



# 2022 Garena Challenger Series

## 夏季賽規章

## 目錄

1. 賽制說明	4
1.1 賽事時程	4
1.2 參賽選手年齡	4
1.3 本地與非本地選手資格	4
1.4 選手國籍及居住地	4
1.5 比賽場地	4
1.6 隊伍參賽資格與合約	4
2. 獎金及補助	4
2.1 戰隊成員薪資	5
2.2 戰隊補助	5
2.3 戰隊基地	5
2.4 職業聯賽獎金	5
3. 戰隊名單規則	5
3.1 戰隊名單	5
3.2 戰隊名單提交	6
3.3 單場比賽更換替補選手	7
3.4 戰隊縮寫名稱及選手遊戲名稱	7
3.5 Garena 傳說對決台港澳伺服器選手挑戰者名稱更名說明	8
3.6 參賽選手資料備註	8
4. 比賽區域和賽前準備規範	8
4.1 選手設備	8
4.2 設備使用說明	8
4.3 整潔問題	9
4.4 設備的替換	9
4.5 比賽和練習帳號	9
4.6 選手服裝	9
4.7 教練服裝	10
4.8 賽前準備	10
5. 比賽地點與比賽區域	10
5.1 比賽對戰區域	10
5.2 戰隊隨行人員	10
5.3 比賽區域內軟硬體	11
5.4 休息室使用規範	11
6. GCS聯賽架構	11
6.1 全局BP	11
6.2 季前賽	12
6.3 例行賽	12

6.4 季後賽	13
6.5 冠亞賽	13
6.6 賽事規章依循排序	13
6.7 加賽	13
6.8 延賽補賽	14
6.9 判決棄賽	14
7. 比賽遊戲版本及比賽過程	14
7.1 比賽時的遊戲版本	14
7.2 各戰隊選手比賽帳號	14
7.3 比賽對戰模式說明	15
7.4 特殊狀況處理說明	15
7.5 休息時間	18
8. 戰隊及選手規範	19
8.1 集合時間	19
8.2 選手規範及注意事項	19
8.3 戰隊及選手懲處說明	19
8.4 戰隊及選手交易規則	20
8.5 戰隊經營權	21
8.6 贊助商	21
9. 不正當競爭行為的懲處	22
9.1 不公平的遊戲	22
9.2 不專業的行為	23
9.3 博弈相關	25
9.4 發佈權	25
10. 特殊情況	25
11. 最後條約	25
11.1 修改、判定罰則的決定權	25
12. 附件	25

## 1. 賽制說明

### 名詞定義

職業聯賽：Garena Challenger Series (GCS) 為《Garena 傳說對決》的職業電子競技聯賽，參與者為經正式登記之職業戰隊。

城市賽：參與者為各地區業餘選手自行組成之戰隊。

### 1.1 賽事時程

2022 GCS 夏季賽（後稱GCS）賽季為2022年8月至2022年10月，期間將分為「季前賽」、「例行賽」、「季後賽」、「冠亞賽」、「國際賽」五個階段，預定期間如下：

- 2022年7月為期一週「季前賽」。
- 2022年8月至9月為「例行賽」。
- 2022年9月為期一週「季後賽」。
- 2022年10月為期一週「冠亞賽」。
- 2022年10月至11月為「傳說國際賽」。

### 1.2 參賽選手年齡

參加本聯賽的所有選手需要在正式登錄名單以前年滿16歲。

### 1.3 本地與非本地選手資格

依據選手的國籍判斷，任何持有台灣/香港/澳門地區身份證的選手即視為本地選手，其他則視為非本地選手。

### 1.4 選手國籍及居住地

參賽戰隊需要在台灣設有居住地點與訓練場所供選手住宿與訓練。於比賽期間每支戰隊最少需同時登錄6名選手，最多9名選手，戰隊中最多可以包含2位非本地選手。選手所屬地區的判定依照本規章第1.3條定義。

### 1.5 比賽場地

本聯賽將於Garena電競賽場進行，若更換其他比賽地點將會提前通知。

### 1.6 隊伍參賽資格與合約

參賽戰隊必須與GCS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職業戰隊。

## 2. 獎金及補助

### 2.1 戰隊成員薪資

為保障戰隊和成員的權益，避免惡意拉抬或剝削，對於成員薪資收入進行規範。GCS將根據本聯賽和戰隊的營運狀況，於每次賽季結束後，再次評估是否需調整。戰隊管理層需根據GCS重新規定的薪資，在新的賽季開始前調薪完畢。

各戰隊管理層可自行決定成員實際薪資，但每位選手和教練的每月薪資不得低於規範。

### 2.2 戰隊補助

為鼓勵並支持更多優質企業加入電子競技產業，GCS每年提供戰隊營運補助費，實際之補助項目和金額以雙方另行簽訂之書面合約為準。

## 2.3 戰隊基地

為確保選手能在穩定的環境下持續訓練，各戰隊管理層需提供選手固定的訓練場地，包含但不限於便於集中管理的住宿、生活空間，以及可進行團練的環境和所需設備，如可裝載並可順暢執行《傳說對決》之高階手機。要求並安排選手固定且持續性的集體團練，以達到職業聯賽的出賽水準。

## 2.4 職業聯賽獎金

聯賽獎金及補助將會於各階段賽事完成後進行核發。

排名	獎金
1	NT\$ 2,500,000
2	NT\$ 800,000
3	NT\$ 550,000
4	NT\$ 400,000
5	NT\$ 250,000
6	NT\$ 100,000

※職業聯賽夏、夏賽季獎金相同

## 3. 戰隊名單規則

### 3.1 戰隊名單

#### 3.1.1 戰隊成員名單

本聯賽期間參賽的每支戰隊，需要維持最少 6 名選手（5 先發加 1 後補）登錄，最多可同時登錄共 9 名選手（包含先發、替補、保留選手）。

隊伍成員名單包括但不限於先發選手、替補選手、保留選手、教練、分析師。隊伍於本聯賽期間必須符合以下成員人數規定：

- 先發選手 5 名。
- 替補選手至少 1 名，至多 4 名。
- 保留選手至少 0 名，至多 3 名。
- 教練 1 名。教練緊急替補 1 名。（此替補可指定隊伍登錄名單中之任何一位先發選手、替補選手、其他後勤）
- 建議隊經理（領隊）1 名。

符合以下條件之一可列入保留選手名單，受到本規章 8.4.1 「防挖角與反干預」保護：

- 工作許可申請程序進行中。
- 因懲處而禁賽中。
- 因傷病而暫時無法出賽者。（若GCS認為有必要時，戰隊或選手需提供公立醫院診斷證明）

登錄本聯賽的選手均不可參與傳說對決其他非職業級比賽，包括但不限於城市賽、校園賽與企業賽和無GCS官方授權的第三方賽事。以及非GCS許可之任何地區、任何其他遊戲的職業或非職業賽事。

每個戰隊必須有獨立的教練（只為該戰隊僱傭），不得出現一個教練身兼多支戰隊職務的行為。同一隊伍不同職位可兼任，例如教練兼任領隊。

#### 3.1.2 戰隊名單規則：

- (1)同戰隊/組織/公司/集團/管理者或任何相關人員（以下統稱戰隊），最多僅能同時擁有、管理（包含被託管）、控制、贊助、投資一支職業戰隊。
- (2)職業賽與城市賽為 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。
- (3)戰隊要解除選手登錄，需以電子郵件通知GCS，並提供新的戰隊成員名單表格。若戰隊和該選手解除合約，不論是賽季中或休賽期，都需於解約生效後三個工作天以內通知GCS解除選手登錄，且該名選手於解約生效隔日起算30天以內，不得再次被任一隊伍登錄於GCS聯賽，除非原隊伍以電子郵件通知GCS同意該選手可立即被其他隊伍登錄則不受此限。

### 3.2 戰隊名單提交

- (1)戰隊必須於2022/8/1以前繳交符合規定之開賽首周戰隊成員完整名單，並依GCS要求之規格提交隊伍識別圖素供GCS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戰隊名單，GCS有權取消參賽資格。
- (2)本季聯賽的例行賽（含加賽）結束前，皆可向GCS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。但於2022/9/4開始的例行賽，若要登錄新的選手，僅限所有參賽戰隊都未在本賽季登錄過的新選手。

若欲變更登錄名單，需於周一至周五期間提出申請，申請所需資料包含：完整填寫成員名單資料表、選手合約複本。經GCS審核通過將安排拍攝選手照。完成以上所有作業後起算 3 個工作日（工作日為週三至週日）後該選手方可上場；若申請登錄之成員於聯賽期間內曾被原所屬隊伍交易至其他隊伍後，欲再次交易回原隊伍時，則需由首次被交易日起算30天後，才可申請重新登錄回原隊伍。

例行賽結束後成員名單即鎖定，直至季後賽結束前，所有戰隊皆不得變動成員名單。

- (3)戰隊繳交登錄名單時，需一併提供成員簽署合約的複本和「傳說對決-GCS 職業聯賽防賭切結書」作為核准條件之一，每名成員的合約最長不可超過三年，且不得包含任何自動視為延長之自動續約條款（延長需隊員或教練之事前書面同意）。GCS有義務保障成員合約內容不能與本規章或保障產生衝突，對於成員合約內容與交易細節，除非原戰隊同意公開否則一律保密。

戰隊所提供之成員合約複本可屏蔽成員個人資料，且需要有雙方完整簽署字跡。合約繳交同時，請指定一位戰隊管理層人員與聯絡方式，一切交易GCS與所有戰隊以該人員做為交易聯絡與認定。若戰隊和已登錄的選手重新簽訂合約，戰隊需於合約簽訂後三個工作天內以電子郵件通知GCS，並提供新的合約資料以供審查。

若隊伍提供的資料不符合或不依照本規章或是賽事規範，除依照相關懲處條例施行外，GCS亦將視為戰隊未完成登錄選手作業。

- (4)本聯賽的戰隊，所有登錄選手將與戰隊綁定，綁定期間除戰隊和選手雙方皆以書面方式同意解約以外，其餘選手轉移之手續都必須透過戰隊管理層進行交涉，並在交涉開始之前以書面（含電子郵件）向GCS提出且獲得同意後才可進行。交涉完成後選手轉入的戰隊需於賽季換人申請期間完

成所有申請作業方可轉隊。所有未完整完成申請作業之轉隊行為，GCS將有權利解除選手出賽權。

(5)所有登錄的成員均受使用規範及本規章所約束。

### 3.3 單場比賽更換替補選手

本聯賽期間，當日系列賽參加的戰隊需於GCS指定時間前由教練/領隊/經理繳交當日出賽場次的上場名單及場上配置，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/經理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。

### 3.4 戰隊縮寫名稱及選手遊戲名稱

**3.4.1** 戰隊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，並僅限使用半形英文字母或數字 0~9，戰隊全名不可超過 15 個英文或數字，名稱縮寫則需在 2-3 個英文或數字以內。

**3.4.2** 選手名稱僅可使用半形，名稱長度需介於 3-11 個字母：

- (1) 大寫英文字母
- (2) 小寫英文字母
- (3) 數字 0~9
- (4) 底線

**3.4.3** 比賽帳號的挑戰者名稱由「戰隊名稱縮寫 加 一格空白 加 挑戰者名稱(縮寫)」組成，總共不可超過 11 個字母長度。

**3.4.4** 不可使用另外其他戰隊的戰隊名稱、戰隊縮寫及挑戰者名稱。

**3.4.5** 挑戰者名稱不可包含：

- (1) 粗俗或猥褻的字眼或諧音
- (2) 傳說對決英雄延伸名稱、相似延伸名稱
- (3) 任何容易造成混淆或困擾的名稱

**3.4.6** 所有參賽戰隊的戰隊名稱、戰隊縮寫及挑戰者名稱必須經過GCS審核認證後公布於本聯賽官網中，且於本聯賽期間不可隨意變動更改。

### 3.5 Garena 傳說對決台港澳伺服器選手挑戰者名稱更名說明

本聯賽參賽戰隊於繳交成員名單後，選手需自行將GCS派發的練習帳號和比賽帳號上的挑戰者名稱更改為與繳交的名單相同，選手無論何時皆不得隨意更改挑戰者名稱，若需使用時發現挑戰者名稱與繳交的名單不同將不得上場比賽。

### 3.6 參賽選手資料備註

參與本聯賽的戰隊及成員，須同意配合 Garena 官方需求及要求之規格，提供相關照片及選手資料使用於本賽事之推廣、直播等相關宣傳媒介，以及 Garena 網站作為相關網上瀏覽與檢索。參與本活動賽事所完成之一切著作，均同意以 Garena 為著作人，Garena 除原始取得該等著作之著作人格權及著作財產權外，並得任意使用本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. 比賽區域和賽前準備規範

### 4.1 選手設備

比賽現場將由GCS提供公用的耳機及手機，選手僅能使用GCS提供的耳機與手機進行比賽。

### 4.2 設備使用說明

比賽現場準備的耳機及手機皆屬GCS財產，選手不得因任何原因對其破壞，或安裝任何其他軟體。也不得於手機外觀上增加任何非官方準備的物品，包含但不限於外殼、保護貼等。

選手可攜帶便條、紙張進入比賽對戰區域，但於禁角／選角（Ban / Pick，以下統稱BP）階段結束後由教練統一收齊帶離比賽對戰區域，桌面與手機上都不可留置聯賽許可外之任何物品。

比賽時除GCS統一提供的物品(例如止滑粉)外，選手不得在手部(會觸碰到手機螢幕的肢體)配戴或塗抹任何未經GCS官方事前同意的物品。

### 4.3 整潔問題

比賽對戰區域嚴禁一切飲食，飲品皆須使用GCS提供之包裝紙杯裝置，其餘飲料與食品一律不得帶到對戰室內。另外，對戰結束後選手需自行將所產生之垃圾如紙屑等帶走，以維護對戰室整潔。

### 4.4 設備的替換

每一場對戰開始前或進行中，選手得要求針對設備進行技術檢驗，由現場裁判及官方技術人員協助分析並排除問題，必要時可由技術人員更換配備。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。

### 4.5 比賽和練習帳號

#### 4.5.1 練習帳號

GCS出借每一參賽戰隊 10 組練習帳號，戰隊須妥善管理練習帳號，如有違反使用規範或本規章，該帳號第一次處以 7 日停權，第二次處以 30 日停權，第三次該帳號所屬隊伍練習帳號全數收回。

GCS亦會視其他賽區政策與規定提供其他賽區的練習帳號，此練習帳號規範等同於選手正式帳號，練習帳號有任何違反使用規範或本規章之行為，將一律受到等同正式帳號之懲處。

GCS保有練習帳號管理之最終決定。

#### 4.5.2 比賽帳號

各戰隊選手在比賽前將獲得GCS提供之比賽帳號。選手需於比賽開始前自行調整帳號內的技能、奧義與魔紋配置至最佳狀態。此帳號的挑戰者名稱已設定為正式登錄的選手名稱，比賽期間不得做出任何修正。

### 4.6 選手服裝

參加GCS的戰隊選手，須穿著該戰隊的統一制服進行每一場比賽，包含賽前、賽後的採訪當中。短褲、涼鞋、拖鞋、睡衣等非正式服裝或奇裝異服是不被允許的服裝。

褲、鞋等不做統一要求，但需穿著顏色一致的長褲。

隊服由每支戰隊自行設計、製作。隊服正面顯眼位置必須含有完整的隊伍識別標誌(logo)。隊服正面及雙臂可加入主要贊助商logo，logo數量不宜過多。同時，在整體視覺上應以隊伍logo為主。

GCS將對隊服進行審核，並擁有建議修改權。衣著款式如有變更需要經過GCS書面核准始可穿著。

此外，若非因健康因素或特殊需求，比賽隊員不得穿戴遮蔽面部的配件與服飾(如墨鏡、帽子、口罩等)。

#### 4.7 教練服裝

參加本聯賽的戰隊教練，須穿著正式服飾、長褲、包鞋出席比賽現場。為表專業的形象，於比賽現場協助BP期間，需穿著西裝外套上場，而上衣、長褲、鞋子也建議以正式穿著為優先選擇。

#### 4.8 賽前準備

每場比賽開始前，選手和教練將可進入對戰區域進行賽前準備，需遵從並配合裁判指示於賽前完成準備的項目包含以下內容：

- (1) 確認並調整GCS所提供設備的狀況，包含手機、耳機、現場所有硬體和環境、網路。
- (2) 確認透過耳機的語音溝通功能正常和聲音質量，包含教練溝通耳機。
- (3) 調整遊戲內的配置，包含奧義、魔紋…等比賽設定；遊戲基礎、操作…等遊戲設定。
- (4) 進行遊戲內熱身。
- (5) 若在賽前準備階段有遇到任何問題，應立即主動和現場裁判反應。

賽前準備階段遇到的任何問題都會盡可能在賽前解決，比賽將如預定時間開始。若有因選手、教練自身問題導致的延遲，包含在賽前準備階段未確實進行確認，GCS將根據實際情況進行處罰。

### 5. 比賽地點與比賽區域

#### 5.1 比賽對戰區域

比賽對戰區域（以下認定為「舞台上」）比賽期間將會設置為面對觀眾進行比賽。而舞台上僅限該場賽事參與比賽的先發選手可以在對戰區域。

選手座位順序為面對舞台『由內而外』依序為：凱薩、打野、中路、魔龍輸出、魔龍輔助。選手入座的人員和順序需和賽前繳交給GCS的名單一致。

#### 5.2 戰隊隨行人員

戰隊經理等等隊伍成員或其他經GCS許可之人員可於比賽準備作業時到舞台上，進入BP階段時，僅可保留一位（替補）教練於該階段給予輔助(不包含一名翻譯人員\*)，其餘人員必須於轉播開始前離開對戰室，當BP結束後，除該場賽事參賽選手外均需離開對戰室。

GCS可依實際狀況決定許可人員。同時基於COVID-19防疫措施，將配合當下相關法規調整所有人員含選手進入比賽區域前和在比賽期間的防疫措施，包含但不限於快篩、量體溫、健康聲明、全程戴口罩、疫苗施打…等等，所有工作人員和戰隊成員，都有責任配合防務措施完善執行，未能符合及配合防疫規範者除可能無法進入比賽現場外，並將依據懲處條例細則的不恰當行為、重大不當行為予以懲處。。

\* 翻譯人員僅能進行翻譯工作，不得參與BP以及戰術討論，對戰室裁判有權主觀判定，違者初次給

予口頭警告，再犯者計團隊警告乙次且該賽季取消隨行人員進對戰室資格。

### 5.3 比賽區域內軟硬體

選手進入對戰室前須將私人手機等3C產品交由戰隊後勤保管，不得攜帶或使用私人手機及其他非規定內的軟硬體，例如3C手錶、手環等。為求公平，所有比賽選手不得使用私人通訊方式，需統一使用官方提供之通訊方式進行溝通。

### 5.4 休息室使用規範

比賽當天各戰隊可進入GCS指定之休息室休息。若因報到時間重疊，可能發生兩隊共用休息室的情形。比賽結束後，完成比賽之戰隊必須於 10 分鐘內離開休息室。

休息室僅限隊伍成員名單和經GCS許可之人員可進入，若是隊伍邀請之第三方單位（例：廠商、貴賓、家屬）必須於比賽前 1 日向 GCS 提出申請，經 GCS 核准始得進入。不論是戰隊成員或第三方人員於比賽期間進入比賽區域或休息準備室，則必須配戴後台通行證（證件由GCS提供，隊伍需於每次參賽時向聯賽人員領取並於離開時歸還）。

休息室內可以飲食，使用完畢後必須將私人物品與垃圾帶離，以保持休息室整潔。若有特殊清潔（例：飲食濺灑）需求請告知GCS，將安排清潔人員處理。

基於COVID-19防疫措施，將配合當下相關法規調整休息室使用規範，所有工作人員和戰隊成員，都有責任配合防務措施完善執行。

賽事若於非常規場所進行賽事，則由 GCS 另行安排休息室。

## 6. GCS聯賽架構

### 6.1 全局BP

一般賽事中，強勢的英雄通常會被選手重複使用，為了在職業比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B07的賽制中，當比賽進入第七局，則重新開放所有的英雄都可BP選取。

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 季前賽

季前賽屬於訓練賽階段，勝敗成績將不會列入紀錄影響夏季賽排名。

將邀請兩組業餘隊伍參加季前賽，參賽隊伍共八隊，分為A、B兩組，各別進行BO3單循環賽。

### 6.3 例行賽

例行賽將採雙循環賽制，聯賽中的每一隊與其他戰隊各對戰兩場，每場對戰採全局BP五局三勝制（Best of Five，後稱 B05），當任一隊率先贏得 3 局則該隊獲得一勝場。

賽程表中的對戰組合，若隊伍位於左邊，則於比賽現場，將安排該隊進入面對比賽區域左手邊的對戰區，右邊亦然。

例行賽結束後，加總勝場數排名前 4 名的戰隊晉級季後賽。

若總勝場數相同時，將依以下順序決定名次：

- (1) 兩支戰隊總勝場數相同時，比較雙方兩次對戰結果，以「總勝局數-總敗局數」計算積分決定排名。
- (2) 多支戰隊總勝場數相同時，依照這些戰隊彼此所有對戰的「總勝局數-總敗局數」計算積分決定排名。
- (3) 若以上方式均無法比較出名次，則以加賽方式決定名次。

例：A 隊伍、B 隊伍、C 隊伍賽季戰績皆為 8 勝 2 敗，戰績相同情況下，則比較彼此對戰結果如下表：

例行賽	隊伍	獲勝局數		隊伍
第一輪	A	3	1	B
	A	2	3	C
	B	2	3	C
第二輪	A	3	2	B
	A	2	3	C
	B	3	2	C

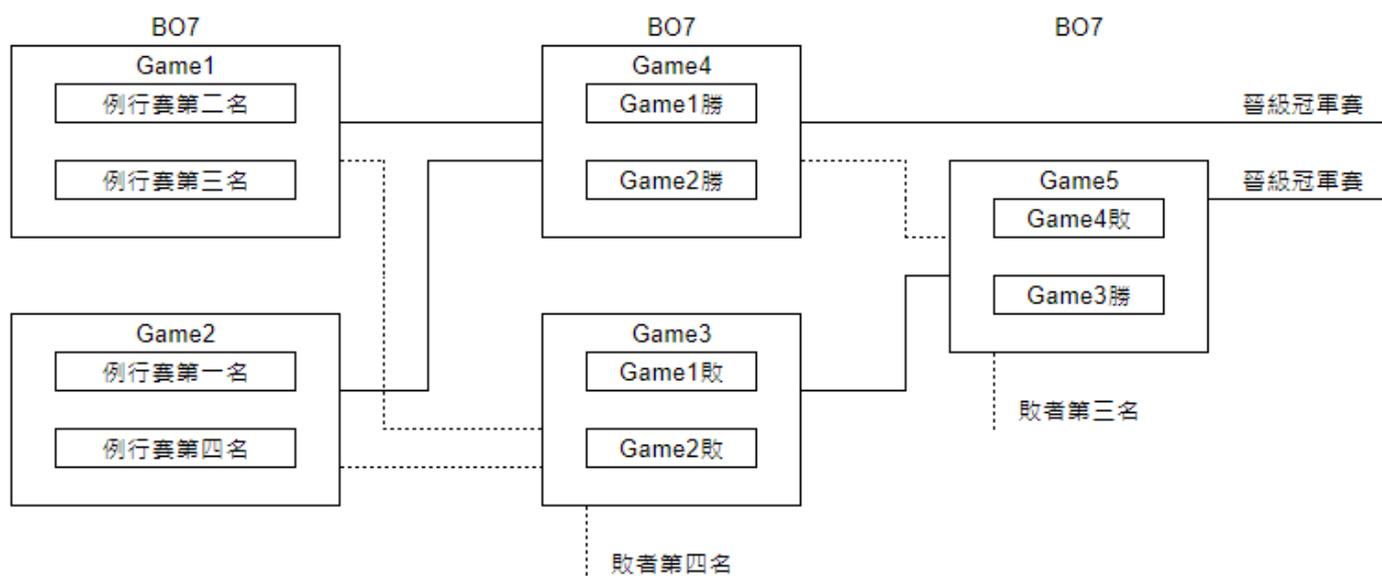
加總三隊彼此對戰結果的勝局和敗局後，計算分數如下表：

隊伍	總勝局	總敗局	分數
A	10	9	1
B	8	11	-3
C	11	9	2

以上案例中 A 隊「總勝局數-總敗局數」後分數為 1、B 隊分數為 -3、C 隊分數為 2，因此排名為 C > A > B。

#### 6.4 季後賽

季後賽將全程採BO7雙敗淘汰賽的方式進行。



## 6.5 冠亞賽

冠亞賽採取BO7單敗淘汰賽決選出最終冠軍。

## 6.6 賽事規章依循排序

城市賽之規則及賽制與本規章彼此獨立，在城市賽中，選手必須遵行城市賽之規章；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，選手須以職業賽規章優先遵行。

## 6.7 加賽

任何加賽進行之前須先決定種子高低順序，較高種子擁有優先選邊權。種子高低順序決定方式為彼此之間對戰勝出場次，累積比賽時間較快者獲得較高種子，後續以此類推。

當有2支隊伍需進行加賽時，將進行一場全局BP B05賽決定排名。

當有3支隊伍需進行加賽時，將進行一場BO1循環賽，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BO1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。

當有4支隊伍需進行加賽時，將以BO1雙敗淘汰賽進行，4支隊伍抽籤決定對戰組合。

當有5支以上隊伍需進行加賽時，將進行BO1單淘汰賽決定排名，以抽籤決定對戰組合。

## 6.8 延賽補賽

若因天災或其他不可抗力因素無法進行賽程，GCS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或晚上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：**北北基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，各戰隊需盡力配合GCS之指示出賽。

若法定傳染病大流行則在符合防疫規範、比賽場所防疫措施，並考量人員安全的前提下，GCS將重新調整賽程、賽制，各戰隊需盡力配合GCS之指示出賽。

## 6.9 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的勝場。若交戰的兩隊都棄賽，則將共同判敗無勝場，棄權的比賽不會記錄其他數據。

## 7. 比賽遊戲版本及比賽過程

### 7.1 比賽時的遊戲版本

聯賽期間的比賽以使用比賽伺服器為主，故依比賽伺服器最新遊戲版本為準。聯賽期間比賽伺服器的版本將落後正式伺服器約1個版本，更新時程原則上以台港澳伺服器更新後至少7日以上才會進行比賽伺服器更新。比賽實際使用的伺服器、版本都將依當下正式服、比賽服的版本狀況由GCS屆時宣布為準。

若比賽伺服器有重大的問題無法使用時，將使用正式伺服器，故遊戲版本可能會有所差異，若有禁用英雄或道具之需要，將以GCS在賽前的宣布為主。

聯賽期間若是推出新英雄或重製英雄，將在台港澳伺服器更新日當日起算約14日以上，才可於比賽伺服器使用新英雄或重製英雄。

若因為Bug或其它GCS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GCS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。

### 7.2 各戰隊選手比賽帳號

所有比賽選手均使用GCS提供的比賽用帳號進行比賽，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該帳號的權利，包括GCS提供的練習帳號。

### 7.3 比賽對戰模式說明

7.3.1 比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰。

7.3.2 在本聯賽之例行賽中，第一輪循環賽的 Bo5 系列賽第一局的紅、藍方均以賽程表左方隊伍有優先選邊權，其後由前一局敗方決定紅藍方；第二輪循環賽起，相同的對戰組合於賽程表的左右位置對調，意即優先選邊權會交換。同樣第二局開始由前一局敗方決定紅藍方。

在季後賽中，統一由交戰雙方例行賽排名較高的隊伍具有優先選邊權，其後由前一局敗方決定紅藍方。

在冠亞賽中，由勝部隊伍具有第一局的優先選邊權，其後由前一局敗方決定紅藍方。

7.3.3 比賽BP英雄完成後必須直接開始遊戲，不能夠以任何理由再次進行調整。請選手於賽前調整好帳號，BP開始後未獲允許退出的隊伍本局判敗。如遇奧義頁、挑戰者技能、魔紋設定、BP Bug 等

問題，需請示裁判獲得同意後才可離開遊戲，重新進行BP，不得私自退出遊戲房間。

**7.3.4** BP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，選手不得以來不及交換為由要求重賽。

#### 7.4 特殊狀況處理說明

**7.4.1** 比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況，請選手立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由，由裁判評定暫停合理性，原則上需由裁判決定或使用『暫停功能』，參賽選手須服從裁判安排，否則視作棄權處理。但若有急迫的突發狀況，可由選手自行暫停，但須於暫停後立即和裁判說明理由，並由裁判評定暫停合理性，以及決定是否繼續暫停，參賽選手須服從裁判安排。

可能暫停的原因為下：

**7.4.1.1** 非故意斷線。

**7.4.1.2** 軟/硬體異常。例如手機當機、遊戲程式崩壞、網路不穩（當Ping值大於100時，選手可自行暫停，裁判將會立即確認暫停的比賽用手機Ping值，同時網路監控顯示有網路波動之狀況，方會裁定為正常暫停。）

**7.4.1.3** 週邊環境出現狀況。（如：粉絲干擾、空調或桌椅出現故障等）

**7.4.1.4** 選手身體不適、疾病、傷病或者宣布無法比賽的情況下，選手必須通知裁判進行暫停。GCS將對指定的選手進行評估，以確定該選手是否準備、願意並且能夠在一段時間內繼續比賽。這段時間由GCS決定，但是會限制在幾分鐘內。如果GCS認為該選手無法在這段時間內繼續比賽，必須離開對戰區進行休息或送醫治療，那麼該隊將由剩下的四位選手完成該局比賽。

若緊急傷病狀況發生後該隊於當日還有比賽，則下一場或局比賽開始前，將要求該戰隊更換該名選手，由替補選手上場。若戰隊不願更換，則不再允許該名選手緊急暫停。

#### 7.4.2 暫停規範

##### 7.4.2.1 暫停處理原則

當比賽開始後若發生重大Bug、遊戲崩潰、伺服器障礙及任何導致無法順利進行比賽、暫停或斷線選手無法連回遊戲等狀況時，應遵循以下原則處理：

(1) 比賽開始 5 分鐘內（小於5），且防禦塔未掉的情況下，由GCS裁定將維持原BP，進行重賽。

(2) 比賽開始 5 分鐘後（等於或大於5）或 5 分鐘內但防禦塔已掉，GCS將徵詢參賽隊伍雙方意見後，由GCS進行最終裁決。

若裁決重賽，優勢方（經濟優勢）有權選擇此局維持原BP或重新BP進行重賽。

若裁決繼續比賽，且是因網路問題造成的暫停，即裁定雙方均認可當前賽事環境，默認在現有網路情況下繼續進行比賽，在此局中，不再接受任何網路原因暫停，直至比賽結束。

若裁決採用時光回溯，則依據規章「7.6 時光回溯使用規範」為處理原則。

- (3) 若在同一局中累計暫停時間超出 15 分鐘（等於或大於15），GCS將視為特殊賽事狀況，為保證良好的觀賽體驗，則將默認在現有網路和設備的情況下，繼續進行比賽，直至比賽結束。
- (4) 若同一局中經過三次檢修，仍出現網路或硬體故障等特殊狀況（包括但不限於網路爆Ping、手機卡頓），將由GCS依據現場情況進行判決，判決標準將依循本項第(2)點。
- (5) 比賽時若發生斷網、斷電…等等導致遊戲中斷但可以重新連回遊戲的情況下，需等待所有選手重新連回遊戲後繼續比賽。原則上若暫停超過15分鐘尚有選手無法重新連回遊戲，同第(2)點處理原則，GCS將徵詢參賽隊伍雙方意見後，由GCS進行最終裁決。
- (6) 暫停解除須由GCS執行，並由現場裁判告知參賽選手即將開始比賽後，於裁判指示下恢復比賽，選手不得逕自解除暫停。
- (7) GCS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GCS最終的裁決，直至賽事完整結束。

#### 7.4.2.2 暫停時行為規範

- (1) 暫停期間教練或任何戰隊成員不得在未獲得GCS同意下干擾比賽（包含但不限於進入比賽區域）。選手不得和包含教練在內的任何人存在任何形式的交流行為（包含但不限於文字、語音通訊，手勢交流）。此時比賽區內的選手僅允許與裁判進行交流，以尋找或解決導致暫停的原因。
- (2) 選手於暫停遊戲時，為了比賽公平起見，選手之間不得於暫停期間進行交談，包含但不限於遊戲上的溝通(任何暫停因素或比賽皆相同)。但若暫停時間超出10分鐘（等於或大於10），在獲得裁判同意後，選手可互相交流討論。
- (3) 若暫停時間超出15分鐘（等於或大於15），每隊可和裁判申請一次上洗手間，申請通過後選手必須在裁判監督下集體行動，在此期間選手不得與其他人員進行任何交流，以確保選手無任何機會接觸外界相關比賽資訊。

#### 7.4.3 賽事爭議處置流程

若於賽事進行期間產生爭議，依照以下流程依序處理：

事件	參與人員	說明
爭議發生		軟硬體障礙或其他突發狀況導致無法正常比賽，裁判於第一時間暫停並回報導播室、裁判長。
初步裁決	裁判組 技術人員	常見軟硬體狀況由當值裁判或技術人員處理，儘速排除狀況準備回復比賽。若其他遊戲性問題，由裁判組當下裁決告知雙方戰隊並執行。
恢復比賽		初步裁決若雙方皆無異議，裁判通知戰隊恢復比賽。
異議溝通	裁判組 雙方隊伍代表（各2人） 其他相關人員	初步裁決若任一方戰隊有異議，則集合相關人員至指定地點（暫定導播室），賽事方了解各方詳細狀況及戰隊方提出異議原因說明，比賽房內裁判透過音訊系統傳達必要資訊。
裁決會議	裁判組	雙方戰隊代表暫離會議，由裁判組與其他相關人員內部討論

	其他相關人員	，做出最終裁決。
最終裁決	裁判組 雙方隊伍代表（各2人）	裁判組告知雙方戰隊最終裁決並且執行不得異議，比賽恢復進行。

賽後爭議處置流程，若參賽隊伍對賽事過程仍有疑義，依照以下流程依序處理：

時間	事件	參與人員	說明
事件發生24小時內	爭議申訴	提出申訴方（僅限戰隊管理層）	若對任何事件提出爭議申訴，必須於事件發生24小時內提出書面申訴，以電子郵件方式寄送予GCS，需包含完整申訴理由與必要的證明，若提出內容不完整GCS得要求申訴提出方補充內容。
資料完整的申訴提出48小時內	爭議裁決	GCS	GCS於收到完整申訴後48小時內回覆裁決與處置方式。

## 7.5 休息時間

裁判將會告知選手下一場比賽開始前的剩餘時間。當比賽開始轉播後，無論隊伍是否全員五人出現在比賽區域，將會依據轉播流程如期進行遊戲開房、BP等作業。裁判可要求在場的選手協助登入未到選手帳號並加入遊戲房間。當開始進行BP後，只要隊伍有一名選手出現在比賽區域，該選手可為所屬隊伍決定所有英雄的選擇和禁用；但若在開房階段沒有參賽選手出現在比賽區內，那麼此隊伍將被視為本局遊戲棄權。

## 7.6 時光回溯使用規範

7.6.1 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（如網路異常、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GCS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”。

7.6.2 GCS對於時光回溯的使用擁有最終判定權。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。

7.6.3 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。

GCS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，將盡可能找出主要依據為預期可解決突發狀況的最近時間點，且兩隊無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)，次要依據為場上所有物件(包含但不限於魔龍、凱撒、防禦塔等...)不會嚴重影響戰局的時間點。若前述主要與次要依據有所衝突時，則依主要依據條件來作為最終回溯時間點的判定。

7.6.4 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。

7.6.5 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7.4.2.1 暫停處理原則裁決。

## 8. 戰隊及選手規範

### 8.1 集合時間

GCS將依據當日賽程、梳化等因素，要求當日出賽戰隊於GCS指定之時間內抵達指定比賽地點。遲到且未即時通知GCS指定人員，並且無不可控原因的戰隊將會依據「戰隊報到管理規範予以警告或罰款」，警告採每賽季累計制，罰款於賽季結束後由補助款、獎金中扣除。

### 8.2 選手規範及注意事項

#### 8.2.1 全英雄造型補助

本聯賽的參賽戰隊將獲得每隊至多 10 組於台港澳伺服器全英雄的補助（練習帳號），補助名單以提交的登錄名單為主，若於聯賽期間選手離開參賽戰隊將自動結束補助。

#### 8.2.2 裁判指示

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 3 分鐘無正當理由而未進入比賽房，可視情節由裁判長判決棄權。

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，無裁判同意則不得任意離開比賽房，若有違規給予警告，再犯視同藐視GCS並以棄權論。

比賽中出現任何突發狀況，均必須立即告知裁判，裁判最終做出的判決選手需完全服從。

#### 8.2.3 故意製造斷線

對於故意製造斷線的情況，視同藐視GCS並以棄權論。

#### 8.2.4 非必要溝通與肢體行為

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罵。（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(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）

#### 8.2.5 法定傳染病大流行期間設備使用狀況

法定傳染病大流行期間，基於人員健康考量，針對對戰室內包含但不限於耳機、麥克風等共同使用的設備，GCS將盡可能提供一人一機設備避免共用，或提供拋棄型一次性保護套，選手及教練應盡力配合相關措施，不得私自任意拆除，如有違規將受到懲處。

### 8.3 戰隊及選手懲處說明

違規懲處依照「傳說對決GCS職業聯賽懲處條例細則」實施，詳細內容參照「附件B. 懲處條例細則」

## 8.4 戰隊及選手交易規則

各戰隊參加本聯賽將受選手交易規則規範，如有違規將受到懲處，請各戰隊配合。

### 8.4.1 防挖角與反干預政策

戰隊成員或相關人士（包含但不限於尋求進入聯賽的業主等）不得邀約、利誘或直接找GCS認可之合約內其他隊伍的選手、教練討論僱傭事宜。同時，在GCS認可之合約內的選手，亦不得直接與其他隊伍成員或相關人士聯繫討論僱傭事宜。

嘗試進行挖角的買方戰隊和相關人士，如僱傭相關的討論未在雙方之管理階層的同意下進行，則GCS將會酌情對所有參與討論的相關人士進行相關懲處。

若有意接觸其他戰隊在合約內的登錄選手、教練協商轉隊事宜，需先書面向GCS及該選手所屬的原戰隊管理層提出交易申請，若原戰隊管理層拒絕此交易申請可以駁回；若原戰隊管理層同意此交易申請，可選擇由原管理層人員與該選手、教練告知或同意讓其他戰隊管理層人員直接與該選手進行溝通。

如選手、教練合約期限已過成為自由選手、自由教練，各戰隊可以自由與該選手接觸，該選手也可自行與各戰隊進行交易。

可在「[傳說對決-GCS職業聯賽 選手表](#)」中參考選手的合約狀態。表中包含選手合約的到期日期，以及該隊伍交易聯繫人的連絡方式。選手表會在每個季賽開始時更新，並在賽季中採不定時更新，當下完整的選手名單、合約期限以各戰隊交易聯繫人提供的資料為準。若有GCS認可之登錄選手未被列入時（通常發生在新加入的選手），買方隊伍仍應該主動聯繫其隊伍的管理階層而非直接找選手。

尚在合約期限內的選手，禁止公開或私下與其他隊伍的相關人士聯絡，討論轉隊或僱傭事宜，若選手有離隊意願，可以選擇：

- (1) 選手應先透過所屬戰隊內部的流程，和戰隊內相關人員反應離隊之意願，並協商後續解約/轉隊事宜。
- (2) 若選手合約中有包含買斷條款，則可選擇執行合約中的買斷條款。
- (3) 等合約結束後即可自由與其他隊伍聯繫。

限制條件說明：

- (1) 戰隊與相關人士不得直接與他隊選手先進行討論。
- (2) 戰隊管理層之間可直接討論選手交易事宜。
- (3) 在合約內的選手不得直接參與兩隊管理階層之討論，除非獲得所屬隊伍管理層同意。
- (4) 未在合約內的選手可自由與戰隊聯繫，反之亦然。

## 8.5 戰隊經營權

### 8.5.1 變更戰隊經營權

戰隊如要進行隊伍經營權轉移，需於執行前向GCS提交書面說明並且提供GCS要求之相關證明文件，以確保新擁有者不會在禁止合作、禁賽與利益衝突的名單之列，經GCS許可方能執行且GCS擁有最終許可權。隊伍經營權轉移僅能於季賽休賽期間(季後賽結束至下一季賽事展開前)申請，除非獲得GCS

書面同意，否則最遲必須在下一季展開前30天以前提出申請。

### 8.5.2 變更戰隊名稱和商標(logo)

任何職業戰隊之間不得有重名或者相似名稱，並且隊伍logo不得有相似，必須顯示其獨特性。

戰隊更名以及logo的變更，須向GCS遞交書面申請，經過審核後方可使用新的名稱和logo。聯賽期間不接受變更，只能在季賽休賽期間申請更名，最遲必須在下一季展開前30天以前提出申請。且每一次休賽期只能申請更名一次。

更名的時候不得與其他戰隊伍有相同的元素，隊伍亦不得直接使用贊助商的標誌作為隊伍標誌。GCS對此擁有最終審核權。

## 8.6 贊助商

### 8.6.1 冠名贊助

戰隊如要與贊助商進行冠名或原冠名異動等事宜，需提前與GCS提交書面說明，並且提供GCS要求之相關證明文件，以確保贊助商不會在禁止合作、禁賽與利益衝突的名單之列，經GCS許可方能執行且GCS擁有最終許可權。且僅能於季賽休賽期間申請，最遲必須在下一季展開前30天以前提出申請。

贊助商最多只能在本聯賽中同時擁有一支戰隊的冠名權，但可同時贊助多支戰隊，並在戰隊制服上出現贊助商LOGO。

### 8.6.2 戰隊贊助商禁止類別

(1) 未事先取得GCS評估後書面同意，戰隊、選手禁止利用自身影響力或形象和任何平台上的MOBA類遊戲、操控英雄推塔遊戲或此類競技元素的遊戲，以及GCS另行規範之遊戲類型和相關廠商有任一形式的商業或非商業合作關係，包含但不限於參加線上／線下賽事、活動出席和宣傳以及遊戲實況。

(GCS對於遊戲類型的判斷具有最終決議權)

- (2) 任何非法藥物廠商
- (3) 具有攻擊性的器械類廠商
- (4) 具有色情或妨害風化元素的網站或廠商
- (5) 香菸廠商
- (6) 販售虛擬物品(包含但不限於遊戲道具、貨幣、NFT)、帳號或代打的網站與廠商
- (7) 賭博網站與廠商
- (8) 其他職業賽

若有違反贊助商禁止規範之狀況，GCS將針對違規之戰隊進行罰款等懲罰規定，若屢犯累計達三次則將取消該隊GCS參賽資格。

### 8.6.3 贊助商活動

若選手需要出席、參與贊助商活動，以休賽期為最優先選擇，若在比賽期間須以不影響選手出賽為最高原則，且須事前和GCS遞交書面申請。

## 9. 不正當競爭行為的懲處

### 9.1 不公平的遊戲

任何戰隊都應時刻秉承良好的運動精神，盡全力參與所有比賽，始終保持誠信，並保證公平遊戲的

原則不被破壞。

以下操作將被視為不公平的遊戲，觸犯者將會受到懲罰。

### 9.1.1 私下協議

兩個以上的選手或不同戰隊的選手之間的任何協議，例如：

9.1.1.1 兩個或是多個選手間私下協定任何比賽內的遊戲相關結果。

9.1.1.2 故意讓對手贏/輸一場比賽，或夥同另一支戰隊聯合決定比賽的結果、獎金分割或任何其他形式的報酬。

9.1.1.3 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。

9.1.1.4 為了任何原因故意在比賽中失利，或是企圖誘導、教唆其他選手做這樣的事。

9.1.1.5 向同謀發送或者接收暗號或者其他內容。

### 9.1.2 利用漏洞(bug)和駭客行為

指故意使用任何遊戲中的 Bug 尋求戰隊優勢，利用 Bug 包含但不限於以下狀況：購買裝備時的 Bug、與中立野怪互動中的 Bug、英雄技能表現中的 Bug 或者任何由GCS認定的、沒有按照預期運作的遊戲功能，違反遊戲設計意圖的行為。

若發生 Bug 情節時選手需立即通知GCS及裁判。

任何戰隊、成員或相關人員對《傳說對決》的遊戲客戶端、伺服器做出任何修改或攻擊將被認定為駭客行為。

### 9.1.3 作弊程式

使用任何形式的作弊設備、欺騙程式，或者任何相似的作弊方法（例如信號裝置和手勢信號等等）。

### 9.1.4 企圖性斷線

沒有正確或明確的理由故意斷線。

### 9.1.5 攻擊性言詞

團隊任一成員不得使用不當言語（猥褻、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、毀謗、中傷、具攻擊性、令人反感或煽動仇恨及種族歧視）或由GCS判定為攻擊性的言詞。對象包含但不限於選手/隨行人員、GCS全體官方人員、觀眾。

### 9.1.6 攻擊性習慣 / 侮辱

團隊任一成員不得做出任何挑釁、侮辱動作或姿態，或煽動任何人做相同的動作以及侵犯任何人身體。對象包含但不限於選手/隨行人員、GCS全體官方人員、觀眾。上述狀況是屬於造成侮辱、嘲諷、破壞和諧以及身體創傷。

### 9.1.7 破壞行為

企圖破壞比賽用設備(手機、電腦、線材及耳機等)，包括惡意重摔手機、濺灑爽身粉至設備等不正當使用之行為，造成設備毀損，該成員及所屬戰隊將被判決罰款，嚴重者將禁止出賽。

### 9.1.8 未經授權之通訊行為

所有私人手機，平板電腦或其他電子設備在比賽期間不得攜入比賽區域，經官方人員屢勸不聽者，該選手將禁止出賽。

### 9.1.9 窺視螢幕

窺視或者試圖窺視觀戰者螢幕，或其它任何可以取得敵方遊戲資訊的畫面。

### 9.1.10 代打和帳號共用

任何戰隊成員不得有以自身利益(包括但不限於金錢，有償服務及任何形式的說明等)出發，使用其他玩家帳號為其提升排位賽積分的行為。也不得於直播傳說對決遊戲時，使用其他玩家的帳號進行遊戲，或出現不同的玩家使用同一個帳號進行遊戲。

## 9.2 不專業的行為

除非有明確的正當理由，否則進行/嘗試進行以下行為將被懲處。

### 9.2.1 騷擾的行為

騷擾的定義是對參賽成員進行有敵意及造成困擾的行為。包含於遊戲中使用全頻與對手對話。

### 9.2.2 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，即以當事人主觀感受進行評估。

### 9.2.3 歧視和詆毀

戰隊成員不能蔑視，歧視或使用貶低言語及動作損害任一種族、膚色、國籍、社會出身、性別、性取向、語言、宗教及政治、一個國家的人民尊嚴和完整性、財務狀況、職業、星座和學歷等。

### 9.2.4 民事/刑事罪責

如果戰隊成員被法律判定須負擔任何民事/刑事罪責，GCS將視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。

### 9.2.5 選手行為調查

如果GCS確定戰隊成員違反了挑戰者準則或是 Garena傳說對決的服務條款及其他相關規則，GCS將可以自行決定懲罰規定，情節嚴重可以判決選手禁賽。

### 9.2.6 法律禁止之活動

戰隊成員不得參與法律禁止的所有犯罪活動，違者將禁止出賽。

### 9.2.7 其他活動參與

戰隊成員不得從事由GCS認為是不道德、可恥、或違背了正當道德常規的任何活動。

### 9.2.8 機密洩漏

戰隊成員或管理層不得洩漏被GCS認定的機密訊息。

### 9.2.9 贈禮和收禮

戰隊的任何成員或管理層，不得提供和接受任何的禮物、獎勵、金錢或任何形式的酬庸給其他戰隊成員或GCS人員。

### 9.2.10 合理指令或決定

任何戰隊成員或管理層，不得拒絕GCS工作人員任何合理的指令或決定。

### 9.2.11 意圖影響遊戲或比賽結果

任何戰隊成員或管理層，不得同意或共謀試圖通過法律來影響遊戲或比賽結果。

### 9.2.12 私下接觸

任何戰隊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，而任何戰隊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GCS工作人員以及所屬的戰隊管理層人員，否則將受到懲處。

## 9.3 博弈相關

任何戰隊成員或管理層不可以直接或間接參加外界任何與本聯賽或城市賽比賽結果有關之賭博行為，將依據職業聯賽懲處條例細則的重大不當行為從重罰款或禁賽。並針對因此造成GCS聯賽品牌形象之傷害依法進行求償訴訟。

## 9.4 發佈權

本聯賽的相關賽制、規範、規則的管轄單位為 Garena傳說對決 GCS職業聯賽。GCS有權發表聲明，說明任一團隊成員受到處罰的原因。而 Garena GCS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。

## 10. 特殊情況

如基於法定傳染病防疫措施，GCS賽事將於線上舉辦，各戰隊需在聯盟事前場勘並同意的地點各別進行比賽，詳細規章將依據「GCS線上賽事管理辦法」執行。

## 11. 最後條約

為確保公平競爭和誠信，GCS可能會因任何狀況隨時修改規則，以確保本聯賽的完善健全。

### 11.1 修改、判定罰則的決定權

所有有關本聯賽的規則、選手規範、戰隊調度、地點、賽程及舞台規範，以及對違規罰則，GCS擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

## 12. 附件

附件 A. 職業聯賽戰隊成員登錄表

[https://moba.garena.tw/static/esport/傳說對決\\_職業聯賽戰隊成員登錄表.xls](https://moba.garena.tw/static/esport/傳說對決_職業聯賽戰隊成員登錄表.xls)

附件 B. 職業聯賽懲處條例細則

[https://moba.garena.tw/static/esport/傳說對決\\_GCS職業聯賽懲處條例細則\\_2021.xlsx](https://moba.garena.tw/static/esport/傳說對決_GCS職業聯賽懲處條例細則_2021.xlsx)

