

# 『劍靈世界錦標賽~2016 TAIWAN Season 1 實體賽 賽事規章』

## 【個人戰】

比賽賽制：16人淘汰晉級賽。(16強~4強→3戰2先勝制、冠亞賽→5戰3先勝制)

比賽模式：對練模式。

比賽賽程：由選手於現場抽籤排定。

參賽帳號：由選手以本人遊戲帳號進行。

勝敗判定：每戰於比賽限制時間內，擊敗對方即獲勝；若比賽時間結束時，仍沒有一方獲勝，最終勝方將由系統自動判定。

### 《比賽注意事項》

- [01] 玩家進入比賽會場進行報到後，將會進行遊戲內角色檢查，請依照活動人員指示行動。
- [02] 於玩家報到檢查時，會提供玩家3分鐘進行技能設定的時間，待進入比武現場後，將不會提供額外的設定時間，若設定時間內無設定好，將無法再進行設定，建議玩家進入活動場地前，先將技能調整完畢，以免造成時間限制內，沒有調整完畢的情況。
- [03] 若於比賽中發現使用作弊、非官方釋出之程式，將視同棄權，喪失比賽資格。
- [04] 比武過程中禁止任何言語攻擊、挑釁行為，如有此情況也視同棄權，喪失比賽資格。
- [05] 若比賽時間結束時，雙方尚未分出勝負，將會由系統自動判定勝負。
- [06] 活動現場禁止攜帶任何USB、外接硬碟...等儲存裝置。
- [07] 若比武勝負判定有爭議，也將會由所有裁判進行討論決定勝負。
- [08] 比武當天不可攜帶自己的電腦配備前來現場，如：滑鼠、鍵盤..等，並統一使用比賽現場提供的配備。
- [09] 比賽開始前，選手須進行電腦硬體配備（包含：螢幕、主機、鍵盤、滑鼠、耳機、鼠墊）檢查確認
- [10] 若選手電腦硬體配備（包含：螢幕、主機、鍵盤、滑鼠、耳機、鼠墊）於比賽中發生問題，比賽繼續進行，該局成績仍列入計算，待該局結束後選手可舉手提出暫停，進行設備更換。
- [11] 比賽進行中，若遇伺服器問題導致賽事中斷或比賽程式軟體發生系統錯誤、斷線，裁判將依照比賽現場狀況判定，是否為人為因素而進行勝敗判定或重賽。
- [12] 比賽進行中，不可與其他選手交談，並於比賽結束後將雙手離開鍵盤滑鼠。
- [13] 選手不得在任何情況下使用BUG進行比賽，違者將取消比賽資格。
- [14] 比賽中任何情況下，若裁判未提出賽事暫停需求，選手不得擅自停止比賽，違者視同干擾比賽，並判定該回合為敗場。
- [15] 裁判若提出賽事暫停需求，兩方選手必須雙手離開鍵盤滑鼠，等候裁判指令，裁判尚未裁定比賽開始前，所進行之賽事紀錄皆不列入比賽紀錄。
- [16] 若遇爭議判決，裁判將進行討論確認並宣布結果，賽事記錄將以現場裁判最後裁定為準，比賽雙方不得異議。
- [17] 如遇參賽選手未依賽程時間出賽，裁判有權依現場狀況判定該選手棄權。
- [18] 為確保雙方參賽權益，除官方人員及裁判外，不可進入比賽房觀戰。
- [19] 比賽由裁判宣布開始後，雙方選手皆不得離席，若遇特殊狀況，則由裁判視現場情況判定。
- [20] 獲得獎金獎品之選手，領取時需填寫所得申報單(需附身分證影印本)，虛擬獎項領取方式另行公告。
- [21] 得獎人未滿20歲(未成年)中獎人須檢附法定代理人證件或戶口名簿影本乙份，若未能檢附完整資料，將無法領取獎項。
- [22] 吉恩立數位科技股份有限公司保留以上活動及獎項內容修改之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能；詳細內容請以遊戲最新公告為主。

# 『劍靈世界錦標賽~2016 TAIWAN Season 1 實體賽 賽事規章』

## 【車輪戰】

比賽賽制：8組淘汰晉級賽。(8強~4強→3戰2先勝制、冠亞賽→5戰3先勝制)

比賽模式：對練模式。

比賽賽程：現場抽籤排定對戰組別。

參賽帳號：由官方提供帳號進行比賽。

勝敗判定：每戰於比賽限制時間內，將對方選手全數擊敗即獲勝；

若比賽時間結束時，仍沒有一方獲勝，最終勝方將由系統自動判定。

### 《比賽注意事項》

- [01] 玩家進入比賽會場進行報到後，將會進行遊戲內角色檢查，請依照活動人員指示行動。
- [02] 於玩家報到檢查時，會提供玩家5分鐘進行技能設定的時間，待進入比武現場後，將不會提供額外的設定時間，若設定時間內無設定好，將無法再進行設定，建議玩家進入活動場地前，先將技能調整完畢，以免造成時間限制內，沒有調整完畢的情況。
- [03] 若於比賽中發現使用作弊、非官方釋出之程式，將視同棄權，整隊皆喪失比賽資格。
- [04] 比武過程中禁止任何言語攻擊、挑釁行為，如有此情況也視同棄權，整隊皆喪失比賽資格。
- [05] 若比賽時間結束時，雙方尚未分出勝負，將會由系統自動判定勝負。
- [06] 活動現場禁止攜帶任何USB、外接硬碟...等儲存裝置。
- [07] 若比武勝負判定有爭議，也將會由所有裁判進行討論決定勝負。
- [08] 比武當天不可攜帶自己的電腦配備前來現場，如：滑鼠、鍵盤..等，並統一使用比賽現場提供的配備。
- [09] 比賽開始前，選手須進行電腦硬體配備(包含：螢幕、主機、鍵盤、滑鼠、耳機、鼠墊)檢查確認
- [10] 若選手電腦硬體配備(包含：螢幕、主機、鍵盤、滑鼠、耳機、鼠墊)於比賽中發生問題，比賽繼續進行，該局成績仍列入計算，待該局結束後選手可舉手提出暫停，進行設備更換。
- [11] 比賽進行中，若遇伺服器問題導致賽事中斷或比賽程式軟體發生系統錯誤、斷線，裁判將依照比賽現場狀況判定，是否為人為因素而進行勝敗判定或重賽。
- [12] 比賽進行中，僅可與同隊的隊友交談，並於比賽結束後將雙手離開鍵盤滑鼠。
- [13] 比賽過程中，組隊中不可有相同職業存在。
  - \*例：第1場 [A:力士 / B:劍士 / C:氣功士]，第2場 [A:力士 / B:氣功士 / C: 咒術師] - (O)
  - \*例：第1場 [A:力士 / B:劍士 / C:氣功士]，第2場 [A:力士 / B:氣功士 / C: 氣功士] - (X)
  - \*例：第1場 [A:力士 / B:劍士 / C:氣功士]，第2場 [A:刺客 / B:召喚師 / C: 咒術師] - (O)
- [14] 若於比賽期間想要更換角色，需於比賽報到時，與大會營運者通報。而每場比賽開始前，每隊每人都可以變更「職業」進行對戰(須遵守3人職業不重複之規定)
- [15] 選手不得在任何情況下使用BUG進行比賽，違反規則的隊伍將取消比賽資格。
- [16] 比賽中任何情況下，若裁判未提出賽事暫停需求，選手不得擅自停止比賽，違者視同干擾比賽，並判定該回合為敗場。
- [17] 裁判若提出賽事暫停需求，兩方選手必須雙手離開鍵盤滑鼠，等候裁判指令，裁判尚未裁定比賽開始前，所進行之賽事紀錄皆不列入比賽紀錄。
- [18] 若遇爭議判決，裁判將進行討論確認並宣布結果，賽事記錄將以現場裁判最後裁定為準，比賽雙方不得異議。
- [19] 如遇參賽選手未依賽程時間出賽，裁判有權依現場狀況判定該選手棄權。
- [20] 為確保雙方參賽權益，除官方人員及裁判外，不可進入比賽房觀戰。
- [21] 比賽由裁判宣布開始後，雙方選手皆不得離席，若遇特殊狀況，則由裁判視現場情況判定。
- [22] 獲得獎金獎品之選手，領取時需填寫所得申報單(需附身分證影印本)，虛擬獎項領取方式另行公告。
- [23] 得獎人未滿20歲(未成年)中獎人須檢附法定代理人證件或戶口名簿影印本乙份，若未能檢附完整資料，將無法領取獎項。
- [24] 吉恩立數位科技股份有限公司保留以上活動及獎項內容修改之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能；詳細內容請以遊戲最新公告為主。