致 Riot Games 全球電競管理部門關於太平洋職業聯賽營運現況之聯合公開信

2026 年 11 月 12 日

我們是一群長期關注並支持台港澳、越南、日本與大洋洲《英雄聯盟》電競發展的觀眾、社群參與者與獨立媒體工作者。

自 2025 年太平洋職業聯賽成立以來，各區觀眾與戰隊皆期盼透過聯賽整併獲得更穩定的競技環境。然而過去兩年間，由 Riot 新加坡辦公室主導之聯賽營運在硬體保障、賽務裁決、賽程規劃以及次級生態維繫上，接連發生嚴重影響競技公平與觀賽體驗之缺失。

2026 年 11 月 11 日於越南胡志明市舉行之 2027 賽季晉升資格賽中，第五局決勝局因網路延遲問題經歷逾百分鐘之技術暫停，整場系列賽耗時逾七小時。據參賽選手事後說明，現場工作人員曾表示無法恢復原對局並要求選手於十分鐘內抉擇重賽方式，卻於稍後恢復並結束了原對局；而在雙方原已同意以相同陣容重賽、後續因連線品質切換至新加坡伺服器後，賽務方又以數據問題為由單方面通知重新進行英雄禁用與選用程序，期間既未允許教練團介入討論，亦未提供申訴管道，致使受影響戰隊於重選過程中遭對手禁用原先已選下之核心角色，事後官方更於社群平台發布雙方皆同意重選之不實聲明。[1, 2]

此一事件促使我們決定透過公開連署之方式，向 Riot Games 總部提出六項具體訴求，期盼總部正視亞太賽區當前之治理危機。

1. 確保競技公平原則與賽務裁決透明化

職業聯賽與晉升資格賽關係到俱樂部之存續與選手之職業生涯，理應具備標準之技術防護與透明之裁決程序。此次線下晉升資格賽未配置區域網路伺服器以隔絕外部網路波動，相關管理人員面對社群詢問時，卻僅表示不便深入說明原因並指出該項比賽無法使用區域網路伺服器。[3]

當技術問題導致比賽中斷時，現場裁決程序明顯違背《2026 LCP 官方競賽規章》第 7.1.3 條、第 7.4.6 條、第 7.6.3 條與第 7.6.4 條，以及《2026 英雄聯盟國際賽競賽規章》第 5.2.13 條與第 5.3.10 條關於有效比賽紀錄判定與重賽設定保留之明文規範。

依規章定義，原第五局賽事進行至三條小龍產生時早已逾越兩分鐘之有效比賽紀錄門檻，重賽理應不得保留任何選角設定，然而現場賽務人員卻於暫停兩小時後違規要求選手於十分鐘內在保留原選角重賽與重新選角之間做出抉擇，且未允許教練介入討論。待參賽隊伍依官方指示以相同選角陣容開啟新局，卻因伺服器問題必須轉換至新加坡伺服器時，賽務方又在未給予選手討論空間之情況下逕行推翻前述協議並強制要求重新禁用與選用英雄，事後更於公開聲明中發布雙方隊伍皆同意重選之不實說詞，藉此掩蓋現場裁決之前後矛盾與程序失當。

我們要求官方針對此次晉升資格賽之技術故障成因、現場裁判違反規章第 7.4.6 條與第 7.6.4 條之決策過程、伺服器轉換後強制重新選角之法規依據以及官方公告與選手證詞不符之原委，公開完整之調查報告，並向受影響之參賽隊伍與選手致歉，同時確保未來所有賽務裁決皆嚴格遵守競賽規章規範。[4, 5]

2. 正視預算結構限制並恢復合理之賽制與時段

我們理解全球電競產業正面臨財務規模縮減之客觀環境，但預算緊縮不應成為犧牲核心競技品質之理由。管理團隊多次對外宣稱改革旨在提升賽區強度，實務上卻大幅削減五戰三勝制之高強度對局場次，並將常規賽程安排於多數觀眾上班與上課之平日午後時段。

此項安排直接導致 2026 賽季之最高同時在線觀看人數較前一年度下滑逾百分之六十，總觀看時數與平均觀眾人數亦雙雙衰退近四成。[6]

我們要求管理部門誠實面對資源配置現況，停止以提升競爭力之名義包裝成本削減措施，並重新檢討賽制結構與轉播時段，保障選手累積長局數實戰經驗之機會與觀眾之基本收視權益。

3. 檢討新加坡管理團隊之適任性與問責機制

自 2025 年越南峴港總決賽發生場館空調系統失靈與轉播訊號異常，至近期晉升資格賽之重大賽務疏失，聯賽核心管理階層多次於關鍵賽事期間缺席現場督導，僅以遠端方式觀察賽況。[7]

面對參賽選手公開控訴遭強制重新選角之程序不公，產品管理人員於社群平台上僅以已作筆記並感謝分享等簡短字句回應，未能展現應有之危機處理能力與負責態度。[8]

此外，亞太賽區戰隊於國際賽場取得之成績，包含 2023 年 GAM、2024 年 PSG 在國際賽場擊敗北美賽區、2025 年 CFO 晉級世界大賽八強之表現，皆源自各俱樂部母企業之獨立資金挹注與選手之長期努力。

然而產品管理人員卻於公開社群平台上，以個人任職亞太賽區期間為時間軸列舉上述戰隊實績並與歐美賽區進行比較，同時以亞太隊伍陣容投資規模低於其他世界大賽參賽隊伍為由，要求外界減少對本賽區之輕視。此種論述不僅忽視個別俱樂部母企業實際投入之龐大營運資金，更在聯賽日常未能提供完善後勤保障、穩定轉播時段與合理賽制支持之情況下，單方面將戰隊自行克服環境劣勢所取得之競技成果，挪用為管理階層轉移外界質疑與維護賽區營運表象之公關說詞。[9]

我們要求 Riot Games 總部針對現任太平洋職業聯賽總監與產品管理團隊進行全面之績效評估與人事問責。

4. 停止朝令夕改之賽區政策以維護社群認同

電競聯賽之永續發展仰賴觀眾對本土隊伍與賽區文化之長期認同。官方於 2025 年強行將台港澳、越南、日本與大洋洲四大聯賽整併為單一聯賽，使各區觀眾被迫適應全新之賽制架構。聯賽總監於 2025 年 9 月越南峴港決賽前記者會中曾公開表示，台港澳與越南隊伍在合併並每週互相對戰後展現顯著進步，認為僅用一個賽季便達到超越預期之成果。然而在隔年聯賽收視與話題度大幅衰退、部分戰隊面臨生存危機後，管理階層卻於 2026 年 9 月宣布自 2027 賽季起以賽程緊湊、協助戰隊永續經營及維持家鄉粉絲共鳴為由，全面取消太平洋職業聯賽之例行賽，要求各隊伍退回既有之分區聯賽獨立運作。[10]

此種在兩年內徹底推翻自身核心論述與頂層設計之決策，證明最初之整併政策缺乏長遠評估，嚴重消耗各區戰隊之後勤資源與觀眾之信任感。同時，管理階層面對中文社群針對政策反覆提出之質疑時，以無法精準傳達本意及轉換工作交流平台為由，停止於中文社群平台進行直接溝通，進一步加深官方與核心觀眾群體之間之隔閡。[11]

我們要求官方在制定未來亞太賽區之結構政策時，必須維持中長期之制度穩定性，建立跨語系之常態溝通管道，並充分尊重各子賽區之歷史脈絡與在地社群意見。

5. 採取務實之預算管理並落實基礎賽務執行

在經費有限之條件下，聯賽營運更應專注於維持基礎服務之穩定。管理階層於 2025 年峴港決賽前夕曾公開宣稱場地體驗將超越外界預期，也在 2026 年 9 月之公開問答中強調其職責在於創造最佳環境以實現聯賽場館與決賽週之願景，甚至提出未來不排除研議比照歐洲賽區模式舉辦主場巡迴賽事。

然而對照實際執行層面，過去兩年間聯賽卻頻繁發生售票公告遺漏比賽時間、官方宣傳圖誤植選手照片、峴港決賽場館空調失靈以及晉升資格賽未配置區域網路伺服器並爆發嚴重網路延遲等低階行政與技術疏失。此種公關宣傳願景與實際執行品質之間之巨大落差，顯示現有資源並未妥善配置於核心賽務。

我們要求管理部門捨棄華而不實之公關辭令與殘缺之賽制實驗，將有限之預算優先投入於伺服器穩定度、基礎轉播品質、裁判專業訓練以及內部行政檢核流程，以務實之態度恢復職業聯賽應有之基本水準。

6. 重建次級聯賽體系與社群賽事之基礎扶持

健康之電競生態系需要穩固之次級聯賽與草根賽事作為人才基底。聯賽總監雖曾於公開場合多次宣稱人才培養始終為官方之工作重點，並將晉升資格賽定義為讓年輕隊伍挑戰現有隊伍、拉平各區競爭水準之重要機制，但實務政策卻完全背離人才培育之初衷。

目前東南亞地區之公開賽事尚保有基礎獎金配置，反觀孕育出太平洋職業聯賽歷史上唯一世界大賽八強隊伍之台港澳次級聯賽，卻長期處於無官方轉播、無賽事獎金且限制職業隊二軍晉升資格之制度困境，甚至必須仰賴民間社群無償承擔轉播工作。[12]

此外，針對 2027 年回歸分區聯賽後之規劃，官方僅表示台港澳賽區將直接使用既有場館，而將越南與日本賽區之線下活動寄望於未來與戰隊及第三方主辦方之合作，缺乏具體且對等之資源保障方案。

我們要求官方重新配置對各子賽區次級聯賽與第三方社群賽事之實質資源，提供基礎之轉播支援、獎金補助與合理之二軍升降制度，讓基層選手與青訓隊伍保有實質之生存與發展空間。

亞太賽區之選手與觀眾始終對《英雄聯盟》抱持高度熱忱，各俱樂部亦在艱困環境中持續投入資源維持競爭力。這份熱忱與投入需要一個具備專業素養、尊重規則且願意承擔責任之管理團隊共同守護。我們誠摯呼籲 Riot Games 全球電競管理部門傾聽來自台港澳、越南、日本與大洋洲社群之真實聲音，針對上述六項訴求做出具體回應與制度改革。

SORAI ESPORTS · 台港澳／越南／日本／大洋洲社群聯署人 · esports.sorai.tw/openletter?lang=zh

SORAI ESPORTS

引用來源

1. Yahoo 奇摩新聞：LCP 升降賽出大包變跨日大戰
2. Threads（@happyblacksamo）：FAK 選手 Holo 說明重賽爭議始末
3. X（@chisinRPL）：線下賽未配置區域網路伺服器
4. LCP 2026 官方競賽規章（PDF）
5. 2026 英雄聯盟國際賽競賽規章（PDF）
6. Yahoo 奇摩新聞：LCP 收視慘跌 38%，最高觀眾數只剩四成
7. SORAI ESPORTS：2025 LCP 總決賽現場紀錄
8. X（@chisinRPL）：產品管理人員回應
9. X（@chisinRPL）：將戰隊成績列為個人任職期間政績
10. 巴哈姆特 GNN：2027 賽季取消 LCP 例行賽
11. X（@chisinRPL）：停止於中文社群平台直接溝通
12. Yahoo 奇摩新聞：PCS 開戰，沒主播賽評、畫面陽春引觀眾不滿