



台灣大哥大

《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路

TFT Path to Championship

賽制規章

2025年1月22日

目錄

1	接受比賽規則	4
2	選手通則	6
3	報名通用門檻	8
4	比賽架構	9
5	比賽直播	11
6	比賽賽制	12
7	比賽設備	14
8	獎金與獎勵	15
9	比賽勝負判定	16
10	姓名和肖像的使用	18
11	不正當比賽行為	19
12	不正當遊戲懲處與懲罰措施	20
13	不專業的行為	22
14	罰責	24
15	最後條款	26
16	附錄一賽制規章更新內容	27



背景與目的

為推廣公平競技、健康較勁、銜接國際的賽事運動，以此案妥善進行群眾接受度較高、社群媒體良性曝光、較不具備商業色彩的公正公開電子競技運動賽事，《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】的核心宗旨將以同時培養電子競技運動選手、提升電競選手實力、發掘具備潛能之優秀選手，擴大媒體曝光率、同時宣導良性且正規的競技賽事。

此次比賽針對《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】制定賽制規章，包含選手資格、比賽架構、獎勵及選手行為規範。這些賽制規章包含以下規定的「一般條款」以及附件中的特定條款。適用於所有一般條款及其他相關附件。

本賽制規章適用於所有正式註冊參加《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】的個人與團隊，包含組織、個人、團體、管理者、經理、教練，和所有其相關的代表。

這些規則適用於《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】與其未來延伸出的關聯活動。

本賽制規章適用於所有參賽隊伍及參賽選手，在比賽開始之前，所有團隊的成員皆需要閱讀、理解並同意這些規則。

參加本次比賽，即表示您同意本次比賽的所有賽制規章及註冊規範。如果您不接受這些賽制規章和註冊規範，或是在比賽過程中未依照規定遵守賽制規章，則您將沒有辦法參加《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】，或是被取消資格。

一般條款

1 接受比賽規則

1.1 接受原則

所有團隊成員或個人皆須同意本份賽制規章及註冊規範，才能夠參加【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】。團隊或個人成員可以通過官方認證的方式來註冊參加本次比賽。

所有成員在比賽開始前或比賽期間，將會被要求簽署參賽所需要的線上表格、領獎資料表或活動相關文件表，確認同意本次比賽的賽制規章。如果有成員未按照要求填寫報名表，或是拒絕簽署同意書，則可能受到懲處，包含：

- (i) 取消該名選手的比賽資格；
- (ii) 沒收並取消該名選手或所屬隊伍的所有獎勵、獎金、獎品；
- (iii) 沒收並取消該名選手或所屬隊伍在本次比賽的隊伍資格。

1.2 比賽規則變更

電子競技領域正持續受外部環境影響、產業結構或是《TFT: 聯盟戰棋》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信件、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信件、指定的公告、或指定聯繫方式提供給選手。參加本次比賽即視作成員同意接受此項規則、說明。

1.3 官方公告

一旦報名參加比賽，每位選手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。

遊戲的中文網站為：<https://teamfighttactics.leagueoflegends.com/zh-tw/>

遊戲的正式社群臉書為：<https://www.facebook.com/TFTTW>

遊戲的正式YouTube頻道為：<https://www.youtube.com/@playtftw/videos>



2 選手通則

- 2.1 報名所需資料** 選手個人姓名、帳號遊戲名稱(Riot ID)、Discord ID、身分證正反面、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參賽權益。
- 2.2 名稱限制** 選手 ID 需要符合遊戲規範，並且報名時就須填寫完整 # 符號前後的所有 ID 內容。若有變更需求將會由官方工作人員主動通知。
- 2.3 選手遊戲內名稱限制** 選手的遊戲名稱與暱稱應在註冊時確認。並且不得有任何令人反感、有毒或是有害的語言文字。未經過官方工作人員批准，不得在比賽期間任意更改。
報名後不得任意變更遊戲ID(包含 # 字號前後)
- 2.4 晉級優先權遞補** 於【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】中獲得晉級資格的選手若無法參加或配合後續賽事時，視同放棄資格。
- 2.5 報名資訊檢查** 選手於報名前務必自行審閱與確認【報名資料】與【RIOT帳號身分資料】是否相符。報名後未經同意不得任意更改。
- 2.6 賽事報名** 將須透過指定的報名網站來填寫所需資料。

※ 如因報名資料填寫有誤，請於完成 Discord 報到後，並在賽事正式開賽前聯繫主辦單位，主辦單位將協助進行資料修正。

※ 為求比賽公平，選手在報名後嚴禁任意更改帳號遊戲名稱(包含 Riot ID)，遊戲ID或帳號資料與比賽報名資訊有出入時，將會無條件取消資格。(遇官方工作人員或裁判要求改名的情況除外)

- 2.7 惡意報名與假資料** 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，該選手將直接取消參賽資格。

- 2.8 比賽相關活動** 報名比賽的選手將有機會參與到比賽相關活動，如線上採訪、頒獎活動等，故報名時需考慮到自身未來在時間、地區、交通的各方面因素。
- 2.9 賽事資訊與注意事項** 所有選手務必詳閱報名頁面的各項資訊與注意事項，以確保選手的個人權益。
- 2.10 聯繫與通信** 本單位將依據報名者於賽事活動網頁所登錄的資料通知選手相關賽事資訊（手機號碼、信箱等），各選手須留意手機來電及信件通知，同時請隨時關注相關賽事公告、賽程表之通知訊息，以確保個人的權益。



3 報名通用門檻

3.1 年齡 參加本次比賽之所有選手於賽事開賽當日均須年滿 15 歲(含)以上。

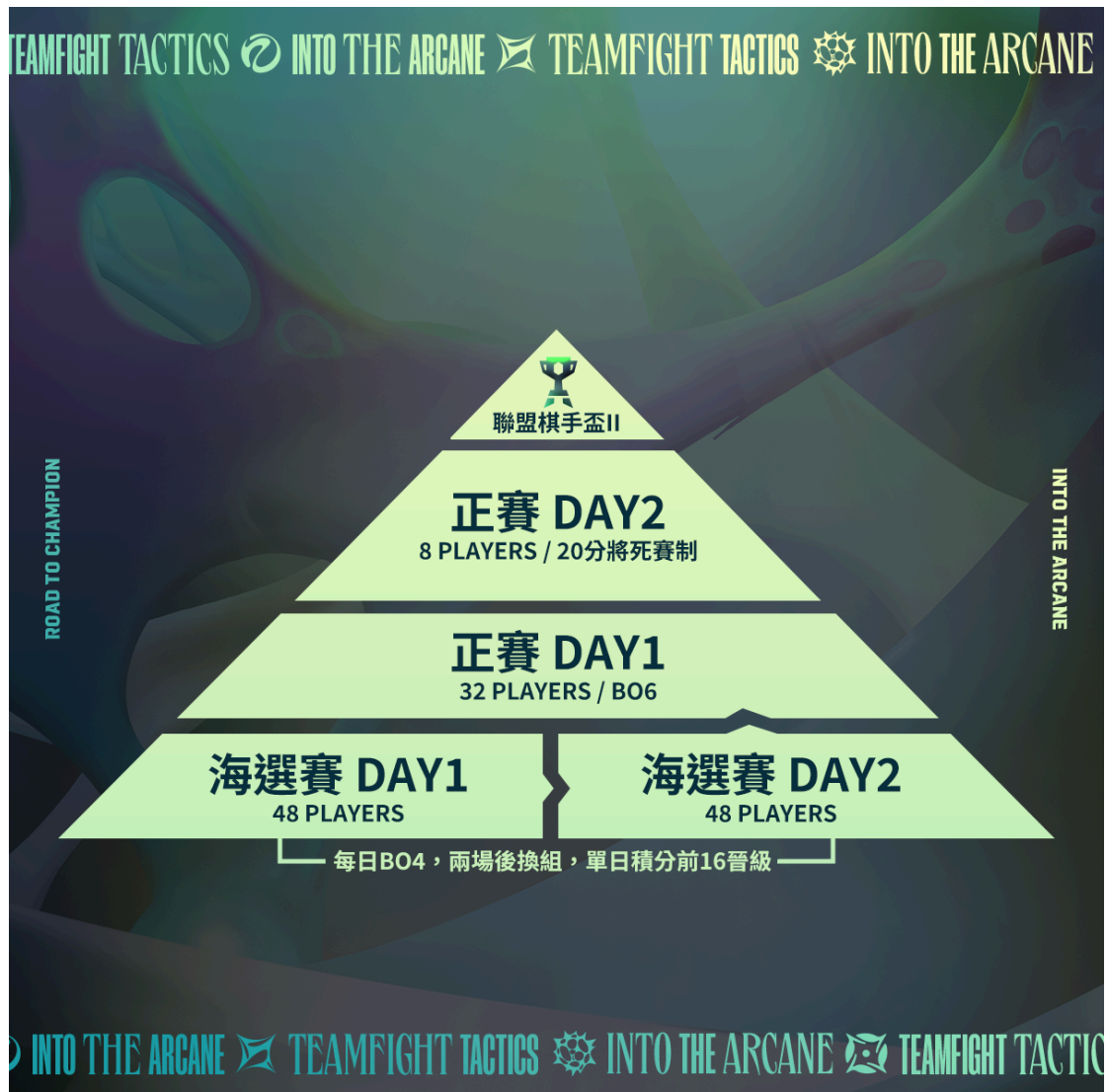
3.2 選手身分 本次比賽的所有參賽選手必須擁有中華民國、香港或澳門籍。

3.3 牌階限制 報名時位階需大師或以上

更高級別的賽事參賽門檻可能與本次比賽不相同，如獲得晉級更高級賽事資格時，將以更高級賽事的規範內容為準。



4 比賽架構



本次冠軍之路賽事分為 海選賽 與 正賽 兩階段。

4.1 海選賽

4.1.1 海選賽分為兩日進行, 每日賽事獨立。

4.1.2 **參賽名額** 海選賽單日名額上限 48 人, 兩日共 96 人。

4.1.2.1 報名玩家中, 天梯積分快照前 20 名, 優先獲得參賽資格, 會依報名玩家中的快照順位安排至指定的比賽日中。

4.1.2.2 單日其餘 38 個名額抽籤決定。玩家可於報名時選擇想報名的比賽日期, 但僅能獲得單一比賽日的出賽資格。舉例: 大師0分的鵝鵝騎士報名了兩天的比賽, 且於海選賽第一天抽到參賽資格, 那第二天的資格抽選便會跳過鵝鵝騎士。

4.1.3 **開始報名時間** 2025 年 1 月 23 日 下午 18:00 開始

4.1.4 **報名截止時間** 2025 年 2 月 2 日 下午 21:59 截止

4.1.5 **積分快照時間** 2025 年 2 月 2 日 下午 22:00

4.1.6 **比賽時間** 2025 年 2 月 5 日 至 2 月 6 日

報到時間 當日 17:00

開始時間 當日 18:00

詳細的比賽時間與流程將於比賽用 Discord 中正式公示。

4.1.7 **比賽伺服器: 台港澳正式服**

4.1.8 **晉級方式**

- BO4, 48 名選手依天梯積分排序以及抽籤序號進行 S 型分組, 分為五組同時進行比賽, 兩場後依累積積分進行 S 型重新分組。單日積分前 16 名晉級, 兩日合計 32 名選手晉級正賽。

4.1.9 **遞補方式** 若有正取選手因故無法於海選賽當日出賽, 開賽前選手不足 48 人情況下, 會按抽籤序號依序往下遞補。遞補選手直接安排至該缺席選手組別。

4.2 正賽

4.2.1 **參賽名額** 由兩天海選賽晉級, 共計 32 名選手

4.2.2 **比賽時間** 2025 年 2 月 11 日至 2 月 12 日

報到時間 當日 17:00

開始時間 當日 18:00

詳細的比賽時間與流程將於比賽用 Discord 中正式公示。

4.2.3 **比賽伺服器:比賽專用服**

4.2.4 **晉級方式**

- **第一天:**BO6, 32名選手依照排序分組(參考下述), 分為三組同時進行比賽, 每兩場重新分組一次, 最終取積分前 8 名晉級
- **第二天:**20分將死賽制, 於第一天晉級的 8 名選手進行決戰, 於賽事中首先滿足20分條件後, 在單場中獲得第一名的選手將視為該輪冠軍, 其他選手依照當下積分排列名次; 第一名的選手將能獲得晉級到 APAC 聯盟棋手盃II 的資格。

官方積分結算公示連結網址: (近期公布)

4.2.5 **遞補方式** 若有選手因故無法於出席第一天正賽, 則由該選手晉級的海選日, 積分第十七名開始遞補資格。若於開賽時間無法完成遞補, 將以現有選手名單繼續進行比賽。

若有選手因故無法於正賽第二天出賽, 則依第一天積分依序往下遞補。

4.3 比賽用 Discord

報名截止後, 工作人員將會透過 Email 寄出通知給符合參賽資格的選手與備取前10位選手。

完整的比賽資訊、架構、流程、比賽服檔案等資訊將會於 Discord 中公示與進行。

5 比賽賽制

5.1 分數算法

名次	積分
#1	8
#2	7
#3	6
#4	5
#5	4
#6	3
#7	2
#8	1

5.2 同分算法

在碰到同分情況的時候，將會根據以下排列優先級來比較同分選手名次排序：

- (1) 在當日比賽中獲得第一名加上前四名的次數(第一名算做兩次)
- (2) 在當日比賽中最高名次的次數(如：獲得第一名的次數、第二名的次數...以此類推)
- (3) 從最後一場的名次起往前進行比較，直到分出高下。

如果透過以上仍無法分出高下，則會隨機分配排名先後順序(這通常發生在第一天剛進行完前兩場且需要分組的時候)

5.3 分組方法

在需要分組時，依照當下所有選手成績排序，進行S型排列進行分組

海選賽S型分組—在有五組時適用：

A組	B組	C組	D組	E組	F組
#1	#2	#3	#4	#5	#6
#12	#11	#10	#9	#8	#7
#13	#14	#15	#16	#17	#18
#24	#23	#22	#21	#20	#19
#25	#26	#27	#28	#29	#30
#36	#35	#34	#33	#32	#31
#37	#38	#39	#40	#41	#42
#48	#47	#46	#45	#44	#43

正賽S型分組—在有四組時適用，前兩局按晉級組別序號；後續則按當日積分順位S行分組

A組	B組	C組	D組
海選D1#1	海選D1#2	海選D1#3	海選D1#4
海選D1#8	海選D1#7	海選D1#6	海選D1#5
海選D1#9	海選D1#10	海選D1#11	海選D1#12
海選D1#16	海選D1#15	海選D1#14	海選D1#13
海選D2#1	海選D2#2	海選D2#3	海選D2#4
海選D2#8	海選D2#7	海選D2#6	海選D2#5
海選D2#9	海選D2#10	海選D2#11	海選D2#12
海選D2#16	海選D2#15	海選D2#14	海選D2#13

A組	B組	C組	D組
#1	#2	#3	#4
#8	#7	#6	#5
#9	#10	#11	#12
#16	#15	#14	#13
#17	#18	#19	#20
#24	#23	#22	#21
#25	#26	#27	#28
#32	#31	#30	#29

5.4 從缺辦法

如果在比賽中，碰到選手缺席情況時，官方工作人員將會試圖安排報名候補的選手。如果發生從缺情況時已經不在該項目比賽第一輪，或者已經無候補可填補從缺空位時，工作人員將會要求該組在少人的情況下直接進行對戰。

於台港澳正式服進行的海選賽，若該組別已進行一場或以上的對戰後，出現選手從缺情況，將以遊戲內一般對戰配對到的玩家繼續進行該組別對戰，成績以結算畫面為準，該位隨機配對到玩家的名次不會被跳過。

無故棄賽或是惡意缺席的選手，將會取消本屆比賽所有的參賽資格以及獲獎權益。

6 比賽直播

冠軍之路正賽，選手皆會被要求要依照官方指定的方式進行視訊、遊戲畫面或聲音的訊號傳輸給工作人員，這些視訊或遊戲畫面將提供給官方轉播及裁判團隊，選手的個人肖像與畫面將會**在官方轉播中播出**。如果您報名參加比賽，即代表您同意授權個人肖像給比賽主辦單位。

選手可以另外自行公開直播，但以不影響提供整體轉播品質及比賽進程為主。

官方所需的畫面與聲音訊號傳輸勢必會對硬體與遊戲的畫面、聲音有所要求，除了遊戲機處設置之外，屆時將會另外於指定的 Discord 頻道中公布。



7 比賽設備

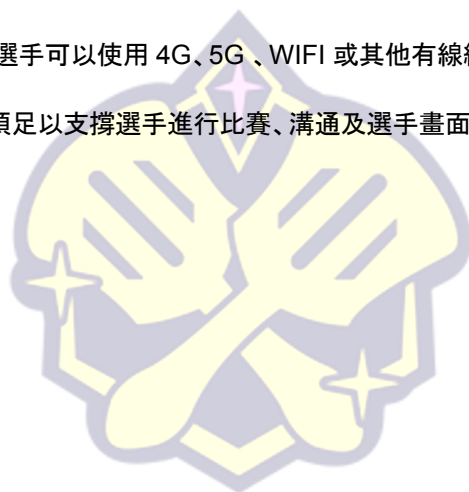
7.1.1 **核心設備** 所有選手須自行準備比賽用電腦。設備包含電腦主機軟硬體、網路及網路功能、耳機、麥克風或工作人員指定的比賽相關配件。

7.1.2 **比賽服** 正賽起會需要使用電腦版本的指定比賽服遊戲檔案進行比賽。

目前官方比賽服檔案僅適用於WINDOWS系統, 因此選手會需要提前準備適用於WINDOWS系統的電腦。

7.1.3 **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。

7.1.4 **網路設置** 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、溝通及選手畫面串流直播。

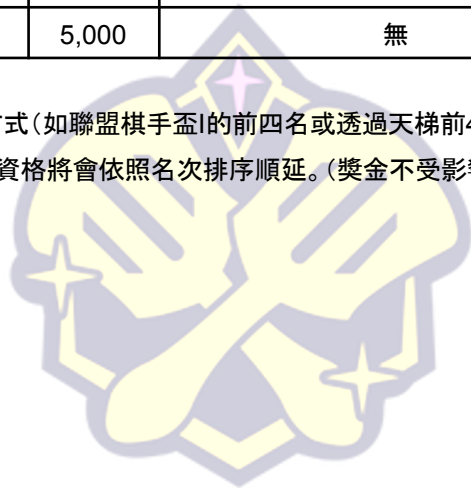


8 獎金與獎勵

所有獎金幣值為新台幣。領取獎金時依照台灣財務部稅務規範依照競技競賽獎金稅務規範須進行扣繳。

名次	獎金	晉級資格
冠軍	20,000	晉級 APAC 聯盟棋手盃II
亞軍	15,000	無
季軍	10,000	無
殿軍	5,000	無

如選手已經透過其他比賽方式(如聯盟棋手盃I的前四名或透過天梯前4名)獲得 聯盟棋手盃II 的出賽資格, 則本次比賽的晉級資格將會依照名次排序順延。(獎金不受影響)



9 比賽勝負判定

- 9.1 比賽回報** 比賽的獲勝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。
- 9.2 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。
- 9.3 暫停** 沒有任何特殊情況發生時, 比賽將不接受暫停。
- 9.4 禁止投降** 沒有裁判允許的情況下不得任意投降
- 9.5 終止比賽或重賽** 特殊情況發生導致影響比賽進行時, 裁判將有可能強制終止比賽或是判定重賽, 主要根據不同的情況以下不同的情況:
- 9.5.1.1 **不公平的環境** 賽事工作人員認定當前賽事及遊戲環境會造成不公平。
 - 9.5.1.2 **不可抗拒因素** 個人失誤或個人網路問題之外的情況, 賽事工作人員認為因為技術障礙而導致比賽無法正常進行。
 - 9.5.1.3 **公共設備問題** 工作人員設定的環境或相關設備出現問題;
 - 9.5.1.4 **遊戲伺服器問題** 遊戲伺服器或主機網路連線出現問題而無法連接;
 - 9.5.1.5 **天災** 發生火災、停電或意外災害。
- 9.6 極端情況處理**
- 9.6.1 儘管有上述規定, 若發生不可抗拒的情況, 例如三人或以上的嚴重影響時, 即便選手沒有任何過失, 賽事工作人員仍然有權力決定做出裁定讓比賽繼續進行。
- 9.6.2 工作人員將根據當時判定最有利的情況決定是否調整比賽時間、延賽、重賽或取消該場比賽。在過程中提供虛假或誤導回饋的選手將視為作弊而接受懲處, 嚴重時將取消資格。

- 9.6.3 如果選手受到任何原因而無法繼續比賽，工作人員仍可以判定比賽先繼續進行，所有選手須先繼續進行比賽。如果已經斷線的選手，則需要自行嘗試重連並回到比賽。



10 姓名和肖像的使用

10.1 選手對相關權利的授予 各選手在此授權遊戲官方、賽事主辦方及各自關聯公司在任何賽事中對他們的【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】比賽過程進行直播或錄製。選手在此基礎上進一步授予官方和賽事主辦方免版稅、全球權利和許可，使其可以使用在所有現在與未來的：

(i) 所有賽事的全部或部分直播

(ii) 【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】比賽或是任何官方比賽及其相關部分的行銷和推廣

(iii) 【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】的行銷和推廣有關的媒體

10.2 【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】相關的廣告或直播頻道

所有選手皆須同意官方賽事工作人員運用本次比賽相關的照片、圖片、素材、資訊去進行複製、展示、發佈、編輯、存儲或以其他方式使用並展示選手的全名、玩家代號、照片、肖像、形象、遊戲頭像、聲音、視頻、遊戲角色、遊戲統計資料，和履歷資料，並創作上述內容的派生作品。

10.3 回饋

選手可不時就【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術 冠軍之路】及其中某場比賽，或官方的運營、賽事主辦方提供建議、意見或其他回饋（以下統稱“回饋”）。各選手都認可所有的回饋應該且需是完全自願提交的。回饋內容，即使被提交人視為機密，在沒有單獨的書面協定的情況下，官方或賽事主辦方不會為其承擔任何保密義務。此外，除非官方或賽事主辦單位在收到回饋後又簽署了有相關規定的書面協定，官方將隨意使用、展示、複製、許可或以其他方式分發並應用其認為合適的回饋，且完全不受基於智慧財產權的或其他原因的任何形式的限制。

11 不正當比賽行為

- 11.1 使用不當程式或不當的方法惡意進行比賽、破壞比賽。
- 11.2 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、由官方人員認定任何不正當的訊息、明顯地讓對手贏得比賽等。
- 11.3 任何選手被發現進行不公平或不正當比賽時，當事選手在經過官方人員慎重裁決的情況下，將收到警告或判為輸方的處罰。在特別嚴重的情況下，將被取消本次比賽資格或直接判敗。



12 不正當遊戲懲處與懲罰措施

12.1 若有違反賽制規章、社會善良風俗、不良行為、消極比賽或前述選手相關條例時，官方有權取消選手之參賽資格、沒收或收回所有比賽相關獎勵、補助。

12.2 打破遊戲公平或破壞由比賽環境

以下操作將被視為不公平的遊戲，在主辦單位的決定後將會受到處罰。

12.2.1 兩個以上的選手或不同隊伍的選手之間的任何協議，例如：

12.2.1.1 私下商議，在兩個或是多個選手裡做私下協定任何比賽內的遊戲相關結果。

12.2.1.2 故意讓對手贏一場比賽，或夥同另一位選手聯合決定一場比賽的結果或獎金分割。

12.2.1.3 違反體育道德或蓄意的破壞性行為，對另一名選手或裁判有不適當或不專業的行為。

12.2.1.4 為了贏得賠償，或是其他原因，故意輸掉比賽 / 或是企圖誘導另一名選手做這樣的事。

12.2.2 技術性騷擾，指故意使用任何遊戲中的 Bug 尋求隊伍優勢；若發生 Bug 情節時選手需立即通知裁判或工作人員。

12.2.3 攻擊性言詞，選手不可以使用不當言語（猥褻、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、毀謗、中傷、或攻擊性、令人反感或煽動仇恨及種族歧視）或由官方人員、裁判斷定為攻擊性的言詞。

12.2.4 攻擊性習慣 / 侮辱，選手不能採取任何行動對著對方團隊的任何成員做任何的挑釁言語，或煽動任何人做相同的動作，上述狀況是屬於造成侮辱、嘲諷、破壞和諧。

12.2.5 嚴禁發生代打或企圖安排代打的行為，如經發現則視作棄權處理。並將代打行為
相關選手回報給官方作帳號懲處。



13 不專業的行為

除非明確的說明，否則犯規或侵犯以下規則將被懲處，不論是不是故意，或嘗試進行這樣違反規則的狀況，也將受到懲處。

13.1.1 **騷擾的行為** 騷擾的定義是長時間對對方選手造成有敵意及困擾的行為且屢勸不聽。

13.1.2 **性騷擾** 是指不受歡迎的性挑逗。該評估是基於一個合理的人是否會認為該行為是不可取或反感的。

13.1.3 **歧視和詆毀** 選手不能蔑視，歧視或使用貶低言語，任一種族、膚色、國籍、社會出身、性別、語言、宗教及政治，或得罪一個國家的人民尊嚴和完整性，以及私人/個人或團體意見或其他意見，財務狀況，出生或其他身份，性取向或任何其他原因。

13.1.4 **保密性** 未經賽事主辦方同意，選手不得向該隊其他人披露官方或賽事主辦方提供的與本次比賽有關的任何機密或專屬資訊。選手有義務對賽事主辦方提供的機密或專屬資訊保密。官方和賽事主辦方的“機密或專屬資訊”包括以口頭、書面或其他有形或無形的形式披露，或由官方以其他方式提供給與本次比賽和其他比賽有關的選手的所有資訊和材料，且鑒於資訊披露時的事實背景和情況，選手知道或應該知道此為官方或賽事主辦方的保密資訊。保密資訊包括但不限於《TFT: 聯盟戰棋》更新的開發計畫和發佈日期、用於活動相關以及其他類似的資訊。

13.1.5 如果選手被法律判定有任何的民事/刑事罪責，主辦方人員將可視情節判定該名選手是否可以繼續參賽。

13.1.6 選手行為調查如果主辦方人員確定隊伍成員違反了遊戲準則或是官方的服務條款及其他規則，主辦方將可以自行決定懲罰規定，情節嚴重可以判決選手禁賽。

13.1.7 選手不得參與法律禁止的所有的犯罪活動。

13.1.8 選手不得從事由主辦方認為是不道德、可恥、或違背了正常道德常規的任何活動。

13.1.9 選手不得洩漏被主辦方認定的機密訊息。

13.1.10 選手不得提供任何的禮物、獎勵、金錢或其他給其他選手或主辦方人員。

13.1.11 任何選手不得接受任何選手所贈送的禮品、企圖影響比賽結果。

13.1.12 任何選手不可以拒絕主辦方工作人員任何合理的指令或決定。

13.1.13 任何選手不可同意或共謀試圖通過法律禁止來影響遊戲或比賽結果。

13.1.14 任何選手不得於整個賽事期間，私下與其他選手進行合約上的接觸，或引誘選手做出任何毀壞合約的判斷。

13.2 博弈相關

任何選手或其所屬單位／公司不可以直接或間接參加外界任何本次比賽結果有關之賭博行為。



14 罰責

14.1 棄權或取消資格

棄權以及因任何原因遭到取消比賽資格的選手將不予領取獎勵或獎金。同時官方有權收回已派發之任何獎勵。

14.2 由賽事主辦方進行調查

賽事主辦方有權監督參賽選手對本比賽及註冊規則的遵守情況，並調查可能的違規行為。在同意比賽規則的前提下，所有選手均同意配合賽事主辦方針對涉嫌違反本比賽及註冊規則或適用法律的行為所進行的任何內部或外部調查。選手在配合任何與賽事主辦方有關的調查時，有責任實話實說，並有責任不妨礙任何此類調查、不誤導調查人員或隱瞞證據。

14.3 處分

在發現任何選手違反比賽規則或註冊規則的情況下，官方及賽事主辦方將作出以下處分：

- (i) 口頭或書面公開警告；
- (ii) 當日對戰或未來對戰的分數扣除；
- (iii) 當日比賽成績作廢；
- (iv) 多場比賽成績作廢；
- (v) 停賽；
- (vi) 取消參賽資格並禁賽；
- (vii) 取消或禁止參賽，包含《TFT: 聯盟戰棋》遊戲相關當前或未來所有活動及比賽。

14.4 重複違規

重複犯規將受到不斷升級的處罰，直至取消參加【《TFT: 聯盟戰棋》追尋奧術冠軍之路】的資格。

14.5 最終決定

除非另有明確規定，違反比賽規則的行為，無論是否故意，均應受到處罰。企圖違規的行為也將受到懲罰。賽事主辦方對相應的紀律處分的決定將是最終的且有約束力的。



15 最後條款

為確保公平競爭和誠信，在未來的可能會因版本更新或特殊狀況修改規則、完善賽制。所有關於本賽的規則、選手規範、地點、賽程及舞台規範，以及違規罰則，主辦單位擁有其最後的更改修正及最後決定裁決權。

官方有權使用指定比賽項目的最新版本。

官方與有權以指定比賽項目的最新版本用以決定修賽制規章。

官方有權決定使用官方新發佈的反作弊程式或反作弊功能。

官方有權因線上和非線上比賽的差別，而決定修改遊戲設定或操作方式的準則。

官方有權審視玩家約戰的狀況，做最後晉級裁定的權利，不可有異議。

官方有權因不可抗拒因素之影響，造成比賽中斷且無法繼續進行的狀況，而做最後的賽事裁定。

—完—

16 附錄一賽制規章更新內容

更新日期	更新段落	更新內容描述
2025/2/4	4.比賽架構	賽制調整, 單日海選賽的名額新增 8 人, 晉級名額新增 4 人。 正賽Day 1名額從 24 人調整為 32 人。

