『Winner Takes All 系列賽 Season 1』

主辦單位

新竹市電子競技委員會

承辦單位

WinnerTakesAll系列賽-賽事籌辦團隊、傑斯工作室

協辦單位

國立臺北大學、硬派精璽、北海大菁英聯賽、
國立臺北科技大學、國立臺北科技大學電子競技社

主要贊助商/合作夥伴

硬派精璽

賽事舉辦日期

2025年09月29日至2025年12月31日（線上）
2026年01月17日、2026年01月18日（線下）

規章版本號 V1.0.5

目錄

第一章總則.....2
1.1核心精神與權力歸屬.....3
1.2賽事定位與獨特機制.....3
1.3賽事舉辦形式與轉型機制.....4
1.4權利、義務與智慧財產權.....4
1.5獨立性免責聲明.....5
第二章參賽資格與隊伍註冊.....6
2.1參賽資格要求.....6
2.2隊伍組成規範.....6
2.3註冊流程與時程.....7
2.4選手名單異動規範.....7
2.5隊伍贊助商規範.....8
第三章比賽規則與流程.....9
3.1遊戲版本與Bug處理.....9
3.2賽制說明.....9
3.3遊戲內細則.....9
3.4比賽環境與設備.....10
3.5賽前準備與檢錄.....10
3.6遊戲暫停（Pause）規範.....10
3.7斷線與重賽規定.....11
3.8裁判職責與裁決權.....11
3.9賽程管理.....11
第四章選手行為規範與懲罰機制.....12
4.1運動家精神與職業道德.....12
4.2禁止作弊行為.....12
4.3賽事期間行為限制.....13
4.4社交媒體與公開言論規範.....13
4.5違規與懲罰措施.....14

第五章獎勵辦法.....15
5.1獎項設置.....15
5.2獎金與獎品發放細則.....16
第六章申訴與爭議處理.....17
6.1申訴範圍.....17
6.2申訴流程.....17
6.3爭議仲裁委員會.....18
6.4仲裁結果與效力.....18
6.5法律適用與管轄權.....19
第七章媒體、宣傳與直播權利.....20
7.1媒體訪問與公關規範.....20
7.2賽事直播與觀戰規範.....20
7.3商業合作與贊助商露出.....21
第八章個人資料保護與隱私政策.....22
8.1資料收集類別與目的.....22
8.2資料使用目的.....22
8.3資料保護措施.....23
8.4選手個人資料權利.....23
第九章其他條款.....24

第一章總則

1.1核心精神與權力歸屬

- **三大原則**：所有規章都基於「公平性（Fairness）」、「公正性（Impartiality）」及「公開性（Transparency）」。
- **選手權益與運動家精神**：致力於保障選手的基本參賽與獲獎權利，並要求所有參與者尊重對手、裁判與觀眾。
- **最終解釋權**：
    - 規章的最終解釋、裁決及補充權力，完全歸屬「**賽事主辦方**」。
    - 比賽現場的即時狀況由**現場裁判**初步裁定，若有爭議，選手可循申訴管道，由主辦方做最終裁決。
- **規章修訂與通知**：
    - 主辦方有權隨時修訂規章，任何變更將自公告日起生效。
    - **主要通知管道**：賽事官方Facebook、Instagram、Discord。
    - 所有隊伍有義務自行關注官方公告。

1.2賽事定位與獨特機制

- **賽事名稱**：完整名稱為「WinnerTakesAll系列賽Season1」，可簡稱為「WTACSS1」等。
- **核心性質：台灣最大「學生自發電競聯盟」**
    - 集結全台超過30所大專院校及高中職學生社群，**比賽項目將由學生投票決定**，打造真正屬於學生世代的榮耀。
- **創新的參與模式：價值共創**
    - **參賽門檻（二選一）**：
        1. 提供等值**5000元**之商品。
        2. 完成指定社群分享任務（例如：分享貼文達50+次）。

*說明：*以學校科系（例如：電競科系等）或以學校認證之正式社團（例如：電競社）和系學會等，進行指定貼文之轉發*（分享數達50+）

    - **目標**：主辦方會將隊伍提供的商品或完成的任務，透過賽事曝光、直播展示等方式，轉化為「流量擴散媒介」，為學校社群與合作品牌創造市場價值，建立「**品牌×學校×玩家**」的三方共贏生態系。

1.3賽事舉辦形式與轉型機制

- **遊戲項目/平台**：遊戲名稱、伺服器版本與使用平台，都將在學生社群投票結束後，於報名時正式公告。
- **初期形式：線上賽**
  - 選手需自備符合規定的設備與穩定的網路連線。
- **潛在轉型：線下賽**
  - 主辦方將評估是否將**八強賽、四強賽、總決賽**等關鍵階段轉為線下賽。
  - **轉型判斷標準**：包含賽事進程、贊助商意願、公共衛生狀況及法規遵循。
  - **通知時間**：若確定舉辦，最遲會在**比賽日的一個月前**透過官方管道公告。
  - **費用原則**：晉級隊伍原則上須**自行負擔交通與住宿費**。主辦方會積極尋求贊助，若有經費才可能提供補助。
  - **無法配合處理**：晉級隊伍有義務配合。若因不可抗力因素（需附證明）無法參賽，主辦方將視情況裁定，可能方案包含允許替補或判定棄權；無故缺席者視同棄權。

1.4權利、義務與智慧財產權

- **適用對象與約束力**：
  - 規章適用於所有相關人士，包括選手、教練、領隊、裁判、主播賽評、工作人員及觀眾。
  - **報名即視為完全同意規章**，規章具有正式法律約束力。晉級至正賽階段的隊伍，全體成員需簽署具同等效力的「**參賽同意書**」。
- **智慧財產權歸屬**：
  - **主辦方擁有**：賽事名稱、Logo、視覺設計、賽事直播、影片紀錄（VODs）、數據、照片等一切由賽事產生的內容。
  - **選手授權**：選手同意**無償授權**主辦方在賽事期間及後續使用其肖像、姓名、遊戲ID等，用於全球範圍的賽事宣傳與行銷活動。
  - **隊伍授權**：隊伍需保證隊名、隊徽未侵權，並授權主辦方無償用於賽事宣傳。主辦方有權審核並要求更改不雅或不當的隊名與隊徽。
- **二次創作與使用規範**：
  - **開放創作**：**鼓勵**觀眾與創作者對賽事公開內容（如VOD、精華）進行二次創作，**並可用於營利**。

- **核心限制**：為保護賽事品牌，所有二創作品**嚴格禁止**用於宣傳或推廣**任何非「WinnerTakesAll系列賽」的其他競賽活動**。
- **例外申請**：若因特殊合作需在限制範圍內使用，必須事先向主辦方提出書面申請並獲得授權。

1.5獨立性免責聲明

- 本賽事為獨立舉辦，與**RiotGames,Inc.或《特戰英豪》電競部門並無任何合作或贊助關係**。

第二章參賽資格與隊伍註冊

2.1參賽資格要求

- **年齡**：報名截止時需**年滿16歲**。
    - 未滿18歲者，報名時必須提交「家長/監護人同意書」及法定代理人身分證明。
- **身分**：必須為**高中職或大專院校在學學生**，須出示有效學生證明。每隊限由至多兩所學校之學生組成。
- **遊戲帳號**：
    - **伺服器**：需擁有台灣/香港/澳門伺服器的有效遊戲帳號。
    - **限制**：對帳號等級和排位沒有任何限制，鼓勵所有實力的玩家參與。
    - **紀錄**：帳號不得有因外掛、代打、惡意言行等重大違規遭遊戲官方停權的紀錄。
    - **ID**：賽事期間不得擅自更改已註冊的遊戲ID。
- **職業選手限制**：
    - **定義**：於2025年01月01日後，仍被列於VCT國際聯賽、挑戰者聯賽、昇華賽隊伍官方名單的選手，被視為「現役職業選手」。
    - **規定**：**現役職業選手禁止參賽**。曾為職業選手者，需在報名時主動告知並提供離隊證明。
- **過往不良紀錄**：過去兩年內，若在其他電競賽事因作弊、代打、假賽等行為遭禁賽者，將**永久喪失參賽資格**。

2.2隊伍組成規範

- **人數**：
    - **正式選手**：固定**5名**，不可多也不可少。
    - **替補選手**：最多可註冊**2名**。
    - **非選手成員**：可選擇性註冊最多**1名**教練或經理。
- **隊長**：必須指定一名正式選手為隊長，作為隊伍與主辦方的**唯一官方聯繫窗口**，負責所有溝通、文件提交與訊息傳達。

- **隊名與隊徽**：

- 內容不得包含不雅、歧視、暴力、政治敏感或侵權內容。
- 不得包含非官方贊助商的商業宣傳訊息。
- 所有隊名隊徽皆須通過主辦方審核。

2.3註冊流程與時程

- **方式**：統一採用「**線上報名系統**」。
- **報名門檻（取代報名費）**：隊伍需完成以下**任一項**「價值共創任務」：
  1. 提供等值**新台幣5,000元**的現金或商品作為賽事獎品。
  2. 完成官方指定的**社群貼文分享與擴散任務**。
- **所需資料**：需統一提交全隊成員的真實姓名、身分證掃描檔、有效學生證掃描檔、遊戲ID截圖及聯絡方式等。
- **截止日期**：**2025年09月15日23:59（GMT+8）**。
- **審核流程**：報名截止後5個工作日內完成審核。資料若有缺漏，將以email通知補件，需在**72小時**內補齊。

2.4選手名單異動規範

- **名單鎖定**：所有隊伍的最終名單將於**首場比賽開賽前72小時**鎖定，此後不得新增或更換。
- **啟用替補**：隊長必須在**該場比賽開賽至少1小時前**，向裁判提出申請。
- **賽季中轉隊**：名單鎖定後，本賽季**不開放**任何形式的選手轉隊或入隊。
- **緊急換人**：若因不可抗力因素（如突發重症），隊伍需立即附上官方證明（如醫師診斷證明）向主辦方申請，由主辦方個案審核是否同意緊急換人。

2.5隊伍贊助商規範

- **禁止產業**：隊伍不得接受**菸草、酒精、博弈、色情、非法藥物、政治性組織**等產業的贊助。
- **利益衝突管理**：
  - **與遊戲發行商衝突**：不得接受與RiotGames或《特戰英豪》有直接競爭關係的品牌（如其他FPS遊戲開發商）贊助。
  - **與賽事官方贊助商衝突**：
    - **允許但需管理**：隊伍**可以**接受與本賽事官方贊助商有競爭關係的品牌贊助，但必須嚴格遵守以下流程。
    - **申報義務**：隊伍在簽約前，**必須主動**向主辦方申報該贊助商資訊。
    - **審核與協調**：主辦方保有最終核准權，且即使核准，也有權限制該贊助商Logo的**露出方式、大小、位置**，以保障賽事官方贊助商的權益。
    - **違規後果**：未經申報或不遵守協調要求，將被視為違規，可能導致移除露出、罰款甚至取消參賽資格。

第三章比賽規則與流程

3.1遊戲版本與Bug處理

- **遊戲版本**：全程使用《特戰英豪》最新的官方穩定版本。
- **比賽伺服器**：於**香港/東京/新加坡**伺服器進行，具體節點由主辦方賽前指定。
- **Bug處理**：
    - **嚴禁惡意利用**任何遊戲Bug，違者將受警告、判負回合甚至取消資格等處罰。
    - 若遇未知重大Bug，選手應立即申請暫停並向裁判回報。

3.2賽制說明

- **賽制：第一階段（32至16強）：分組循環賽**
  第二階段（16至8強）：瑞士輪
  第三階段（8強至冠亞）：雙敗淘汰賽
- **回合數設定（BO）**：
    - 所有比賽：**BO3（三局兩勝制）**。
- **總決賽**：由勝部冠軍對決敗部冠軍。勝部冠軍可能享有地圖選擇等優勢。
- **時間**：所有賽程均以**台灣時間（UTC+8）**為準。

3.3遊戲內細則

- **地圖池**：採用最新的競技模式地圖池。
- **選/禁地圖（Ban/Pick）**：
    - 由擲硬幣勝者決定成為TeamA或TeamB。
    - **BO3流程**：A禁→B禁→A選圖（B選邊）→B選圖（A選邊）→A禁→B禁→第三張圖（A選邊）。
    - **BO5流程**：A禁→B禁→A選圖（B選邊）→B選圖（A選邊）→A選圖（B選邊）→B選圖（A選邊）→第五張圖（A選邊）。
    - 每輪選/禁限時**120秒**。
- **特務選/禁：不設特務禁用環節**，所有特務皆可使用（除非因Bug被主辦方賽前公告禁用）。

- **勝負條件**：率先贏得**13個回合**者獲勝。若比數12-12則進入**延長賽（Overtime）**，需領先2回合才能獲勝。
- **房間設定**：由裁判創建自訂遊戲，模式為「錦標賽模式」、允許密技「關閉」、延長賽「開啟」。

3.4比賽環境與設備

- **線上賽環境**：
  - **網路**：強烈建議使用有線網路。必須安裝並啟用主辦方指定的**RadminVPN**軟體，禁止使用其他VPN。
  - **語音**：必須使用官方指定的語音工具（如Discord）進行隊內溝通。
  - **防作弊**：可能被要求安裝並全程運行指定的防作弊或監控程式。
- **線下賽設備**：
  - **官方提供**：順跑遊戲之電競電腦及電競螢幕。
  - **選手自備**：**鍵盤、滑鼠、耳機、滑鼠墊**等個人外設，需提前提交申請並通過檢查。
- **軟硬體**：嚴禁使用任何外掛、腳本、巨集等未經授權的第三方輔助軟硬體。

3.5賽前準備與檢錄

- **線上賽流程**：
  - 賽前**45分鐘**需進入指定Discord頻道完成報到。
  - 裁判引導進入遊戲房間後，有**15分鐘**準備時間供選手檢查設定。
- **遲到罰則**：
  - 所有隊伍需在指定時間前**40分鐘**完成檢錄。
  - 遲到10分鐘內：口頭警告。
  - **遲到20分鐘**：直接**判負**該場比賽，視為棄權。

3.6遊戲暫停（Pause）規範

- **暫停原因**：僅限技術問題、選手身體不適、或經裁判核准的「戰術性暫停」。
- **次數與時長**：
  - 每隊每局有**2次**主動暫停機會，每次最長**1分鐘**。

    - 每場BO3/BO5對戰，總暫停時長不得超過**2分鐘**。
    - 官方或伺服器問題導致的暫停不計入額度。
- **流程**：選手暫停後，隊長需立即向裁判說明原因。除「戰術性暫停」外，其餘暫停期間**禁止討論戰術**。
- **非法暫停**：無正當理由的暫停將受到警告、判負回合等處罰。

3.7斷線與重賽規定

- **意外斷線**：隊伍應立即暫停。裁判將給予**5分鐘**等候時間供選手重連，若無法在時間內重連，隊伍需在缺員情況下繼續比賽。
- **惡意斷線**：將被視為嚴重違規，直接判負或取消參賽資格。
- **重賽（Remake）**：決定權在於主辦方，僅在伺服器崩潰、無法修復的重大Bug等極端情況下才會發生，且多數情況下比賽將從0-0重新開始。

3.8裁判職責與裁決權

- **職責**：監控比賽、執行規則、判罰違規、處理爭議等。
- **權力**：裁判在比賽現場擁有對遊戲內行為的**最終裁決權**。選手必須服從，若有異議需依申訴管道處理，不得當場抗命。

3.9賽程管理

- **休息時間**：局間休息10-15分鐘；BO3/BO5的場間休息3-10分鐘。
- **賽程調整**：若因不可抗力因素調整賽程，將提前**1天**透過官方管道公告。

第四章選手行為規範與懲罰機制

本章節闡明所有參賽選手、教練及隊伍成員於賽事期間與相關活動中必須遵守的行為準則，以及違反這些準則時將面臨的懲罰措施。所有參賽者應仔細閱讀並嚴格遵守。

4.1運動家精神與職業道德

- **核心要求**：所有參賽者在任何場合（遊戲內外、線上線下）都必須尊重對手、裁判、工作人員及觀眾。
- **嚴格禁止**：
    - **言語與肢體暴力**：禁止任何形式的辱罵、髒話、人身攻擊、威脅、挑釁或不當手勢。
    - **歧視行為**：嚴禁基於種族、性別、宗教、國籍等任何特徵的歧視、騷擾或侮辱。
- **儀容要求（線下賽）**：需穿著得體或符合規定的隊服，服裝上不得有不雅、攻擊性圖案或未經審核的贊助商Logo。

4.2禁止作弊行為

作弊是賽事最嚴重的違規行為，一經查實將受最嚴厲處罰。

- **禁止使用非法軟硬體**：嚴禁使用任何外掛（如自瞄、透視）、腳本、巨集程式等。
- **禁止帳號代打**：嚴禁帳號共享或請他人代打參賽，選手必須使用本人帳號。
- **禁止惡意利用Bug**：嚴禁利用遊戲漏洞獲取不公平優勢。
- **禁止操縱比賽（Match-fixing）**：嚴禁任何形式的收受賄賂、打假賽、或參與賭博影響比賽結果。
- **禁止窺屏與偷取資訊**：
    - **線上賽**：嚴禁觀看對手直播或透過非正規管道獲取對手戰術或位置。
    - **線下賽**：嚴禁偷窺對手螢幕或與場外人員串通。
- **其他不公平行為**：任何未明確列出但經主辦方認定為不公平競爭的行為（如消極比賽）也將受罰。

4.3賽事期間行為限制

- **禁止賭博**：所有參賽者（選手、教練等）嚴禁參與任何與本賽事相關的博弈或賭博活動。
- **禁止菸酒毒**：賽事區域內（線下）或比賽進行中（線上）嚴禁飲酒、吸菸（含電子菸）或使用非法藥物。
- **禁止未授權商業行為**：嚴禁在賽事期間進行任何未經主辦方書面授權的商業宣傳或商品販售。
- **設備使用限制**：
    - **線上賽**：比賽時手機等通訊設備需靜音或關閉，不得用於非比賽通訊。
    - **線下賽**：比賽區域內，手機等設備需上繳或由官方統一保管。
- **禁止干擾比賽**：嚴禁製造噪音、騷擾對手、破壞設備等任何干擾比賽正常進行的行為。

4.4社交媒體與公開言論規範

- **適用範圍**：所有公開平台（社群媒體、直播、採訪等）的言論均受此規範。
- **禁止發布**：嚴禁發表誹謗、侮辱、煽動、或任何損害賽事、主辦方、贊助商及其他參賽者聲譽的內容。
- **區分立場**：發表個人意見時，應清楚表明這**僅代表個人觀點**。
- **禁止洩密**：嚴禁洩露任何賽事機密、隊伍戰術或未公開的內部決策。

4.5違規與懲罰措施

主辦方將依據情節嚴重性進行處罰，且對於累犯或造成惡劣影響者會加重處罰。

- **懲罰級別**：
  - **A.口頭警告**：針對輕微違規。
  - **B.判負**：包含判負一回合、一局或整場比賽。
  - **C.罰款**：處以新台幣**5,000元至50,000元**的罰款。
  - **D.禁賽**：分為短期（7天）、長期（3個月）或**永久禁賽**。
  - **E.取消資格與獎勵**：取消參賽資格，並**追回所有已發放的獎金與獎品**。
- **具體行為對應罰則範例**：
  - **作弊行為：直接取消資格、沒收獎勵並永久禁賽**。
  - **言語辱罵/歧視**：依情節從口頭警告、罰款到判負或禁賽。
  - **違規商業宣傳**：從警告並移除，到罰款或判負。
- **通知與公告**：
  - 懲罰決定將以**書面形式**通知隊長。
  - 主辦方保留將嚴重違規（如作弊、假賽）的處罰結果**公開公告**的權利，以維護賽事透明與公平。

第五章獎勵辦法

本章節詳細說明本賽事所設置之獎勵項目、發放方式及相關規範。所有參賽者應仔細閱讀並理解。

5.1獎項設置

- **冠軍獎勵：贏者全拿（WinnerTakesAll）**
  - **核心理念**：冠軍隊伍將**獨得所有主要獎勵**，不設其他名次分配。
  - **獎勵內容**：
    - **獎金總額**：若有現金獎勵，全部獎金由冠軍隊伍獨得。
    - **冠軍獎盃**：一座，由冠軍隊伍永久保留。
    - **贊助商高階產品**：由主要贊助商提供的高價值商品。
    - **冠軍參賽證明**。
  - **獎金分配**：獎金將統一匯入**隊長指定銀行帳戶**，由隊長負責隊內分配，主辦方不介入。
- **其他名次獎勵：鼓勵與參與獎**
  - **目的**：為鼓勵所有隊伍的努力，提供**紀念性質**的額外獎品。
  - **獎品性質**：通常為非現金，價值低於冠軍獎勵。可能包含：
    - **紀念品**：賽事限定T恤、徽章、滑鼠墊等。
    - **贊助商禮品**：遊戲點數、禮券、電競周邊等。
    - **榮譽證明**：亞/季軍證書、四強獎章、參賽證明。
    - **遊戲內獎勵**：限定頭像、表情等。
  - **發放方式**：線下於頒獎典禮頒發；線上賽則於賽後郵寄。
- **特殊獎項**
  - 為表彰個人或團隊的突出表現，可能設置以下獎項，評選標準與獎勵將另行公告：
    - **最有價值選手（MVP）**
    - **最佳新秀**
    - **最佳團隊配合獎**
    - **最具人氣獎**

5.2獎金與獎品發放細則

- **獎金發放流程**：
  - **方式**：主要採**銀行轉帳**。
  - **時程**：總決賽結束後**15個工作日**內完成審核並開始撥付。
  - **所需資料**：獲獎隊伍隊長需在指定時間內提交**全體隊員的身分證影本**、**隊長的銀行帳戶資料**及稅務相關文件、簽署領取確認書等。若因資料延誤或不齊導致撥款延遲，責任由獲獎隊伍自負。
- **稅務責任**：
  - 所有獎金均為**稅前金額**。
  - 主辦方將依據**中華民國稅法**規定，**依法代扣代繳所得稅**，獲獎者需自行承擔相關稅負。
- **實體獎品領取**：
  - **冠軍隊伍義務**：冠軍隊伍**所有成員必須配合參與線下頒獎典禮**，並配合錄製感言或訪談。
  - **領取時限**：
    - **線下領取**：需在頒獎儀式結束後**3天**內領取，逾期視同放棄。
    - **郵寄領取**：賽後寄出，運費由主辦方負擔。
- **獎品兌換與轉讓規定**：
  - 所有獎金與獎品**不得折換現金**或要求退款。
  - 獎品原則上**不可轉讓**。
  - 若實體獎品有非人為瑕疵，需在收到後**3天**內聯繫主辦方處理，逾期不受理。

第六章申訴與爭議處理

為確保賽事公平公正，本章節將詳細說明申訴範圍、流程、仲裁機制及相關法律適用。所有參賽者對賽事相關事宜若有異議，應遵循本章規定提交申訴。

6.1申訴範圍

以下情況可以提出申訴：

- **遊戲內規則執行爭議**：裁判對規則的判罰有明顯錯誤，或因遊戲Bug顯著影響比賽結果。
- **選手行為與懲罰爭議**：對官方的違規認定或懲罰決定持有異議，或認為對手的違規行為未被處理。
- **賽事流程與規章解釋爭議**：認為賽程安排或規章解釋影響了比賽公平性。
- **其他**：經主辦方認定可申訴的任何嚴重影響公平性的事項。

6.2申訴流程

所有申訴必須嚴格遵守以下流程，否則不予受理。

- **提交方式**：
    - 必須以**書面形式**提交。
    - 指定管道：官方線上申訴系統、指定Email（**wtacs0621@gmail.com**）、或官方Discord投訴窗口。
    - **口頭或非指定管道的申訴一概不被接受**。
- **提交時限**：
    - **遊戲內爭議**：比賽**當下**。
    - **懲罰相關申訴**：收到懲罰通知後**24小時**內。
    - **其他類型爭議**：事發後**48小時**內。
- **所需資料**：申訴時必須提供完整資訊，包含：
    - 申訴方與被申訴方名稱。
    - 事件發生的精確時間點。
    - 詳細事件描述與申訴理由。

    - 引用的相關規章條款。
    - **佐證資料**：**必須提供**，如VOD錄影、截圖、聊天紀錄等客觀證據。
- **申訴費用**：
    - 若涉及重大裁決，可能需支付相應之申訴費。
    - 若**申訴成功，費用將全額退還**；若申訴失敗，費用不予退還。

6.3爭議仲裁委員會

- **組成**：由主辦方指派，成員包含裁判長、資深賽事人員或外部法律顧問，獨立於現場裁判。
- **職責**：公平公正地審理所有申訴並做出最終裁決。
- **審理時程**：
    - 收到完整資料後**3個工作日**內初步審核。
    - 可能要求補充資料或召開聽證會。
    - 最終裁決結果將於**2至5個工作日**內通知隊長。

6.4仲裁結果與效力

- **最終裁決**：仲裁委員會的裁決為**最終決定，具有約束力**，任何一方不得再提出異議或上訴。
- **申訴成功後的處理方式**：
    - **重賽**：重新進行比賽。
    - **調整比分**：修正比賽結果。
    - **撤銷懲罰**：撤銷或減輕原處罰。
    - **重新判決**：更正遊戲內判罰。
- **拒絕接受仲裁結果的後果**：
    - 將被視為嚴重違規，主辦方有權處以**取消參賽資格、取消所有獎勵、或禁賽**等處罰。

6.5法律適用與管轄權

- **準據法**：本規章所有條款均依據**中華民國法律**解釋與執行。
- **管轄法院**：若爭議需訴諸司法，雙方同意以**台灣新竹地方法院**為第一審專屬管轄法院。

第七章媒體、宣傳與直播權利

本章節規範所有參賽者在賽事期間的媒體互動、宣傳活動及直播相關權利與義務，以維護賽事整體形象與商業權益。

7.1媒體訪問與公關規範

- **採訪義務**：
  - 選手與隊伍**必須無條件配合**主辦方安排的所有官方採訪，包括賽前、賽後及指定時間的訪問。
  - 採訪需準時出席、言談得體，且**不得洩漏賽事機密**。
- **宣傳配合義務**：
  - 所有隊伍與選手有義務配合主辦方的宣傳活動，如拍攝宣傳照、錄製宣傳影片、參與訪談節目等。
- **言論限制**：
  - **嚴禁**在任何公開平台（社群媒體、直播、採訪等）發表任何未經證實、不實、誹謗或損害賽事、主辦方、贊助商及其他參賽者聲譽的言論。

7.2賽事直播與觀戰規範

- **官方直播管道**：
  - 賽事將於官方指定的平台進行直播：
    - **Twitch**:winnertakesall_tw
    - **YouTube**:@WinnerTakesAll_TW
    - **FacebookLive**:WinnerTakesAll系列賽
- **選手個人直播規範**：
  - **必須設定延遲**：若在賽事期間開台，必須遵循主辦方規定的直播延遲時間（例如：至少**10分鐘**），以防窺屏。
  - **禁止洩漏戰術**：嚴禁在個人直播中洩漏任何隊伍戰術、選角策略或遊戲內溝通內容。
  - **內容合規**：直播內容必須符合賽事行為規範，禁止任何不當內容。
- **觀戰與數據**：

  - **禁止私人觀戰**：**嚴禁**任何選手或相關人員透過私人帳號、他人直播或任何非官方管道觀看正在進行的比賽以獲取即時資訊，此舉將被視為作弊。
  - **數據公開**：比賽數據由主辦方收集，並可能在官方平台公開。
- **現場觀眾錄影/直播規範（線下賽）**：
  - **原則上同意**：鼓勵觀眾錄影、拍照、直播分享熱情。
  - **內容使用限制**：觀眾創作的內容同樣受到**1.6.5條款**的約束，即**可以營利，但嚴禁**用於推廣任何非「WinnerTakesAll系列賽」的其他競賽。
  - **現場行為準則**：
    - **尊重比賽**：**嚴禁使用閃光燈**，避免發出過大聲響干擾選手。
    - **尊重他人**：不得長時間阻擋他人視線。
    - **配合官方**：必須隨時遵守現場工作人員的指示。
    - **禁止在非公開區域**（如選手休息室、後台）拍攝。
  - **違規後果**：主辦方有權要求停止拍攝、刪除內容，嚴重者可要求離場。

7.3商業合作與贊助商露出

- **配合官方贊助商的義務**：
  - 選手與隊伍有義務配合官方贊助商的露出要求，例如：
    - 穿著印有官方贊助商Logo的指定隊服。
    - 出席贊助商相關活動。
    - 在指定情況下使用官方贊助商提供的產品（如耳機）。
- **選手/隊伍個人贊助商的露出規範**：
  - **遵守利益衝突條款**：必須嚴格遵守第2.5.3條的利益衝突管理規定。
  - **露出限制**：個人贊助商的Logo在尺寸、數量、位置上**不得大於或優先於官方贊助商**，且不能在核心畫面區域過度展示。
  - **時間限制**：口播或宣傳應限制在非比賽時段（如個人直播）。

第八章個人資料保護與隱私政策

本章節闡明主辦方對參賽者個人資料的收集、使用、保護與權利，以確保符合相關法律法規。

8.1資料收集類別與目的

主辦方將基於賽事運營需要，收集以下四類資料：

- **個人身份資訊**：
  - **內容**：真實姓名、身分證字號、生日、聯絡電話、Email、地址等。
  - **目的**：用於身份驗證、資格審查、緊急聯繫及郵寄獎品。
- **遊戲內資訊**：
  - **內容**：遊戲ID、RiotID、戰績、排位、歷史數據等。
  - **目的**：用於賽事數據統計、選手表現評估、賽事宣傳及防作弊。
- **金融相關資訊**：
  - **內容**：銀行帳戶、支付平台帳號。
  - **目的**：**專門用於獎金發放**及相關稅務處理。
- **肖像、影音資料**：
  - **內容**：比賽錄影、照片、採訪音檔、直播畫面等。
  - **目的**：用於賽事宣傳、轉播、行銷活動及歷史資料歸檔。

8.2資料使用目的

所收集的個人資料將嚴格用於以下目的：

- 賽事報名、資格審查與身份驗證。
- 賽事運營、成績統計、排名公佈與賽程安排。
- 獎金發放與稅務處理。
- 賽事宣傳、媒體露出、市場研究與歷史歸檔。
- 緊急聯絡與安全保障（尤其是在線下賽事）。

8.3資料保護措施

主辦方承諾採取嚴格措施保護個資安全：

- **儲存與加密**：所有個資將儲存於安全的伺服器，並採取符合**中華民國個人資料保護法**的加密及安全防護措施。
- **權限管理**：僅有經授權的賽事工作人員能在必要範圍內存取個資，且所有相關人員均需簽署保密協議。
- **第三方共享規範**：
    - 主辦方**承諾不將個資分享、出售或出租給任何第三方**。
    - **例外情況**：僅在為完成賽事運營所必需的情況下（如提供給銀行以發放獎金、郵寄服務商、直播平台），或應法律及政府機關要求時，才會共享**必要資訊**。
    - 與第三方合作時，會要求其遵守同樣嚴格的資料保護協議。

8.4選手個人資料權利

參賽者對其個人資料享有以下法定權利：

- **查閱、更正、刪除的權利**：
    - 選手有權申請查閱、補充或更正其個人資料。
    - 在符合法規的前提下，也可要求停止收集、處理、利用或刪除個資。
    - 可透過指定Email或Discord提出申請，主辦方將在**7個工作日**內回覆。
- **撤回授權同意的權利**：
    - 選手可隨時撤回對個人資料使用的授權同意。
    - **重要影響**：請注意，撤回同意**可能導致無法完成身份驗證而影響參賽資格**，或**因無法提供金融資料而無法領取獎金**。其後果將由參賽者自行承擔。

第九章其他條款

本章節包含賽事運營中其他重要事項，旨在確保賽事順利進行並應對各種突發狀況。

9.1安全與緊急應變計畫

- **線上賽安全**：
  - **帳號安全**：選手需**自行負責**遊戲帳號安全，建議啟用雙重驗證、定期更換密碼。
  - **個人斷線/斷電**：若因選手個人網路或電力問題斷線，後果通常由**選手自行承擔**。需立即通知裁判並提供證明，主辦方將依規章3.7條處理，但不保證重賽。
  - **DDoS攻擊**：若比賽遭惡意攻擊，主辦方會盡力處理，但保留終止或擇日重賽的權利。
- **線下賽安全（若轉型）**：
  - **場館安全**：所有人員需遵守場館安全規定，禁止攜帶危險物品。
  - **醫療服務**：現場將設有**醫護站點與醫護人員**。
  - **緊急應變**：場館會標示緊急疏散路線，若遇火災、地震等突發事件，需遵從現場廣播與工作人員指示疏散。
  - **觀眾行為**：觀眾需遵守秩序，任何干擾比賽或危及安全的行為將被請離場。

9.2不可抗力條款

- **定義**：指因天災（地震、颱風）、大規模疫情、戰爭、政府禁令、大規模網路或伺服器癱瘓等非主辦方所能控制的因素。
- **處理原則**：若因不可抗力導致賽事延遲、暫停或取消，主辦方將盡快公告處理辦法。
- **費用與損失分擔**：
  - 因不可抗力導致賽事變動，主辦方**原則上不承擔**參賽選手因此產生的任何額外費用（如交通、住宿費）或損失。
- **最終決策權**：主辦方擁有對賽事進行延期、變更或取消的**最終決策權**，並有義務盡快通知所有參賽者。

9.3規章解釋與補充

- **最終解釋權**：本規章若有任何未盡事宜或解釋上的疑義，一切以**賽事組委會的最終解釋為準**。
- **修訂權**：主辦方保留因應遊戲版本更新、突發狀況或為提升賽事品質，隨時補充、調整或修正本規章的權利。
- **變更通知**：任何規章的變更，將至少**提前1天**在官方管道發布公告。選手有義務主動關注最新版本。

9.4生效日期與修訂歷史

- **生效日期**：本規章自**2025年07月23日**起正式生效。
- **同意條款**：選手一經報名成功，即視為已同意並願意遵守本規章的所有條款。
- **修訂歷史**：此處將記錄未來規章的歷次修訂版本、日期與內容摘要。

版本號	發布日期	主要修訂內容摘要
V1.0	2025/07/23	規章大量參考：2025六都電競《特戰英豪》賽事規章，並從其中調整獎勵細則、增加線下賽轉型規範
V1.0.1	2025/07/23	簡版規章版本號創建
V1.0.2	2025/08/14	主辦單位、承辦單位、協辦單位調整
V1.0.3	2025/08/20	3.2賽制調整
V1.0.4	2025/08/26	協辦單位調整 賽事舉辦日期調整 1.2創新的參與模式：價值共創調整
V1.0.5	2025/08/28	協辦單位調整 各項細則調整（1.1、1.3、3.4） 多處措辭及格式調整，不影響規章內容

為確保透明度與可追溯性，本規章的歷次修訂版本及主要變更內容將會在此處以列表或表格形式呈現。