



高校盃2026 電競錦標賽

115 學年度 2026 年

第六屆高校盃電競錦標賽

競賽規程

賽事總則

一、宗旨：

為健全我國校園電子競技運動組織，配合政府積極推廣電競運動之發展，自 107 全大運首次納入電子競技運動項目，112 年杭州亞洲運動會中華隊奪下 2 銀 2 銅佳績，為建立校際間良好的交流管道及領域學習能力，因此本會透過辦理高校盃電競錦標賽，協助高中職喜好電競運動的學生，建立起相互切磋的賽事平台，並已於去年（114）完成五屆高校盃電競賽事。

藉由本活動讓同學了解電競產業發展概況外，更能從中學習團隊合作、溝通協調與策略應用，提升校際間電子競技運動水準，促進高中職電子競技運動蓬勃發展。

二、主辦單位：中華民國電子競技運動協會 CTESA

三、指導單位：運動部、運動部全民運動署

四、執行單位：健行科技大學

五、協辦單位：華碩 ROG 玩家共和國、台灣遊戲產業振興會

六、贊助單位：AMD、曜越、統一 H2O、果漾、網銀國際、COUGAR、伯朗咖啡、AOC、LINDY、威世波、PHILIPS

七、競賽種類：快打旋風 6-個人賽

八、參賽資格

(一)參加比賽之選手以各校 115 學年度第一學期正式註冊在學之學生 (教育部頒布之正式學制者，選讀生、先修生、補習生、空中補校、僑生專修班及各種短期訓練班學生不得參加) 。若報名時尚未取得新學期註冊章，請先提供 115 學年度繳費證明或 114 學年度第二學期註冊章，並於之後補交 115 學年度第一學期註冊章或選課證明。

(二)報名資格規定： 公開報名，高級中等學校以上(年齡不得超過 19 歲，以 8/31 為基準)，同隊選手須為同校，**同校不限隊伍數，128 隊額滿為止。**

(三)報名隊伍數規定：

- 1、快打旋風 6-個人賽：128 隊上限，報名額滿為止。
- 2、每人限參加 1 項目，不得重複報名參加。
- 3、各項賽事皆需填報帶隊老師或領隊，賽事進入八強後需至 digiBlock C 數位創新基地參賽。

九、116 學年度運動成績優良學生甄試資格

核備文號：運競(六)字第 1150022901 號

(一)該比賽於同學年度中等學校運動聯賽或全國中等學校運動會將該比賽種類列為競賽種類時，依規定將不具有運動績優生甄試資格。

(二)本賽事除高中 (職) 組外，其餘組別不具運動績優生甄試資格。

(三)中等以上學校運動成績優良學生升學輔導辦法第 6 條第 6 款規定，中華民國高級中等學校體育總會或全國單項運動協會指定，該學年度前 2 款賽會運動種類或項目以外經本部核定之錦標賽，其成績符合下列規定者，得申請甄試：

- 1、參賽隊 (人) 數 16 個以上：最優級組前 8 名。
- 2、參賽隊 (人) 數 14 個或 15 個：最優級組前 7 名。
- 3、參賽隊 (人) 數 12 個或 13 個：最優級組前 6 名。

- 4、參賽隊 (人) 數 10 個或 11 個：最優級組前 5 名。
- 5、參賽隊 (人) 數 8 個或 9 個：最優級組前 4 名。
- 6、參賽隊 (人) 數 6 個或 7 個：最優級組前 3 名。
- 7、參賽隊 (人) 數 4 個或 5 個：最優級組前 2 名。
- 8、參賽隊 (人) 數 2 個或 3 個：最優級組前 1 名。

(四)學生申請甄試，以招生簡章所列各校之運動種類及名額為限。歷年各運動種類開缺情形，請參見「運動成績優良學生升學輔導網站」(網址：<https://lulu.ntus.edu.tw/>) 歷年簡章。

十、競賽時程

實際賽程將於選手登記報名後依據賽事隊伍數於官方 Discord 通知賽事時程

- 線上賽 – 10/12 至 11/26；線下賽 – 11/27

十一、抽籤規則

採電腦方式進行直播抽籤。抽籤時間將於 10 月 12 日審查結束後公告於中國民國電子競技運動協會 FB，對戰隊伍之間無特殊迴避規則。

十二、賽事重要規範

- (一)各場比賽皆須有大會裁判於線上或線下賽事中執法。
- (二)線上賽事 - 隊伍需提供選手比賽視訊畫面於 Discord 實況直到比賽結束。
- (三)線下賽事 - 請依照大會公布時間現場報到進行檢錄及設備設定。
- (四)賽事將取至前八名，五 - 八之排名將先依據下列規定依序排名。
 - 1、Challonge 賽程圖會取出兩位第五名及兩位第七名
 - 2、兩位第五名加賽 BO3 勝方為第五名，敗方為第六名
 - 3、兩位第七名加賽 BO3 勝方為第七名，敗方為第八名

十三、獎金(新臺幣)

冠軍 1 萬、亞軍 8 千、季軍 5 千、殿軍 3 千、第 5-第 8 名各 1 千

十四、申訴

- (一)凡規則有明文規定或類似明白之決定者，均以裁判長之判決為終決，不得提出異議；比賽中發生非規則或本規程中無明文之規定問題，則由審判委員會決定之，其判決即為終決。

- (二) 有關選手資格問題，應於賽前或事實發生時提出；有關競賽上所發生之問題，應依據規則及相關規定辦理。
- (三) 若規章無明文規定者，得先以口頭向該場裁判提出申訴，並於該場比賽結束後 30 分鐘內向各該賽事裁判長提出書面（如附件）申訴。未依規定時間內提出者，不予受理。書面申訴應由該代表隊領隊或教練簽名。
- (四) 有關競賽爭議或違規等事項，由裁判團之決議辦理。
- (五) 經裁判團審議處罰，對其處分有異議時，得於收到處罰通知之翌日起 1 日內向主辦單位提出申訴。

十五、罰則

- (一) 參賽選手如有資格不實或冒名參賽，經查證屬實者，依下列罰則處分之：
 - 1、如係參加個人項目，取消其繼續參賽資格及已賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。
 - 2、如係參加團體項目，取消該隊繼續參賽資格及已賽成績、名次，並收回已發給之獎牌。
- (二) 參加學校之選手、職員於比賽期間，倘有違背運動精神之行為，如：對裁判員有不正當行為、延誤比賽、妨礙比賽等情事，由該種類裁判長逕行裁定停賽，並由該競賽種類之審判委員會議判決，依下列罰則處分之：
 - 1. 選手毆打裁判員：
 - (1) 個人項目：取消該選手繼續參賽之資格。
 - (2) 團隊項目：取消該隊繼續參賽之資格。同時，該選手亦按個人項目之罰則處理。
 - 2. 職員毆打裁判員：取消該職員繼續行使職權之資格。
 - 3. 選手、職員故意妨礙、延誤比賽或擾亂會場：經裁判員當場勸導無效，未於規定時間內恢復比賽時，取消該隊該場繼續參賽之資格。
 - 4. 裁判員毆打職員或選手，立即取消該裁判員繼續行使職權之資格。
- (三) 職員不得兼任本單位以外學校之職員，選手亦不得兼任其他學校之職員，否則取消其職員資格。
- (四) 審判委員、裁判長、裁判員（含記錄等）不得兼任各參賽學校職員，否則取消其裁判（含記錄等）資格。

(五) 任何隊伍成員或職員不可以直接或間接參加外界任何跟比賽結果有關之賭博行為。經檢測證實違規者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。

(六) 酒精與藥物管制

無論參與的是線上或現場比賽，嚴禁飲用酒精、或服用施打任何有可能影響比賽進行的藥劑。拒絕接受檢測或經檢測證實違規用藥者，將取消其參賽成績及所得之獎勵。

十六、性騷擾申訴管道

- 遇有性騷擾相關案件時，請通報賽事主辦方申訴管道：

(一)電話：(02)8786-9081

(二)電子信箱：ctesa@esports.com.tw

十七、其他

上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，主辦單位保有最終決定之權力。

<快打旋風 6> 賽事規章

- **賽事架構**

<快打旋風 6> 全賽事採 BO3 雙敗淘汰賽制

敗部冠軍以及總冠軍賽改為 BO5

- **競賽制度**

- 遊戲版本：比賽均使用台灣地區可使用之遊戲最新版本為準。
- 比賽設定：
 - FIGHTING GROUNDS · VERSUS · ONE ON ONE
 - 旁數設定：關閉
 - 對戰回合數：3or5
 - 時間限制：99。
 - 操作方式：現代或經典。
 - 優勢：無優勢。
 - 動態模糊：開。
 - 減少輸入延遲：開
 - 傷害表現設定：不顯示
 - 戰鬥中長按暫停選單開啟：開
 - 其他設定維持預設，裁判可依實際情況進行顯示設定上的調整。
- 若主辦方認為必要，則可隨時依據裁定進行修改，選手不得任意更改遊戲環境或設定。
- 選角規則：比賽無禁用角色、服裝或顏色
- 場地選擇：隨機，Training Room 不可使用，若隨機到 Training Room 則需重新隨機場地
- 隊伍上限：128 隊
- 賽事判定：
 - 回合(Round)：在每一回合中，使對手角色生命值歸零或在回合時間結束時生命值大於對手生命值者獲勝。

- 局(Game)：每一局最多包含 3 個或 5 個回合，在一局中先獲得 2 回合或 3 回合勝利者為該局勝利者。
- 場(Match、Set)：每一場比賽包含多局比賽，獲得特定局數的玩家為該場勝利者。
- 同分算法
 - (1)總勝場數(Set wins)
 - (2)總勝利局數-總落敗局數(Game win-loss difference)
 - (3)勝敗關係(Head-to-head)
- 遊戲若發生重大 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，且 10 分鐘內無法排除，由裁判判定是否重新進行賽事。
- 如對規則解釋有所爭議，由大會裁判委員會解釋之。

• 賽事規則

• 選手名單

- 所有參賽隊伍都必須登錄隊伍名單，作為網站與轉播時使用，名單請於規定的時間內繳交相關的隊伍資料(包含選手姓名、遊戲 ID 名稱、出生日期與其他主辦單位需求資料等)，延遲繳交將視同放棄，取消參賽資格。
- 選手資料將交由主辦單位審查，審查通過方可上場，若未通過將視情節提供替補名額。選手帳號遭封鎖，導致當天無法比賽者，則以棄權論。
- 遊戲 ID 名稱規範：
 - 不可使用其他隊伍的學校縮寫及遊戲角色名稱。
 - 遊戲 ID 名稱不可包含：粗俗或猥褻的字眼、快打旋風角色延伸名稱或任何容易造成混淆困擾的名稱及特殊符號，若經主辦方判定有以上情節，選手須自行負責更名。
- 若提供的資料不符合或不依照規範，將視為未完成登錄選手作業。

- 無重大因素該賽事結束前不得更名，如名稱與登錄名單不符合將無法在比賽中上場。
- 賽事過程
 - 線上賽事
 - 隊伍視訊畫面規則
 - 畫面須清晰足夠辨識選手身份。並配合裁判指示完成檢查。
 - 畫面須以工作人員能清楚確認選手本人及操作設備的手部畫面為主。
 - 設備得使用攝影機/視訊鏡頭連結至 PC 傳輸畫面或手機直播畫面。
 - 請確保使用設備必須有足夠電量維持整場比賽使用，若中途因電力不足無法提供畫面視同違規，將視情節進行懲處。
 - 賽事開始前 30 分鐘雙方選手須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之選手該場比賽不得上場。若選手未於時間內完成檢錄則該隊以棄權論。
 - 一旦發現任何隊伍成員有違反任何隊伍視訊畫面規則，裁判方可以視情況做出以下懲處：
 - 1.口頭警告
 - 2.失去當前或是後續比賽的選邊權
 - 3.在當前或後續比賽中禁賽
 - 4.沒收獎金
 - 5.取消該局比賽
 - 6.禁賽
 - 比賽開始於賽事單位指定之頻道須全程打開收音，不得關閉。
 - 對戰組合在前下或後者為主隊，擔任第一局比賽之藍方。裁判開啟遊戲自訂對戰，並提供比賽選手對戰房 ID。雙方每局結束後紅藍方互換。每局對戰結束後，依裁判指令開始下一局比賽。
 - 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
 - 選手於比賽中不得無故於比賽結束前離開頻道，無故離開者給予警告一次並需於 10 分鐘內重新連線回到頻道，未回到頻道以前不得出賽；累積警告兩次者裁定淘汰。

- 線上賽事勝負一律以伺服器結算畫面為準，如提前離開遊戲或刻意投降導致落敗後果自負。結果將由裁判紀錄，請選手自行截圖存證。
- 線下賽事
 - 需於比賽預計開始時間前 30 -60 分鐘至檢錄處向裁判報到，並攜帶選手個人證件進行身份認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名選手的參賽資格及所有獎項。若選手未到視同棄權。
 - 比賽進行中選手不可有轉頭或疑似張望之動作，違反者將由現場裁判視情況判罰，嚴重者直接淘汰，無法確實認定轉頭或張望選手將給予警告一次，單場累積兩次警告隊伍裁定淘汰。
 - 主辦單位有權禁止任何電子儲存裝置，並以大會指定設備進行賽事，請事先詢問主辦單位的規則。其餘未限制設備選手可以選擇使用現場的設備，或攜帶自己的滑鼠、鍵盤、耳機或麥克風。
 - 若設備有提供優勢的嫌疑，主辦單位保留禁用該設備的權利。
 - 若比賽有講評解說，選手必須使用主辦單位提供的耳機來隔離會場雜音，或是使用主辦單位認可的特殊型號耳機。選手可將自己的耳機配戴於隔音耳機內。
 - 非經裁判指示許可，選手不得任意將隔音耳機(罩)拿下。如未經裁判指示許可即拿下隔音耳機(罩)，裁判得依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之裁定。
 - 輪到該場比賽之選手就指定選手區後，依現場裁判人員規定的時間內準備就緒並完成手機設定等準備事項。若選手在設定完成後出現問題，將會依據狀況給予額外的準備時間。
 - 選手要離開指定的選手區之前，必須先獲得比賽裁判人員的許可。
 - 若出現遊戲方面的爭議，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抗議。
- 斷線處理
 - 如遇選角 Bug 等問題，需請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行角色選擇(需與重新前相同)，不得私自離開遊戲房間。
 - 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。暫停後須等候裁判指示解除暫停。

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)
- 選手設備出現狀況，需在 10 分鐘內排除狀況，若有特殊情況請告知該場裁判，由該場裁判進行判定。
- 選手於暫停遊戲時，為了全部參賽隊伍的公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(在任何暫停因素或比賽皆相同)。為了避免引起爭議，如果此暫停時間過久，主辦單位有權讓參加的隊伍於遊戲重新開始前稍作休息。
- 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，需等待所有選手以及主辦方人員(裁判與 OB 手)重新連回遊戲後，聽從裁判指令解除暫停繼續比賽，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。
- 遊戲若發生重大 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，且 10 分鐘內無法排除，由裁判判定是否重新進行賽事。

• 選手規範及注意事項

- 比賽過程中禁止違反運動家精神之行為，或以任何方式挑撥、挑釁對手，若對手有上述行為可當下暫停告知裁判，違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
- 線下比賽將會線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊等。
- 比賽中除開場與結束時與對手之友善問候(如結束時之 GG(Good Game))和賽事問題提出外，不得使用全頻文字。違反者給予警告一次，單場累積兩次警告者裁定淘汰。
- 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之選手、私下議定勝負等，包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊以及該隊全體選手即刻喪失參賽資格。
- 若因非「不可抗拒因素(如天災、車禍...)」無法準時參與既定之賽事，將依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之懲罰；如遇不可抗拒因素無法準時參與既定之賽事時需配合主辦單位另行安排進行重賽。
- 線下決賽無故棄賽，賽事主辦方有權針對該校或選手進行懲處，依情節輕重給予獎金沒收至隔年不得參賽之懲罰。
- 比賽間參賽嚴禁運動員於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
- 遇有性騷擾相關案件時，請善用性騷擾申訴管道：
 - (一)電話：(02)8786-9081
 - (二)電子信箱：ctesa@esports.com.tw
- 上述規定中未列舉，但影響比賽順利進行者，由主辦單位裁決為準，主辦單位保有最終決定之權力。

申訴書

※經裁判團審議處罰，對其處分有異議時，得於收到處罰通知起 30 分鐘 內向主辦單位提出申訴。

隊伍：	電話：	申訴日期：
申訴事由:(請詳細敘述人、事、時、地、物，若因描述不清，以致影響申訴者權益，主辦方恕不負責。)		
申訴結果:(主辦方查明後會將結果回覆隊伍)		

如有對話紀錄或遊戲畫面等佐證，請整理後連同申訴書提供。

寄送至承辦人(Email: draco56@esports.com.tw) 主旨請寫上 115 學年度
2026 年第六屆高校盃電競錦標賽《快打旋風 6》申訴-隊伍名稱

申訴隊伍教練(指導老師)簽名：