

【2021 RTC】四強總冠軍賽 比賽規章

一、總冠軍賽比賽注意事項

1. 比賽時間

2021 RTC 四強總冠軍賽比賽日期為 2021 年 8 月 14 日（六）11：00

當日詳細賽程表：

- 11：00 登入遊戲設定
- 12：00 - 12：50 比賽選手線上報到審核
- 13：00 比賽正式開始（直播開始時間）

3. 參賽選手隊伍

經預賽、複賽、16 強、8 強方式成功晉級之四強隊伍

4. 冠軍賽報到審核須知

- (1) 官方人員將於比賽當日至各隊專屬 LINE 群與您聯繫進行視訊方式身分驗證，請玩家準備身分證正本以及能使用視訊通話的設備，於驗證時間內與官方人員確認身分。
- (2) 驗證時必須全程使用視訊方式驗證身分，並且當下需使用比賽帳號開啟角色進入遊戲。
- (3) 驗證時間內若超過三人無法提供相關佐證(比賽人數不得少於五人)，將視同放棄比賽資格。
- (4) 從帳號登入開始設定後就會不定時查看相關記錄確認身份真實性。

5. 比賽注意事項

前置準備時間

- (1) 比賽前，會請各隊選手進行相關設定，配點及購買裝備等，設定時間 60 分鐘。
- (2) 正式比賽時，賽前準備為 5 分鐘，若雙方已準備完畢，將提前關閉入口。
- (3) 參賽玩家進入比賽場地後請遵從裁判指示入座，在主裁判尚未公佈比賽開始前，雙手不得碰觸鍵盤與滑鼠。
- (4) 比賽前置準備時間開始時，請隊長確認每一回合要上場的 7 個職業，確認無誤後，此回合則無法進行換職業需等下一回合時才可以更換職業。
- (5) 若參賽玩家有任何問題(如電腦軟硬體故障異常等問題)時，請於前置準備時間內告知 GM01 以便解決，若有出現惡意阻礙裁判舉辦比賽之行為，裁判將有權踢除該角色，該角色將無法繼續參加比賽。
- (6) 聽聞主裁判喊準備時間開始後再請玩家登入比賽帳號，同時已經開啟商店街入口，隊伍將有 5 分鐘的時間進入商店街若有需要不同回合更換其他職業時也請玩家在先前的 60 分鐘設定時間內做好準備。
- (7) 準備時間結束後，參賽隊伍請依線上 GM 指示，依照您的所屬位置進入正式商店街等待區做最後一次的補給，並同時入口 NPC 關閉且開始進行倒數最後 5 分鐘。
- (8) 冠軍賽全程選手必須使用 RTC2021 總冠軍賽專屬帳號。
冠軍賽全程人物及帳號將不重置屬性或技能設定、不補發遊戲幣，成功晉級的選手進行下一輪比賽時，仍必須使用原帳號、原人物設定(共三個)，請選手有效分配您的人物至贏得冠軍為止。
- (9) 每一回合比賽前接受選手變更職業，但請於有效前置 5 分鐘商店街準備時間內完成準備，並與裁判完成變更之確認。

進場準備開戰

- (1) 商店街 5 分鐘倒數完後會全員傳送到比賽場地。
- (2) 比賽前開始進入對戰場地的參賽者，不可使用隱匿、偽裝等隱身的技能，被舉發之參賽者，第一次給予警告，第二次處以棄權(出場)，舉發第三次時，該隊伍予以敗戰處分，請特別注意。
- (3) 所有隊伍玩家傳送到比賽場地後，請所有選手們勿登出或離開比賽場地，待裁判再次確認入場人員後，靜候線上 GM 裁判人員宣告開戰。
- (4) 若是在正式開打之前成員斷線或有任何異常請與線上 GM01 馬上提出，待正式開打之後再提出異議則不予理會。
- (5) 比賽當日的公會將由玩家在準備時間內進行設定，公會名稱依大會規定之編號創立，公會成員只能加入官方發送的帳號，若經查證加入其他非同隊成員，將判定喪失資格。
- (6) 各參賽隊伍隊長必須確認公會會員是否都完成組隊，若沒有完成確認時所發生的不利因素由各參賽隊伍自行負責，並且在對決過程中，若發覺到有人沒有加入到組隊的話，馬上給予退場處分。
- (7) 進入正式比賽場地後，在對決開始前，若參賽角色因非正常因素下線時，需等待該角色重新上線，比賽開始延遲時間將可推遲 3 分鐘以內。當裁判正式宣佈比賽開始，在對決過程中若有非正常因素造成下線或失誤等，造成不能進行遊戲的隊員，將判決為棄權且剩餘隊員繼續進行比賽。

比賽正式開戰

- (1) 當遊戲正式公告比賽正式開始時，雙方隊伍才可開始進行比賽。
- (2) 若正式賽事進行中，如遇玩家斷線者以及任何不可抗力之因素，為維持比賽公平性和避免影響賽事進行，以淘汰論，不得再進場。
- (3) 比賽進行中（包含 3 戰 2 勝制和第 4 場延長比賽），角色死亡後將被傳送出比賽場地至商店街。
- (4) 若比賽結果進入到延長賽雙方人數持續維持相同比數，如 6:6，則會計算 4 個回合的角色生存數量進行判定輸贏。
- (5) 比賽時間到，雙方將進行延長賽時，除了離線的主教角色之外，其餘所有參賽選手將會在商店街進行最後 5 分鐘補給準備，當裁判提醒主教下線後，選手仍未登出時，將由裁判協助玩家下線。
- (6) 當延長賽時，會排除掉主教角色，由剩餘的角色再次進行比賽；只要出現第一位死亡的參賽者即判定比賽結束。
- (7) 若是延長賽仍未分出勝負(皆無人死亡)，則將計算 4 個回合的總角色生存數量，若雙方生存數量亦相同時將以下列規則進行判定。
【循環賽】—判定雙方隊伍皆為敗戰。
【冠軍賽】—判定雙方隊伍皆為亞軍第二名。

二、冠軍賽比賽進行規則

1. 參賽隊伍組成及進場規則

- (1) 冠軍賽採 7 人對 7 人延長賽方式進行，選出總冠軍隊伍。
- (2) 冠軍賽當日循環賽和冠軍賽皆採【三戰二勝】晉級方式。
- (3) 由晉級出的四強隊伍，採【三戰二勝制】方式，決勝出冠、亞、季、殿軍隊伍。
- (4) 冠軍賽賽事採 RTC2021 正式地圖【RTC 2021 Server】
A 組選手至九點鐘方向找 NPC【G】2021RTC Entrance 座標 55·132 進入商店街
B 組選手至三點鐘方向找 NPC【H】2021RTC Entrance 座標 209·131 進入商店街
- (5) 進場完畢後入口 NPC 將關閉，請選手儘速準備完畢後入場；進場後請所有選手們勿登出。
- (6) 每一回合賽前皆可重新調整參賽職業，比賽角色可任意進行組合，可選擇的職業限大會規定之 13 個三轉職業；開賽前，裁判會和隊長確認此回合所參賽的職業是否有要進行變更，現場確認後此回合將無法再變更。
- (7) 賽事進行時，隊員人數大於 7 時，將當場勒令該隊停止賽事，並取消比賽資格，比賽對手直接予以晉級。

(8) 2021RTC 賽事正式地圖無支援繁體中文語系，請選手至 RTC 活動官網下載道具清單進行對照。

(9) 冠軍賽正式比賽及準備時間：

【循環賽對戰時間】

前置人物準備時間：5 分鐘(最後 3 分鐘關閉入口)，若雙方已準備完畢，將提前關閉入口。

第一場商店街準備時間：5 分鐘

三戰二勝中間商店街準備時間：5 分鐘，正式開戰時間：7 分鐘

時間終雙方平手時進行延長賽：7 分鐘

【冠軍賽對戰時間】

前置人物準備時間：5 分鐘(最後 3 分鐘關閉入口)，若雙方已準備完畢，將提前關閉入口。

第一場商店街準備時間：5 分鐘

三戰二勝中間商店街準備時間：5 分鐘，正式開戰時間：7 分鐘

時間終雙方平手時進行延長賽：7 分鐘

2. 角色人物設定規則

(1) 所有參賽者必須使用 2021 RTC 伺服器內創立之角色來進行比賽。

(2) 每組帳號皆有 3 個相同角色，依照不同的場次指定開啟單一角色。

(3) 13 個職業的等級設定為 170 級，職業等級的設定為 60 級。

所有職業的 1 轉職業等級是 50LV，2 轉職業等級是以 70LV，3 轉職業等級是以 60LV 來設定，換句話說所有職業群是以轉生情況下已 1 轉 50LV、2 轉 70LV 轉職後來設定。

(4) 1 轉 49 個、2 轉 69 個、3 轉 59 個，共有 177 個技能點數，基本技能點數到 9LV。

(5) 3 轉職業都可參加，但職業不可重覆。

(6) 每隊由 7 名轉生角色組成，每隊最多可派 7 位隊員上場。

(7) 每個帳號的三個角色各別可獲得的金錢為 01:2000 萬 Zeny、02: 300 萬 Zeny、03: 300 萬 Zeny，所有 Zeny 必須使用於總冠軍賽全程賽事，請妥善使用。

(8) 角色必須在比賽開始前完成技能與屬性的設定，未能於事前設定完畢者，將被判為犯規並給予警告，警告後仍未修正完畢者則會喪失資格。

(9) 若要使用魅影追蹤者的抄襲技能來學習技能，玩家必須在進入戰場之前的練習場內學習完畢，之後不得中途更換。

(10) 關閉商店街入口後會將無使用的帳號暫時凍結。(比賽時只限定 7 隻職業在線上)

(11) 若有參賽者需準備其他職業於第二或第三回合換人物，請於準備期間內先準備好自己需更換的職業，並告知 GM 需解凍帳號；競技場商店街的準備期限一律固定 5 分鐘，請參賽者自行斟酌時間。

3. 物品設定規則

(1) NPC 所販賣的物品，在大會所提供的金幣額度內皆可購買，但部分品項(毒藥瓶、鹽酸瓶、火煙瓶、盧恩石等)有數量限制。

(2) 武器和防具只可精鍊到安全精鍊為止。(可精鍊之等級為 防具：4 / 武器：等級 1_7、等級 2_6、等級 3_5、等級 4_4)

(3) 3 轉轉職時所提供的特殊道具(美容筆、塗料筆、狼笛等)會透過 NPC 免費提供。

(4) 皇家禁衛隊可透過 NPC 來獲得經驗值，獲得經驗值後就無法使用 NPC。

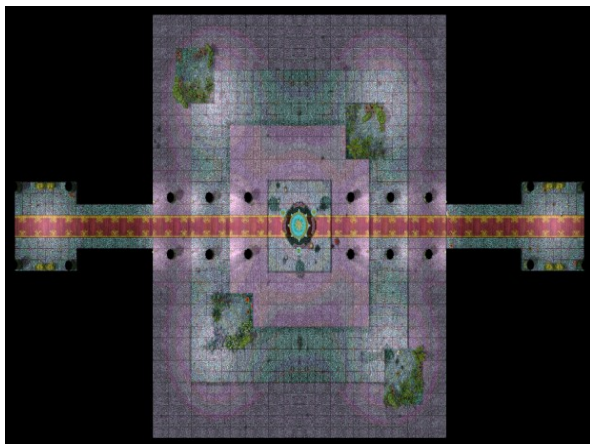
(5) 武器和防具只能精鍊到指定精鍊為止。

(6) 2021 RTC 伺服器內，不可使用露天商店技能。

(7) 技能與屬性的初始化 NPC 將於選手準備時間 60 分鐘結束後關閉。

(8) 在 2021 RTC 伺服器裡面物品無法掉落或交易。

4. 對戰地圖



5. 對戰及隊伍規則

- (1) 比賽當日的公會將由玩家在準備時間內進行設定，公會名稱依大會規定之編號創立，公會成員只能加入官方發送的帳號，若經查證加入其他非同隊成員，將判定喪失資格。
- (2) 比賽對戰中未加入隊伍或任意退出隊伍者，將被罰以出場，若是在比賽結束後才發現時，該隊伍予以敗戰處分。
- (3) 請依裁判的指示進入比賽場地，若有不遵守裁判指示者，將會被罰以出場，出場者及棄權者則不得再進入比賽場地裡。
- (4) 進入比賽場地後，裁判將會先確認參賽隊伍人員是否正確，當線上 GM 宣佈比賽開始時，比賽正式開始。
- (5) 比賽前開始進入對戰場地的參賽者，不可使用隱匿、偽裝等隱身的技能，被舉發之參賽者，第一次給予警告，第二次處以棄權(出場)，舉發第三次時，該隊伍予以敗戰處分，請特別注意。
- (6) 比賽時間到，雙方將進行延長賽時，除了離線的主教角色之外，其餘所有參賽選手必須立刻回到商店街準備 5 分鐘後等開戰當裁判提醒主教角色下線後，選手仍未登出時，將由裁判協助玩家下線。
- (7) 當角色無法進行戰鬥時，將會被各自移動至指定位置-商店街，待比賽賽事結束後才會再次傳送到伊斯魯德村。
- (8) 參賽者開始進入對戰場地後，到比賽開始之前，若發生異常斷線時，請立刻向 GM01 反應；
對戰過程中若因異常斷線或其它問題造成無法繼續比賽的參賽者，將被視為棄權，比賽將持續進行。
若有上述之情況將會全數隊伍先傳送至比賽場地之商店街，待斷線的隊伍成員請盡速進入商店街後即開始重新倒數 5 分鐘。
- (9) 進行延長賽時，雙方隊伍若持續不動作，兩方隊伍皆視為棄權。
- (10) 當延長賽時，會排除掉主教角色，由剩餘的角色再次進行比賽；只要出現第一位死亡的參賽者即判定比賽結束。
- (11) 若是延長賽仍未分出勝負(皆無人死亡)，則將計算 4 個回合的總角色生存數量，若雙方生存數量亦相同時將以下列規則進行判定。
【循環賽】依判定雙方隊伍皆為敗戰。
【冠軍賽】依判定雙方隊伍皆為亞軍第二名。

6. 勝負判定標準及資格喪失規範

- (1) 被發現有妨礙比賽進行之行為者，該參賽者所屬之公會，第一次給予警告，第二次即喪失比賽資格。
- (2) 若出現規則中未載明之項目時，請遵守裁判的裁決。不服裁判的裁決者，將可能被判警告，並喪失資格。
- (3) 進行對戰過程中，請使用組隊頻或公會頻進行對話，未使用組隊頻或公會頻，而使用公頻進行對話者，第一次給予警告，第二次則處以喪失資格。
- (4) 進行對戰過程中脫離隊伍者，將判定為棄權，並處以強制結束。
- (5) 其它被發現有妨礙大會比賽進行之行為者，該參賽者所屬之隊伍，第一次給予警告，第二次則予以敗戰處分。

(犯規例子) 在大會開始之前使用偽裝或是潛遁技能或不禮貌行為，以及被裁判認定為有妨礙比賽進行之一切行為等。

三、其他規範

- (1) 對戰時所使用的客戶端程式，只能且必須使用由官方所提供之正式客戶端來進行，不得使用其他非官方提供之程式，
上述行為無論比賽前後一經發現，該隊伍將予將直接喪失資格，無法獲得任何獎勵。
- (2) 為維護賽事公平原則，如有玩家不符比賽公平秩序情節者，裁判有權予以踢出比賽場地，情節重大者，全隊以淘汰論。
- (3) 比賽雙方，對勝負或規則若有疑慮，或出現規則中未載明之項目時，則須遵守裁判之裁決。
- (4) 請玩家嚴格遵守比賽規則，若有違反將判處該隊伍失去比賽資格，依照裁判判定為主；不服裁判的裁決者，
將可能被判警告，並喪失資格。
- (5) 參賽人員皆會遵守以上注意事項規定及比賽規則，若有違反規則將自動放棄參賽資格。
- (6) 請每位參賽隊員務必開啟錄影程式進行錄影。
- (7) 從帳號登入開始設定後就會不定時查看相關記錄確認身份真實性。

四、領獎須知

勝利隊伍領獎須知

- (1) 虛寶獎品預計於 2021 年 9 月 7 日，統一發送至隊長於報名初賽時所填寫的帳號及伺服器，
領取後獎品分配請由各隊隊長自行處理，格雷維蒂互動股份有限公司只負責獎項給予，其餘概不負責。
- (2) 「RTC 特殊專屬服飾」預計於 2021 年 9 月 7 日，單獨發送至勝利隊伍（冠、亞、季、殿軍）之各選手人物身上，
發送之人物角色將依報名時所輸入之帳號及角色為主。

五、比賽對戰賽制設定

總冠軍賽採四強循環賽制，戰績最高兩隊晉級冠軍賽

四隊報到

每隊各對戰一次，每場進行 BO3，結算戰績排名，戰績前兩名晉級冠軍賽，末兩名自動成為季軍、殿軍。

對戰列表

場次	對戰組合
1	A vs B
2	C vs D
3	A vs D
4	B vs C
5	A vs C
6	B vs D
7	冠軍賽

三隊報到

每隊各對戰一次，每場進行 BO5，結算戰績排名，戰績前兩名晉級冠軍賽，最後一名為季軍。

對戰列表

場次	對戰組合
1	A vs B
2	A vs C
3	B vs C
4	冠軍賽

相同戰績、積分處理方式

晉級標準判定：依序為戰績→積分→獲勝時間

2 隊戰績相同

以雙方先前對戰成績為依據，優勝隊伍晉級。

2 隊積分相同

以雙方先前對戰成績為依據，優勝隊伍晉級。

3 隊戰績相同

積分前二名的隊伍晉級，三隊若連積分也相同，則以獲勝時間（註 1）較短者晉級

4 隊戰績相同

積分前二名的隊伍晉級，四隊若連積分也相同，則以獲勝時間（註 1）較短者晉級

積分計算方式

獲勝時隊伍剩餘人數，剩餘 1 人為 1 積分，直落 2 的隊伍積分，無論分數多寡，排名都會在 2:1 獲勝的隊伍之前

範例 1：A 隊伍以 2:0 獲勝，第一回合剩餘人數 7 人，第二回合剩餘人數 6 人，A 隊伍的積分就是 7+6=13 分

範例 2：C 隊伍以 2:1 獲勝，第一次獲勝時剩餘人數 7 人，第二次獲勝時剩餘人數 7 人，A 隊伍的積分就是 7+7=14 分，但是並不是直落 2 獲勝，所以積分將會排在每一隊直落 2 的隊伍之後

範例 3：當有平手加賽的情況，積分只有在正規賽中累計，加賽不列入積分計算

註 1.獲勝時間

獲勝所花費的時間較短者，排名在前，計算全部獲勝回合的加總，將以線上裁判之錄影檔為依據