

2026 Red Bull M.E.O. 電競大賽

賽事競賽規章

第一章 總則

1-1 賽事名稱

本賽事名稱為：Red Bull M.E.O.，以下簡稱「本賽事」。

1-2 賽事目的

本賽事旨在推廣《Garena 傳說對決》電子競技運動，提供非職業玩家公平、公正之競技平台，透過 1V1 個人競技形式，提升玩家之競技技巧、戰術思維及賽事參與度，並透過各區域賽選拔優秀選手晉級 Taiwan Final，最終決出全台灣冠軍。

1-3 適用規範

本賽事應遵守《Garena 傳說對決》官方遊戲規範及相關賽事規章。

本規章未規定之事項，得依 Garena 官方相關規範及賽事規章辦理。

如本規章與 Garena 官方規範有所衝突，涉及遊戲版本、帳號、作弊、停權、官方授權及其他 Garena 官方管理事項者，應以 Garena 官方規範及其書面確認為準。

主辦單位得依 Garena 官方要求調整本規章。

第二章 遊戲版本及比賽環境

2-1 遊戲版本

本賽事使用《Garena 傳說對決》台港澳正式伺服器。

比賽原則上採用賽事舉辦期間之正式服最新版本。

如賽事期間發生遊戲版本更新、伺服器異常、重大遊戲機制變更或其他足以影響競賽公平性之情況，主辦單位得視情況調整賽程、比賽版本或相關規則。

比賽相關遊戲數據，原則上以《Garena 傳說對決》官方伺服器及遊戲系統記錄為準。

第三章 參賽資格

3-1 基本參賽資格

報名時已年滿 16 歲。

持有可正常登入及進行《Garena 傳說對決》之有效遊戲帳號。

非現役《Garena 傳說對決》GCS 職業聯賽登錄選手。

非一年內經 Garena 或主辦單位認定具有職業選手身分之選手。

不得使用他人遊戲帳號參賽。

不得冒用他人身分或由他人代打。

報名資料須為本人真實、完整且正確之資料。

3-2 職業選手限制

本賽事為非職業賽事，現役 GCS 職業聯賽登錄選手不得參賽。

主辦單位得依 Garena 官方公開資料或 Garena 提供之資格認定結果進行選手資格審查。

若選手於報名時符合參賽資格，但於賽事進行期間成為現役 GCS 職業聯賽登錄選手，主辦單位得取消其參賽資格。

如選手經查證不符合非職業賽事資格，主辦單位得取消其參賽、晉級及得獎資格。

3-3 Garena 停權 / 封鎖帳號

參賽帳號於報名時如處於 Garena 停權、封鎖或其他限制使用狀態，不得參加本賽事。

因違反 Garena 官方遊戲規範而遭永久停權之帳號，不得參賽。

如參賽帳號於賽事期間遭 Garena 停權或封鎖，主辦單位得取消該選手之參賽資格。

如涉及參賽者歷史違規紀錄，其資格認定以 Garena 官方提供或確認之資料為準。

3-4 帳號使用

每名選手限使用一個遊戲帳號參賽。

報名時登錄之遊戲帳號即為本賽事指定參賽帳號。

除主辦單位另有規定外，報名完成後不得任意更換參賽帳號。

不得將本人參賽資格或帳號提供予他人使用。

經查證使用他人帳號、冒名參賽或代打者，立即取消參賽資格。

已晉級 Taiwan Final 之玩家不得重複報名參賽。

第四章 報名及資格審查

4-1 報名

參賽者須依主辦單位公告之方式及期限完成報名。

報名資料須與實際參賽者身分一致。

如發現提供不實資料、冒用他人資料或資格不符，主辦單位得取消其參賽資格。

【待確認】各區域賽報名人數上限及報名方式依正式活動規劃公告。

4-2 身分驗證

選手於報到時須出示有效身分證明文件。

如選手無法完成身分驗證，主辦單位得取消其參賽資格。

主辦單位得於賽事期間再次進行身分確認。

4-3 未成年參賽者

年滿 16 歲但未滿 18 歲之參賽者，須依主辦單位要求提供法定代理人同意文件。

未依指定期限完成法定代理人同意程序者，不得參加賽事。

如涉及獎項、影像授權、公開活動或其他依法須取得法定代理人同意之事項，主辦單位得要求另行提供相關文件。

第五章 區域賽及晉級

5-1 賽區劃分

本賽事共設四個區域：北區、竹區、中區、南區。

各區域報名人數上限為 128 人，區域依主辦單位公告辦理。

5-2 區域賽賽制

各區域賽原則上採 128 名選手參賽。

自 128 強至區域決賽均採單敗淘汰制。

每場對戰均採 BO3。

每場比賽先取得兩局勝利之選手，取得該場比賽勝利並晉級下一階段。

單敗淘汰賽中敗北之選手即淘汰。

賽程依序為：128 強、64 強、32 強、16 強、8 強、4 強及區域決賽。

5-3 區域賽晉級 Taiwan Final

各區域賽取二名選手取得 Taiwan Final 參賽資格。

北區取 2 名、竹區取 2 名、中區取 2 名、南區取 2 名。

Taiwan Final 共 8 名選手參賽。

第六章 Taiwan Final

6-1 Taiwan Final 賽制

Taiwan Final 共 8 名選手參賽。

Taiwan Final 全程採雙敗淘汰制。

選手首次敗北後進入敗部。

選手於敗部再次敗北，即淘汰。

勝部及敗部之賽程依正式賽程及籤表辦理。

6-2 Taiwan Final 比賽局數

Taiwan Final 八強、準決賽、敗部賽事、勝部決賽、敗部決賽及總決賽均採 BO5。

BO5 先取得 3 局勝利者獲勝。

6-3 Taiwan Final 總決賽

Taiwan Final 總決賽採雙敗淘汰賽制之冠軍賽形式，採 BO5。

勝部冠軍若於第一場總決賽敗北，進行第二場 BO5 (Grand Final Reset)。

若第一場由勝部冠軍獲勝，該選手直接成為 Taiwan Final 冠軍。

若第一場由敗部冠軍獲勝，雙方進行第二場 BO5；第二場勝者成為 Taiwan Final 冠軍。

第七章 比賽模式及設備

7-1 遊戲模式

比賽採用《Garena 傳說對決》自訂 1V1 實戰模式。

比賽採中路 1V1 對戰。

英雄選擇原則上不設限制。

比賽房間由裁判或賽事工作人員依指定方式建立。

7-2 一般賽事設備

除主舞台賽事外，選手須自行攜帶手機參賽。

選手應確保手機具有足夠電量並確認設備可正常執行遊戲。

現場不保證提供競賽專用 Wi-Fi，選手應自行備妥穩定之行動網路連線。

因選手個人設備、電量、網路或操作問題造成之異常，原則上由選手自行負責。

7-3 主舞台設備

各區域賽及 Taiwan Final 進入八強後移至主舞台。

主舞台比賽手機由主辦單位統一提供。

選手不得使用個人手機進行正式比賽。

主辦單位應於比賽開始前提供設備測試時間。

主辦單位提供之設備如發生異常，選手應立即通知裁判。

未經裁判許可，選手不得自行更換比賽設備。

第八章 勝負判定

8-1 單局勝負條件

選手只要率先達成以下任一條件，即取得該局勝利。

一、擊殺勝：率先擊殺敵方英雄 3 次者獲勝。

二、防禦塔勝：率先摧毀敵方中路第一座防禦塔者獲勝。

三、時間 / 經濟判定：若遊戲時間達 8:00，雙方均未達成上述任一勝利條件，則以遊戲系統顯示之雙方經濟 / 金幣數值判定，經濟較高者獲勝。

四、若雙方於 8:00 之經濟數值相同，則該局判定為平手並進行重賽。

8-2 BO3 / BO5 勝負

BO3：先取得 2 局勝利者取得該場比賽勝利。

BO5：先取得 3 局勝利者取得該場比賽勝利。

第九章 重賽及異常處理

9-1 經濟平手重賽

若 8:00 時雙方經濟數值完全相同，該局不計入任何一方勝局。

雙方依裁判指示重新進行該局。

重賽原則上維持原局之英雄選擇及其他賽事設定。

如遊戲系統無法維持原設定，由裁判依公平競賽原則處理。

重賽結果作為該局最終結果。

9-2 選手個人設備或網路異常

因個人手機故障、個人網路異常、手機沒電、操作失誤或個人設備效能問題造成遊戲中斷，原則上不構成重賽理由。

選手應立即通知裁判，未經裁判許可不得自行重新建立房間。

9-3 主辦單位設備異常

如主舞台使用之主辦單位設備發生重大異常，選手應立即通知裁判。

裁判得視情況暫停比賽。

如確認異常足以影響比賽公平性，裁判得裁定重賽。

重賽方式由裁判依公平競賽原則決定。

第十章 公平競賽及違規處分

10-1 禁止行為

使用外掛、作弊程式、腳本或非法第三方程式。

修改遊戲程式或遊戲客戶端。

利用遊戲漏洞取得不正當優勢。

使用未經允許之輔助設備。

使用他人帳號、代打或冒名參賽。

窺屏或透過直播、通訊軟體或第三方取得對手即時資訊。

串通比賽、操縱比賽結果或故意輸掉比賽。

故意干擾對手或故意中斷比賽。

辱罵、威脅或騷擾其他選手、裁判、工作人員或觀眾。

故意破壞賽事設備。

其他足以影響比賽公平性或賽事秩序之行為。

10-2 主動退出

比賽開始後，選手不得任意退出遊戲。

未經裁判許可主動退出者，得判定該局敗北。

情節重大者，主辦單位得取消該選手整場比賽資格。

10-3 違規處分

依違規情節，主辦單位得採取警告、判定單局敗北、判定該場比賽敗北、判定棄權、取消參賽或晉級資格、沒收獎項、禁止參加後續賽事等處分。

第十一章 裁判及申訴

11-1 裁判權限

裁判負責比賽執行及現場秩序維護。

裁判負責處理比賽過程中之爭議。

裁判得依遊戲系統數據、比賽畫面、錄影及其他相關資料進行判定。

如發生本規章未明確規範之特殊情況，裁判得依公平競賽原則進行裁決。

主辦單位對本賽事之賽制、賽程、違規處分及特殊情況具有最終裁決權。

11-2 申訴

選手如對比賽結果或裁判判決有異議，應於主辦單位規定時間內提出申訴。

申訴應提出具體理由及相關證據。

該場比賽結束後 10 分鐘內提出，逾期或無具體理由之申訴，主辦單位得不予受理。

主辦單位之最終裁決為本賽事最終決定。

第十二章 賽事紀錄及影像

12-1 比賽紀錄

選手應依主辦單位要求保留比賽相關畫面或紀錄。

主辦單位得要求提供比賽結果截圖、錄影或其他相關資料。

主辦單位得保存比賽紀錄，以供處理爭議、違規調查及賽事紀錄使用。

如涉及 8 分鐘經濟判定，裁判得要求保存該時間點之遊戲畫面或系統數據。

12-2 賽事影像

主辦單位得對本賽事進行攝影、錄影及現場直播。

區域賽八強起之主舞台賽事得進行現場直播。

Taiwan Final 全程得進行賽事錄影及現場直播。

選手應配合合理之賽事製播需求。

影像之實際使用方式依報名時之相關同意事項辦理。

第十三章 Garena 官方授權

13-1 官方智慧財產

本賽事如使用《Garena 傳說對決》官方名稱、Logo、角色、美術、影片、音樂、遊戲畫面或其他智慧財產，應依 Garena 社群自辦賽事相關規定取得必要授權。

賽事宣傳素材應依 Garena 官方核准方式使用。

第十四章 其他

14-1 不可抗力

如因天災、政府命令、重大疫情、網路或電信服務重大異常、遊戲伺服器重大故障、遊戲版本重大異常、場地設備故障或其他非主辦單位可控制之因素導致賽事無法正常進行，主辦單位得視情況暫停、延期、調整賽程、調整比賽方式或取消部分賽事。

14-2 規章修改

主辦單位得因遊戲版本、賽事環境、不可抗力或其他必要因素調整本規章。

重大規則調整應於賽事開始前公告。

如賽事期間發生重大遊戲或系統異常，主辦單位得依實際情況調整比賽方式。

涉及 Garena 官方規範之事項，依 Garena 官方要求辦理。

附錄一 賽事架構總覽

階段	參賽 / 晉級	賽制	設備
北區 / 竹區 / 中區 / 南區	各場 128 人	單敗淘汰 / BO3	前段自備；八強起主舞台
	各區 2 名晉級		八強起主辦方提供
Taiwan Final 八強至總決賽	8 人	BO5	主辦方提供
總決賽	勝部冠軍 vs 敗部冠軍	BO5 ; Reset	主辦方提供

附錄二 單局勝負判定

- 3 次擊殺：率先擊殺敵方英雄 3 次者獲勝。
- 第一座防禦塔：率先摧毀敵方中路第一座防禦塔者獲勝。
- 8 分鐘經濟：若 8:00 仍未分出勝負，以系統顯示之經濟 / 金幣數值判定，經濟較高者獲勝。
- 經濟平手：若 8:00 時雙方經濟數值相同，該局重賽。