

## 中華民國 107 年全國大專校院運動會電子競技運動技術手冊

一、比賽時間：中華民國 107 年 4 月 28 日(星期六)至 5 月 1 日(星期二)

二、比賽地點：萬能科技大學電競館(桃園市中壢區萬能路 1 號)

三、競賽分組及項目：

(一) 英雄聯盟：

團體賽

(二) 爐石戰記：

個人賽

四、報名人數規定及參賽資格：

(一) 登記報名：各校依據中華民國107年全大運競賽規程第十二條之規定辦理。

(二) 報名人數規定：

1. 個人賽：每一學校最多可報名 2 名。

2. 團體賽：每一學校各組最多可報名 1 隊，每隊最少 5 人最多 7 人。

3. 運動員不得重複報名參加，每人限參加一項比賽。

(三) 參賽資格：

1. 各校依據中華民國107年全大運競賽規程第十條之規定辦理。

2. 賽事預定時間：中華民國 107 年 3 月中旬至 4 月中旬，依報名校數制定預賽進行場次，  
並以線上方式進行比賽。

3. 全大運預賽登記：各校決選名單須於 107 年 2 月 27 日(星期二)前同時上傳至中華民國大專體育總會報名系統，並檢附該校代表運動員證明，以利後續預賽規劃。

五、比賽細則：

(一) 參加學校/運動員：中華民國各公立及已立案之私立大專校院。

(二) 於線上賽中獲得晉級的隊伍若無法參加或配合後續賽事時，視同該隊伍放棄資格，  
並且由其他隊伍依序進行替補。

(三) 報名爐石戰記，需繳交 4 隻英雄以及所使用的牌組，於實際賽事時間公告前  
寄到大會指定網站，晉級線下賽事後，可再重新提交一次英雄以及牌組。

(四) 報名時，請在報名系統填入個人 ID 或 BattleTag，如：ABCD#1234。

## 六、比賽預定日程：

實際比賽賽程時間於運動員登記註冊報名後另行調整。

### (一) 英雄聯盟

#### 1. 線上賽事：

預定日程	日期	分區預賽	備註
第一階段	3/3-3/24	北區 中區 南區	依據107年全大運線上賽區域劃分為三區。各區線上賽錄取2隊，外加107年全大運承辦學校1隊及協辦單位學校1隊合計8隊進入會內賽。若取得參賽資格之學校未能報名參賽時，不遞補。
第二階段	3/26-4/1		
第三階段	4/8-4/15		
第四階段	4/22		

北區：臺北市、新北市、基隆市、宜蘭縣、花蓮縣、桃園縣、金門縣。

中區：新竹市、新竹縣、苗栗縣、臺中市、彰化縣、南投縣、雲林縣。

南區：嘉義市、嘉義縣、臺南市、高雄市、屏東縣、澎湖縣、臺東縣。

#### 2. 線下賽事：

(1)運動員報到檢錄日： 4/27 10:00。

(2)八強賽事第一天： 4/28 12:00。

(3)八強賽事第二天： 4/29 12:00。

(4)四強賽事： 4/30 12:00。

(5)冠軍賽事： 5/1 12:00。

### (二) 爐石戰記

#### 1. 線上賽事：

預定日程	日期	分區預賽	備註
第一階段	3/3-3/24	北區 中區 南區	依據107年全大運線上賽區域劃分為三區，按照各區報名人數比例錄取參賽名額進入會內賽。若取得參賽資格之學校未能報名參賽時，不遞補。
第二階段	3/31-4/7		
第三階段	4/14		
第四階段	4/21		

北區：臺北市、新北市、基隆市、宜蘭縣、花蓮縣、桃園市、金門縣。

中區：新竹市、新竹縣、苗栗縣、臺中市、彰化縣、南投縣、雲林縣。

南區：嘉義市、嘉義縣、臺南市、高雄市、屏東縣、澎湖縣、臺東縣。

## 2. 線下賽事：

- (1) 運動員報到檢錄日： 4/27 10:00。
- (2) 十六強賽事： 4/28 12:00
- (2) 八強賽事第一天： 4/28 18:00。
- (3) 八強賽事第二天： 4/29 18:00。
- (4) 四強賽事： 4/30 18:00
- (5) 決賽賽事： 5/1 18:00。

## 七、比賽制度：

### (一) 英雄聯盟

1. 模式：電競選角
2. 地圖：召喚峽谷
3. 版本：當前版本
4. 帳號：均使用個人帳號，並且帳號等級達到 30 級。
5. 角色：最少需擁有 20 隻英雄 (10Ban)。
6. 符文：無特殊限制。
7. 隊伍人數規範：

(1) 隊伍登錄名單為 7 人，5 人先發 2 人替補。名單經提交後不得更換。

### (二) 爐石戰記

1. 模式：4 Ban 1 征服制度 (提交 4 隻英雄，首先獲得三勝者勝出，勝利英雄不得重複使用)。
2. 地圖：亞洲伺服器。
3. 版本：當前版本。
4. 帳號：均使用個人帳號。報名時需填入個人 ID 與 BattleTag，如：ABCD#1234。
5. 角色：四隻英雄套牌。
6. 牌組：以當前遊戲最新版本為主，如面臨改版或出現新卡牌將另行通知。
7. 隊伍人數規範：登錄名單個人賽共 1 人，每校可報名至多 2 人。

(三) 團體賽及個人賽均採單淘汰制。

## 八、比賽規定：

### (一) 英雄聯盟

#### 1. 線上賽事：

- (1) 線上賽時，對戰組合在前者為主隊，擔任第一局比賽之藍方。主隊須負責開啟遊戲自訂對戰並邀請對方運動員加入對戰。雙方每局結束後藍紫方互換。
- (2) 運動員出賽名單提交後即不得變更。惟運動員遇有突發重大事故等特殊情況時另由大會召開技術委員會開會判定處理。
- (3) 線上賽事開始前30分鐘雙方全體運動員須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄之運動員該場比賽不得上場。若隊伍因此不足5位

運動員則該隊以棄權論。

- (4) 線上比賽開始後中途不得更換運動員，如有重大事故等特殊情況發生時，另由大會判定處理。
- (5) 為提供比賽公平性，線上賽階段不得暫停。如有隊伍使用暫停者對手得立即截圖向裁判申訴。經裁判檢視後認定投訴內容成立者，給予警告一次；兩次警告則裁定淘汰。
- (6) 線上賽階段如出現斷線情形，依照規則(三)賽事判定相關規定處理。若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，經由裁判判定後該場比賽可以重新開啟並採用同樣的紅藍雙方位置、禁選角色與符文天賦進行重賽。
- (7) 線上賽對戰勝方需將勝利憑證於比賽結束後24小時內上傳至大會指定網站，敗方無須上傳。若未完成上傳者則視同棄權。
- (8) 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
- (9) 線上賽事，若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外掛)、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之運動員(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊以及該隊運動員全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬貸。

## 2. 線下賽事：

- (1) 線下賽報到日時需攜帶身分證或其他有照片之證件和學生證進行身分認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名運動員的參賽資格及所有獎項。若隊伍因此不足 5 人時，視同整隊棄權。如未於報到日準時進行檢錄報到，則同上述情形處理。
- (2) 線下賽階段各隊需攜帶證件於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名運動員的參賽資格及所有獎項。若隊伍因此不足 5 人時，視同整隊棄權。如未於報到日準時進行檢錄報到，則同上述情形處理。
- (3) 運動員名單提交後即不得變更。惟運動員遇有突發重大事故等特殊情況時另由大會召開技術委員會開會判定處理。
- (4) 每場比賽開始前，隊伍擁有 30 分鐘時間進行暖身與設備調校；局與局之間隊伍擁有 10 分鐘之休息與討論時間，若隊伍於此時更換運動員，時間不予延長。
- (5) 比賽進行中不得更換運動員。隊伍如需進行運動員更換，僅得於換局時進行。如遇有特殊突發狀況，則由賽事大會召開技術委員會裁定。
- (6) 現場賽事階段運動員未經裁判許可不得暫停比賽，如運動員未經裁判許可暫停比賽則給予警告一次；單場累積警告兩次者判定該場比賽直接落敗。
- (7) 現場如出現設備故障等情形，運動員須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽。暫

停過後經技術人員檢查並排除狀況後，由裁判恢復比賽進行。如經技術人員檢查後設備並無故障，則給予警告一次。單場累計兩次警告者判定該場比賽直接落敗。

- (8) 現場賽事如出現斷線情形，則依規則(三)賽事判定相關規定處理。如出現遊戲重大錯誤、伺服器障礙或其他導致比賽無法進行情形，則雙方於狀況排除後該場比賽使用相同之出生位置、英雄、符文和天賦進行重賽。如為惡意斷線者，則判定該隊該局比賽落敗。
- (9) 現場賽事非經裁判指示許可，運動員不得任意將隔音耳罩拿下。如未經裁判指示許可即拿下隔音耳罩，裁判和現場技術委員會得依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之裁定。
- (10) 現場賽事運動員須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽，若隊伍因此不足五人則以棄權論。
- (11) 現場賽事之藍紫方，於每場比賽前抽籤決定之。比賽之藍紫方於每局結束後互換。
- (12) 隊長需於每局結束後，確認比賽紀錄無誤並簽名。
- (13) 現場賽事運動員如欲使用自行攜帶設備須於賽前提出廠牌、型號、顏色、是否需要安裝驅動程式等資訊，若需安裝驅動程式，驅動程式統一由主辦方提供，運動員不得自行安裝。
- (14) 現場賽事用電腦運動員不得未經賽事技術委員會許可自行安裝任何程式。
- (15) 運動員和隊伍需配合賽事單位出席相關之訪問及活動，不得拒絕。
- (16) 線下賽事運動員須穿著統一整齊之服裝出席以彰顯代表學校之榮譽。
- (17) 比賽會場內運動員嚴禁施用酒精類飲品、成癮性藥物、國際奧林匹克委員會(IOC)規定違反競賽公平性之藥物(俗稱「禁藥」)。一經查獲者，該隊即該隊運動員即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬貸。
- (18) 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外挂)、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之運動員(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊以及該隊運動員全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬貸。
- (19) 運動員於比賽期間之言行須符合國際奧林匹克委員會(IOC)之注重友誼、團結與公平競爭之奧林匹克精神。如有違反奧林匹克精神行為者，技術委員會得依情節輕重得給予警告一次至喪失參賽資格之裁罰。

## (二) 爐石戰記

### 1. 線上賽事：

- (1) 線上賽事，對戰組合在前者為主隊。主隊必須負責開啟遊戲對戰並邀請對手加入比賽。

- (2) 線上賽事開始前30分鐘雙方運動員須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄以棄權論。
- (3) 雙方運動員檢錄完成後，由裁判告知當天對戰雙方對手所持之英雄。雙方運動員將欲禁用之英雄以私密訊息告知裁判後，再由裁判告知雙方禁用結果。英雄出戰順序不需事前告知。
- (4) 若運動員選擇之英雄為該場對戰已勝利過之英雄，他方運動員須立即檢具截圖向裁判檢舉，裁判檢視確認後該局以落敗論。此項檢舉必須於比賽開始時立即提出，如結束後方提出者不予受理。
- (5) 如裁判檢視紀錄發現比賽使用牌組與提交不符者，則直接認定違規方該場比賽以 0：3 落敗。如雙方皆違規，則認定雙方同時淘汰。
- (6) 線上賽事開始前30分鐘雙方運動員須加入賽事單位指定之頻道，並向裁判報到完成檢錄。如未完成報到檢錄以棄權論。
- (7) 為提供比賽公平性，線上賽階段不得暫停。如有運動員使用暫停者對手得立即截圖向裁判申訴。經裁判檢視後認定投訴內容成立者，給予警告一次；兩次警告則裁定淘汰。
- (8) 線上賽階段如出現斷線情形，依照規則(三)賽事判定相關規定處理。若發生重大錯誤、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩壞且無法順利進行比賽等狀況時，經由裁判判定後該場比賽可以重新開啟並採用同樣牌組、英雄進行重賽。
- (9) 線上賽對戰勝方需將勝利憑證於比賽結束後24小時內上傳至大會指定網站，敗方無須上傳。若未完成上傳者則視同棄權。
- (10) 線上賽若一方於比賽預計開始時間 15 分鐘以後仍無法開始比賽者，以棄權論；如自行接受對戰則以結果論。如雙方皆無法開始比賽則視同雙方同時淘汰。
- (11) 線上賽事，若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外掛)、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之運動員(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊以及該隊運動員全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬貸。

## 2. 線下賽事：

- (1) 線下賽報到日時需攜帶身分證或其他有照片之證件和學生證進行身分認證，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名運動員的參賽資格及所有獎項。
- (2) 線下賽階段運動員需攜帶證件於比賽預計開始時間前 30 分鐘至檢錄處向裁判報到，若所使用的帳號或個人資料與參賽者本人不符，將取消該名運動員的參賽資格及所有獎項並以棄權論。
- (3) 現場賽事階段運動員未經裁判許可不得暫停比賽，如運動員未經裁判許可暫停比賽則給予警告一次；單場累積警告兩次者判定該場比賽直接落敗。
- (4) 每場比賽開始前，運動員擁有 30 分鐘時間進行暖身與設備調校；局與局之間運

動員擁有 10 分鐘之休息與檢討時間。

- (5) 現場如出現設備故障等情形，運動員須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽。暫停過後經技術人員檢查並排除狀況後，由裁判恢復比賽進行。如經技術人員檢查後設備並無故障，則給予警告一次。單場累計兩次警告者判定該場比賽直接落敗。
- (6) 現場賽事如出現斷線情形，則依規則(三)賽事判定相關規定處理。如出現遊戲重大錯誤、伺服器障礙或其他導致比賽無法進行情形，則雙方於狀況排除後該場比賽使用相同之英雄和牌組進行重賽。如為惡意斷線者，則判定該局比賽落敗。
- (7) 現場賽事非經裁判指示許可，運動員不得任意將隔音耳罩拿下。如未經裁判指示許可即拿下隔音耳罩，裁判和現場技術委員會得依情節輕重給予警告一次至該局比賽落敗之裁定。
- (8) 現場賽事運動員須於指定時間至指定地點向裁判進行檢錄報到，如未於上述指定時間地點完成報到則該場比賽不得出賽並以棄權論。
- (9) 線下賽事裁判於比賽當日告知對戰雙方對方使用之英雄。英雄之禁用於比賽前進行。每局比賽後雙方須告知裁判下一局欲使用之英雄。
- (10) 若出現使用卡牌與提交套牌不符者，則裁定違規方該局比賽落敗，並令運動員須立即修正牌組以符合提交之套牌。
- (11) 現場賽事運動員如欲使用自行攜帶設備須於賽前提出廠牌、型號、顏色、是否需要安裝驅動程式等資訊，若需安裝驅動程式，驅動程式統一由主辦方提供，運動員不得自行安裝。
- (12) 雙方運動員於每局比賽結束後，需於紀錄上確認並簽名。
- (13) 現場賽事用電腦運動員不得未經賽事技術委員會許可自行安裝任何程式。
- (14) 運動員和隊伍需配合賽事單位出席相關之訪問及活動，不得拒絕。
- (15) 線下賽事運動員須穿著統一整齊之服裝出席以彰顯代表學校之榮譽。
- (16) 比賽會場內運動員嚴禁施用酒精類飲品、成癮性藥物、國際奧林匹克委員會(IOC)規定違反競賽公平性之藥物(俗稱「禁藥」)。一經查獲者，該隊及該隊運動員即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬貸。
- (17) 若有任何使用破壞遊戲平衡之非法程式(俗稱外掛)、使用非本人遊戲帳號、啟用登錄名單以外之運動員(俗稱代打/槍手)、私下議定勝負(俗稱打假賽)等包含但不限於以上之重大違反競賽公平性和運動家精神行為經查證屬實者，該隊以及該隊運動員全體即刻喪失本屆全國大專運動會參賽資格。如有違反中華民國刑法等行為，主辦單位將立即函送檢察機關處理，絕不寬貸。
- (18) 運動員於比賽期間之言行須符合國際奧林匹克委員會(IOC)之注重友誼、團結與公平競爭之奧林匹克精神。如有違反奧林匹克精神行為者，技術委員會得依情節輕重得給予警告一次至喪失參賽資格之裁罰。

### (三) 賽事判定

1. 英雄聯盟：摧毀敵方水晶主堡或迫使對方投降方獲勝。
2. 爐石戰記：使對手血量歸零或迫使對方投降。
3. 斷線處理：
  - (1) 中離或故意斷線：如裁判認定該方為惡意斷線，則惡意斷線或中離者該局自動落敗。
  - (2) 英雄聯盟：
    - i. 線上賽階段：

如比賽開始時間尚未超過 3 分鐘，且雙方並無發生首殺或防禦塔被摧毀，則雙方依該場比賽選擇之英雄、符文、天賦和遊戲起始之位置進行重賽，惟每隊每場僅擁有一次機會要求重賽。如比賽時間已超過 3 分鐘，則遊戲繼續進行，斷線之運動員須盡速連線回到比賽中。
    - ii. 線下賽階段：

如線下賽階段發生斷線情形，斷線運動員須立即舉手向裁判反應，由裁判暫停比賽，待連線回復後由裁判繼續比賽。
  - (3) 爐石戰記：
    - i. 線上賽階段：

如比賽開始後發生斷線，經截圖確認後，認定斷線方該局落敗。
    - ii. 線下賽階段：

如比賽開始後發生斷線，除該局勝負優勢已經確定(包含但不限於任何一方確定可以於該回合擊敗對手等情形)裁判可直接宣告勝負外，雙方須於斷線排除後重賽。
4. 不正當比賽行為包含但不限於以下行為：
  - (1) 使用任何非法之遊戲程式(俗稱外掛)進行比賽。
  - (2) 使用非本人遊戲帳號或啟用登錄名單以外之運動員(俗稱代打/槍手)。
  - (3) 私下議定勝負(俗稱打假賽)。
  - (4) 於遊戲內以文字、語音、動作或指令惡意挑撥對手。
  - (5) 使用國際奧林匹克委員會(IOC)規定違反競賽公平性之藥物(俗稱「禁藥」)。
5. 比賽間參賽嚴禁運動員於未經賽事單位授權下進行實況轉播或重播回放等任何方式將賽事相關內容以聲音或影像公開傳播。
6. 為確保雙方權益，除大會人員、工作人員與裁判外，不得有他人進入遊戲大廳內觀戰。
7. 比賽期間有任何疑義，線上賽事階段須於比賽結束後24小時內依中華民國107年全大運競賽規程第十三條相關規定進行申訴，逾時不受理。

8. 團體項目若參賽隊伍於比賽期間，有運動員因個人因素無法參賽或違反遊戲規範遭禁賽，導致該隊可參賽人數不足五名者，則該隊將喪失比賽資格，不得遞補運動員。個人項目者則喪失比賽資格，校方不得報名運動員替補。
9. 英雄聯盟在賽事過程中如遭遇不可預期、不可抗力（國家因素等）的問題導致雙方無法進行重賽且比賽無法繼續進行時，裁判可依下列標準裁定該局勝負：
  - (1) 雙方隊伍金錢總量差異：雙方隊伍的金錢總量差距量超過 33%。
  - (2) 場上防禦塔數量差異：雙方在場上仍存在的防禦塔數量差距超過7座。
  - (3) 場上水晶兵營數量差異：雙方場上仍存在的水晶兵營數量差距超過2座。
10. 比賽爭議之判定：
  - (1) 規則有明文規定者，以裁判之判決為終決。
  - (2) 規則無明文規定者，由該競賽種類之技術委員會判決之，其判決為終決。
  - (3) 非上述之爭議，由大會運動競賽審查會審查裁定之。
11. 注意事項：
  - (1) 經大會進行身分查證時未符合該組別比賽資格者，將剝奪該隊晉級資格，並且由其他隊伍依序進行替補。
  - (2) 參加實體線下賽，所有運動員們須於指定報到時間抵達指定比賽地點與工作人員完成報到程序。若因隊伍、個人超過報到時間報到，現場工作人員與裁判有權判定因遲到之隊伍棄權。
  - (3) 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，上述規定若有疑義，主辦單位保有最終決定之權
  - (4) 線下比賽將會線上轉播，請穿著整齊服裝，請勿穿著背心、拖鞋、打赤膊等等
  - (5) 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，若有異動皆以大會說明為準。
  - (6) 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。
  - (7) 參加活動之運動員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。
  - (8) 主辦單位有權依據遊戲的更新來修改規則或是設定。
  - (9) 本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。
  - (10) 參賽者同意無償授權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。
  - (11) 如承辦單位未能取得充分遊戲授權，大會有權變更比賽遊戲項目

九、比賽規則：採用中華民國大專院校體育總會公布教育部體育署審定之最新電子競技運動規則，如對規則解釋有所爭議，由本次賽事技術委員會解釋之。

十、管理資訊：

(一)競賽管理：在全大運組織委員會指導下，由萬能科技大學協助全大運執行委員會辦理電子競技運動競賽各項技術工作。

(二)裁判人員遴聘：依全國大專校院運動會舉辦準則第十三條辦理。

十一、器材檢定：

(一)所有競賽場地器材與設備均須符合國際電子競技運動規則之規定。

(二)線下賽時，運動員得自備滑鼠、鍵盤、滑鼠墊，且運動員須自備耳塞式耳機一副。運動員之鍵盤或滑鼠不得具有巨集之功能。除上述設備外，比賽用主機、螢幕等由主辦方統一提供。

十二、申訴：依據中華民國107年全大運競賽規程第十三條相關規定辦理。

十三、獎勵：

(一)各項競賽及團體錦標錄取名次均依據中華民國107年全大運競賽規程第十五條規定辦理。

(二)頒獎於每項決賽後舉行，受獎者須穿著代表隊制服。

十四、運動禁藥管制：依據中華民國107年全大運競賽規程第十七條規定辦理。

十五、技術會議：中華民國107年4月27日(星期五)下午1時，於萬能科技大學電競館(桃園市中壢區萬能路 1 號)舉行(不另行通知；時間及地點如有任何變更，將於107年全大運官網中公布)。

十六、裁判及實地演練會議：中華民國107年4月27日(星期五)下午2時，於萬能科技大學電競館(桃園市中壢區萬能路 1 號)舉行(不另行通知；時間及地點如有任何變更，將於107年全大運官網中公布)。