

教育部高雄市聯絡處  
2026高雄反毒英雄盃-校園傳說爭霸戰  
實施計畫

**壹、依據：**本處115年「防制學生藥物濫用」實施計畫辦理。

**貳、目的：**

為推廣學校反毒理念與正向休閒運動，將電玩競賽融入校園反毒多元宣導活動，希望透過電子設備（電腦主機、手機）作為運動器械進行，操作上強調人與人之間的智力與反應的對抗，及電競活動活潑趣味的宣導方式，提升反毒意識，以達防毒、拒毒之效益。同時藉由電競活動比賽分組對抗，培養同學們的思考統合與團隊合作等能力，藉此了解遊戲不只是娛樂，更能激發自我學習潛能，促進群體學習、協調溝通與團隊合作等重要能力。

**參、辦理單位：**

一、指導單位：教育部。

二、主辦單位：教育部高雄市聯絡處、高雄市政府毒品防制局。

三、協辦單位：高雄市政府教育局、正修科技大學、國立鳳山高中。

**肆、活動對象：**高雄市公私立高中職校學生組隊參加，隊員須滿 15 歲以上(含)且具備高中職學生證始可報名參加。

**伍、實施方式：**

一、報名時間：115 年 3 月 9 日（一）中午 12 時截止報名，請至項次一報名網址完成報名，另帶隊老師及隊長於項次二加入 Line 群組。

項次	連結	QR Code
一	報名網址 <a href="https://reurl.cc/aMD3NG">https://reurl.cc/aMD3NG</a>	報名 
二	帶隊老師及隊長群組 <a href="https://line.me/ti/g/-9FfAhGSLj">https://line.me/ti/g/-9FfAhGSLj</a>	群組 

二、抽籤日期：115 年 3 月 23 日（一）。

三、競賽日期：

（一）線上賽：115 年 3 月 31 日（二）。

（二）線下賽：115 年 4 月 9 日（三）。

四、比賽規劃詳如程序表(如附件 1、附件 2、附件 3)

五、 請協助取得參賽學生家長同意書(如附件 4)，留校存查至本活動結束。

六、 比賽隊伍：總隊數預計 64 隊，以實際報名隊數為準，偏鄉學校優先。每隊(同校)帶隊(負責)老師(教官或學創)1 人(以下統稱帶隊老師)、正式選手 5 人(隊長、隊員 1、隊員 2、隊員 3 及隊員 4)及候補選手 1 人(隊員 5)，合計 1 隊至多 7 人(含帶隊老師)，男女不拘，且每人僅能代表一隊參賽，違者以棄權論；依報名順序、隊數報名，額滿即截止收件。

七、 比賽方式：

於 3 月 31 日(二)進行線上賽後，取前 8 名晉級 4 月 9 日(三)線下賽，相關賽事分組由聯絡處採線上公開抽籤，並公告於聯絡處粉絲專頁。

八、 比賽地點：

(一)線上賽：由帶隊老師負責掌握學生於校內任一空間(請帶隊老師率訂)比賽，統一於校內比賽，經查獲不符合以上規定，即取消參賽資格，如進入決賽獲獎前或後知悉，則以棄權論並註銷相關獎項並繳回相關獎品(含禮券)。

(二)線下賽：正修科技大學進化基地。

九、 競賽項目為傳說對決，詳細賽事規章如附件 3。

陸、獎勵(暫定如下)：

一、冠軍：團體獎盃乙面、禮卷 7000 元及團體獎狀乙幀。

二、亞軍：團體獎盃乙面、禮卷 5000 元及團體獎狀乙幀。

三、季軍：團體獎盃乙面、禮卷 3000 元及團體獎狀乙幀。

四、殿軍：團體獎盃乙面、禮卷 2000 元及團體獎狀乙幀。

五、第 5 至 8 名：團體獎狀乙幀及精美禮品。

柒、活動經費由本年度防制藥物濫用工作相關經費項下支應。

玖、聯絡人：曾建欽教官，電話：(07)7400677。

拾、本計畫如有未盡事宜得另行修正、補充之。

<p style="text-align: center;">教育部高雄市聯絡處</p> <p style="text-align: center;">2026高雄反毒英雄盃-校園傳說爭霸戰程序表</p>		
日期	時間:115年3月31日(星期二)線上賽	
地點	學校室內場地(線上賽)	
時間	活動內容	備註
0830-0900	比賽隊伍裝備測試	
0900-1000	32強第一組	
1000-1100	32強第二組	
1200-1300	午餐、休息	賽程前30分鐘帶隊老師核對學生身份，若上個賽程未完成請選手耐心等候。
1300-1400	16強第一組	
1400-1500	16強第二組	
1600-1630	公佈晉級線下賽隊伍	

<p style="text-align: center;">教育部高雄市聯絡處</p> <p style="text-align: center;">2026高雄反毒英雄盃-校園傳說爭霸戰程序表</p>		
日期	時間:115年4月9日(星期三) 線下賽	
地點	正修科技大學進化基地(線下賽)	
時間	活動內容	備註
0830-0900	參賽隊伍報到	
0900-0910	開幕表演 (鳳山高中流行舞蹈社)	
0910-0920	介紹來賓、長官致詞 頒發感謝牌	
0920-0930	比賽隊伍裝備測試	
0930-1030	八強第一組、第二組	
1030-1130	八強第三組、第四組	
1130-1300	四強第一組	選手檢錄攜帶身分證明文件(個人身分證+學生證或在學證明)
1300-1430	四強第二組	
1430-1600	冠亞賽+季殿賽	
1600-1620	頒獎	

## 家長同意書

本人同意子女\_\_\_\_\_代表\_\_\_\_\_學校參加  
教育部高雄市聯絡處主辦之「2026高雄反毒英雄盃-校園傳說爭  
霸戰」，將電競融入反毒多元宣導活動，提昇校園反毒意識，並  
培養青少年思考統合及團隊合作能力，參賽期間願服從團體紀  
律，並遵守活動期間之安全與規範，不破壞校譽。

家長簽名：\_\_\_\_\_ 關係：\_\_\_\_\_

家長手機：

填寫日期：\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日

## 2026高雄反毒英雄盃-校園傳說爭霸戰

### 《賽事簡章》

一、線上賽規劃以單敗淘汰賽制進行。

(一)線上賽晉級 8 強後進行線下賽。

(二)報名成功之隊伍將由聯絡處採線上公開抽籤，共抽出 N 組對戰組合，進行線上 B01 單淘汰賽。

(三)於主辦單位開設房間，勝者晉級下一輪賽事之資格。

(四)若一方隊伍無法聯繫或未依時間上線，主辦單位將判處未上線之隊伍棄權。

二、線下賽（八強、四強、季殿、冠亞）：

(一)八強賽事採 B01 制進行。

(二)四強賽事採 B03 制進行。

(三)季殿賽採 B03 制進行。

(四)冠亞賽採 B03 制進行，勝者為本次賽事的總冠軍。

(五)本賽事 B03 採全局 BP，在全局 BP 模式中，上一輪和之前使用過的英雄將不得再次使用。

三、賽事開始時間：

(一)線上賽：115 年 3 月 31 日 0900 時。

(二)線下賽：115 年 4 月 9 日 0930 時。

四、賽事結果

(一)線上賽：由獲勝方晉級下一輪之賽事。

(二)線上賽：由主辦單位統計紀錄。

(三)線下賽：由獲勝方晉級下一輪之賽事。

(五)線下賽：由主辦單位統計紀錄。

五、隊伍名單規則：

(一)隊伍報名規則(須符合以下所有規則)

1. 須高中(職)之在校學生。

2. 完成在學校單位認可的註冊手續。

3. 須以隊伍進行報名參賽，每隊伍報名人數須滿足 5 人先發 1 人候補。
4. 以學校為單位，每單位僅接受一支隊伍報名。
5. 非上場人員請勿進入比賽場地內，對戰室只有上場五位選手進入。
6. 隊伍提交名單。
7. **不可跨校組隊。**

(二) 本賽事於線下賽階段，選手應攜帶個人身分證及學生證(或在學證明)以證明代表該學校身分，學生證應蓋有當學年度註冊章且資料與報名時相符，不得由未列於正式名單內的選手進行比賽、更換遊戲帳號或遊戲名稱，否則此場賽事判定棄權。

## 六、選手名稱規範：

- (一) 隊伍名單一經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲中的召喚師名稱，若於名單提交後選手自行更改召喚師名稱，一經證實將棄權處份。
- (二) 選手召喚師名稱應清楚且具有辨識性，無法辨識的召喚師名稱包含特殊符號、粗俗與猥亵字眼和違法字元將不被允許使用。

## 七、選擇紅藍方規則：

- (一) 線上賽規則如下：
  1. 由上方(左方)提出 1、2 其中一個數
  2. 由下方(右方)提出 0、1、2 其中一個數
  3. 裁判將兩方數加總後，結果成奇數則上方選擇權，偶數則為下方選擇權。
- (二) 線下賽規則如下：
  1. 線下賽採現場擲幣，正面為上方選擇權，背面則為下方選擇權。
  2. 第一局以擲幣決定，第二局開始則由敗方握有選擇權。

## 八、賽事進行：

- (一) 比賽使用之遊戲版本皆按照正式服遊戲當前版本。
- (二) 若於賽事進行期間有英雄產生影響賽事公平性或遊戲進行的 BUG，經選手向裁判回報主辦單位後由主辦單位決定是否該場賽事後禁用。

(三)如任何裝備、造型、奧義或者挑戰者技能存在已知的錯誤，或者出於傳說對決官方確定其他任何因素，主辦單位可以自行在賽前或賽中任何時間提出限制。

## 九、賽事遊戲房間創建：

(一)於線上賽階段，雙方選手在完成報到後依照裁判指示進入進去主辦方所設立的房間，比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰，雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。

(二)於線下賽階段，雙方進入選手室由裁判設定選手手機使用比賽用的 WIFI，確認無誤進去主辦方所設立的房間，比賽使用 5V5 競賽模式 進行對戰，雙方選手準備完畢後始得開始進行比賽。

## 十、賽事對戰模式說明及狀況處理：

(一)當進入 B/P 階段後，不能夠以任何理由退出遊戲。首先退出的隊伍將判定本場次落敗，若符文、奧義、選角、BUG、等問題，須請示裁判獲得同意後才可離開，重新進行選角，否則不得私自離開遊戲房間。

(二)線下賽階段，B/P 紀錄應由主辦方裁判紀錄。

(三)若發生選手於 B/P 階段時斷線離開遊戲房間，可向主辦單位或對方提出重啟遊戲房間，已被紀錄的 B/P 角色將不可替換。

(四)於線下賽八強、四強、季殿及冠亞軍階段，如果出現錯誤、斷線重連或者其他故障以致中斷讀取進度，影響到選手在遊戲開始後加入遊戲的時間，遊戲必須立刻暫停，直到全部十名選手都連接到遊戲當中。

## 十一、本賽事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：

(一)狀況一：直接暫停：主辦單位有權力因任何情況要求暫停遊戲 / 比賽，選手需要配合並執行暫停作業。

(二)狀況二：選手可以因下列描述的狀況立即使用暫停功能，但必須立即告知裁判其暫停之理由，由裁判回報主辦單位。

1. 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)。

2. 硬體或是軟體故障。(如：手機螢幕故障，當機，遊戲程式崩壞及周邊環境出現問題等)
3. 選手設備出現狀況。(如：桌椅壞損及設備出現故障)
  - (1) 選手於暫停時間，為了參賽隊伍公平起見，選手不得於暫停期間有遊戲上的溝通(任何暫停因素皆相同)。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重新開始前稍作休息。
  - (2) 本賽事遊戲開始兩分鐘以內若發生重大 BUG、遊戲比賽房崩潰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同樣的 B/P 進行重賽。
  - (3) 本賽事比賽時若發生斷網，斷電等導致遊戲中但重新連回遊戲之情況下，若系統預設的暫停時間(30 分鐘)尚未消耗完畢前，需等待所以選手重新連回遊戲後繼續比賽，若系統預設的暫停時間(30 分鐘)已消耗完畢且無法繼續暫停遊戲時，雙方選手必須以隊伍現況繼續比賽，若情節重大將由主辦單位決定重賽。
  - (4) 本賽事比賽時若發生斷網，斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，遊戲時間 30 分鐘內的比賽將重新開始，遊戲時間超過 30 分鐘的比賽，若滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負。
    - ① 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 20%。
    - ② 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 3 座。
    - ③ 剩餘水晶兵營數日差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也算為持有數

十二、本賽事比賽時選手若發生緊急事故(如：無預警且不可抗拒之症狀)，必須離開對戰房的情況，裁判務必先要求暫停，並等待直播進廣告。為確保比賽順利進行，該場若發生第二次緊急狀況，選手可選擇離開對戰房，或在對戰房內停留至比賽結束。

十三、線下賽八強、四強、季殿及冠亞軍階段賽事報到規則如下：  
(一) 比賽當日報到請依聯絡處粉絲專頁公告為準。  
(二) 未於比賽當天(115 年 4 月 9 日)報到時間逾時 10 分鐘完成報到，將直接判定為棄權。

- (三)比賽進行時，隊伍後方除了裁判不得有任何人，任何暫停除了向裁判回報問題外，隊伍不能進行任何的口頭溝通，手勢交流，文字聊天(包含任何表情符號，專精)。
- (四)若於比賽中遇到不可抗拒之因素(如：網路斷線，電力中斷等)而中斷比賽，則裁判有權重賽或依據情況行使公平裁定之權力。
- (五)任何對於規則衝突所導致之意見或異議必須以合理的態度直接回報現場董事會，董事會將決定出最後判決。
- (六)裁判有權主觀判定選手之作弊行為。
- (七)任何故意斷線、攻擊伺服器等作弊行為，將直接沒收比賽資格。

#### 十四、其他規則：

- (一)若畫面已顯示「勝利」或「失敗」，將不得重賽。
- (二)若未取得主辦單位同意，選手蓄意在比賽結束前離開遊戲將視為自動棄權。
- (三)賽事成績方面的爭議，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提議。

#### 十五、選手規則與責任：

- (一)所有參賽者均應保持運動會的精神。蓄意或試圖違反下列選手行為規範，主辦單位得做出懲處。
- (二)爭議與糾正：當下截圖並告知裁判舉發任何違反目前賽事運作的行為或爭議。
- (三)語言：泛指所有語言在內，選手不得在暱稱、遊戲聊天室、大廳聊天室使用任何帶有猥褻、褻瀆、種族歧視的發言，包含使用縮寫和掩蓋性的字詞以及嘲諷。主辦單位保留強制管制的權力。
- (四)違禁藥物：選手不可使用或持有違禁藥物，違者受到選手規範的懲處選手不可使用持有違禁藥物，違者除了受到選手規範的懲處外，還可能依當地法律將違者移送法辦。
- (五)作弊：比賽不會容忍任何作弊行為。一旦主辦單位查明作弊事實，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。

(六)濫用軟體漏洞：任何蓄意或試圖利用遊戲漏洞以圖利自己的行為將導致選手喪失比賽資格，主辦單位及傳說對決官方擁有判斷使用漏洞及破壞遊戲公平性行為的權利。

(七)同謀和操作比賽：選手不可蓄意或試圖操作任何比賽結果。若主辦單位查明選手同謀操作比賽，將立即剔除選手的比賽資格，亦可能限制作弊選手未來的參賽資格。選手參賽時，必須隨時隨地全力以赴。

十六、處罰：任何隊伍成員被證實違反上述任何規則後，裁判得採取下列處罰：

- (一)口頭警告(口頭警告達三次以棄賽論)。
- (二)失去目前或下場賽事的禁角資格。
- (三)判定遊戲棄權。
- (四)剝奪比賽資格。
- (五)收回比賽成績。

十七、最終決定權：

主辦單位保留對此份賽規規章的增加/刪減條文權力以及最終解釋權，亦保留補充此份賽事規章的權力。