



**2026 六都電競**

**Delta Force 三角洲行動**

**[ PC 端 烽火地帶 ] 賽事規章**

1. 宗旨.....	3
2. 組織.....	4
3. 競賽制度.....	5
4. 隊伍及選手規範.....	7
5. 報名規則.....	9
6. 賽事規則.....	12
7. 遊戲調整及特殊規則 (S9賽季).....	17
8. 比賽地圖配置 (S9比賽地圖配置).....	26
9. 遊戲調整及特殊規則 (S10賽季).....	44
10. 比賽地圖配置 (S10比賽地圖配置).....	45
11. 賽事設備.....	46
12. 賽事規範.....	47
13. 選手視訊.....	48
14. 違規與禁止條例.....	50
15. 其他事項.....	51
16. 注意事項.....	52
17. 賽事規章修改調整紀錄.....	53
18. 聯繫我們.....	54

## 1. 宗旨

本賽事旨在推廣《Garena® 三角洲行動》電競文化，提供公平、公正之競技環境，促進玩家交流合作，並藉由比賽發掘優秀選手，培育未來賽事人才。

## 2. 組織

1. 主辦單位: 世代傳媒股份有限公司
2. 名詞定義: 以上單位統稱為賽事方／主辦方

### 3. 競賽制度

#### 3.1. 賽事時程(實際賽程依官方公告為主, 有可能因報名情況調整)

賽程表公布與名單公布:

將於《上報遊戲新聞》Facebook 粉絲專頁和《2026 六都電競》官方網站公布參賽隊伍及賽程。

#### 3.2. 線上賽事

2026 六都電競 Delta Force 三角洲行動 採用「雙磚積分制」, 分為「預賽」、「都決賽」及「總決賽」場次, 其賽事期間如下:

日期	城市	賽程資訊	比賽進行時間	賽制	轉播/不轉播	線上/線下
6/30(二) ~7/03(五)	台北	預賽	19:00	雙磚積分制	不轉播	線上
7/4	台北	都決賽	19:00	雙磚積分制	轉播	線上
7/7~7/10	新北	預賽	19:00	雙磚積分制	不轉播	線上
7/11	新北	都決賽	19:00	雙磚積分制	轉播	線上
7/14~7/17	桃園	預賽	19:00	雙磚積分制	不轉播	線上
7/18	桃園	都決賽	19:00	雙磚積分制	轉播	線上
7/28~7/31	台中	預賽	19:00	雙磚積分制	不轉播	線上
8/2	台中	都決賽	19:00	雙磚積分制	轉播	線上
8/4~8/7	台南	預賽	19:00	雙磚積分制	不轉播	線上
8/8	台南	都決賽	19:00	雙磚積分制	轉播	線上
8/14~8/17	高雄	預賽	19:00	雙磚積分制	不轉播	線上
8/23	高雄	都決賽	19:00	雙磚積分制	轉播	線上
8/29	-	總決賽	-	雙磚積分制	轉播	線下

#### 3.3. 賽事獎勵

賽事獎金將依照中華民國相關稅務法律條文: 如果獲獎人是我國境內居住的個人、法人、團體或其他機構, 要按照給付金額扣繳10%。

第一名	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 泛太平洋烽火地帶國際賽 POC 參賽資格</li> <li>● 160,000 新台幣</li> </ul>
-----	---

第二名	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 泛太平洋烽火地帶國際賽 POC 參賽資格</li> <li>● 60,000 新台幣</li> </ul>
第三名	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 泛太平洋烽火地帶國際賽 POC 參賽資格</li> <li>● 20,000 新台幣</li> </ul>
第四名	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 15,000 新台幣</li> </ul>
第五名	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 10,000 新台幣</li> </ul>
第六名	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 5,000 新台幣</li> </ul>
都冠軍	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 10,000 新台幣</li> </ul>
完賽獎	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 圖靈磚 10 個</li> <li>● 每人 100 三角券(不含替補/不含前六名)</li> </ul>

**備註：**

- 1.完賽獎定義補充, 選手須完賽任何應完成的賽程(無論72強、12強、都決賽、總決賽)
- 2.泛太平洋烽火地帶國際賽 POC 選手參賽年齡與本次 2026 六都電競同樣為 15 歲(含)以上
- 3.如隊伍成功取得前三名並獲得泛太平洋烽火地帶國際賽 POC 參賽資格, 主辦方將提交隊伍參賽 2026 六都電競之選手個人資料(含正式服UID、基本資料)給 POC 賽事主辦方, 除非發生不可抗力因素(天災、人禍、兵役等), 否則隊伍不可在晉級 POC 後更換選手陣容名單。

#### 4. 隊伍及選手規範

##### 4.1. 隊伍人數

隊伍人數需為 3 至 4 人(含候補)，如選手因棄權或違規而遭到禁賽時，隊伍不得要求更換名單，如有重大事故等特殊情況發生時另由官方判定處理。

##### 4.2. 隊長設置

隊伍需設置一名隊長，隊長將作為隊伍代表，負責與賽事主辦方聯繫之管道，並同時與隊伍成員傳達最新資訊。

##### 4.3. 隊伍聯繫

Discord 頻道將於確認完畢後寄發連結至報名時所使用之Email信箱。所有隊伍需於6/30前加入Discord頻道(台北賽區為6/25前)，以便進行聯繫。

台北DC:<https://discord.gg/ekDFXhAQ7y>

新北DC:<https://discord.gg/2Tp7xWXkmy>

桃園DC:<https://discord.gg/dsnbW4mbNb>

台中DC:<https://discord.gg/v8Ckpc4sm5>

台南DC:<https://discord.gg/NH2sCvfVcc>

高雄DC:<https://discord.gg/gWRvTppJpM>

##### 4.4. 參賽者影像和媒體的使用

參加 本賽事，將視同所有隊伍和參賽者授權賽事主辦方與協辦方使用選手和隊伍影像進行任何行銷目的之舉動。這包括但不限於隊伍 LOGO、參賽者照片、採訪影片、參賽者姓名和隊伍名稱。

在現在或未來皆不期望獲得補償或報酬的情況下，所有隊伍和參賽者都授予 主辦方、協辦方、合作夥伴，不可撤銷、非獨佔性、免版稅、全球性的、永久和可轉移之授權，以在其出版物，廣告或其他媒體活動中使用他/她的形象和照片和/或採訪陳述(包括網際網路)。本授權包括但不限於：

a) 使用參賽者姓名的權利；

b) 採訪、攝影、拍照、錄音或以其他方式重製該參賽者的影片和/或此類參賽者的聲音記錄；

c) 有權在其出版物、報紙、雜誌和其他印刷媒體、電視、廣播和電子媒體（包括網際網路）中使用任何適用採訪的引述（或此類引文的摘錄）、該參賽者的影片、照片、錄音或重製品，和/或部分或全部此類參賽者的記錄，在戲劇媒體和/或郵件中用於行銷、宣傳和公關目的。

**4.5. 不得貶低**

每位參賽者均同意，他們不會以口頭或書面形式誹謗、負面評論、以任何方式對主辦方、協辦方、合作夥伴和其他相關單位提出負面意見或詆毀。

**4.6. 守時**

所有參賽者都應遵守比賽的時程表，包括賽事報到，照片拍攝，採訪等時間。參賽者應在規定時間內向賽事主辦方報到。若無法遵守賽事主辦方發佈的時程表，參賽者可能會得到（但不限於）違規點數、判敗、取消獎金等懲罰。

## 5. 報名規則

### 5.1. 報名事項：

- 5.1.1. 報名連結：
- 5.1.2. 報名隊伍：各都報名上限為 72 隊，每隊至少 3 人，最多可擁有 1 名替補選手。
- 5.1.3. 本次賽事開放選手重複報名，最多可一次報名六個賽區，選手一旦在較早完成賽事的賽區取得總決賽資格後，即取消後續報名賽區的參賽名額，由其他隊伍遞補。
- 5.1.4. 當報名隊伍達到上限後，將以報名隊伍的【報名時間較早者】為優先順序。

### 5.2. 台北報名時間：6/10（三）～ 6/22（一） 12:00

台北報名資料審核時間：6/23（二）～ 6/25（二） 19:00

台北補件最後時間：6/25（二） 19:00

(新北/桃園/台中/台南/高雄)報名時間：6/10（三）～ 6/30（二）12:00

(新北/桃園/台中/台南/高雄)報名資料審核時間：7/1（三）～ 7/2（四）19:00

(新北/桃園/台中/台南/高雄)補件最後時間：7/2（四）19:00

台北DC：<https://discord.gg/ekDFXhAQ7y>

新北DC：<https://discord.gg/2Tp7xWXkmy>

桃園DC：<https://discord.gg/dsnbW4mbNb>

台中DC：<https://discord.gg/v8Ckpc4sm5>

台南DC：<https://discord.gg/NH2sCvfVcc>

高雄DC：<https://discord.gg/gWRvTppJpM>

### 5.3. 參賽資格：

5.3.1 此賽事僅限擁有中華民國國籍之選手報名，並持有相關法定證件（僅接受身分證/駕照/護照）以利檢錄驗證身分。

5.3.2 報名選手年齡須滿 15 歲（含）以上。

### 5.4. 通則報名所需資料：隊伍名稱、選手個人姓名、正式服遊戲名稱及UID、比賽服預填遊戲名稱、身份證正反照片、聯絡電話、E-mail。請確實登錄填寫，以免因資料未確實登錄影響隊伍及個人參賽權益。

5.4.1 比賽服選手遊戲名稱命名邏輯為：

隊伍名 | 選手名 (垂直分隔線請使用全型符號)，選手取名上限為 13 個字元，隊伍名稱僅能使用 2 個中文字 (1 個中文字為 2 個字元) 或 2 ~ 4 個英文字組成，隊名字元上限為 4 個字元，其中選手名稱則需自行注意取名字元上限。

舉例: 隊伍名為「愛DF」，則隊名已經使用總計四個字元 (一個中文字為 2 個字元)，則選手名只能最多使用 7 個字元 (因隊名 + | 已經使用 6 個字元)

5.4.2 隊伍及選手名稱中不得出現包括但不限於低俗、色情淫穢、恐怖、暴力、賭博、政治、競品遊戲、陪玩等相關字樣，如果名稱不符合規範，賽務組有權責令選手修改。

5.4.3 於「2026六都電競 Delta Force 三角洲行動」中獲得 2026 POC 國際賽參賽資格，隊伍若無法參加或配合後續賽事時，視同該隊伍放棄此國際賽資格，由其他隊伍依排名次序遞補。

5.4.4 比賽選手僅可使用自己的比賽服帳號以及帳號內的相關道具進行賽事。

5.4.5 請各選手務必審閱報名資料是否與本人相符，避免後續賽事因資料不符影響參賽權益。

※ 如因報名資料填寫有誤或欲更換成員，則須於報名期間內重新報名並聯繫主辦單位，係因隊伍名額有限，如欲參賽之隊伍，速請完成登錄報名，報滿截止，以免向隅。

※ 為求比賽公平，選手在報名截止後嚴禁任意更改 比賽服 ID 無法改回者將判為失格。(遇特殊認證之賽事要求者例外)

5.4.6 如經查核有冒用資料、惡意卡位、未詳盡填寫、同一資料報名多隊、蓄意擾亂等影響報名登錄之情形，該隊伍直接取消參賽資格，並不另行通知。更改資料請至賽事 Discord 或寄送客服電子信箱進行申請。

5.4.7 請各位選手務必詳閱賽事官網的各項資訊與注意事項，以確保隊伍及個人的權益。

5.4.8 本單位將依據報名者於賽事活動網頁所登錄的資料通知對手相關對戰聯繫方式(Discord、信箱等)，各選手須留意Discord及信件通知，同時請隨時關注相關賽事公告、賽程表之通知訊息，以確保隊伍及個人的權益。

## 6. 賽事規則

6.1. 遊戲軟體:使用 PC 遊戲軟體及比賽伺服器(規定比賽服)

6.2. 遊戲版本:

6.2.1. 台北、新北、桃園、台中、台南賽區為 S9 賽季「回聲」。

高雄賽區及總決賽為 S10 賽季

6.2.2. 預賽:

比賽使用《Garena® 三角洲行動》官方比賽伺服器, 並使用主辦方提供之帳號進行賽事。

6.2.3. 都決賽:

比賽使用《Garena® 三角洲行動》官方比賽伺服器, 並使用主辦方提供之帳號進行賽事。

6.2.4. 線下總決賽:

比賽使用《Garena® 三角洲行動》官方比賽伺服器, 並使用主辦方提供之帳號進行賽事。

6.3. 比賽模式:

6.3.1. 烽火地帶

6.4. 比賽賽制:

6.4.1. 採用「雙磚積分制」, 每都72支隊伍將經由三天的海選預賽決定出都決賽的 12 支隊伍, 而都決賽將決定出晉級至線下總決賽的最後 6 支隊伍。

6.4.1 隊伍數量:每組固定 6 隊。(海選賽將依照報名情況調整隊數)

6.4.2 比賽地圖輪次:每組進行 4 至 7 局(Round)

6.4.3 每局場間:固定休息 10 分鐘(海選賽 5 分鐘)

6.4.4 死亡觀戰:選手遊戲內被擊敗後, 如有其他隊員仍然存活, 則可以繼續觀戰;如小隊全員都被擊敗則可以觀戰局內其他小隊。

6.5. 比賽分組方式:

6.5.1 海選賽:總計 72 支出賽隊伍將以 6 隊為一組劃分為 A~L 組。

- 72強:A~L 組(總共 12 個組別)將進行一輪「雙磚積分制」賽事, 每組將由第一名隊伍晉級至第二日賽程。
- 12強: 12 隊將分為 (甲、乙)2個組別, 將進行一輪「雙磚積分制」賽事, 每個組別由前三名隊伍晉級至都決賽。

6.5.2 都決賽:6隊將進行一輪「雙磚積分制」賽事, 排名第一的隊伍將晉級至線下總決賽。

- 如晉級隊伍無法參加線下總決賽須提前告知賽事方, 替補名額將以原出賽隊伍之組別後續名次進行遞補。

6.5.3 線下總決賽:6 支隊伍進行一輪「雙磚積分制」賽事, 最後先獲得兩磚之隊伍為冠軍, 後續名次將以磚數及積分進行判定。

## 6.6. 雙磚積分制:

- 6.6.1. 比賽進行最多 7 局(Round)
- 6.6.2. 比賽對局過程中, 任意時刻同一隊伍破譯兩次曼德爾磚直接獲勝, 完成該局後比賽結束。
- 6.6.3. 比賽排名依序以遊戲內「總覽-總積分排名」上的系統計算為準
- 6.6.4. 小隊排名計算:曼德爾磚破譯數+小隊積分(物資分+擊殺分)
  - 先以破譯曼德爾磚數進行排名。
  - 當隊伍間破譯曼德爾磚數量相同時, 根據隊伍積分從高到低依序排名。
  - 積分相同時, 按照隊伍擊敗數量依次排名。
  - 隊伍擊敗數量相同時, 按照優先達成擊敗時間依序排名。

## 6.7. 積分定義:

### 6.7.1 積分將由兩種積分組成,【擊敗分】和【物資分】

- 公式:小隊積分=小隊【擊敗分】總和+【物資分】總和
- 擊敗分:
  - 每完成一次<擊敗>視為 1 分。
  - 擊敗統計以對局紀錄中<擊敗探員>為準。
- 物資分:
  - 倉庫總資產每兩百萬(2M)視為 1 分, 向下取整數。(如倉庫總資產為 四百六十萬 則物資分視為 2 分)
  - 小隊資產數據取值標準。
- 資產排名以對局結束後房間內的<資金流水>面板展示為準。

- 對局結束後的局外操作不影響最終物資分。

**6.8. 勝負判斷詳細說明：**

**6.8.1 一場比賽至多進行 7 局(Round)**

- 其中第 1 局、第 3 局為空投局(將刷新空投)。
- 其中第 2 局、第 4 局、第 5 局、第 6 局、第 7 局為曼德爾磚局。(將刷新曼德爾磚)

6.8.2 任何時刻，若同一支隊伍成功破譯兩次曼德爾磚則直接獲勝，其餘隊伍需要在完成當局比賽後，按照曼德爾磚數及總積分由高至低分為 2-6 名。

**6.8.3 如第 7 局結束，仍沒有一支隊伍成功破譯兩個曼德爾磚：**

- 首先判斷是否存在破譯一磚的隊伍：
  - 如破譯一磚的隊伍僅有一隊，則該隊伍獲勝，其餘隊伍按照小隊積分排名分為 2-6 名。
  - 若破譯一磚的隊伍有多隊，則破譯一磚的隊伍先以積分排名。其他隊伍則排在其後，按照小隊積分排名。
- 如沒有隊伍破譯曼德爾磚，則所有隊伍按照小隊積分排名。
- 若有小隊積分相同的情況：
  - 先以擊敗探員總數高的隊伍排名靠前。
  - 如擊敗探員數依然相同，則達成擊敗時間更早的隊伍排名靠前。

**6.9. 賽事服帳號下發注意事項**

**6.9.1. 由主辦方統一發布比賽帳號**

- 選手完成 Discord 報到程序後，會由主辦方使用電子信箱寄送比賽使用帳號，每一階段皆會寄送對應使用的帳號。
- 選手須於帳號寄送後檢查帳號內是否滿足以下內容配置，如有任何帳號相關問題，應即時聯繫工作人員，比賽開始後裝備、物資不予補發。
- 緊急情況下，裁判可能使用 Discord 寄送比賽帳號。

**6.9.2. 帳號內容：**

- 特勤局滿級
- 全探員解鎖
- 角色等級 20 級

6.9.3. 外觀:

- 可使用賽事服已解鎖的所有武器外觀(包含曼德爾磚外觀)
- 近戰武器外觀全部解鎖
- 禁用所有探員造型外觀
- 禁用所有探員名片、軍牌、徽章

6.9.4. 安全箱:3\*3

6.9.5. 倉庫初始哈夫幣:1百萬(1M)

6.10. 比賽地圖(S9賽季):

6.10.1. 零號大壩

6.10.2. 巴克什

6.10.3. 潮汐監獄

6.10.4. 航天基地

6.11. 替補選手上場規定

替補選手僅能於新一輪賽事開始前進行更換,若賽事開始前已提交先發名單,則該輪比賽結束前無法替換選手。

(選手須於每日比賽日檢錄截止前 30 分鐘繳交當日上場名單)

6.12. 參賽隊伍遞補機制

為了增加隊伍競技完整性以及避免公平性爭議,將設立參賽隊伍遞補機制在海選賽、線上小組賽及總決賽都會開放隊伍遞補,以下為各階段賽事遞補規則:

- 預賽:
  - 當報名隊伍數達到上限(72 隊)時,後續隊伍將依【報名時間較早者】為優先順序,海選賽遞補隊伍將由排序第 73 隊伍至第 87 隊作為遞補隊伍。
  - 遞補隊伍需要於 72 強與正賽隊伍一起接受檢錄報到,如有隊伍因各種因素無法出賽,將由裁判/裁判長告知遞補隊伍進行遞補,如果於檢錄階段結束後原出賽隊伍仍然無法完

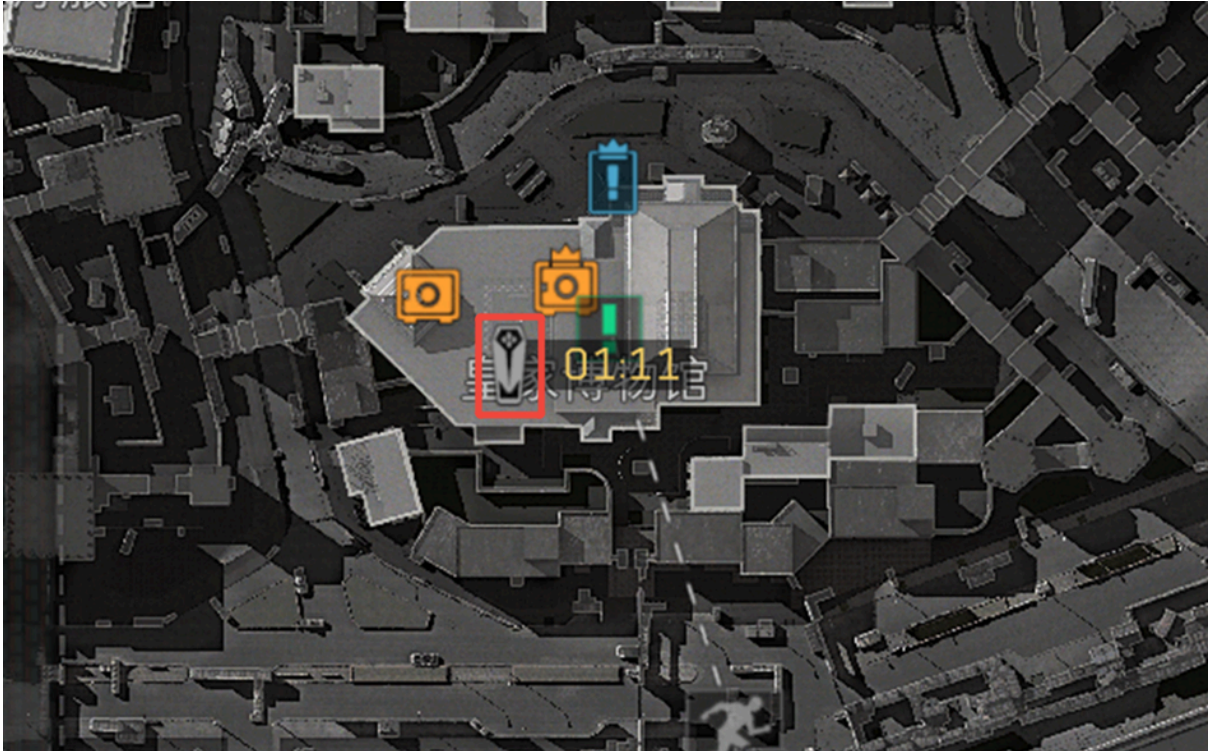
成檢錄，將由遞補隊伍替代出賽。(原出賽隊伍將判定為棄賽)

- 12 強的隊伍遞補方式，12 強將從無法出賽的隊伍之原先晉級的組別中選擇**積分排名第二名、第三名作為遞補隊伍。**
  
- 都決賽：
  - 都決賽為官方轉播賽事，出賽隊伍如因任何因素/事件無法完成出賽，請於開賽日前 5 日告知賽務人員，**賽務人員將從該隊伍晉級的 12 強同組別中積分排名第四名、第五名作為遞補隊伍。**
  - 都決賽遞補機制示意：
    - 如 A 隊伍為 12 強的「甲組」前三名隊伍，但該隊伍棄賽或因不可抗力因素無法出賽，將優先從 12 強的「甲組」進行隊伍遞補。
    - 如 12 強的「甲組」第四名、第五名都無法進行遞補則從其他組別選擇一位隊伍替代。
  
- 總決賽：
  - 總決賽為線下賽事，選手須配合前往線下賽場地完成比賽，如因任何因素/事件無法完成出賽，請於開賽日前 7 日告知賽務人員，賽務人員將從該隊伍晉級的小組賽組別中依照積分排名順序聯繫遞補隊伍進行補充。

## 7. 遊戲調整及特殊規則 (S9賽季)

### 7.1. 賽事曼德爾磚特殊規則

- 曼德爾磚延遲刷新
  - 曼德爾磚於開局一段時間後才可以拾取。
  - 可拾取前, 曼德爾磚無法互動, 大地圖會顯示灰色及互動倒計時。



- 曼德爾磚特殊提醒
  - 已成功破譯曼德爾磚的賽點隊伍在後續對局中<拾取>或<破譯>曼德爾磚時, 其他隊伍會收到特殊提醒。
  - 特殊提醒樣式:【賽點】敵方隊伍已拾取曼德爾磚。(對局內以紅色字體提醒)
- 曼德爾磚破譯時間遞減
  - 破譯初始時間:4 分鐘
  - 破譯時間將隨爭奪情況遞減
    - 曼德爾磚破譯期間, 被其他隊伍打斷後, 破譯消耗時間會減少 30 秒。
    - 被多次打斷會導致曼德爾磚的破譯時間多次遞減。
    - 破譯時間最少會減少到 1 分 30 秒。
- 曼德爾磚【火炬機制】

- 曼德爾磚被拾取後，會進入 5 分鐘的重置倒數計時。
- 重置：
  - 持有曼德爾磚的小隊，如果沒有在倒數計時內將曼德爾磚放置於【破譯站】，則曼德爾磚會在倒數計時結束後消失，並在消失後重新刷新在【曼德爾磚刷新點】中。
  - 曼德爾磚被丟棄在水域中同樣會觸發重置
  - 重置不會改變曼德爾磚的刷新位置與破譯站位置。
- 倒數計時：
  - 曼德爾磚重置倒數計時為全局可見
  - 倒數計時不會因為曼德爾磚掉落或被其他隊伍拾取而變化。
- 曼德爾磚破譯暫停
  - 如果破譯曼德爾磚的小隊在破譯過程中全員陣亡，破譯倒數計時會暫停。
  - 其他隊伍可以照常奪取曼德爾磚，暫停不會影響曼德爾磚的破譯時間倒數。
- 曼德爾磚破譯站交互時間
  - 中斷曼德爾磚破譯的時間從 3 秒縮短至 1 秒
  - 極限時間下仍可互動
  - 如破譯的剩餘時間小於曼德爾磚破譯站的交互時間的情況  
下進行互動，則曼德爾磚依然能夠被互動
    - 舉例:A 隊正在破譯曼德爾磚，破譯倒數計時剩下 1 秒，此時 B 隊隊員與曼德爾磚互動，依然能夠完成換手(極限交互過程中曼德爾磚的破譯倒數計時會顯示為 0 直到換手完成)
- 曼德爾磚破譯條件
  - 破譯完成時，隊伍內至少有 1 名玩家存活，即視為破譯成功。
  - 此邏輯和正式服不同。(正式服要求破譯或複製的玩家在破譯完成時必須存活)

## 7.2. 賽事探員特殊規則

- 探員全局 BP 規則
  - 探員選擇：
    - 開放比賽服所有已解鎖探員。
    - 同一隊伍在一整場比賽中，同一探員僅限使用兩次。
      - 1.超出次數後，探員將無法選擇。
      - 2.隊伍已使用的探員，可以直接在房間內點擊【切換對局資訊】查看。
- 第 7 局探員選擇規則
  - 當比賽進入第 7 局時。
    - 裁判開放所有探員選擇次數。(所有探員次數恢復至 2 次)
    - 選手可在所有開放探員中選擇第 7 局使用的探員。

### 7.3. 賽事道具、數值特殊規則

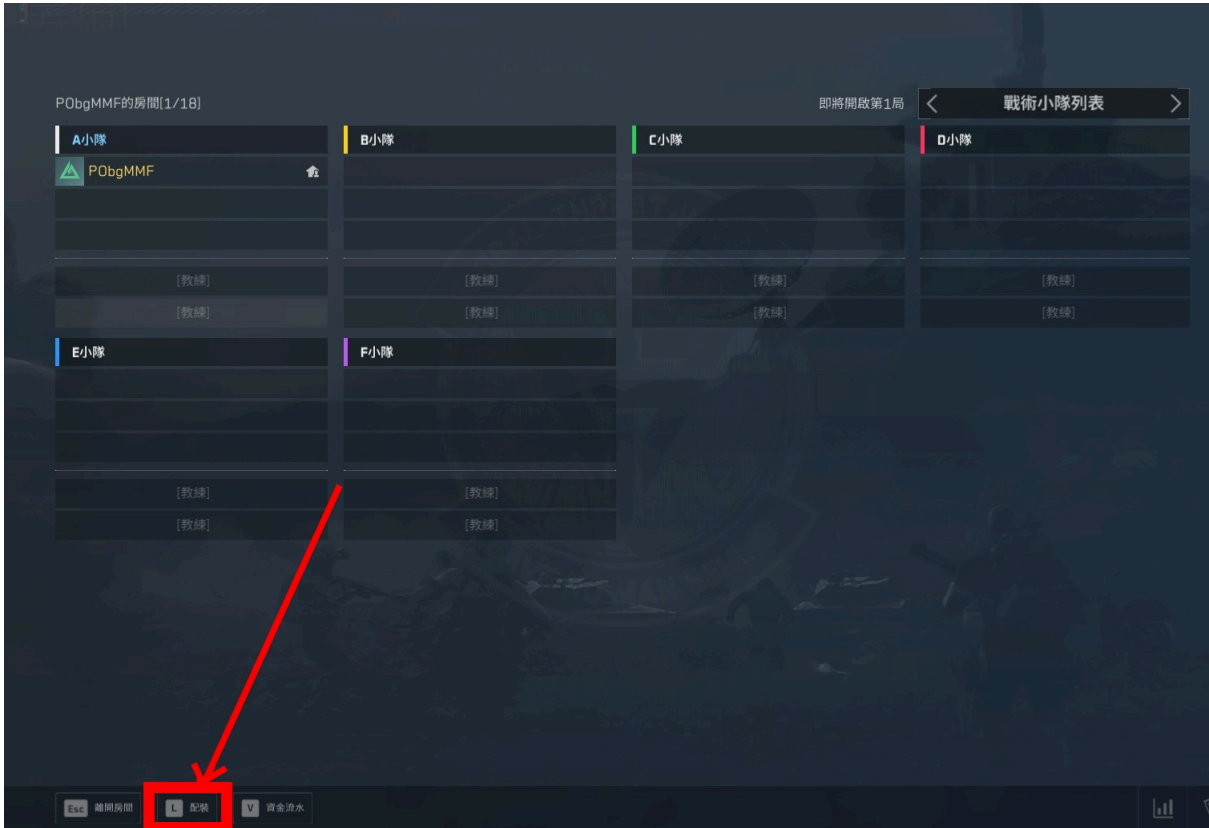
#### 7.3.1. 比賽服系統禁用規則

基於公平性考量，以下系統限制使用：

	禁用系統	敘述
1	拍賣行系統	基於公平性考量，選手無法通過拍賣行購買/出售道具。
2	特勤處製作系統	基於公平性考量，選手無法通過特勤處製作道具。
3	任務系統	基於公平性考量，比賽服關閉所有任務。
4	通行證系統	基於公平性考量，比賽服關閉所有通行證相關系統。
5	活動系統	基於公平性考量，比賽服關閉所有活動。

### 7.4. 比賽服配裝入口

7.4.1. 在房間內可通過圖中的【配裝】入口進行裝備配置、道具購買。



**7.5. 商店裝備/武器/配件購買範圍**

- 比賽服版本的武器和配件均可購買。
  - 道具售價固定。
  - 購買範圍隨輪次解鎖。

輪次	項目	購買限制
初始購買範圍	3 級及以下子彈	不限數量
	4 級及以下頭盔、胸甲	不限數量
	5 級及以下頭盔維修包、護甲維修包	不限數量
	全部武器、配件	不限數量
	背包、胸掛、血藥、針劑、負面狀態治療藥品	不限數量
第 1 局結束後 增加可購買內容	4 級子彈	不限數量

第 2 局結束後 增加可購買內容	5 級頭盔、護甲自選包	帳號限購1件
	6 級及以下頭盔維修包、護甲維修包	不限數量
	5 級子彈自選包	帳號限購1件

- 禁止購買內容
  - 6 級頭盔、護甲：全程禁止購買。
  - AWM 子彈：全程禁止購買。
    - AWM 子彈僅通過空投掉落。
    - AWM 子彈無法裝入安全箱。

**7.6. 恢復及治療道具：賽事服整體加速**

- 頭盔、護甲修理加速。
  - 使用速度比正式服快 25~30%。
  - 相關修理套件，價格相比正式服更低。
- 手術道具：使用速度相比正式服快 30%。
- 戶外醫療箱、戰地醫療箱：啟動時間相比正式服快 0.5 秒，單次治療時間比正式服快 30%。
- 備註：當隊伍內擁有【探員一蠱】的被動時，以上治療及維修道具使用時間會進一步縮短。

**7.7. 道具買賣**

- 售價將採正式服特定時間點的售價。
- 特勤處商人的道具購買價格和販售價格完全一致，不需要進行倒賣操作。

**7.8. 探員軍牌**

- 探員軍牌將隨對局逐漸升值。
- 比賽服探員軍牌可以放入保險箱。

對局輪次	探員軍牌價值
第 1 局	5 萬

第 2 局	5 萬
第 3 局	10 萬
第 4 局	10 萬
第 5 局	15 萬
第 6 局	15 萬
第 7 局	15 萬

**7.9. 鑰匙**

- 開放每張地圖的【萬能鑰匙】購買。
- 【萬能鑰匙】定價為 100，耐久度 100，可以開啟對應地圖的所有門鎖。
- 地圖中拾取到的鑰匙道具仍可正常使用，出售價格參照正式服。

**7.10. 賽事工資系統發放規則(哈夫幣發放)**

- 每位選手在對戰過程中，每局對戰結束後都會收入一定程度的哈夫幣獎勵，視選手表現而定。
- 工資總數=【擊敗獎勵】+【破譯曼德爾磚】+【固定補給】+【連敗補償】。

**7.11. 擊敗獎勵(哈夫幣)**

- 擊敗直接發放獎勵。
- 發放時間點
  - 每一局(每張地圖對戰)均會發放。
  - 無需人工操作，選手進行結算(撤離成功/失敗/迷失後)系統自動發放，不需等待其他選手完成對戰。
- 發放規則：如完成擊敗，則根據該玩家當局擊敗探員數發放哈夫幣補給。

獎勵哈夫幣數量(每人/每個擊敗)	
擊敗獎勵	80 萬

**7.12. 曼德爾磚獎勵哈夫幣**

- 曼德爾磚獎勵包括：首次插入、換手、破譯三個部分。
- 發放時間點：
  - 每一個曼德爾磚局破譯、複製後均會發放。
  - 無需人工操作，選手進行結算（撤離成功／失敗／迷失後）系統自動發放，不需等待其他選手完成對戰。
- 發放規則：
  - 本局(Round)中，第一個插入曼德爾磚的玩家隊伍將獲得首次插入獎勵。

首次插入曼德爾磚價值	
第 2 局曼德爾磚獎勵	10 萬
第 4 局曼德爾磚獎勵	20 萬
第 5 局曼德爾磚獎勵	20 萬
第 6 局曼德爾磚獎勵	20 萬
第 7 局曼德爾磚獎勵	20 萬

- 奪取曼德爾磚：
  - 曼德爾磚插入後，每發生一次破譯隊伍轉換，執行換手的玩家會獲得換手獎勵。
  - 換手獎勵每人，每局最多可獲得 3 次(超過 3 次後無獎勵)。

轉換(執行換手)曼德爾磚價值	
第 2 局曼德爾磚獎勵	10 萬
第 4 局曼德爾磚獎勵	20 萬
第 5 局曼德爾磚獎勵	20 萬

第 6 局曼德爾磚獎勵	20 萬
第 7 局曼德爾磚獎勵	20 萬

- 破譯獎勵：
  - 曼德爾磚破譯後，只有破譯、複製曼德爾磚的未結算玩家(尚未觸發結算畫面)的玩家可獲得獎勵。

破譯／複製曼德爾磚價值	
第 2 局曼德爾磚獎勵	50 萬
第 4 局曼德爾磚獎勵	70 萬
第 5 局曼德爾磚獎勵	80 萬
第 6 局曼德爾磚獎勵	130 萬
第 7 局曼德爾磚獎勵	130 萬

### 7.13. 固定補給(哈夫幣)

- 每局結束後固定下發的工資。
- 發放時間點：
  - 每局(第 1 局到第 7 局)均會發放
  - 無需人工操作，選手進行結算(撤離成功／失敗／迷失後)系統自動發放，不需等待其他選手完成對戰。
- 發放規則：每局結束後固定發放。

補給哈夫幣(每人)	
第 1 局結束後	70 萬
第 2 局結束後	70 萬
第 3 局結束後	70 萬

第 4 局結束後	70 萬
第 5 局結束後	70 萬
第 6 局結束後	70 萬
第 7 局結束後	70 萬

#### 7.14. 連敗補給(哈夫幣)

- 針對連續撤離失敗的玩家，進行連敗補償。
- 發放時間點：
  - 每局(第 1 局到第 7 局)均會發放。
  - 無需人工操作，選手進行結算(撤離成功／失敗)系統自動發放，不需等待其他選手完成對戰。
- 發放規則：連敗補償計數將在玩家成功撤離後重置。

連敗的經濟補償(每人)	
第 1 局結束後	20 萬
第 2 局結束後	30 萬
第 3 局結束後	40 萬
第 4 局結束後	40 萬
第 5 局結束後	40 萬
第 6 局結束後	40 萬
第 7 局結束後	40 萬

## 8. 比賽地圖配置 (S9比賽地圖配置)

### 8.1. 本次賽事地圖

- 8.1.1. 零號大壩
- 8.1.2. 巴克什
- 8.1.3. 潮汐監獄
- 8.1.4. 航天基地

### 8.2. 地圖順序

- 賽事地圖順序: 賽事地圖順序如下圖, 裁判建立對戰房間時將按以下順序和參數選圖。

局次	地圖	曼德爾磚	物資/空投	難度	入局門檻
1	零號大壩	-	V	絕密	無
2	巴克什	V	-	絕密	無
3	潮汐監獄	-	V	絕密	無
4	航天基地	V	-	絕密	無
5	航天基地	V	-	絕密	無
6	航天基地	V	-	絕密	無
7	巴克什/航天基地	V	-	絕密	無

- 第 7 局的地圖選擇規則: 當前對戰最後一名隊伍進行選擇
  - 第 6 局結束後, 排名第 6 名(最後一名)隊伍的隊長, 向裁判提交地圖選擇。
  - 如果對應隊伍的隊長第 6 局結算後 5 分鐘內未向裁判提交選擇, 則由裁判隨機抽籤決定航天基地、巴克什作為對戰地圖。

### 8.3. 比賽物資點特殊規則

- 所有地圖的物資刷新點, 容器位置與正式服配置一致。
- 以下配置將與正式服不同

- 所有比賽地圖均不會刷新超高價值物資。
  - 包括【非洲之心】、【復甦呼吸機】、【海洋之淚】。
- 所有比賽地圖均不會刷新彩蛋箱。

#### 8.4. 比賽出生點特殊規則

- 出生點位置
  - 比賽地圖中，每個地圖的出生點已特殊配置，出生點位置固定。
- 出生點可控隨機：
  - 出生點位有【顏色/Tier】概念，分別為紅色(T1)、黃色(T2)、藍色(T3)。
  - 出生點位平衡：比賽對局中，每個小隊不會連續出生在同一個優先級的出生點。
    - 舉例：A 小隊第 1 局中出生在紅色點位(T1)，則無論第 2 局地圖為哪一張，A 小隊只會於黃色(T2)、藍色(T3)點位中出生。

#### 8.5. 比賽專屬撤離點規則

- 針對【航天基地】地圖，特定隊伍同時滿足【破譯雙磚】且【清圖】時：
  - 裁判會提醒該隊隊長已完成清圖。
  - 航天基地的核心區域(直升機撤離點附近)，會生成一個<比賽專屬撤離點>，破譯雙磚且清圖的隊伍，需要第一時間從比賽專屬撤離點撤離。
- 針對【巴克什】地圖，特定隊伍同時滿足【破譯雙磚】且【清圖】時：
  - 裁判會提醒該隊隊長已完成清圖。
  - 巴克什的博物館區域(博物館北門雕像附近)，會生成一個<比賽專屬撤離點>，破譯雙磚且清圖的隊伍，需要第一時間從比賽專屬撤離點撤離。

#### 8.6. 零號大壩-比賽設定

##### 零號大壩基礎配置

- 對局內時長：18分鐘
- 地圖事件：必定發生破壁行動

- 破壁行動延遲 2 分鐘刷新
- 必定產出能兌換五級防具的道具
- 特殊道具在標杆任務房內以散點形式產出
- 地圖 BOSS: 必定出現衛隊長官－賽伊德
- 撤離點
  1. 拉閘點:
    - 1.1. 開局即可拉閘
    - 1.2. 單個閘門即可撤離
    - 1.3. 拉閘等待時間為 4 分鐘
    - 1.4. 拉閘無 CD
  2. 付費撤離點:
    - 2.1. 開局 8 分鐘後開啟
    - 2.2. 20,000 局內行動收益即可撤離
    - 2.3. 名額 3 人
  3. 條件撤離點:
    - 3.1. 維修通道丟包撤離點: 僅限大壩東區出生的小隊
      - 3.1.1. 開局 8 分鐘後開啟
      - 3.1.2. 需要丟包
      - 3.1.3. 名額 1 人
    - 3.2. 大壩頂端負重撤離點: 僅限大壩西側出生的小隊
      - 3.2.1. 開局 8 分鐘後開啟
      - 3.2.2. 需要負重 30 kg 以內
      - 3.2.3. 名額 1 人
- 零號大壩出生點配置



- 大壩空投配置(無曼德爾磚局、磚局皆產出空投)
  - 第一次空投:比賽開始 5 分鐘後落地, 產出滿配 AWM 武器 /M82 武器+子彈 (5 發)
  - 第二次空投:比賽開始 9 分鐘後落地, 產出高價值物資
  - 空投機制
    - 空投從出現至落地時間:90 秒
    - 空投出現提醒:
      - 全局語音播報。
      - 大地圖會有空投下落位置提醒及落地倒數計時。
  - 空投掉落位置:  
第一次空投位置從下圖紅色點位中隨機, 第二次空投位置從下圖藍色點位中隨機。

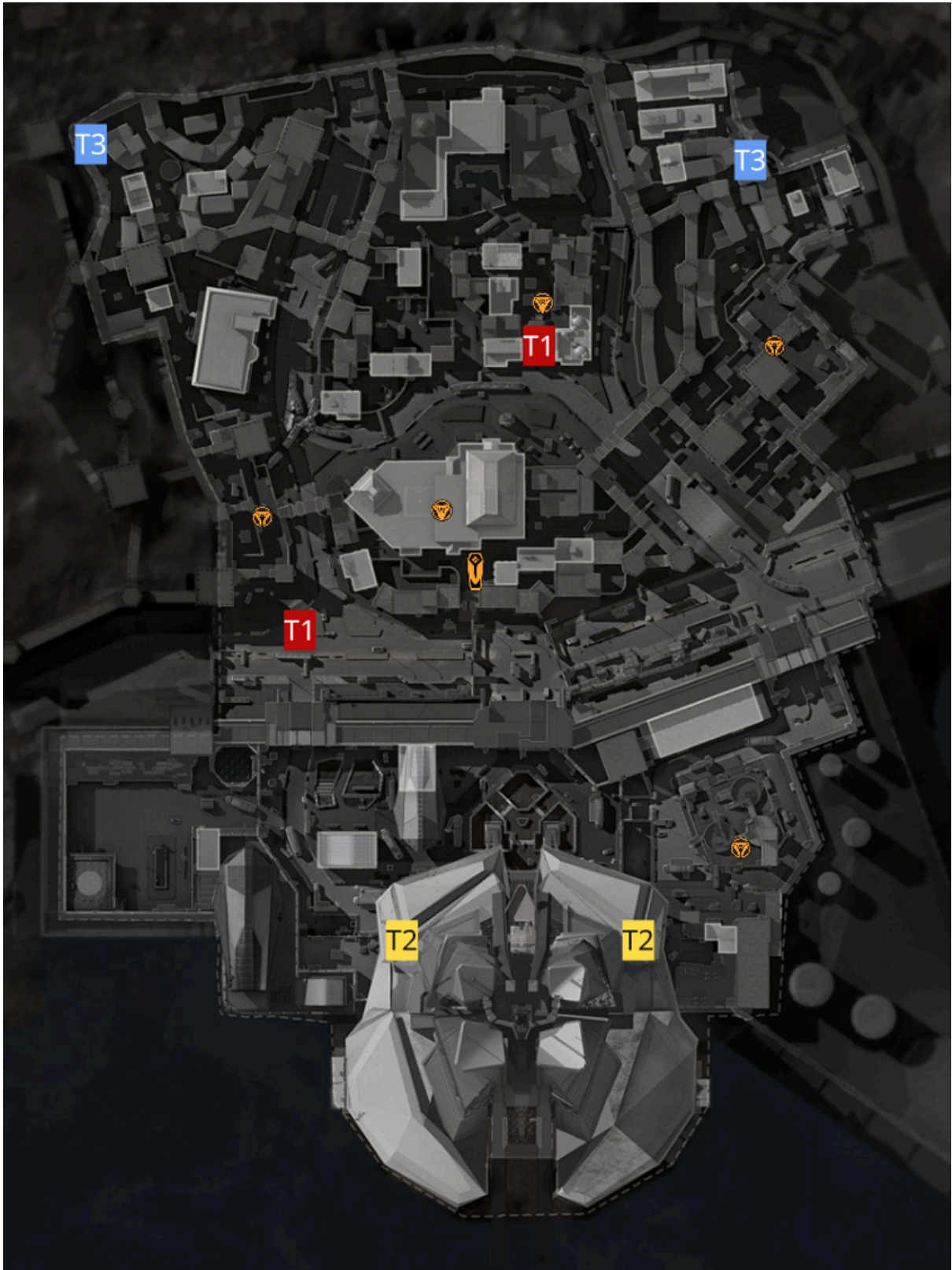


## 8.7. 巴克什-比賽設定

### 巴克什基礎配置

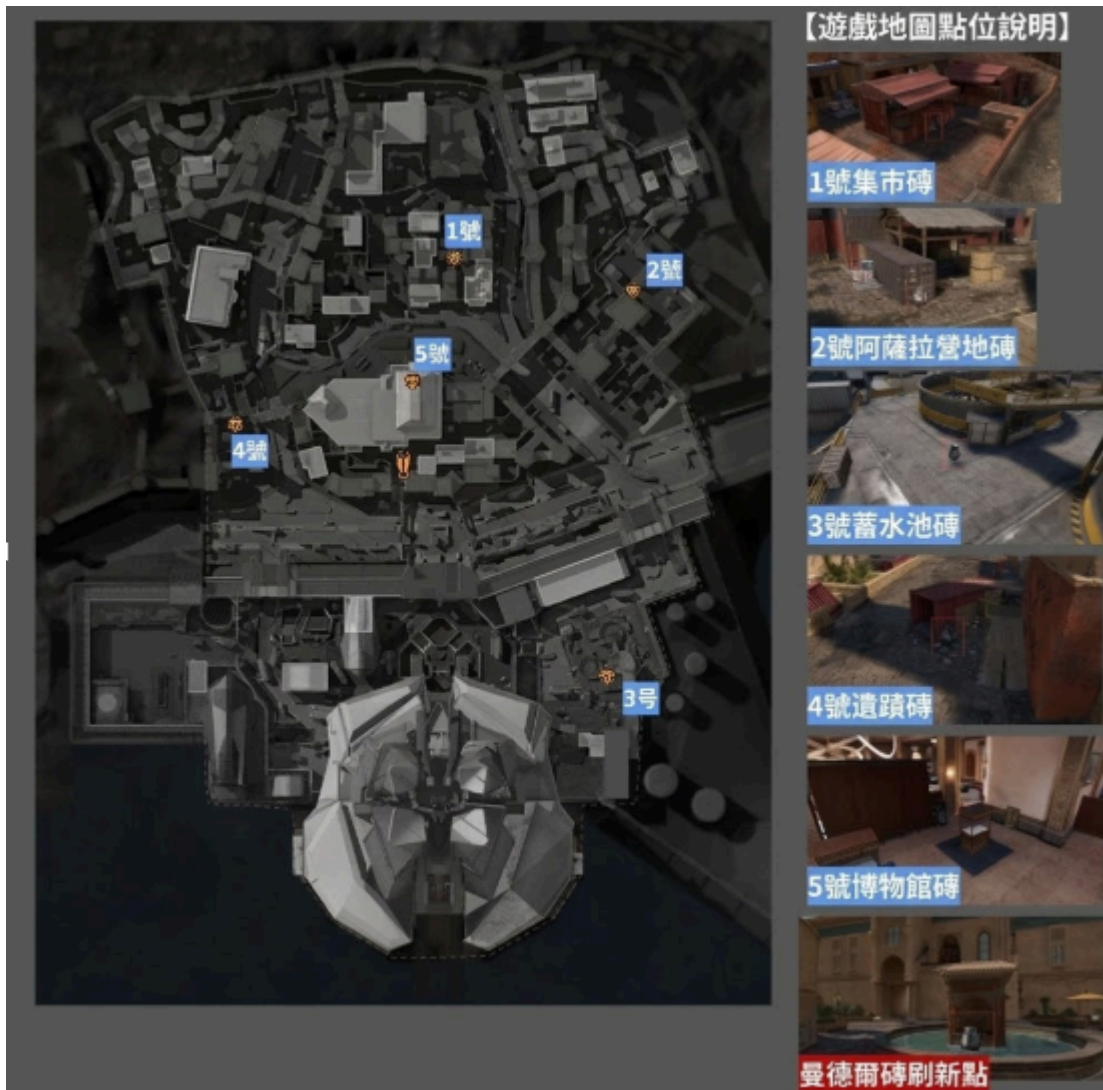
- 對局內時長: 18分鐘
- 地圖事件: 必定發生庇護者行動
- 地圖 BOSS: 必定出現武裝直升機
  - 直升機必定產出能兌換五級防具的道具
- 撤離點
  1. 拉閘點:
    - 1.1. 開局即可拉閘
    - 1.2. 單個閘門即可撤離
    - 1.3. 拉閘等待時間為 4 分鐘
  2. 付費撤離點(庇護者行動護送博士):
    - 2.1. 開局 6 分鐘後開啟
  3. 條件撤離點:
    - 3.1. 通向溪谷的路丟包撤離點:

- 3.1.1. 開局 8 分鐘後開啟
- 3.1.2. 需要丟包
- 3.1.3. 名額 1 人
- 3.2. 巴別塔塔頂撤離點：
  - 3.2.1. 開局 8 分鐘後開啟
  - 3.2.2. 需要負重交付兩個探員軍牌
  - 3.2.3. 名額 1 人
- 巴克什出生點配置



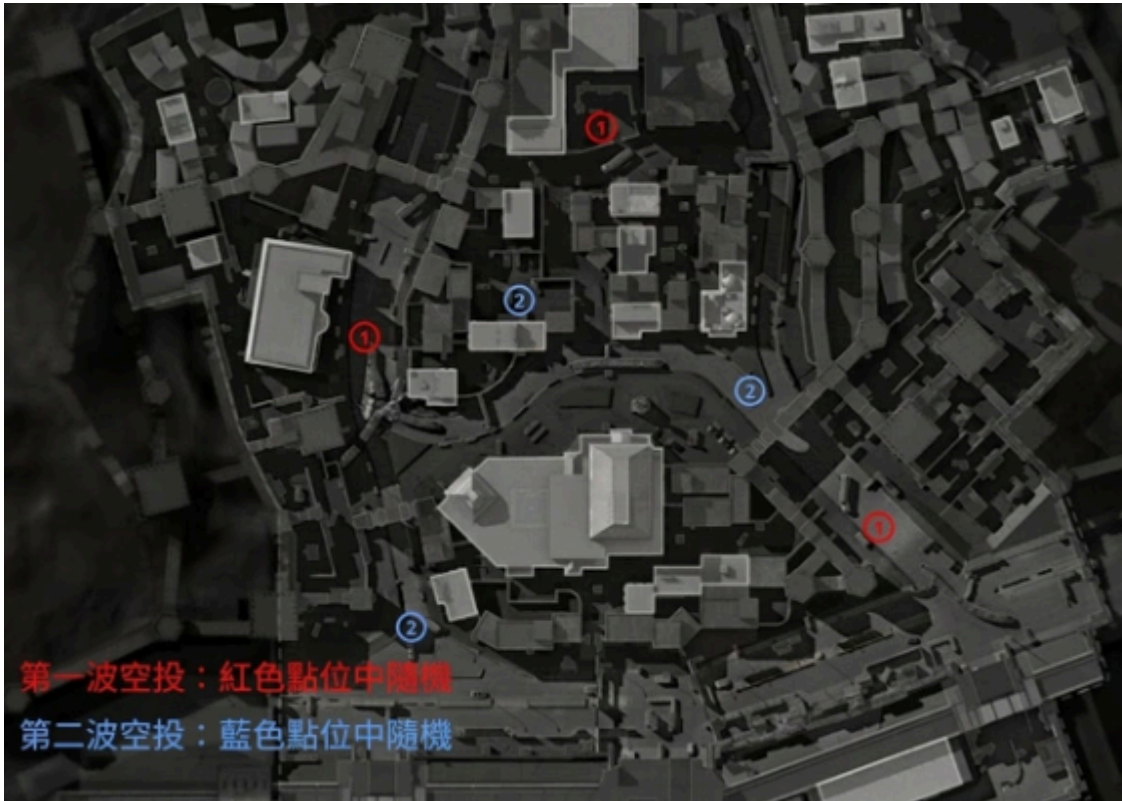
- 巴克什曼德爾磚配置
  - 巴克什曼德爾磚開局等待時間:1 分鐘
  - 巴克什的刷磚點、破譯點

■ 固定 1 套模板, 共 5 個破譯點



- 巴克什空投配置(無曼德爾磚局、磚局皆產出空投)
  - 第一次空投:比賽開始 5 分鐘後落地, 產出滿配 AWM 武器 /M82 武器+子彈 ( 5 發)
  - 第二次空投:比賽開始 9 分鐘後落地, 產出高價值物資
  - 空投機制
    - 空投從出現至落地時間:90 秒
    - 空投出現提醒:
      - 全局語音播報。
      - 大地圖會有空投下落位置提醒及落地倒數計時。
  - 空投掉落位置:

第一次空投位置從下圖紅色點位中隨機，第二次空投位置從下圖藍色點位中隨機。

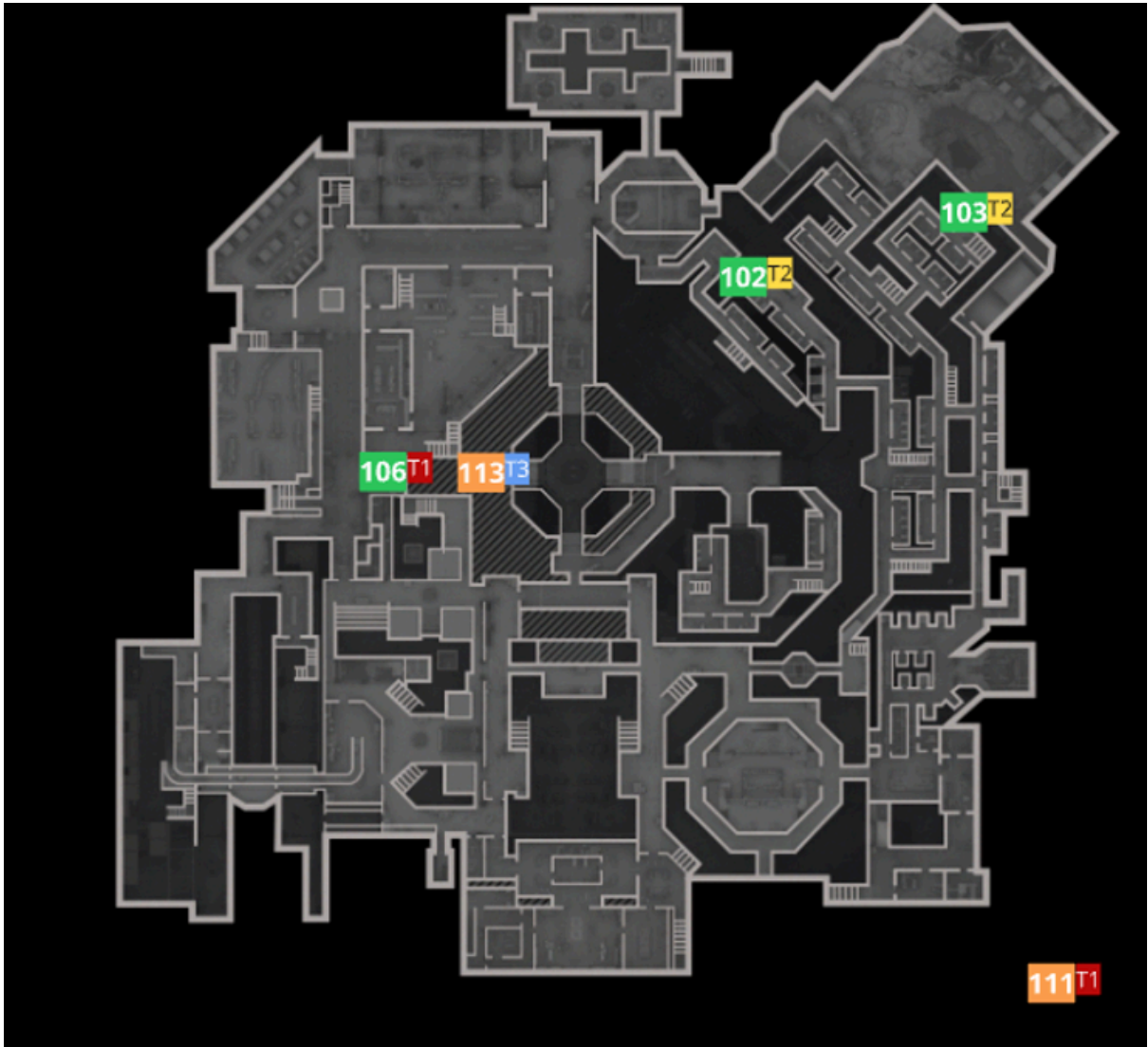


## 8.8. 潮汐監獄-比賽設定

### 潮汐監獄基礎配置

- 對局內時長:18分鐘
- 地圖事件:必定發生黑潮行動(黑潮行動開局 2 分鐘可接取, 行動獎勵 200,000 哈夫幣)
- 地圖 BOSS:必定出現<誅星者行動>及<獵鴉人行動>
  - 開局 5 分鐘後可接取
  - <誅星者行動>及<獵鴉人行動>必定產出能兌換五級防具的道具
  - 特殊道具在標杆任務房內以散點形式產出
- 特殊行動:必定出現<GTI 物資行動>(產出 滿配AWM+ 5 發子彈)
- 撤離點
  1. 拉閘點:
    - 1.1. 開局即可拉閘

- 1.2. 拉閘等待時間為 4 分鐘(比正式服等待時間短 1 分鐘)
  2. 條件撤離點:
    - 2.1. 海溝丟包撤離點:
      - 2.1.1. 開局 8 分鐘後開啟
      - 2.1.2. 需要丟包
      - 2.1.3. 名額 1 人
  3. 常規撤離點:
    - 3.1. 開局 13 分鐘後開啟
    - 3.2. 等待 2 分鐘後撤離
    - 3.3. 撤離限制和正式服一致
  4. 黑潮行動:
    - 4.1. 開局 2 分鐘後開啟
    - 4.2. 比賽服黑潮行動獎勵為 200,000 哈夫幣
- 潮汐監獄出生點配置
  - 1F

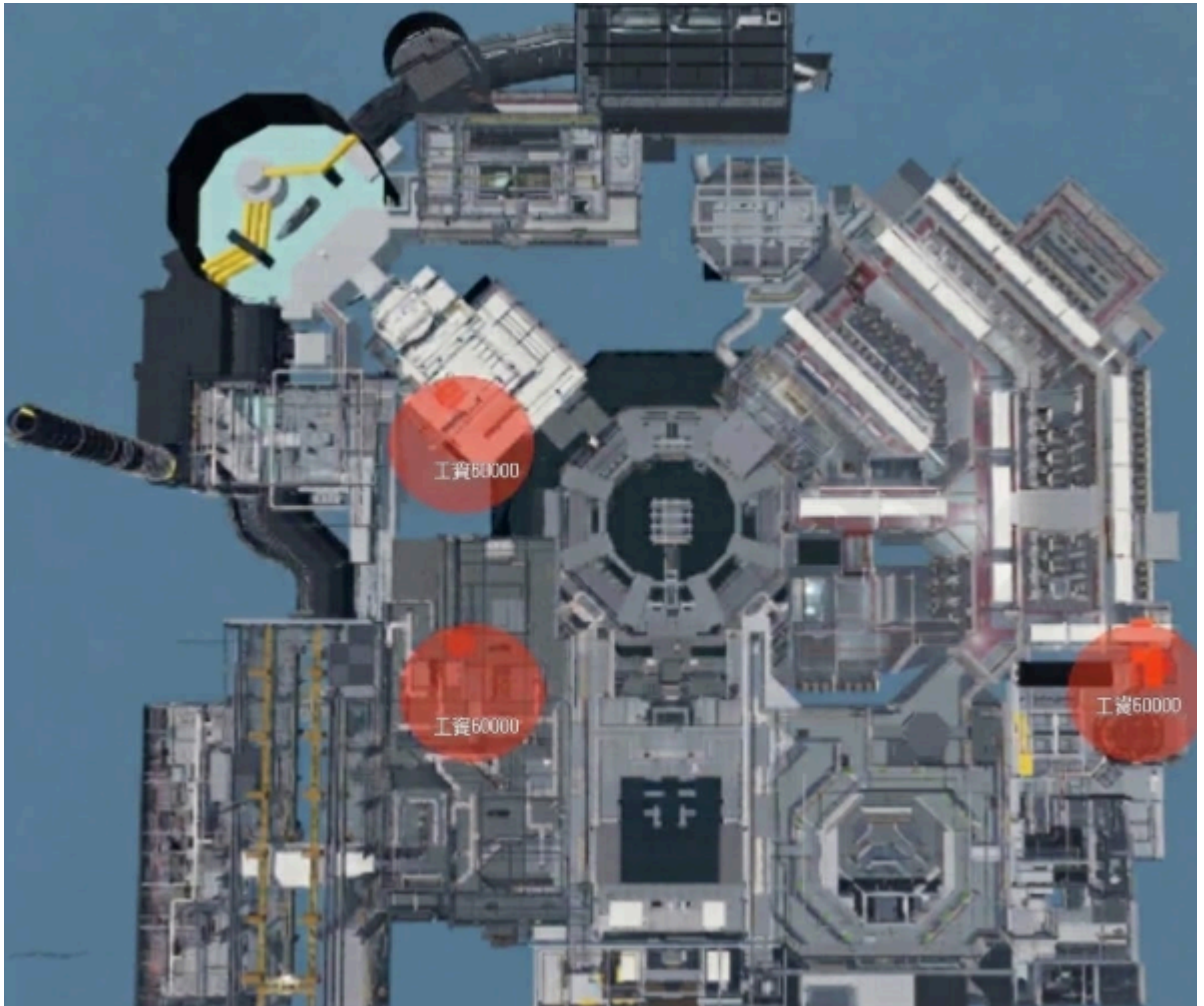


- 2F



潮汐監獄的物資空投:第一波為<特殊行動>, 第二波為空投

- 第一次特殊行動
  - 潮汐監獄中, 通過完成<GTI 物資行動>選手可獲得 AWM/M82 武器及子彈。
  - 無論對戰內是否刷新曼德爾磚, <GTI 物資行動>都必定刷新。
  - GTI 物資行動內容如下
    - 接取時間:比賽開始後 5 分鐘可接取。
    - 產出物資:鐵門內投放滿配 AWM/M82 武器 +子彈(5 發)。
    - 行動位置:下圖位置中隨機 1 個, 位置開局可見。
    - 行動名稱:與常規行動不同, 有<GTI>關鍵字。
    - 行動內容:GTI 物資行動, 安裝 C4 炸毀鐵門獲取門後物資。



- 第二次空投
  - 形式為空投。
  - 落地時間：比賽開始後 9 分鐘。
  - 產出物資：產出高價值物資。
  - 空投機制
    - 空投從出現到落地時間：90 秒
    - 空投出現提醒：
      - 全局語音播報。
      - 大地圖會有空投下落位置提醒及落地倒數計時。
  - 空投位置：下圖位置中隨機 1 個。

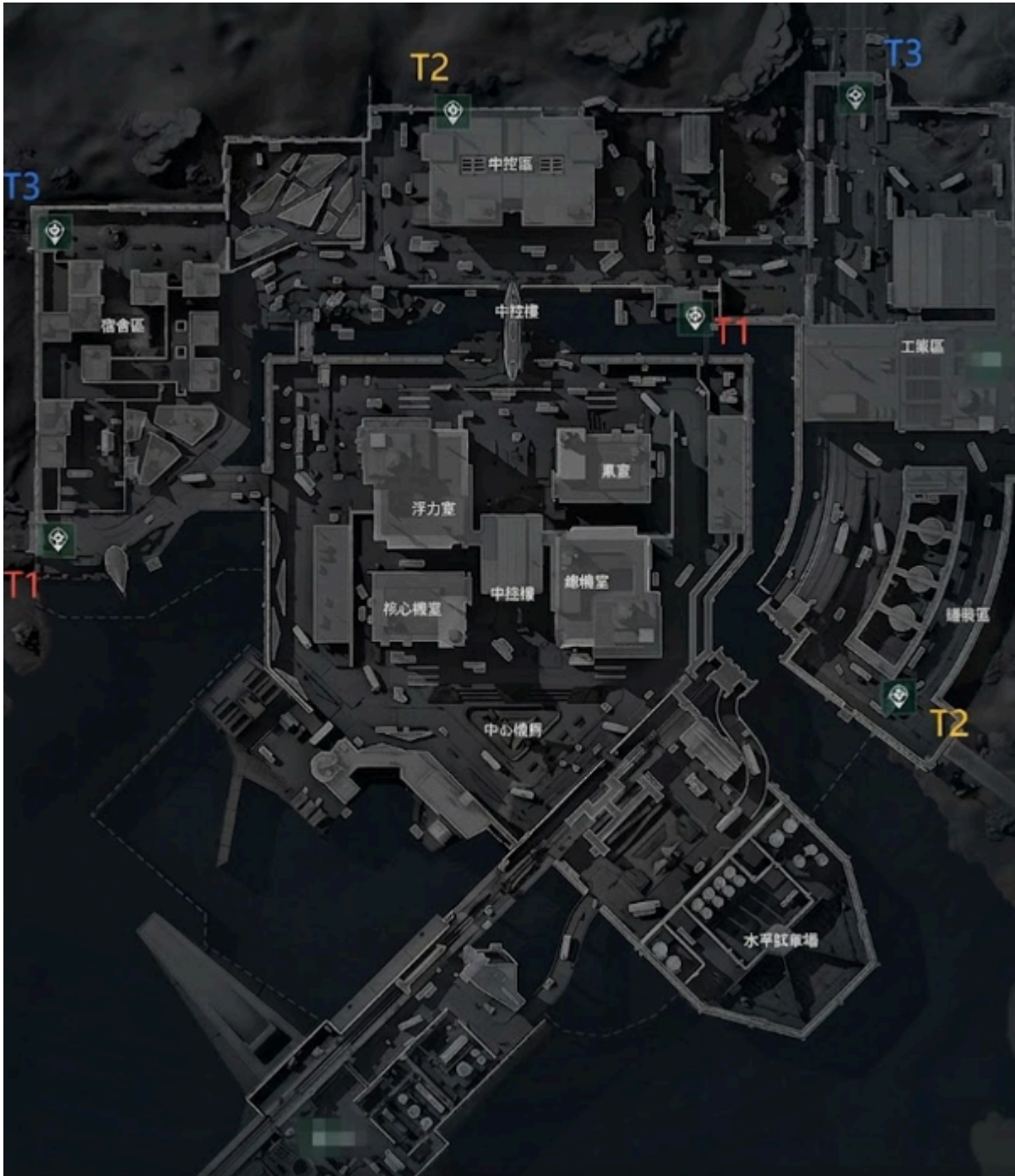


### 8.9. 航天基地-比賽設定

#### 航天基地基礎配置

- 對局內時長: 18分鐘
- 地圖事件: 必定發生【斷橋事件】和飛升者行動
- 地圖 BOSS:
  - 50%機率出現安全總監—德穆蘭, 核心區/發射區均有概率刷新
  - 50%機率出現效能部長—哈德森, 開局 4 分鐘後刷新護衛隊
- 關閉所有彩蛋箱

- 撤離點
  1. 拉閘點:
    - 1.1. 開局即可拉閘
    - 1.2. 雙閘即可撤離
    - 1.3. 拉閘等待時間為 4 分鐘 (比正式服等待時間短 1 分鐘)
  2. 任務撤離點(飛升者行動):
    - 2.1. 開局 9 分 20 秒後開啟
  3. 條件撤離點:
    - 3.1. 試車間丟包撤離點:
      - 3.1.1. 開局 8 分鐘後開啟
      - 3.1.2. 需要丟包
      - 3.1.3. 名額 1 人
- 航天基地出生點配置



- 航天基地曼德爾磚配置
  - 航天基地曼德爾磚開局等待時間:1 分鐘
  - 航天基地的刷磚點、破譯點
    - 固定 1 套模板, 共 5 個破譯點



**9. 遊戲調整及特殊規則 (S10賽季)**

**9.1.** 版本內容確認後隨即更新。

**10. 比賽地圖配置 (S10比賽地圖配置)**

**10.1.** 版本內容確認後隨即更新。

## 11. 賽事設備

### 11.1. 主要設備

所有選手於線上賽時須自行準備比賽用電腦。設備包含電腦主機軟硬體、網路及網路功能、耳機、麥克風、視訊等比賽相關配件。線下賽時主辦方將準備電腦主機等軟硬體，並提供備用耳機、麥克風、滑鼠、鍵盤等周邊設備，除非特殊情況下選手對於主辦方提供之設備不得有異議。

### 11.2. 設備確認書

選手參與線下賽事，須於檢錄報到時簽署硬體設備同意書，方可進行賽事，否則主辦方有權拒絕選手進行比賽。

### 11.3. 禁止使用

選手只能使用遊戲本身自帶的設定功能去調整遊戲設置。禁止使用非官方輔助軟體、計算外掛，包含但不僅限於上述。

### 11.4. 網路

選手可以使用 4G、5G、WIFI 或其他有線網路連接。網路的內容、速度與品質必須足以支撐選手進行比賽、與裁判溝通。

### 11.5. 遊戲畫面設置比賽期間，針對遊戲畫面設置：

僅可以使用Windows自帶螢幕設置、顯示卡設置以及遊戲內設置進行更改；嚴禁各位選手使用修改系統文件方式或任何第三方工具軟件進行如下調整：包括但不限於更改解析度、顯示卡識別、調整桌面顏色（數字振動）、調整桌面尺寸和位置等行為、（大眾顯示器常規原生可調節解析度，螢幕比例包括 4:3、16:9、16:10 和 21:9；其他大部分顯示器做不到的特殊解析度，一律不可以使用），如被發現違規畫面設置，裁判將根據實際情況進行相應處罰。

### 11.6. 遊戲聲音設置

比賽期間，針對遊戲聲音設置，僅可以使用聲卡驅動以及Windows系統自帶聲音設置進行調整。

## 12. 賽事規範

### 12.1. 比賽回報(約戰制度使用)

比賽的第一名的選手需要依照主辦方指定方式截圖賽果於賽事主辦方的 Discord 進行回報, 裁判有權取消未依照規定進行比賽或未依照規定回報的選手參賽資格。裁判有權取消消極態度或不配合賽事的選手參賽資格或是裁定判敗。

### 12.2. 斷線處理

如選手因為任何原因導致斷線而導致影響比賽成績, 不予以重賽, 故請所有選手比賽前確認好自己的網路連線狀況、硬體配件、比賽環境。

### 12.3. 暫停

沒有任何特殊情況發生時, 比賽將不接受暫停。

### 12.4. 重賽

- 重賽定義
  - 重新開始當局比賽, 倉庫總資產回溯至上一局比賽結束後。
  - 地圖選擇(第七局)不能改變。
  - 當局出生點重新隨機。
  - 當局探員選擇、帶入物資裝備均不做限制。
- 比賽期間如出現以下情況, 且影響超過一半及以上的小隊時, 裁判將判定是否重賽。
  - 遊戲出現明顯 BUG, 包括但不限於比賽未正常開始、比賽客戶端、伺服器崩潰。
  - 比賽網路異常情況。
  - 選手出現違規行為, 導致比賽公平性受到影響。
  - 比賽期間出現天災、大規模停電等不可抗力因素導致比賽中斷。
- 若未達成以上重賽條件的情況, 比賽將不會進行重賽, 遇到異常的選手須盡快自行重新連回比賽或更換選手設備。
- 是否決定重賽, 主辦方有最終裁定權。

**12.5.** 選手除休息時間及比賽開始前外，於比賽進行期間禁止切換選手視窗、使用手機，經裁判提醒如未改善，情節嚴重者將取消參賽資格。

**12.6.** 選手實況直播

本次賽事開放選手可以於非官方轉播日進行實況轉播，但須符合以下兩個條件：

1. 選手直播延遲需要調整為至少 5 分鐘，以避免產生比賽爭議。
2. 選手如有直播需求，必須於開賽日前 5 天向賽務人員說明並且提供直播頻道連結給賽務人員。

### 13. 選手視訊

轉播比賽中所有選手與隊伍都需要通過指定的方式將個人比賽空間視訊，提供畫面及聲音給裁判。所有的視訊連結必須在比賽開始前給到工作人員，並且這些檔案與內容在未經過允許的情況下，不得任意刪除。

#### 13.1. 所有的選手都必須自備：

13.1.1 攝像頭、攝影機、手機或平板(可選)

13.1.2 麥克風

#### 13.2. 視訊畫面要求

13.2.1 選手在視訊中必須穿著得體的衣物

13.2.2 比賽時，除身體緊急狀況之外，過程中不允許外人進入或溝通。

13.2.3 選手在比賽過程中不得觀看直播。

13.2.4 隊伍必須確保自己的視訊順暢，並且於比賽開始前進入賽事官方指定頻道。

13.2.5 選手進入自訂房等候比賽開始時，螢幕畫面，必須要能夠被攝影機清楚拍攝到。

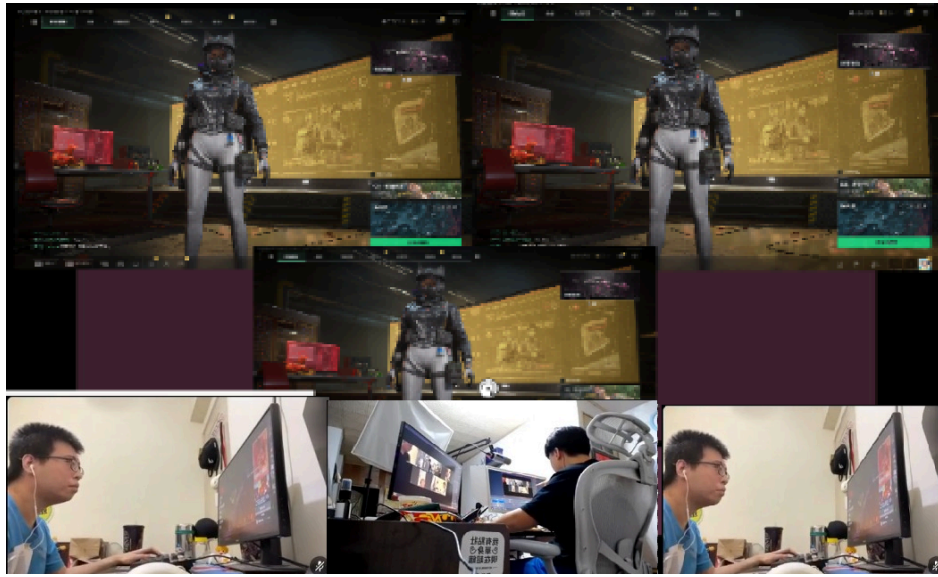
13.2.6 比賽進行過程中，選手不得任意離開比賽區域，如果他們需要提前離開攝影機拍攝空間，需要獲得工作人員的准許。

#### 13.3. 視訊設定

13.3.1 選手需要在Discord中進行視訊(若沒有視訊鏡頭可使用手機註冊新帳號充當視訊鏡頭)

13.3.2 攝影機應以固定角度，以便可以清晰看到選手本人及比賽設備，同時務必要能清晰拍攝選手比賽螢幕畫面。

範例如下：



視訊畫面示意圖

#### 13.4. 賽事權益

為保雙方賽事權益請務必賽事進行中進行Discord錄影，並且沒有在主辦方同意下不可刪除錄影，錄影規範為需要全程收隊友麥克風以及自身的麥克風聲音，以及視訊鏡頭、「整個螢幕」的分享畫面，請全程擷取Discord畫面，同時需要同步開啟 Discord 的螢幕直播，分享方式請使用分享「整個螢幕」而非單個「遊戲視窗」若沒進行錄影對方提出異議沒辦法證明情況嚴重者將為違反賽事規章條例判敗，錄影先拿出身分證拍給視訊看再將比賽時鏡頭放在能拍到滑鼠/螢幕/選手本人的位置。

範例：<https://youtu.be/TwAjWb-4Dw4>

#### 13.5. 賽事檢錄

選手於表定檢錄時間於賽事頻道內開啟視訊並且準備好身分證或駕照等相關證明文件並等待裁判檢核。

## 14. 違規與禁止條例

### 14.1. 禁止使用外掛

使用任何外掛程式(如開啟腳本)故意製造斷線, 或使用不符合比賽規則的遊戲設定或Bug。

### 14.2. 比賽違規行為

12.2.1 比賽進行中不允許任何非必要的聊天行為, 如發送挑釁用語、任何違反運動家精神的行為(以官方人員認定為主)。

12.2.2 參賽選手不得做出違反運動家精神之行為, 如故意讓對手贏得比賽等。

12.2.3 比賽間參賽選手未經裁判允許不可私自開台實況賽程, 經檢舉屬實將剝奪其參賽權。

12.2.4 為確保所有人權益, 除官方人員與裁判外, 其餘人未經允許皆不可進入Discord頻道內觀戰。

14.3. 禁止代打: 禁止使用其他選手的帳號報名以及比賽, 或者教唆、慫恿及指引其他人使用另一名選手的帳號進行遊戲。

### 14.4. 禁止利用遊戲Bug行為獲利:

故意使用任何遊戲內的BUG 以獲得優勢。利用 BUG 包括但不限於如下舉動: 惡意使用單穿透點、非正常途徑獲取視野、或利用地形或場景碰撞問題完成擊殺等任何遊戲漏洞、沒有按照預期運作的遊戲功能, 違反遊戲設計意圖的行為。

備註: 選手人物模型穿模, 導致被攻擊或被擊敗的情形, 將不被定義為利用 Bug 行為, 選手需要自行管理身位。

### 14.5. 違規行為之懲處

任何選手參與賽事須自主規範自身的各項行為, 一旦被發現任意違規行為, 經官方人員裁決後將給予警告, 屢犯或情節重大者將直接取消參賽權利。

## 15. 其他事項

電子競技領域正持續受外部環境影響、產業結構或是《Garena® 三角洲行動》遊戲本身的更新而迅速改變，因此本次比賽的賽制規章及內容將定期或根據情況進行更新或補充。官方將可能不定時透過電子郵件、影片或是通過線上平台發布更新、指導或說明，進而解釋賽制規章的內容或規則。所有重大的更新都將透過電子郵件、指定的公告、或指定聯繫方式提供給隊伍的隊長或連繫窗口，隊長或連繫窗口需要負責將這些資訊傳達給所有隊友。參加本次比賽即視作成員同意接受此項規則、說明。一旦報名參加比賽，每個團隊成員將被視為已閱讀並接受了官方針對遊戲的公告與更新發布。

## 16. 注意事項

- 16.1. 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。
- 16.2. 上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權力。
- 16.3. 主辦單位擁有該活動最終保留、變更、修改、獎勵發送等之權利，若因遇不可抗力之因素，活動將有延後舉辦或取消的可能，若有異動皆以官方說明為準。
- 16.4. 該活動因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本活動。
- 16.5. 參加活動之選手視同承認本規定之效力，如有未盡事宜，主辦單位保留修改、終止、變更活動內容細節之權利，且不另行通知。
- 16.6. 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。
- 16.7. 本活動各項辦法及規定，以活動網站公告為準，活動如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本活動之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。
- 16.8. 參賽者同意無償授權本公司於符合本活動目的之範圍內，節錄或以其他方式編輯其為參加本活動所提供之圖文、照片、影片及其他資料，並得做成活動花絮或心得報告等相關內容對外公布或使用。
- 16.9. 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。

17. 賽事規章修改調整紀錄

日期	修改章節	修改大綱

## 18. 聯繫我們

如有其他疑問或建議請直接來信本次賽事執行單位 [event@echoent.com.tw](mailto:event@echoent.com.tw) 或是賽事 Discord，勿透過官方粉專或客服中心詢問，信件標題為：【2026 六都電競 三角洲行動】將由賽事人員為您服務。

台北DC:<https://discord.gg/ekDFXhAQ7y>

新北DC:<https://discord.gg/2Tp7xWXkmy>

桃園DC:<https://discord.gg/dsnbW4mbNb>

台中DC:<https://discord.gg/v8Ckpc4sm5>

台南DC:<https://discord.gg/NH2sCvfVcc>

高雄DC:<https://discord.gg/gWRvTppJpM>