形之一者，不受上一條限制，惟需檢附相關證明文件，使得參賽：
  - (一) 因法律防治輔導轉學之學生。
  - (二) 原就讀之學校係因教育部諭令停招、解散之學生。
  - (三) 已報請主管教育行政機關並獲核准學校停招、停辦之學生。
  - (四) 應屆畢業生，因升學而換校所就讀之學生。

## 1.2 參賽資格

- 每位參加校園聯賽的選手都必須由校方師長（校方師長意指：各學校教務主任、學務主任、電競班負責主任或是任何能代表學校或系所之師長，以下簡稱**校方師長**或**師長**）認可並推派代表校方隊伍參賽。
- 參賽選手不得為現役 GCS 職業聯賽之選手，且需與職業隊解除登錄達 2 週以上，方能取得登錄至 ACS 校園聯賽的資格。
- 參賽隊伍必須與 ACS 另行簽訂書面合約，並同意遵守合約內條款，方可成為本聯賽正式的校方代表隊伍。
- 登錄本聯賽的選手均不可參與非 ACS 許可之任何地區、任何其他 MOBA 遊戲的職業或非職業賽事，若有違規之情況，ACS 官方有權拒絕該選手參賽。

## 2 獎金

### 2.1 賽事獎金

「2022 ACS 校園聯賽冬季賽」總獎金 500,000 新台幣。

獎金池：	500,000
排名	獎金（新台幣）
校園聯賽冠軍	200,000
第二名	100,000
第三名	60,000
第四到六名	30,000
第七到八名	25,000

### 2.2 賽事補助

- 車馬費補助為參考各地區往返台北之客運或船票票價費用後制定。
- 不同地區的車馬費將根據各地的補助上限金額進行補助，車馬補助會分兩批發給各隊伍帶領人。
- 車馬費補助對象限定為參賽同學或是隨隊師長與教練，其他非隊伍相關成員則不另提供補助。
- 所有預計申請車馬費補助人，請務必將代領授權書、車馬費補助人相關證件提供

給 ACS 官方，若無按照 ACS 官方要求之時間前提供資料者將不提供補助，並視同無條件放棄補助資格及一切相關權益。

- 車馬補助隊伍走[勞報系統](#)，由帶隊師長或教練作為全隊車馬費代領人，並需請全隊成員填寫[代領車馬補助授權書](#)。

#### 北部地區

臺北市、新北市、基隆市、宜蘭縣、桃園市、新竹縣及新竹市：整季補助為每隊 5,000 元新台幣。

#### 中部、東部地區

苗栗縣、臺中市、彰化縣、南投縣、雲林縣、花蓮市及花蓮縣：整季補助為每隊 20,000 元新台幣。

#### 南部、東部、離島地區

嘉義縣、嘉義市、台南市、高雄市、屏東縣、澎湖、金門、馬祖、綠島、小琉球、蘭嶼：整季補助為每隊 45,000 元新台幣。

※實際戰隊補助派發方式與金額將以「ACS 校園聯賽」官方與各校簽訂之參賽合約為主。

## 3 陣容規則

### 3.1 隊伍資格

「2022 ACS 冬季賽」將開放 8 支隊伍參加，「2022 ACS 夏季賽」前四名隊伍將直接獲得晉級「2022 ACS 冬季賽」的參賽資格。剩餘四個名額將從「2022 ACS 冬季升降賽」決出，以下是的「2022 ACS 夏季賽」各學校之排名：

- 第一名：青年勇士
- 第二名：黎明企鵝
- 第三名：莊敬猛虎
- 第四名：正修龍
- 第五名：內湖高工
- 第六名：稻江哈士奇
- 第七名：萬能雄獅
- 第八名：永平雷電虎

### 3.2 名單要求

- 本次校園聯賽期間，須要維持最少 6 名選手，每支隊伍陣容中有 5 名選手作為先發，1 至 4 名替補（後補選手），由 6 至 9 位共同組成「登陸選手名單」，所有隊

伍內的選手須為同校，可跨日夜間部或校區，但不得跨學籍。(例：台灣大學日間部、夜間部同學可組隊參賽，淡江大學台北校區、蘭陽校區同學可組隊參賽。政大的同學與政大附中的同學不可組隊參賽。)此外還包括一名師長與一名教練。

本季聯賽的例行賽(含加賽)結束前，皆可向 ACS 校園聯賽申請符合規定的登錄成員與變更成員名單，每隊每週最多申請 1 次，每次最多申請 2 名成員異動。

- 冬季升降賽名單需要在 2022 年 07 月 29 日晚上 23:59 前繳交，ACS 首輪名單需要在 2022 年 08 月 12 日晚上 23:59 繳交。並依 ACS 要求之規格提交隊伍識別圖素供 ACS 於本聯賽中使用，包含但不限於用於本聯賽網站與轉播，若延遲繳交視同放棄登錄隊伍名單，ACS 有權取消參賽資格。
- 校園聯賽為 Garena 認證之官方賽事，同樣受到挖角與反挖角政策保護。選手交易須經過正常管道，嚴禁任何惡意挖角。
- 隊伍若解除或登錄選手，則需以選手正式加入與離隊 3 天內電子郵件通知 ACS 官方，並提供新的隊伍成員名單表格。

### 3.3 名單提交

- 隊伍比賽先發陣容名單遞交時間不得晚於比賽日前一天下午 17:00。名單必須由指定的教練或師長提交。遞交的內容必須包含選邊決定、校園聯賽官方要求的資訊，包含隊伍名稱、選手路線與隊伍成員在遊戲中使用的名稱(包括準確的拼寫及大小寫)。

- 若欲變更登錄名單，需於週一至週五期間提出申請，申請所需資料包含：完整填寫成員名單資料表、選手學生證明。經校園聯賽官方審核通過將安排至指定地點（台北市內）拍攝選手照。完成以上所有作業後起算 1 個工作日（工作日為週一至週五）後該選手方可上場。
- 在完成選手資料繳交和審核，但尚未完成選手棚拍作業前，就必須讓該選手登錄並上場比賽的情況稱之為「緊急登錄」。使用緊急登錄的隊伍將會被警告一次。
- 為確保可如期完成拍攝，建議在距離比賽日 10 天前提出登錄和拍攝申請，實際拍攝日可能受到攝影棚檔期、拍攝人員、校方師長、選手等多方可配合日期而影響。
- 實際可拍攝日期依校園聯賽官方考量現實狀況後通知為準，若距離比賽日時間太近，無法於比賽前完成選手拍攝，則校園聯賽官方將依據緊急登錄之規章處理。
- 例行賽結束後成員名單即鎖定，直至總決賽結束前，所有隊伍皆不得變動成員名單。
- 若隊伍提供的資料不符合或未依照本規章或是賽事規範，ACS 校園聯賽將視為隊伍未完成登錄選手作業，未完成登錄作業的選手將無法上場出賽。

### 3.4 師長與教練

每支隊伍都要求一名師長與一名教練。師長與教練不可以是 GCS 職業聯賽隊伍中的現役選手。每名師長與教練只能代表一個電競隊伍，不得同一人同時擔任多支隊伍的師

長或教練職務。教練必須出席該隊伍參加的每一場比賽。如果緊急情況下教練無法出席，隊伍必須指派一名臨時教練出席，臨時教練可以是隊伍成員名單中的任一人，包含後勤、替補選手。如果比賽現場沒有（臨時）教練出席，這支隊伍將會受到處罰。

### 3.5 單日人員調整

隊伍不可在一局比賽進行期間更換選手。若當日賽事為系列賽（Bo 賽）則可以透過教練/領隊/師長於任一方主堡被攻破起算三分鐘內和裁判提出一次替換選手之申請，每次申請最多僅能更換兩名選手。

### 3.6 隊伍名稱與選手名稱

- 隊伍可在比賽帳號中的挑戰者名稱前加 2~3 個全形作為隊伍名稱。隊伍名稱只允許包含中文字。
- 挑戰者名稱可以使用英文大小寫字母、數字 0-9 以及底線，單詞之間只可以使用一個空格。包括空格在內，挑戰者名稱不得超過 11 個字元。隊伍名稱、挑戰者名稱以及標籤當中不允許出現額外的特殊字元。
- 隊伍成員在挑戰者名稱中只能擁有一個隊伍名稱。挑戰者名稱以及隊伍名稱不可含有：低俗及色情內容；與傳說對決當中英雄相關或者其他相似的角色名稱；其他可能導致誤解的內容。
- 所有的隊伍名稱以及挑戰者名稱在使用前必須得到校園聯賽官方的許可。
- 只有某些特殊的情況下，名稱才可以進行更改，但在修改前必須得到 ACS 校園聯

賽的許可。

- 校園聯賽參賽隊伍於繳交成員名單後，選手無論何時皆不得隨意更改挑戰者名稱，若需發現挑戰者名稱與繳交的名單不同將不得上場比賽。

### 3.7 參賽選手資料備註

參與校園聯賽的隊伍及成員，須同意配合校園聯賽官方（Garena）需求及要求之規格，提供相關照片及選手資料使用於 ACS 校園聯賽之推廣、直播等相關宣傳媒介，以及校園聯賽網站作為相關網上瀏覽與檢索。參與 ACS 校園聯賽賽事所完成之一切著作，均同意以校園聯賽官方（Garena）為著作人，校園聯賽官方（Garena）除原始取得該等著作之著作人格權及著作財產權外，並得任意使用參賽選手、教練等人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。

## 4. 選手設備

### 4.1 校園聯賽的比賽設備

校園聯賽參賽選手在例行賽中的比賽設備，將由校園聯賽或參賽隊伍自行準備。設備

包括：

**校園聯賽提供：**

- 採訪用攝像鏡頭
- 採訪用麥克風

**參賽隊伍提供：**

- 比賽用手機
- 頭戴式耳機、及/或入耳式耳機
- 現場監控攝像設備，需包含可雙向即時語音溝通的功能

應線下比賽環境要求，校園聯賽將提供以下類別的設備，供其在校園聯賽的半決賽後比

賽中使用。包括：

- 競賽用手機
- 頭戴式耳機、及 / 或入耳式耳機、及 / 或麥克風

所有校園聯賽官方提供的設備將由校園聯賽官方選定。

## 4.2 選手或隊伍擁有的設備

### 4.2.1 例行賽&季後賽

- 線上賽的行動裝置使用參賽隊伍之設備。遊戲對戰禁止使用任何輔助裝置，如搖桿、手把等。校園聯賽進行期間請遵守裁判（校園聯賽官方工作人員）指示。
- 在比賽區域內，選手若使用或者佩戴任何頭戴式耳機、入耳式耳機以及 / 或者麥克風進行賽事間的溝通，需將溝通頻道告知校園聯賽官方，為維持賽事之公平性校園聯賽官方將進入該頻道旁聽，除了校園聯賽官方與進行比賽的五位選手和校園聯賽官方許可人員外禁止任何人員進入該對話頻道。
- 例行賽為線上賽，選手需於比賽期間全程開啟攝像鏡頭與遊戲螢幕分享畫面，隨時供裁判檢驗身份，完成對戰後，需等待裁判提出比賽結束的指令，方能關閉攝像鏡頭與遊戲螢幕分享畫面。
- 攝像鏡頭需完整看見五位比賽成員的臉部與競賽設備（手機），若無法提供視訊者，則判定淘汰。
- 螢幕分享畫面需清楚看見五位參賽成員的遊戲畫面，若無法提供螢幕分享者，則判定淘汰。
- 參賽者須全數待在同一地點進行校園聯賽之賽事。
- 若於比賽期間有發生攝像鏡頭關閉、麥克風關閉、非比賽成員與選手進行溝通或任何訊息傳遞、選手以不洽當的方式獲知可能影響比賽公平的訊息...等違反賽事

公平之情況，比賽將立即暫停，官方將視情況給予警告、裁定勝敗、禁賽、解除後續參賽資格等懲處。

- 選手及隊伍所擁有的，任何具有或者顯示傳說對決競爭對手公司與品牌的名稱、相似物和標識的硬體與設備都不允許帶入比賽區域。

#### 4.2.2 勝敗部決賽至總決賽

- 在比賽區域內，選手不得攜帶、使用或者佩戴非校園聯賽官方提供的任何頭戴式耳機、入耳式耳機以及 / 或者麥克風。
- 選手及隊伍所擁有的，任何具有或者顯示傳說對決競爭對手公司與品牌的名稱、相似物和標識的硬體與設備都不允許帶入比賽區域。

### 4.3 設備的更換

#### 4.3.1 例行賽&季後賽

例行賽校方需自行準備賽事用的攝像鏡頭、手機進行賽事，如果隊伍成員在任何時刻懷疑出現了設備或者技術故障，選手或校園聯賽官方人員可以要求對此狀況進行設備替換或調整，替換時間不得超過 5 分鐘，若超過 5 分鐘者無法完成設備替換之隊伍則該場之比賽進程將由 ACS 校園聯賽官方定奪是否延長暫停時間、或在現有環境設備下繼續比賽或裁決勝敗。

#### 4.3.2 勝敗部決賽&總決賽

- 如果校園聯賽官方在任何時刻懷疑出現了設備或技術故障，選手或校園聯賽官方人員可以要求對此狀況進行技術檢查。校園聯賽官方技術人員將會對故障進行判斷和排除。替換任何設備的決定將完全由校園聯賽官方自行判斷。
- 若於對戰結束前未提出異議，一旦對戰結束不得因設備問題提出重賽要求。

#### 4.4 選手與教練服裝

- 在校園聯賽比賽期間、賽前及賽後校園聯賽官方所進行的採訪當中，選手必須穿著正式的隊服。
- 如果隊伍沒有制式的隊服長褲，選手必須穿著學校制服或運動服長褲以及覆蓋腳趾的鞋子。
- 所有先發選手在比賽進行期間必須全程身著比賽服。比賽服包括內衫、隊服、隊伍外套和隊伍長褲。為避免混淆，以下服裝會被認為不合時宜：寬鬆的運動褲和睡褲等。
- 除非得到了校園聯賽官方事前的肯定。隊伍成員穿著的隊服和所有其他服裝受到下面第 9 章節中規定的限制，而且將會受到校園聯賽官方的檢查和裁定。
- 校園聯賽官方擁有對所有隊伍服裝的最終決定權。
- 教練在出席賽事時必須穿著西裝外套。並且需要得到校園聯賽官方的認可。

## 4.5 手機程式及使用

### 4.5.1 程式使用

- 例行賽比賽期間選手們不允許在手機上執行非傳說對決外的程式，唯一例外是，作為比賽用之通訊軟體是被允許的。
- 半決至總決賽期間選手們不允許在校園聯賽官方手機上安裝任何程式，只能使用校園聯賽官方提供的程式。

### 4.5.2 語音聊天

- 例行賽比賽期間允許使用個人的耳機設備透過 LINE 或是 Discord 平台進行語音聊天。校園聯賽官方人員也會在雙方隊伍的語音群組中，以即時的掌握比賽狀況。
- 季後賽期間選手只允許使用校園聯賽官方提供的頭戴式耳機所使用的內部系統進行語音聊天。不允許使用其他語音聊天軟體（如 Skype）。

### 4.5.3 社群媒體與通訊軟體

禁止使用比賽會場的電腦瀏覽社群媒體或通訊軟體，包括但不限於 Facebook，Instagram，線上論壇 / 留言板以及收發電子郵件等。

### 4.5.4 非必要設備

無論任何原因，禁止在比賽會場的手機上連接非必要的設備，包括但不限於電腦、隨

身(硬)碟或 MP3 等。

## 4.6 選手帳號

- 校園聯賽將會為選手準備比賽用帳號。選手需要將帳號按照自己的偏好進行設定。帳號的挑戰者名稱在選手提交後，須在校園聯賽官方批准後方能使用。

### 4.6.1 比賽用帳號規範

- 不允許進行排位賽、經典競技與娛樂模式，無論是以單人還是多人組隊的模式。唯有自訂遊戲房間與 ACS 校園聯賽比賽相關是允許的。
- 嚴禁使用該帳號進行帶爬排位、或其它不恰當的帳號使用行為(例如謾罵等違反傳說對決遊戲管理規章或校園聯賽規章之行為)，包含但不限於代打、收費陪玩等行為。
- 不能使用該帳號送禮給任何帳號，不定期抽查，若有不當送禮行為之帳號，除取消下一次的虛寶補助外，並將刪除收禮帳號所收到的道具。
- 取名規範為：隊伍名稱+空格+挑戰者名稱，請勿擅自改名。
- 隊伍有責任管理比賽帳號，選手或隊伍成員離開時，需主動回收帳號並修改密碼。
- 使用這些帳戶的所有行為都不應違反 Garena 用戶規定，可在[此處](#)找到相關訊息。如未遵守，帳戶將被回收，並且團隊將被禁止申請新的比賽帳號。
- 若選手、練習生未遵守上述比賽帳號之使用規範，帳戶將被回收，並且團

隊將被禁止申請新的比賽帳號。

- ACS 校園聯賽出借每一參賽隊伍 10 組比賽帳號，隊伍須妥善管理比賽帳號，如有違反使用規範或校園聯賽規章，該帳號第一次處以 7 日停權及選手禁賽一局，第二次處以 30 日停權及該選手禁賽一場，第三次該帳號所屬隊伍比賽帳號全數收回。

懲處是最終的手段，更期望隊伍和校園聯賽官方都能透過事前的宣導、教育訓練來避免可能的問題。

## 4.7 視訊與音訊控制

### 4.7.1 視訊設備

例行賽期間視訊音量選手需保持音量高於最低設置，這將會由裁判於賽前與各選手說明。如果校園聯賽官方認為音量太低，校園聯賽官方有權要求選手調高音量。

### 4.7.2 耳機設備

- 選手需保持音量高於最低設置，這將會由裁判於賽前與各選手說明。如果校園聯賽官方認為音量太低，校園聯賽官方有權要求選手調高音量。
- 頭戴式耳機必須直接佩戴在選手的耳部，並且在比賽進行過程中保持位置不變。  
頭戴式耳機附帶的麥克風必須貼近選手的嘴邊，如果校園聯賽官方認為其位置不妥，校園聯賽的官方人員將會調整。選手不得在耳機和耳部之間放置任何物品，

包括帽子、圍巾或者其他服飾來妨礙頭戴式耳機的位置。

## 4.8 設備干預

一場比賽開始後，選手不可以接觸或者操作其他隊友所擁有或者被提供的設備。如果有選手的設備需要尋求說明，應求助於校園聯賽官方。

## 5. 比賽區域

### 5.1 比賽區域

「比賽區域」意為圍繞著所有比賽中所使用的手機的區域。在比賽進行期間，隊伍成員中只有出賽選手可以出現在比賽區域內。

#### 5.1.1 隊伍後勤

隊伍後勤可以在比賽準備階段出現在比賽區域，但是必須在選角階段開始前離開，在比賽結束前不允許返回。

#### 5.1.2 電子設備

電子設備，包括電腦、平板、非競賽用手機，在選手進入已啟動的遊戲後不允許出現在比賽區域，包括選角階段、暫停、重開、以及每局之間的休息時間。在比賽區域中，校園聯賽官方或校方師長需替選手暫時保管這類設備，並在比賽結束後還給選手。

#### 5.1.3 飲食限制

比賽區域內不允許出現食物。在半決至總決賽的比賽區域內，校園聯賽官方會為選手提供指定的場域進行飲食。

## 6. 賽事結構

### 6.1 術語釋義

#### 6.1.1 遊戲

使用傳說戰場地圖進行的一局遊戲，直到下列方式之一產生獲勝方，以第一個發生的為準：(a) 完成最終目標（摧毀主堡）；(b) 隊伍被剝奪資格；(c) 判罰獲勝（見 8.5 章節）。

#### 6.1.2 比賽

同一系列戰中，一支隊伍的取勝局數占了總局數中的大部分時為獲勝（例如，在三局遊戲中贏得兩局勝利，也就是 BO3；在五局遊戲中贏得三局勝利，也就是 BO5）。在循環賽制中，獲勝隊伍將贏得 1 分積分，而落敗隊伍將不會獲得任何積分。

#### 6.1.3 全局 BP-巔峰對決

一般賽事中，強勢的英雄通常會被選手重複使用，為了在校園聯賽期間展示更多樣化的英雄池，全局 BP 模式會強制輪換出賽英雄、要求選手選擇更多種類的英雄作為出賽角色。在全局 BP 模式中，單一隊伍在上一輪和之前使用過的英雄，該隊將不得再次使用（另一隊伍不受影響）；若是 BO7 的賽制中，當比賽進入第七局，則進入巔峰對決重新開放所有的英雄都可被選取，並啟用 5v5 經典競技模式進行對局。BP 階段如果隊伍出現錯誤的英雄選擇或禁用，比賽將繼續進行，隊伍不得要求重新 BP。若

因遊戲或官方提供之設備造成的錯誤狀況，經裁判確認後重新再次 BP，錯誤發生前的選擇或禁用需維持相同。

## 6.2 賽程

- 升降賽 ( 2022 年 8 月 3 日 - 8 月 4 日 )
- 例行賽 ( 2022 年 8 月 24 日 - 10 月 2 日 )
- 季後賽 ( 2022 年 10 月 11 日 - 10 月 14 日 )
- 勝敗部決賽 ( 2022 年 10 月 21 日 - 10 月 22 日 )
- 總決賽 ( 2022 年 10 月 23 日 )

## 6.3 各階段詳解

### 6.3.1 例行賽&季後賽

### 6.3.2 賽制

例行賽為全局 BP 單循環賽，八支隊伍都將與其他隊伍進行一場 BO3 比賽，例行賽排名一至六名的隊伍將進入到季後賽。例行賽每場比賽的分邊將會根據隊伍「2021 ACS 冬季賽」成績而定，前四名隊伍可獲得四次優先選邊（賽程表左側之隊伍）的機會，而五至八名與從升降賽出線之隊伍則獲得三次優先選邊的機會。

- 季後賽為雙敗淘汰賽制，分為兩階段第一階段採全局 BP BO5 競賽模式，進

行的階段為 M1 至 M7，第二階段為勝敗部賽至總決賽採全局 BP BO7-巔峰對決，進行階段為 M8 至 M10，最後的獲勝者將成為「2022 ACS 冬季賽」冠軍，並獲得最高獎金。

※M1 至 M6 場，將會依據例行賽的排名來去決定哪支隊伍具有優先選邊的權利。

※M7、M8 場的隊伍將會透過擲硬幣的方式來進行選邊或是對戰室，假設 A 隊伍選擇了選邊的權利則 B 隊伍將可以優先選擇對戰室，如果沒有對戰室則僅由猜中的隊伍優先選邊。

※M9 場的隊伍將會由 M8 Lose 的隊伍擁有優先選邊或是選擇對戰室的權利。

※M8 獲勝的隊伍晉級到 M10 後，將可以於 M10 的 BO7 的前兩局具有優先選擇紅藍方以及選擇當天對戰室的權利，自第二局結束後將會回歸敗方選邊來去決定紅藍方。

詳見下表。



### 6.3.3 戰績持平排序規則

- 如果在賽事階段結束後兩支隊伍戰績持平，那麼會優先以雙方的交戰成績決定排名。
- 若戰績並列或互咬的隊伍數達到三支以上(含)，那麼會考慮涉及隊伍之間的例行賽交戰的各項成績，進行排名。
- 成績比較的排序如下：
  1. 大分總成績
  2. 小分總成績
  3. 勝場總時長 ( 越短排序越靠前 )
  4. 敗場總時長(越長排序越靠前)
  5. 總推塔數
  6. 總擊殺數
  7. 總助攻數。

## 6.4 升降賽

### 6.4.1 升降賽隊伍參賽資格

- 《2022 ACS 冬季賽》第一至四名隊伍將直接獲得《2023 ACS 夏季賽》的參賽資格，無需參加升降賽事。

- 《2022 ACS 夏季賽》冠軍隊伍將直接獲得《2023 ACS 夏季賽》的參賽資格，即使該隊伍於《2022 ACS 冬季賽》取得了五~八名，依然無需參加升降賽事，而《2023 ACS 夏季賽》的升降賽席次將因此減少 1 個席次。
- 《2022 ACS 冬季賽》第五至第八名，則必須和《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 夏季資格賽》順位前二名，共 8 隊伍進行《2023 ACS 夏季升降賽》，最終獲勝的四隊將晉級《2023 ACS 夏季賽》。
- 《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 夏季資格賽》前二名隊伍將優先擁有參加《2023 ACS 夏季升降賽》的資格，若在官方審核後發現有資格不符合之隊伍，名額將分別根據賽事遞補至《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 夏季資格賽》八強以上之隊伍。
- 若《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 夏季資格賽》分別在自身賽事體系遞補了八強所有隊伍後席次依然從缺，則《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 冬季資格賽》八強以上的隊伍可以互相遞補來決出參加《2023 ACS 夏季升降賽》的四支隊伍。EX.若《2022 S2 校園傳說》其中一個《升降賽》席次資格補至《2022 S2 校園傳說》8 強隊伍後依然無資格符合的隊伍，則 ACS 官方則會改從《2022 ACS 冬季資格賽》中按照排名遞補到 8 強以上符合參加《2022 ACS 冬季升降賽》資格的隊伍。
- 若有校隊同時於《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 夏季資格賽》取得《2023 ACS 夏季升降賽》的資格時，校隊將僅能透過其中一個賽事的資格去出席參加

《2023 ACS 夏季升降賽》，ACS 官方將會與該校隊進行溝通確認，在確認該校隊所放棄的賽事資格後，ACS 官方將根據遞補流程進行《升降賽》資格遞補。

- 如果在遞補過程兩隻隊伍戰績持平，那麼會根據以下成績比較隊伍的排序：
  - 1.雙方的交戰成績
  - 2.大分總成績
  - 3.小分總成績
  - 4.勝場總時長（越短排序越靠前）
  - 5.敗場總時長（越長排序越靠前）
  - 6.總推塔數
  - 7.總擊殺數
  - 8.總助攻數
- 最終若《2023 S1 校園傳說》與《2023 ACS 夏季資格賽》欲參加升降賽的隊伍不足四隊，則會根據實際參加隊伍數來決定升降賽之賽程。EX.若《2023 S1 校園傳說》或《2023 ACS 夏季資格賽》八強以上隊伍總計僅有三間學校有參加升降賽之意願，則僅有《2022 ACS 冬季賽》六至八名隊伍需要參加《2023 ACS 夏季升降賽》，《2022 ACS 冬季賽》第五名則不需要參賽，並且該隊伍立即獲得「2023 ACS 冬季賽」之參賽資格。

#### 6.4.2 升降賽賽制

- 《ACS 升降賽》採線上賽制，將全程轉播，使用模式為 5v5 競技模式，唯有在

「巔峰對決」的賽局中會使用 5v5 實戰模式，採 BO7 全局 BP 單敗淘汰制，由系統判定比賽勝負。

- 《ACS 校園聯賽》隊伍擁有首局優先選擇紅藍方的權力，自第二局結束後將會回歸敗方選邊來去決定紅藍方，由裁判（官方工作人員）開房進行。
- 《ACS 升降賽》四組對戰將根據排名決定：
  1. 「2022 ACS 冬季賽 第五名」對上「2023 S1 校園傳說 第二順位」
  2. 「2022 ACS 冬季賽 第六名」對上「2023 ACS 夏季資格賽 第二順位」
  3. 「2022 ACS 冬季賽 第七名」對上「2023 S1 校園傳說 第一順位」
  4. 「2022 ACS 冬季賽 第八名」對上「2023 ACS 夏季資格賽 第一順位」

## 6.5 賽事規章依循排序

- 校園傳說之規則及賽制與本規章彼此獨立，在校園傳說中，選手必須遵行校園傳說之賽事規章；在本聯賽中，選手必須遵行本規章，若兩賽事之規章有所衝突時，選手須以校園聯賽規章優先遵行。

## 6.6 延賽補賽

- 若因天災或其他不可抗力因素無法進行賽程，校園聯賽會將無法進行的比賽延後，時間另行公告。
- 部分延賽：若經行政院人事行政局（<http://www.dgpa.gov.tw/>）公告，當日出賽隊伍原所在地區白日宣布停止上班或上課，則當日該隊伍之賽程依照前述之延

賽原則辦理，其餘未受影響之出賽雙方依照原賽程進行比賽。

- 整日延賽：台北市白日或晚上宣布停止上班，該日整日賽程延賽。
- 若有特殊之狀況，在考量人員安全的前提下，各隊伍需盡力配合 ACS 校園聯賽之指示出賽。

## 6.7 判決棄賽

若單一隊伍遭判決棄賽，則另一隊為獲勝方，將會直接獲得該場比賽獲勝的最大勝局（例如：BO1 為 1-0，BO3 為 3-0，BO5 為 5-0）。若交戰的兩隊都棄賽，則將共同判敗無勝局積分（0-0）。棄權的比賽不會記錄其他數據。

## 7. 比賽進程

### 7.1 賽程修改

校園聯賽官方有權決定是否重新安排某一天的賽程、及 / 或調整校園聯賽的比賽日期、或以其他方式修改比賽賽程。如果校園聯賽的賽程會進行修改，校園聯賽官方會儘快通知全部的隊伍。

### 7.2 報到流程

抵達比賽場會場

參加校園聯賽的隊伍正式名單當中的成員必須在校園聯賽官方規定的時間前抵達指定的比賽會場。

報到

- 例行賽與季後賽期間將進行線上報到，報到時間內未報到之隊伍（含登錄選手人數未滿五人時），視為棄賽。
- 線上報到的平台為：《2022 ACS 校園聯賽》官方 Discord 群，校園聯賽的隊伍已於報名時登錄的隊伍負責師長信箱中收到《2022 ACS 校園聯賽》官方 LINE 與 Discord 群邀請與其他報到注意事項，還請隨時檢查個人信箱以收到最新賽事相關資訊。
- 報到時，參賽者需開啟視訊鏡頭，並出示學生證或其它包含照片之有效個人身分證件（例如學生證、身分證、健保卡、駕照等），未包含照片恕不受理。

- 所有選手均需在報到時間內完成線上簽到 ( 含候補人員 )，未進行簽到的選手不得上場進行賽事。

## 7.3 裁判

### 7.3.1 裁判職責

裁判是校園聯賽的官方人員，負責判斷發生在賽前，賽中以及緊跟賽後發生的比賽相關問題，疑問和情況。他們的責任範圍包括但不限於：

- 賽前檢查隊伍陣容
- 檢查並監督選手的設備和比賽區域
- 宣佈比賽開始以及本日禁用英雄以及造型
- 指揮比賽中的暫停 / 繼續
- 對於賽中違反規則的行為進行處罰
- 確認比賽結束以及比賽結果

### 7.3.2 裁判舉止

自始至終，裁判的行為都應當具有專業性，並且應該以公正的方式進行裁決。且不得對任何選手、隊伍、隊伍經理、所有者以及其他個人展示出喜愛或偏見。

### 7.3.3 最終裁決

- 如果一名裁判做出了不正確的裁決，那麼此裁決存在被撤銷的可能。校園聯賽官

方將在賽中或賽後自行對裁決進行評估，以判斷是否採取了能夠做出公平裁決的正當程序。如果沒有採取正當程序，校園聯賽官方保留撤銷裁決的權力。校園聯賽官方會始終保留校園聯賽期間所有裁決的最終決定權。

- 賽後爭議處置流程，若參賽隊伍對賽事過程仍有疑慮，依照以下流程依序處理：
  - 事件發生 24 小時內提出書面申訴，以電子郵件方式寄送予 ACS 校園聯賽，需包含完整申訴理由與必要的證明，若提出內容不完整 ACS 校園聯賽得要求申訴方提出補充內容。
  - ACS 校園聯賽官方於收到完整申訴後 48 小時內回覆裁決與處置方式。

#### 7.3.4 賭博禁令

所有關於傳說對決的禁賭規則，詳情請參看第 9 章，裁判將受到其無限的約束力。

### 7.4 比賽版本

- 校園聯賽將會在正式服以最新版本進行。若遭遇正式服維護或特殊狀況導致不適合做為校園聯賽的比賽伺服器，校園聯賽官方有權決定是否更改比賽伺服器，不同的伺服器將有可能導致比賽版本的改變。
- 在正式伺服器中可用時間不超過一週的英雄將被自動禁用。正在進行重製的英雄將由校園聯賽官方判斷是否可用。
- 校園聯賽官方有權決定是否禁用任一英雄、道具或造型，詳細將以 ACS 校園聯賽在賽前的宣布為主。

- 若因為 Bug 或其它 ACS 校園聯賽認定之問題導致英雄、造型或道具禁用，禁用時程將依據修正狀況決定。於問題排除後若英雄或道具無明顯技能組改動則可立即開放，若有明顯技能組改動則至少於排除日起算 7 日以上才可使用。關於禁用的問題，將會由 ACS 校園聯賽依據個案進行解釋，可在賽前或賽中的任何時間點直接調整限制規範。

## 7.5 賽前準備

### 7.5.1 準備時間

在賽前，選手會有一段規定準備時間確保他們完全就緒。校園聯賽官方會將準備時間以及此段時間的長度作為比賽賽程的一部分告知隊伍和選手。校園聯賽官方隨時可能會更改賽程。選手在進入比賽區域後，準備時間就開始計算，在沒有得到校園聯賽官方人員或裁判允許的情況下不得離開。賽前準備由以下內容組成：

- 確認校園聯賽與校方所提供設備的品質。
- 連接設備並進行調試。
- 確認語音聊天系統功能正常。
- 配置奧義與魔紋。
- 調整遊戲內的設置。
- 進行遊戲內熱身。

### **7.5.2 座位順序**

選手必須按照進入遊戲房間的順序就坐：凱薩，打野，中路，魔龍，輔助。這個順序應當是從選手前方的觀眾視角由左至右安排的。

### **7.5.3 設備技術故障**

如果選手在準備過程中的任何階段遇到了任何設備故障，選手必須立即告知校園聯賽官方。

### **7.5.4 技術支援**

校園聯賽官方將在準備過程中提供協助，並且解決賽前準備期間遇到的任何問題。

### **7.5.5 比賽開始時間**

在理想狀態下，選手遇到的任何問題都會在賽前準備的專用時間內解決，比賽按照預定時間開始。然因賽前準備出現問題而導致的延時是可以接受的，此認定將由校園聯賽官方自行判斷。對延遲採取的懲罰亦由校園聯賽官方自行衡量。

### **7.5.4 賽前測試確認**

預定的比賽開始前將有不少於 10 分鐘的準備時間，校園聯賽官方將與每一名選手確認準備已經就緒。

### 7.5.5 選手就緒狀態

一旦參賽的十名選手都已確認準備完成，選手將不可以更換奧義與魔紋頁或者進入自訂遊戲。

### 7.5.6 遊戲房間創建

校園聯賽官方將決定遊戲房間的創建方式。測試完成後選手將立刻遵循校園聯賽官方的指引按照如下位置順序加入遊戲房間：凱薩，打野，中路，魔龍，輔助。

### 7.5.7 開始選角

- 一旦所有十名選手都進入了校園聯賽官方遊戲房間，一名校園聯賽官方人員會開始確認雙方隊伍已經準備好進入選角階段（定義與描述見下文）。一旦確認雙方準備就緒，將有一名校園聯賽官方人員通知房間所有者開始遊戲。
- 在選角階段，教練可以登上舞臺（或稱作比賽區域）並且允許與隊伍進行交談。當英雄交換階段倒數計時到達 5 秒的時候，教練要離開舞臺（或稱作比賽區域）並前往指定位置。

### 7.5.8 選角

選角會使用遊戲程式內的競賽模式完成。

#### 一般 / 遊戲設置

- 地圖：傳說戰場

- 隊伍規模：5
- 允許觀戰：僅限參賽玩家和裁判等校園聯賽官方人員
- 遊戲類型：5v5 競賽模式，唯在巔峰對決中將使用 5v5 經典競技。



## 7.7 選角與選邊

### 7.7.1 競賽選角模式

校園聯賽官方會選擇使用 5v5 競賽模式或手動選角，唯有在「巔峰對決」的賽局中會使用 5v5 經典競技。

### 7.7.2 遊戲元素的限制

如果任何裝備、英雄、造型、奧義、魔紋或者挑戰者技能存在已知錯誤，或者出於賽事方確定的其他任何原因，校園聯賽官方可自行在賽前或賽中的任何時間提出限制。

### 7.7.3 選邊決定權

- 例行賽每場比賽的分邊將會根據隊伍「2022 ACS 夏季賽」成績而定，前四名隊

伍可獲得四次優先選邊（賽程表左側之隊伍）的機會，而五至八名與從升降賽出線之隊伍則獲得三次優先選邊的機會。擁有優先選的隊伍需在該階段開始 1 天前的當地時間晚上 23：59 前送出他們第一局比賽的選邊，其後每一局的敗方擁有選邊權。如果隊伍沒有送出決定，則將直接以藍方開始進行比賽。季後賽中 M1 至 M6 場次，將會依據例行賽的排名來去決定哪支隊伍具有優先選邊的權利。M7、M8 場次的隊伍將會透過擲硬幣的方式來進行選邊或是對戰室，假設 A 隊伍選擇了選邊的權利則 B 隊伍將可以優先選擇對戰室，若是無對戰室可選擇則僅由猜中的隊伍優先選邊。M9 場次的隊伍將會由 M8 Lose 的隊伍擁有優先選邊或是選擇對戰室的權利。M8 場次獲勝的隊伍晉級到 M10 場次後，將可以於 M10 場次中的 BO7 的前兩局具有優先選擇紅藍方以及選擇當天對戰室的權利，自第二局結束後將會回歸敗方選邊來去決定紅藍方。

#### 7.7.4 競技模式

競技模式將採取如下的蛇形選角順序：藍方 =A；紅方 =B

禁用：ABABBABA 選擇：ABBAABBAAB

#### 7.7.5 選角失誤

BP 階段如果隊伍出現錯誤的英雄選擇或禁用，比賽將繼續進行，隊伍不得要求重新

BP。若因遊戲或官方提供之設備造成的錯誤狀況，經裁判確認後重新再次 BP，錯誤

發生前的選擇或禁用需維持相同。

#### 7.7.6 英雄交換

隊伍必須在交換階段倒數進行到 20 秒之前完成所有的英雄交換，不然將會在未來的遊戲當中受到處罰。

### **7.7.7 選角後開始遊戲**

在選角過程完成後，遊戲將立刻開始，除非校園聯賽官方有其他的規定。此時，校園聯賽官方與校方需移除比賽區域內的所有印刷製品，包括任何由隊伍成員手寫的筆記。選角完成後到遊戲讀取的這段時間，也就是「自由時間」內，選手不允許退出遊戲。

### **7.7.8 手動開始遊戲**

如果遊戲出現錯誤或者由校園聯賽官方決定將選角階段從遊戲階段分開，一名校園聯賽官方人員可以使用 5 v 5 傳說戰場開始遊戲。所有的選手會按照之前完成的有效選角過程來選擇英雄。

### **7.7.9 程式讀取緩慢**

如果出現錯誤，斷線重連，或者出現其他故障以致中斷了讀取進度，影響到選手在遊戲開始後加入遊戲的時間，那麼遊戲必須立刻暫停，直到全部十名選手都連接到遊戲當中。

## 8. 遊戲規則

### 8.1 術語釋義

#### 8.1.1 意外斷線

由於遊戲程式、平台、網路或者電腦問題，導致選手與遊戲失去連接。

#### 8.1.2 故意斷線

由於選手的個人行為（例如退出遊戲），一名選手與遊戲失去連接。任何導致斷線的選手行為都會被認為是故意的，無論這位選手的實際意圖如何。

#### 8.1.3 伺服器崩潰

由於遊戲伺服器、比賽伺服器平台，或者比賽場館網路不穩定的問題導致所有選手與遊戲失去連接。

### 8.2 遊戲成立

一局遊戲的成立指的是在一局遊戲中，十名選手都已載入，而且發展到與對方隊伍進行了有意義的互動的時間點。某局遊戲一旦確立，允許由於意外事件重新開始的時期就已經結束了，而遊戲將從這一時間點後被看作「正式比賽」。在遊戲成立後，遊戲只在有限的條件下才可以重新開始（見章節 8.4）。可以確立遊戲成立的條件有：

- 任何攻擊或者技能命中小兵、野怪、建築物或者敵方英雄。
- 選手在兵線上獲得了對方隊伍的視野。
- 任何一方進入了對方野區，包括離開了河道或者進入了連接敵方野區的草叢。

- 遊戲計時器到達兩分鐘 ( 00:02:00 )

## 8.3 遊戲中止

如果一名選手在沒有通知校園聯賽官方或者暫停的情況下故意斷線，校園聯賽的官方人員不需要強行中斷遊戲。在任何暫停或者中斷期間，除非經過校園聯賽官方的批准，選手不得離開比賽區域。

### 8.3.1 指導暫停

校園聯賽官方可以在任何時間，自由決定遊戲暫停或者控制選手暫停。

### 8.3.2 選手暫停

選手只可以在以下事件發生後才可以暫停比賽，但是必須在暫停後立即告知校園聯賽官方，並且闡述原因。可接受的原因包括：

- 無意中非人為原因中斷了連接。

若因選手個人因素 ( 例如帳號因管理不當，在比賽過程中出現搶登而無法繼續比賽 )

中斷連線進而無法繼續比賽，那麼剩餘的比賽將由其他保持連線的選手繼續完成。

- 硬體或者軟體發生故障 ( 例如：手機沒電、設備故障或者遊戲應用程式出現問題 )。
- 選手身體受到干擾 ( 例如：同學干擾或者對戰桌椅出現了損壞 )。
- 選手疾病，傷病或者無法比賽。

在這樣的情況下，隊伍必須警示校園聯賽官方人員，校園聯賽官方人員將全權處理，進行一次暫停來評估指定選手，以確定該選手是否準備、願意並且能夠在一段時間內繼續遊戲。這段時間由校園聯賽官方決定，但是會限制在幾分鐘之內。如果校園聯賽官方認定該選手無法在這段時間內繼續遊戲，校方得申請暫停更換選手。後續該位選手需提出公立醫院診斷證明，無法提出者，視同該隊伍無條件放棄得獎資格及一切相關權益。

### **8.3.3 繼續遊戲**

選手不允許在暫停後自行重新開始遊戲。在得到校園聯賽官方人員的許可且所有的選手都已經被告知而且做好準備，並確實由隊長在遊戲中聊天確定雙方都已經準備好繼續遊戲後，裁判長或現場導播組成的觀戰者將會取消遊戲暫停。

### **8.3.4 擅自暫停**

如果選手在未得到校園聯賽官方許可的情況下暫停或者取消暫停遊戲，會被認為是影響比賽公平性的行為，校園聯賽官方可以自行決定處罰。

### **8.3.5 遊戲中止期間的選手交談**

出於所有競技隊伍公平競爭的考慮，在遊戲暫停期間，選手之間不得以任何方式進行交談或交流。為了避免出現爭議，選手可以與裁判進行交談，但前提是為了尋找或解決導致暫停的原因。如果暫停持續了很長時間，裁判可以自行決定是否允許選手在取

消暫停前就遊戲相關內容進行討論。

### 8.3.6 暫停時長

校園聯賽官方人員將根據 8.3.2 的規則，允許隊伍於比賽過程中提出暫停，並且會根據狀況與對戰的兩隊伍負責人（教練、師長）進行狀況說明，在狀況處理完畢後，雙方隊伍應聽從裁判指示繼續開始比賽，若隊伍因長時間的暫停狀況處理，需要申請休息時間，該時間不得超過 5 分鐘，若超過 5 分鐘無法回到對戰位置的隊伍或選手則該場之比賽進程將由 ACS 校園聯賽官方定奪是否延長暫停時間、或在現有參賽成員下繼續比賽或裁決勝敗。

## 8.4 重新開始遊戲

哪些條件可以重新開始遊戲將完全由校園聯賽官方自行裁定。以下條件只是為了進行舉例說明：

### 8.4.1 遊戲成立前重新開始

以下是遊戲成立前遊戲可以重新開始的一些情況的例子：

- 如果一名選手注意到奧義、魔紋或者使用者介面由於遊戲房間和比賽之間產生的錯誤沒有正確套用，那麼選手可以暫停遊戲來調整這些設置。如果這些設置無法調整至正確，那麼可以重新開始遊戲。

- 如果校園聯賽官方認定出現的技術難題使得遊戲無法正常繼續（包括隊伍能否出現在適當的位置上準備特定遊戲事件，如小兵刷新等）。

#### 8.4.2 遊戲成立後重新開始

以下是遊戲成立之後遊戲可以重新開始的一些情況的例子：

- 在比賽期間，如果遊戲發生了嚴重的錯誤導致遊戲資料或者遊戲機制出現顯著變化。
- 如果有校園聯賽的官方人員認為比賽環境條件有失公平（例如：現場過度嘈雜、天氣惡劣、無法接受的安全風險等）。

#### 8.4.3 重新開始條例

- 在比賽期間，如果遊戲發生了嚴重的錯誤導致遊戲資料或者遊戲機制出現了顯著的變化，或者外部環境條件變得不利於遊戲繼續，那麼比賽可以重新開始。
- 若是發生重新開始情形，選手使用的所有遊戲設定，包含但不限於角色、造型、挑戰者技能、奧義、魔紋...等遊戲初始設定，都必須相同，若是私自更換，則裁定勝負。
- 若要重新開始遊戲，必須要滿足特定的情況。校園聯賽官方必須確定這個錯誤非常嚴重而且可被證實。所謂非常嚴重的錯誤必須損害了選手在遊戲當中的競技能力。校園聯賽官方有權裁定這個錯誤是否損害了選手在遊戲中的競技能力。錯誤要被認為是可證實的，此錯誤必須可被有效地呈現出來，而且不是因選手的錯誤造成的。接下來觀戰者必須能夠重播討論中的事例，並且確認此錯誤。

- 如果一名選手認為他 / 她遭遇了嚴重的錯誤，他 / 她必須暫停遊戲並且即時警示一名裁判。如果此名選手被認為試圖延遲報告錯誤，以等待在更加有利的時間重新開始遊戲，那麼遊戲將不會重新開始。
- 如果校園聯賽官方認定錯誤非常嚴重而且可以被證實，並且該選手遵從暫停協議，那麼受到不利影響的一方將可以選擇重新開始。如果隊伍接受，遊戲將立即按照章節 8.4 中之規則重新開始。章節 8.4 中的例外是，如係因英雄錯誤導致遊戲需要重新開始，那麼無論遊戲成立與否，之前的設定將不再保留（包括選角），而此英雄有可能至少在當天的其餘比賽中被禁用，除非這個錯誤最終與某個可以被完全移除的特定遊戲元素相關（例如一個可以被禁用的造型）。
- 如果這支可以選擇重新開始的隊伍拒絕重新開始，那麼在這場比賽的剩餘遊戲當中，此隊伍將不可因為這個錯誤要求重新開始遊戲。不過，校園聯賽官方在任何時刻都保留強制遊戲重新開始的權力，以防遊戲環境變得極不穩定、達到了危害競技公平性的地步。
- 若裁決採用時光回溯，則依據規章「8.5 時光回溯使用規範」為處理原則。
- ACS 有權依據現場實際情況自行裁定：繼續比賽、該局重賽、時光回溯。參賽之隊伍需遵循 ACS 最終的裁決，直至賽事完整結束。

#### 8.4.4 可控的環境

如果需要重新開始的遊戲沒有成立，某些條件將可以被保留下來，包括但不限於：選角結果以及挑戰者技能。然而，如果遊戲已經成立，那麼校園聯賽官方不得保留任何

設定。

#### 8.4.5 選手確認設定

在遊戲成立前，每支隊伍的隊長都應該核實他 / 她隊伍中的每名選手已經完成了他們計畫中的遊戲設定 ( 包括魔紋，奧義，裝備以及使用者介面設定 )。在遊戲成立後，核實出現錯誤無法作為遊戲重新開始的理由。

### 8.5 時光回溯

#### 8.5.1 時光回溯功能可將當局比賽回溯至任一時間(秒)

- 若因突發狀況 ( 如網絡異常、比賽手機故障、遊戲客戶端異常、不當取消暫停、現存無法解決或未知遊戲問題...等等 )，導致雙方隊伍未能在同一公平層面進行競賽，並造成了某一方的較大劣勢(包含但不限於丟失凱撒/魔龍、己方英雄被擊殺、防禦塔被毀、難以避免的團/會戰失利等)，而該狀況經 ACS 評估過後確定無任何解決辦法或是雙方協調無效，此時戰隊代表 ( 通常指教練 ) 可向裁判申請啟用“時光回溯”。
- ACS 官方對於時光回溯的使用擁有最終判定權，包含決定是否符合使用條件。視野、小兵被擊殺、己方英雄未過半的扣血、己方英雄 1 和 2 技能的使用冷卻... 等因素，儘管在比賽中也有一定的價值，但都不足以達到考慮是否使用時光回溯的條件。
- 裁判將先判斷突發狀況的原因，並評估是否達到使用時光回溯的標準，即無法透

過已知方法解決問題、是否僅能透過時光回溯功能恢復比賽。

ACS 將評估比賽中雙方英雄實際受到的影響，來決定時光回溯的具體時間，將盡可能找出接近突發 狀況發生前，同時兩隊又沒有發生緊密對戰的適合時間點（若回溯過多的時間可能降低隊伍為會戰預作的準備）。

- 任一隊伍不同意裁判提出的回溯時間點，可向裁判長提出申訴。裁判長將進一步查閱兩隊比賽資料，包括比賽影像及對戰數據、選手語音溝通、技術後台監控數據以進行最終判斷，以決定是否更改原時間點。裁判長最終裁定即為最終結果，不再接受申訴。
- 如果時光回溯無法正常恢復比賽，或者將比賽回溯後也無法修正或避免 Bug 的觸發狀況，那麼裁判將依據 8.4 重新開始遊戲原則裁決。

## 8.6 判定獲勝

如遇導致校園聯賽官方宣佈重新開始遊戲的技術問題，校園聯賽官方也可能直接判定一方隊伍獲勝。如果遊戲時間已經超過 15 分鐘 ( 00:15:00 )，校園聯賽官方可以自行認定，在一定程度上可以確認某支隊伍將會無可避免地失利。以下任一標準將會被用於決定這種確認。

### 8.6.1 經濟差距

雙方的經濟差距大於 33%。

### 8.6.2 剩餘防禦塔數目差距

雙方剩餘防禦塔的數量差距大於 6 個。

## 8.7 遊戲結束後程序

### 8.7.1 結果

校園聯賽官方會確認並記錄遊戲結果。

### 8.7.2 技術記錄

如有任何技術問題，選手將與校園聯賽官方確認。

### 8.7.3 休息時間

校園聯賽官方將告知選手下局遊戲選角開始前的剩餘時間。每局比賽之間的標準時間為 5 分鐘，從主堡爆炸開始計算，到選手必須就座為止。具體的時間將由裁判來告知教練和 / 或選手。當所有選手就坐後，選角階段就會開始。如果在裁判規定的時間選手沒有就座並做好選擇英雄的準備，隊伍將會由於拖延比賽而受到處罰。

### 8.7.4 棄權的結果

因對手棄權取勝的比賽，獲勝方將會按照這場比賽獲勝的最大分差取勝（例如：BO1 為 1-0，BO3 為 2-0，BO5 為 3-0）。棄權的比賽不會記錄其他資料。

### 8.7.5 下一場比賽

選手將會被告知他們目前在賽事中的排名，以及下一場預定的比賽。

### 8.7.6 賽後義務

選手將會被告知一切賽後義務，包括但不限於：出席媒體活動，採訪以及任何比賽相關事宜的深入討論。

## 9. 選手行為

### 9.1 競技行為

#### 9.1.1 不公平遊戲

以下行為會被認為是不公平遊戲，並將由校園聯賽官方自行裁定處罰。

- **合謀** 合謀的定義是兩名或以上選手、教練、隊伍達成協議，使對立選手處於不利局面。合謀包括但不限於如下舉動：
  - 串通比賽，也就是兩名或者以上選手達成協議，不在遊戲中傷害或阻止對手，或是沒有在遊戲中以合理的標準進行競爭。
  - 事先安排獎金分配及 / 或其他形式的報酬。
  - 向一名同謀者發送或者接收暗號、電子信號或者其他東西。反之亦然。
  - 由於獎金或其他任何方面的補償，有意地在某局遊戲中失利，或是唆使其他選手如此行動。
- **競技公平性**

任何隊伍都應在校園聯賽的遊戲中時刻秉承良好的體育精神，盡全力參與比賽，始終保持誠實，並保證公平遊戲的原則不被破壞。值得注意的是，在決定是否違反此規則的時候隊伍陣容以及選角階段是不在考慮之內的。

- **駭客行為**

駭客的定義是任何選手、隊伍或者代表選手或隊伍的個人對傳說對決的遊戲程式做出

任何修改。

- **利用漏洞**

利用漏洞的定義是故意使用任何遊戲內的錯誤以獲得優勢。包括但不限於如下舉動：

購買裝備時的小故障，與中立野怪互動中的小故障，英雄技能表現中的小故障或者任何由校園聯賽官方認定的，沒有按照預期運作的遊戲功能。

- **窺視**

觀看或者試圖觀看觀戰者螢幕。

- **代打**

使用其他選手的帳號比賽或者教唆、慫恿及指引其他人使用另一名選手的帳號進行遊戲。

- **作弊設備**

選手只能使用 IOS 或 Andeoid 手機。禁止使用平板電腦或 iPad、模擬器、搖桿、外接操作系統。不得使用超音波觸控鍵功能或任何智能裝置，例如：ROG Phone II Airtrigger、Nubia Red Magic 3 AirTrigger 等。包含但不限於以上提及或任何種類的作弊設備及 / 或作弊程式。

- **故意斷線**

在沒有正當以及明確闡明的原因的情況下故意斷線連接。

- **校園聯賽自由裁量權**

任何違反此規則及 / 或校園聯賽為競技遊戲制定的完整性標準的舉動或不作為行為。

### 9.1.2 褻瀆及仇恨言論

隊伍成員不得使用淫穢、侵犯他人、粗俗、無禮、威脅性、辱罵、誹謗、中傷他人或隊伍、具有攻擊性或令人厭惡的語言；也不得在比賽區域中或附近的任何時候採取鼓舞、煽動仇恨或歧視他人的行為。隊伍成員不得使用任何校園聯賽及其他校方隊伍提供或者允許使用的工具、服務以及設備發表、傳播、散佈等形式宣揚上述言論或資訊。隊伍成員不得以任何形式（包含匿名）在社交媒體，或者直播、聊天室等任何公開會見活動上使用此類語言，經查證後將進行懲處。

### 9.1.3 干擾 / 無禮行為

- 隊伍成員不可以對其他隊伍成員、粉絲，或校園聯賽官方人員採取任何動作或者打任何手勢，也不可以煽動任何他人做同樣的內容，包括：嘲笑，干擾以及敵視行為。

- 比賽過程中不允許任何非必要的聊天或肢體行為，如下所示：

(1) 於全頻中發送任何挑釁用語或不雅文字叫囂。(包含更換遊戲內帶有文字之大頭貼照片、?等標點符號，比賽過程包含但不限於遊戲中、遊戲內組隊大廳、比賽等待現場等環節)

(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(由裁判主觀認定)

(4) 私下與對手決定比賽過程與動向。(例兩隊選手均以中路為競賽唯一環境等情況)

#### **9.1.4 侮辱行為**

對校園聯賽官方、其他隊伍成員或者觀眾的侮辱是無法容忍的。多次違反禮節，包括但不限於：接觸其他選手的手機、身體以及財產，將會受到處罰。隊伍成員以及他們的嘉賓（如果有）必須有禮貌地對待所有參加比賽的個人。

#### **9.1.5 轉播干擾**

任何隊伍成員都不可以接觸或者以其他方式干擾燈光、攝影機以及其他轉播設備。隊伍成員不可以站在椅子、桌子或者其他的轉播設備上。隊伍成員必須遵循校園聯賽轉播人員的所有指示。

#### **9.1.6 未經許可的通訊**

所有的行動電話、平板電腦以及其他支援語音的、及 / 或「能發聲」的電子設備在比賽期間，必須在比賽開始之前從比賽區域中移除。選手在比賽區域中不可以發送簡訊、電子郵件，或是使用社群媒體。比賽期間，交談僅限於先發選手隊伍的成員之間。

#### **9.1.7 服裝**

隊伍成員可以穿著帶有多個識別圖樣、臂章或者宣傳語句的服裝。校園聯賽隨時保留禁止會引起歧義或冒犯他人服裝的權力，包括：

- 含有對任何產品、服務以及言論所作出的虛假、未被證實或者無根據的言論。校

園聯賽將認為其缺乏道德。

- 為任何非「非處方」藥品、煙草產品、火器、手槍或者軍火所做的廣告。
- 含有任何在校園聯賽區域被認定為非法活動的組成或相關內容。包括但不限於：  
煽動、協助或者宣傳賭博行為的彩票或企業、服務或產品。
- 含有任何誹謗、淫穢、褻瀆宗教、粗俗、令人厭惡或帶有攻擊意味的內容，或者是形容描述任何身體內在機能或內部因素導致的症狀，或是涉及到不被公眾認為是可接受話題的事項。
- 為任何色情網站或者色情產品做廣告。
- 包含任何商標、受版權保護的內容或者在沒有得到所有者同意前便使用的其他著作權內容，或者會令校園聯賽及其附屬機構造成任何侵權、濫用以及其他形式不正當競爭的內容。
- 誹謗或者中傷任何其他學校、隊伍、選手、任何其他個人、實體及產品。
- 對於沒有遵循上述服裝規則的隊伍成員，校園聯賽保留拒絕其進入場館、比賽區域或者繼續參加比賽的權利。

### 9.1.8 身份

選手不可以遮擋他 / 她的臉部，或者採取任何試圖向校園聯賽官方隱瞞其身份的行為。校園聯賽官方必須可以在任何時候辨別出每名選手的身份，並且可以命令選手移除任何會妨礙選手身份辨認或者會分散其他選手或校園聯賽官方注意力的事物。因此，以及 4.7 章節中所列原因，不允許佩戴帽子。

## 9.2 不專業的行為

### 9.2.1 遵循準則的義務

除非另有明確規定，侵犯或者違反這些規則是可以進行處罰的，無論是否有意為之。

嘗試違反或者侵犯規則也可能經受處罰。

### 9.2.2 騷擾行為

騷擾行為是被禁止的。騷擾的定義是，在相當一段時間內有計劃地、惡意地並且反覆地採取行為，也可能是一次過於嚴重的行為，目的是孤立或排擠某人，或是對他人的尊嚴造成惡劣影響。

### 9.2.3 性騷擾

性騷擾是被禁止的。性騷擾的定義是不受歡迎的性企圖。衡量的標準在於當事人是否認為此舉不受欢迎或者有冒犯的意味。對於任何性威脅、性強迫或者許諾以利益交換與性有關之恩惠的行為都是絕對不可容忍的。

### 9.2.4 歧視與詆毀

隊伍成員不得由於種族、膚色、人種或者社會出身、性別、語言、宗教信仰、政治立場或者其他任何觀點、財務狀況、血緣或者其他任何地位、性取向或者其他任何原因，侮辱、歧視或詆毀言辭或行為冒犯國家、個人或者團體的尊嚴及完整性。

### 9.2.5 關於校園聯賽以及傳說對決的相關陳述

隊伍成員不得進行製造、發表、授權或者簽署任何對旨在對校園聯賽或其附屬機構或傳說對決最大利益有不利影響或損害的陳述。校園聯賽有權對此進行裁定。

### **9.2.6 審判系統懲罰**

如果一名隊伍成員被認定違規並受到了 傳說對決 審判系統的處罰，校園聯賽官方可以全權決定是否進行額外的競賽懲罰。

### **9.2.7 選手行為調查**

如果校園聯賽官方或者傳說對決官方認定隊伍成員違反了傳說對決服務條款或者其他傳說對決規則，校園聯賽官方可以全權決定是否進行懲罰。如果校園聯賽官方聯繫隊伍成員，就調查問題展開討論，隊伍成員有義務敘述實情。如果隊伍成員隱瞞資訊，或者誤導校園聯賽賽官方人員阻礙調查，那麼該隊伍或隊伍成員將會受到處罰。

### **9.2.8 犯罪活動**

隊伍成員不得涉入任何被法律（包含但不限於刑法、行政法以及其他任何規定）所禁止的、以及會導致或有可能會被擁有合法管轄權的法院判決有罪的活動。

### **9.2.9 違反善良風俗的行為**

隊伍成員不得參與任何被校園聯賽官方認為是不道德的、可恥的、或者是有悖於傳統道德準則的行為。

### **9.2.10 保密義務**

隊伍成員不得以任何通訊方式，包括全部的社群媒體管道，公開任何由校園聯賽任何

相關人員所提供的保密資訊。

### **9.2.11 賄賂**

任何隊伍成員不得向任何隊員、教練、校方師長、管理人員、裁判、校園聯賽官方、Garena 員工或另一支參賽隊伍的相關人員透過禮物或禮金等形式換取擊敗某隊伍或被某隊伍擊敗的承諾和要求。

### **9.2.12 禁止挖角及干涉**

任何隊伍成員或隊伍相關人員都不得招攬、引誘、與任何校園聯賽隊伍簽訂合約（包含完成學籍註冊）或與任何隊伍成員提供合約和轉學等措施，也不可以慫恿任何此類隊伍成員違約或者以其他形式與上述隊伍終止合約（包含轉學）。教練或選手不得勸誘某支隊伍來違反本規則。教練或選手可以公開表達離開隊伍的意願，並且鼓勵任何有關方面聯繫其管理人員（負責隊伍事務的師長）。教練或選手不得直接誘使隊伍與其管理人員聯繫，或是企圖觸犯其合約義務。違反此規則將會受到由校園聯賽官方自行決定的懲罰。

### **9.2.13 禮物**

任何隊伍成員不得接受禮物、禮金或者報酬以換取與比賽競技有關的承諾和要求，目的在於擊敗或者嘗試擊敗其他隊伍，或者放棄比賽或是在比賽中造假。此規則唯一的例外是隊伍的官方贊助商和所有者根據比賽表現向隊伍成員提供的報酬。

#### **9.2.14 拒絕服從**

任何隊伍成員不得拒絕或者不聽從校園聯賽官方的指令或決定。

#### **9.2.15 比賽造假**

任何隊伍成員不得提出、同意、謀劃、或者嘗試以任何法律或此份規則禁止的手段影響遊戲或者比賽結果的行為。

#### **9.2.16 文件資料或其他要求**

整個校園聯賽期間，校園聯賽官方可能會在不同時期要求隊伍提供文件資料或其他合理的物品。如果文件資料不滿足校園聯賽官方所制定的標準，那麼隊伍有可能會受到處罰。如果在規定的時間內，校園聯賽官方沒有收到要求提供的文件資料或者物品，或者收到的內容與項目不滿足校園聯賽制定的標準，那麼隊伍將會被予以處罰。

### **9.3 涉及賭博**

任何隊伍成員以及校園聯賽官方人員都不得直接或者間接地參與任何與校園聯賽遊戲、比賽或者賽事結果有關的投注與賭博。

### **9.4 受到處罰**

任何參與或者試圖參與構成不正當遊戲的行為將會受到處罰，校園聯賽官方有權對此作出裁決。此類行為導致的處罰的性質及程度將由校園聯賽全權進行裁定。

## 9.5 處罰

任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，校園聯賽官方將不受 9.4 章節中所列的權力限制，並採取下列處罰：

- 口頭警告
- 失去目前或者未來遊戲的選邊決定權
- 失去目前或者未來遊戲的禁用資格
- 罰款以及 / 或者沒收獎金
- 判定遊戲棄權
- 判定比賽棄權
- 禁賽
- 取消參賽資格

重複地違反規則將提升所受處罰的力度，直至取消將來校園聯賽的參賽資格。應當注意的是，上述處罰並不總是逐級提升的。例如，校園聯賽官方可以自行裁定，在某選手第一次違反規則時便取消其參賽資格。只要上述選手行為的惡劣程度足以被校園聯賽官方取消其參賽資格。

裁罰時間長度係指賽季月份。賽季月份指的是傳說對決校園聯賽所舉辦的月份（即從 2022 年 3 月至 2022 年 5 月）。

對於 ACS 校園聯賽的懲罰規範請見：[ACS 校園聯賽懲處條例細則](#)

## 10. 規則精神

### 10.1 最終決定權

所有涉及本規則、選手資格、校園聯賽的日程及階段安排的解釋，以及對不端行為的處罰的決定權完全屬於校園聯賽官方，且決定不會更改。校園聯賽官方不接受任何關於上述決定的申訴，也不接受任何賠償或者其他補救方法。

### 10.2 規則變動

校園聯賽官方可以隨時對此規則進行修訂、改動或者補充，旨在確保校園聯賽的公平競爭及完整性。

### 10.3 校園聯賽的最大利益

校園聯賽官方隨時會行使必要的權力以保證校園聯賽的最大利益。校園聯賽官方有權對任何其行為不在校園聯賽最大利益範圍內的實體採取任何處罰手段。

## 11. 附件

附件 A. 校園聯賽隊伍成員登錄表：<https://reurl.cc/EpXWkK>

附件 B. 校園聯賽懲處條例細則：<https://reurl.cc/0DpYal>

\* \* \*