2026第八屆競化盃【傳說對決】電競錦標賽

活動時間：2026/11/16 – 11/18 線上賽、2026/11/25 線下賽

活動地點：正修科技大學進化基地、生活創意大樓六樓手遊館、生活創意大樓六樓電競訓練館

報名時間:2026/10/12-2026/11/2

●指導單位：CTESA 中華民國電子競技運動協會
主辦單位：正修科技大學電競科技系

贊助單位： NOVA資訊廣場、Cougar美洲獅、亞碩國際通路股份有限公司、LINDY 林帝、Wavesplitter 威世波

【2026第八屆競化盃 傳說對決電競錦標賽】

- 賽事目的：為推廣電子競技以及訓練學生團隊之精神
- 主辦單位：正修科技大學電競科技系
- 指導單位：CTESA 中華民國電子競技運動協會
- 賽事項目：傳說對決(*Arena of Valor*)
- 賽事對象：15歲以上非職業隊在學高中職學生
- 比賽隊伍：32隊
  - 2026/11/16-11/18 線上賽
  - 2026/11/25 線下賽
- 賽事地點：
  - 正修科技大學進化基地(09-0201)
  - 電競科技系電競訓練館(27-0605)
  - 電競科技系手遊館(27-0604-2)
  - 電競科技系教室(27-0506)
- 賽事獎金：
  - 冠軍：新臺幣 20,000 元整
  - 亞軍：新臺幣 10,000 元整
  - 季軍：新臺幣 7,000 元整
  - 殿軍：新臺幣 5,000 元整
- 報名方式：
  - Google表單:https://forms.gle/QXY18CZCRuSCDya4A
  - 報名時間：2026/10/12 起至 2026/11/2
  - 各校不限隊伍數量，額滿為止
- 宣傳方式：

- Facebook粉絲專頁-正修科技大學電競科技系
  https://www.facebook.com/estm888
- instagram粉絲專頁-正修科技大學電競科技系
  https://www.instagram.com/csu_esports_estm/
- 中華民國電子競技運動協會發函至各校or系上發函
  https://www.ctesa.com.tw/

直播平台：

- TWITCH頻道- csu_esports0701
  https://www.twitch.tv/csu_esports0701?lang=zh-tw
- YOUTUBE 頻道-正修科技大學電競科技系
  https://www.youtube.com/channel/UCZsQ1V06HOi6Csz_LFAWU4A

主辦單位

指導單位

贊助單位

COUGAR 美洲獅

NOVA

亞碩國際通路 Power Master

LINDY CONNECTION PERFECTION

WAVEST

賽制規劃：

【2026第八屆競化盃傳說對決電競錦標賽】共32隊，32隊先進行線上賽。取出8強後進行線下賽。

每場對戰組合均由主辦單位開設房間，勝者晉級下一輪賽事之資格。若一方隊伍未聯繫到或未依時間到場，主辦單位將判處未到場之隊伍棄賽論。

32隊報名成功之隊伍將由主辦單位抽籤分組，並分出紅藍方，共抽出16組對戰組合，32/16強進行BO1單淘汰賽制。

紅藍方賽程表決定。(16強獲勝者進入線下賽)

8強之對戰組合，進行BO3賽制，紅藍方賽程表決定，第二場敗方決定。

本次競化盃進入BO3賽制時，均採用全局BP模式。

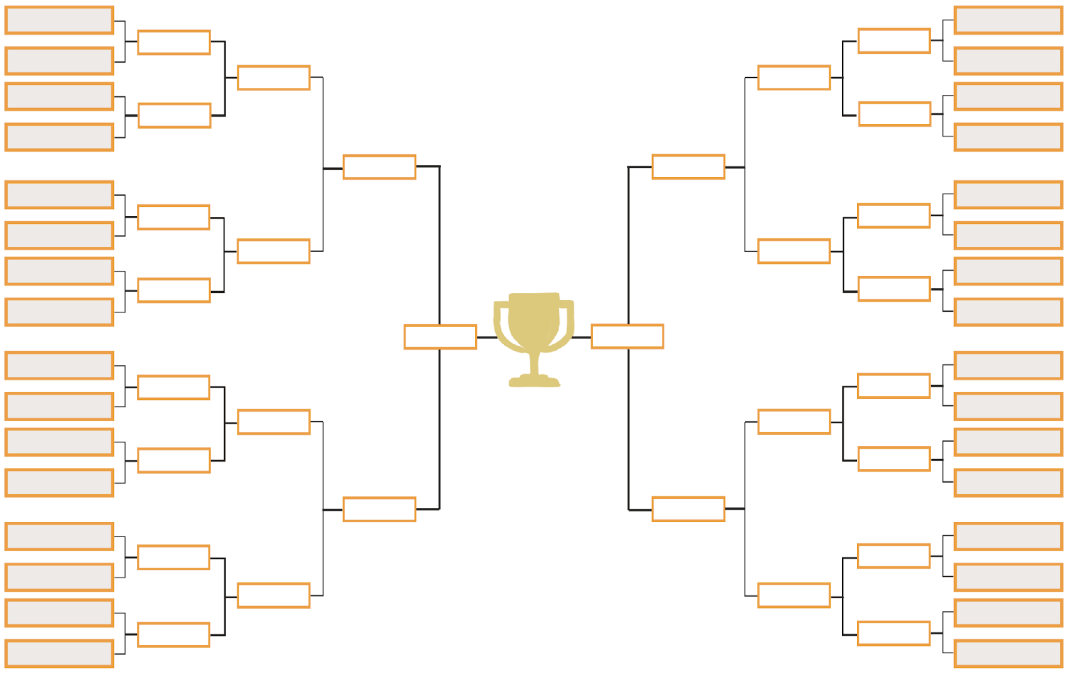
全局BP說明：單一隊伍在上一局和之前使用過的英雄，該隊將不得再次使用（另一隊伍不受影響）。

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（並給予該隊伍警告乙次）。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，錯誤發生前的所有選擇或禁用需維持相同。

於「第七屆競化盃傳說對決電競錦標賽」中獲得線下之隊伍若無法參加或配合後續賽事時，視同該隊伍放棄資格，並由其他參賽隊伍依排名次序遞補。

線上賽賽程規劃表(32隊)



線下賽賽程規劃表(8隊)

冠亞/季殿/四強/八強

- 八強賽事採BO3制進行
- 四強賽事採BO3制進行
- 季殿賽事採BO3制進行
- 冠亞賽事採BO3制進行，勝者為本次賽事的總冠軍

賽事轉播

- 線上賽賽事時間：依照表定時間開始
- 線下賽賽事時間：依照表定時間開始，若提前結束(每一BO)將會休息10分鐘後進行下一場。

賽事結果

- 線上賽：由獲勝方晉級下一輪之賽事。
- 線上賽：由主辦單位統計紀錄。
- 線上賽: 由各隊隊長回報賽果截圖至Discord。
- 線上賽:線上賽約戰時間: 18:00-22:00 回報截止時間: 23:00前。
  - 若雙方無法順利約戰則以表定時間:
  - 32強11/16（一）20:00
  - 16強11/18（三）20:00 所有32強及16強比賽皆需於11/18（三）晚上23:00前回報完畢，皆無法出席者棄權。
- 線上賽:請於約戰時間前10分鐘進Discord檢錄。
- 線下賽：由獲勝方晉級下一輪之賽事。
- 線下賽：由主辦單位統計紀錄。

隊伍名稱規範

- 隊伍名稱規範(須符合以下所有規則)
  - 隊名僅限六字 Ex.掠奪者樹德龍（為最大限制）
  - 隊名需具有辨識性，無法辨識的隊名包含特殊符號、粗俗與猥褻字眼和違法字元將不被允許使用。

隊伍名單規則

- 隊伍報名規則(須符合以下所有規則)
  - 須高中(職)之在校學生
  - 完成在學校單位認可的註冊手續
  - 須以隊伍進行報名參賽，每隊伍報名人數須滿足5人先發（1人候補）
  - 各校不限隊伍數量，額滿為止
  - 不可跨校組隊

隊伍名單提交

- 【2026第八屆競化盃 傳說對決電競賽】參賽的每支隊伍，於線下賽階段，每支隊伍須回傳正確參賽名單，名單內不得含有未列於正式名單內的選手，否則此場賽事判定棄賽。

選手名稱規範

- 隊伍名單一經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲中的挑戰者名稱（遊戲ID），若於名單提交後選手自行更改挑戰者名稱（遊戲ID），一經證實將棄賽處份。

賽事進行

- 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本。
- 線下賽紅藍方第一場，依賽程表決定，剩下的場次皆為敗方選擇。
- 比賽期間，隊長、隊員都必須在Discord群組，並且需開啟視訊畫面。
- 非上場人員請勿進入比賽場地內，對戰室只有上場五位選手進入。(BP期間教練可以進入對戰室進行BP，並在BP結束前20秒離開)
- 若於賽事進行期間有英雄產生影響賽事公平性或遊戲位決定是否該場賽事後禁用。
- 如任何裝備、造型、奧義或者挑戰者技能存在已知的錯誤，或者出於傳說對決官方確定其他任何因素，主辦單位可以自行在賽前或賽中任何時間提出限制。

賽事遊戲房間創建

- 於線上賽、線下賽階段，均由主辦單位負責創建比賽房間，比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰。
- 並依照由左至右（射野凱中輔）進入比賽房間。進入比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰，雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。
- 於線下賽階段，雙方進入選手室由裁判設定選手手機使用比賽用的WIFI（不強制），確認無誤進去主辦方所設立的房間，比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰，雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。

賽事對戰模式說明及狀況處理

- BO3賽事實施全局BP。
- 全局BP說明：
  單一隊伍在上一局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）。
- BP階段如果隊伍出現錯誤的(例如不小心選錯或按錯)英雄選擇或禁用，比賽將繼續進行，隊伍不得要求重新BP。（並給予該隊伍警告乙次，如遇第二次發生該隊將於該對局判敗）。
- 若因遊戲(卡頓或bug)造成的錯誤狀況，經裁判確認後重新再次BP，錯誤發生前的所有選擇或禁用需維持相同。當進入BP階段後，不能夠以任何理由
- 退出遊戲。擅自退出的隊伍將判定本局落敗。若奧義、選角、BUG、等問題，須請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，否則不得私自離開遊戲房間。
- 若發生選手於BP階段時斷線離開遊戲房間，可向主辦單位（裁判）提出重啟遊戲房間，已被紀錄的BP角色將不可替換。
- BP角色完成後，將會進入『交換英雄』的階段，各隊伍需在遊戲內指定時間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。

- 比賽階段
  - 比賽過程中發生需要遊戲暫停的狀況，一律以主辦單位、裁判為主。
  - 主辦單位有權力因任何情況要求暫停遊戲/比賽，選手需要配合並執行暫停作業。
  - 裁判可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能。

(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） 硬體或是軟體故障。(如:手機螢幕故障，當機，遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等）

（3） 選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損及設備出現故障）

（4） 所有不可抗力之因素由裁判、主辦方做出裁定。

（5） 以上敘述選手皆不可擅自進行暫停遊戲之動作。

- 選手可因下列描述的狀況自行使用暫停
  非故意斷線。（如：網路無法連接，遊戲閃退。誤將遊戲滑掉則不適用此規則。）
  硬體或是軟體故障。(如:手機螢幕故障，當機，遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等）
  選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損及設備出現故障）
  待選手重新連接後，需等待主辦方恢復比賽。暫停期間選手皆不可以任何形式做溝通。
  參賽選手須有以上因素才可以自行使用暫停，否則將給予警告一次(累犯則加重)處罰。

- 選手於暫停時間，為了參賽隊伍公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(任何暫停因素皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參賽的隊伍於重新開始前稍作休息。

重賽條例

- 於比賽階段，遊戲開始兩分鐘以內若發生重大BUG、遊戲比賽房崩潰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同樣的B/P進行重賽。
- 於線下賽階段，比賽時若發生斷網，斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，遊戲時間8分鐘內的比賽將重新開

始，8分鐘~15分鐘將由裁判與兩隊指導教練或隊長協調是否重賽，超過15分鐘則裁判有權依以下條件判決勝負（若遇到重賽，皆維持原BP）

- (1)人頭擊殺數相差15以上。
- (2)一方遊戲總經濟未達45000，且另一方遊戲總經濟已達55000。
- (3)任意一方防禦塔(包含主堡)剩餘數量不足4座。

➢ 賽事規則

- 報到規則如下：
  - 比賽當日報到請依正修科技大學電競科技系粉絲專頁以及賽事Line社群公告為準。
  - 未於報到時間內完成報到，但於規定時間後10分鐘以內報到者，將直接判定該場為棄權。
  - 比賽進行時，隊伍後方除了工作人員不得有任何人，任何暫停除了向裁判回報問題外，隊伍不能進行任何的口頭溝通，手勢交流，文字聊天。
  - 若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如：網路斷線)而中斷比賽，則裁判有權重賽或依據情況行駛公平裁定之權力。
  - 裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
  - 任何故意斷線、攻擊伺服器等作弊行為，將直接沒收比賽資格。
  - 任何對於規則衝突所導致之意見或異議必須以合理的態度直接回報現場裁判，任何判決均由賽事裁判長做出最後判決。

➢ 其他規則：

- 若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- 若未取得主辦單位同意，選手蓄意在比賽結束前離開遊戲將視為自動棄賽。
- 賽事成績方面的爭議，選手必須馬上通知裁判人員。一旦下一場對戰開始，選手便無法針對先前的比賽結果提出提議。

- 賽事期間禁止一切有關友誼賽之行為，避免發生糾紛。
- 若遇突發狀況，例如:選手設備損壞無法修復，會依照規則決定是否重賽以及可否更換體補選手上場。

➢ 選手規則與責任

- 所有參賽者均應保持運動會的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，主辦單位得做出懲處。
- 爭議與糾正 – 當下截圖並告知裁判舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- 語言 – 泛指所有語言在內，選手不得在暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天室使用任何帶有非法、猥褻、褻瀆、種族歧視…等發言，包含使用縮寫和掩蓋性的字詞以及嘲諷。主辦單位保留強制管制的權力。
- 違禁藥物 – 選手不可使用或持有違禁藥物，違者受到選手規範的懲處選手不可使用持有違禁藥物，違者除了受到選手規範的懲處外，還可能依當地法律將違者移送法辦。
- 作弊 – 比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。
- 濫用軟體漏洞 – 任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞以圖利自己的行為將導致選手喪失比賽資格，主辦單位及傳說對決官方擁有判斷使用漏洞及破壞遊戲公平性行為的權利。
- 同謀和操作比賽 – 選手不可蓄意或試圖操作任何比賽結果。若主辦單位查明選手同謀操作比賽，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。選手參賽時，必須隨時隨地全力以赴。

➢ 判罰

- 任何隊伍成員被證實違反上述任何規則以及全局BP賽制說明內之規則。

  裁判得採取下列處罰：

  ■ 口頭警告(口頭警告達三次以棄賽論)

- 失去目前或下場賽事的禁角資格
- 判定遊戲棄權
- 剝奪比賽資格
- 收回比賽成績

➢ 最終決定權

- 主辦單位保留對此份賽視規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權力。

➢ 個人隱私及肖相權

• 因此次賽事會有線上轉播供活動宣傳使用，會需要各選手簽屬參賽者同意授權肖像權協議。