

2022 CCCE

城市盃數位科藝電競邀請賽

《比賽辦法》

傳說對決



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺中市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2022年09月29日（四）至2022年09月30日（五）

競賽地點：線上

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘電競運動產業人才、促進電競愛好者的專業技能與素養。透過「以賽促學」及「友善競爭」的舞台，除了提升參賽選手的基礎技能，同時重視戰技、戰術、戰略交互協作的「團隊默契」與「運動家風度」。

本競賽項目之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，參賽選手應模擬「電子競技」產業中之「電競選手」一職；解析並效仿電競選手在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

二、基本資訊

(一) 參賽人數

一隊 6 人（含 1 名替補成員）

(二) 報名與競賽之分組

高中組：須同校組隊；具新北市政府教育局、臺北市政府教育局、桃園市政府教育局、臺中市政府教育局、高雄市政府教育局（以下簡稱「五都」）之學籍在學學生，設有分部、分校於五都轄下之高級中等學校學生皆可參加。

全國組：可跨校、跨市、跨齡組隊；報名時，全隊之選手皆限於 15 歲以上至 29 歲（含）以下者；報名須選擇五都其一之旗下，同隊伍中應有 1/2 員（含）以上，其“學籍或戶籍”在該報名之城市。

(三) 報名之「隊伍數上限」與各都「保障隊額」

1. 本賽項報名之「隊伍數上限」為 100 隊，其中「高中組」與「全國組」受理占比為 6：4，由高中組優先佔滿 60 隊。
2. 本屆之「保障隊額」僅限各都之高中組，依「收件時序」首先受理各都之前 4 隊「保障隊額」；各都報名之第 5 隊起（含），則合併一起依「收件時序」為判採計受理次序。

(四) 賽制規則

1. 預賽

各都分別進行 B01 單淘汰賽

→ 選出「城市代表隊」

2. 決賽

由「城市代表隊」先進行積分制小組循環賽

→ 五都取四強

→ 四強賽 (2 個 B05)

→ 勝者冠亞賽 (B05)、敗者季殿賽 (B05)

(五) 比賽日程

事項	日期	對象	附註
1 參賽報名	06 月 14 日(二)至 06 月 28 日(二)	報名者/隊伍	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
2 • 報名成功名單 • 預賽賽程	06 月 29 日(三)	參賽隊伍	於「賽事官網」公告報名成功之名單，以及預賽時程。
3 預賽期間	07 月 11 日(一)至 08 月 17 日(三)	預賽隊伍	BO1 單淘汰；選拔各都之「城市代表隊」。
4 • 入圍決賽名單 • 決賽賽程 • 決賽報到時間	08 月 24 日(三)	城市代表隊	於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍，以及決賽時程。
5 決賽期間	08 月 29 日(一)至 09 月 14 日(三)	決賽隊伍	積分制小組循環賽 (5 取 4)； 四強賽 (2 個 BO5)； 季殿賽 (BO5)。 【直播】
6 總決賽日 開閉幕式 頒獎典禮	09 月 29 日(四)至 09 月 30 日(五)	準冠亞軍隊 獲獎隊伍	冠亞賽 (BO5)； 獲獎頒布。 【直播】
7 獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	10 月 03 日(一)至 11 月 30 日(三)	預賽： 第一二三名 決賽： 冠亞季殿	獎項詳見「壹拾、賽事獎勵」；由主辦協會寄發；獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎學金獲獎資料」。

三、比賽辦法

(一) 參賽與報名須知

1. 報名資料須於 2022 年 06 月 28 日（報名截止日）前提交賽事主辦方；資料不齊全或資格不符合者，不予受理。
2. 選手登錄之資料，主辦方僅限於本屆賽事報名、核對、比賽及事務聯絡等之使用，不做其他用途。
3. 本屆賽事報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
4. 參賽選手若為轉學生，必須轉學期滿一年，方得代表該校參加本賽事；若有隊員未符合規定，經查證屬實，則全隊以棄賽論處。
5. 參賽選手不得具職業選手身分，包括但不限於 GCS 職業聯賽所登錄之職業選手；於本賽事報名及比賽期間，亦不得參加具聯賽性質之比賽。參賽選手如有疑慮，應主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格；若有隊員違反規定，經查證屬實，則全隊以棄賽論處。
6. 參賽對象及隊伍之資格與限制、報名方式、應備文件及注意事項等，詳見《賽事規章》之「伍、競賽項目與報名」。

(二) 選手帳號與設備

1. 關於帳號：
 - (1) 選手應自備「傳說對決」台服帳號，並於報名時提供遊戲帳號 ID、Garena UID，用以確認身分。
 - (2) 遊戲帳號 ID 應清楚且具有辨識性，不可使用其他隊伍的學校縮寫及類似其他遊戲帳號 ID，且不得出現任何誹謗、侮辱、具威脅性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序或善良風俗或其他不法之文字，如有以上情事，主辦方有權要求更名（費用由選手自行負擔），若經主辦方

警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。

- (3) 隊伍名單經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲帳號 ID，若於名單提交後選手自行更改遊戲帳號 ID，經證實將取消該選手參賽資格。
- (4) 參賽選手的帳號須擁有至少 18 隻英雄（不包含限時免費英雄）。

2. 關於設備：

- (1) 基本設備，由選手自行準備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、鏡頭、遊戲軟體、帳號及網路等）進行比賽。

惟，設備應先測試以確保比賽進行順利，倘選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」之情事，則後果自行承擔。

- (2) 通訊設備，須含有視訊及語音之功能；參賽選手應使用主辦方指定之通訊應用軟體（Discord），進行報到和比賽過程之防弊監控。
- (3) 如經主辦方查證設備帶有影響遊戲公平性之作弊功能（包括但不限於連發、巨集等），將追回競賽項目名次與獎學金，並取消該選手於本屆各賽項之參賽資格。

（三）比賽流程

1. 賽程及隊伍之報到時間，將於 CCCE 賽事官網公告；若有選手因故未到，除原報名登記替補之選手外，不得臨時增加或變更上場選手，隊員不滿 5 人則視為棄賽。
2. 預賽及決賽之報到詳見《賽事規章》之「柒、報到流程」
3. 上傳獲勝證明：
於線上賽之當節比賽結束後，「勝利方」隊長須將比賽結果（勝利之畫面）截圖，並傳至 Discord 對戰房群組，主辦方

確認後將公布續戰隊伍之組合；若勝利方隊伍未在賽後 30 分鐘之內傳送比賽結果，主辦方將視同該隊伍棄權續戰資格。

4. 勝利方回報格式範例：

【A 隊 VS B 隊__ (A/B) 隊 win】。

5. 賽程圖及相關資訊將於賽事進行中同步更新。

(四) 比賽版本與規則

1. 對戰組合將由系統隨機分配。
2. 比賽使用之版本皆按照台港澳正式服遊戲當前版本。
3. 比賽使用「傳說對決」5 vs 5 競賽模式進行比賽，由系統判定比賽勝負。
4. 雙方將於報到後由賽程表隨機選出紅藍方（即為對戰方位），請依照裁判指示與規定進行開房設置，並隨時留意平台對戰聊天室資訊；對戰方位於每場對戰結束後進行紅藍交換。
5. 在線上賽期間，Ban-Pick 紀錄應由雙方隊伍自行記錄。
6. 比賽畫面至顯示「勝利」或「失敗」，則不得重賽；若對於比賽判決有異議，選手必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於下一賽程對戰開始前提出，則視同同意此比賽判決，而無法再提出抗議或追溯。
7. 本賽項規則未盡完善之處，皆以 Garena 賽事規章為判定依據。

四、斷線與暫停

- (一) 比賽開始後 5 分鐘以內，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等狀況，而無法順利進行遊戲時，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待異常排除且所有選手皆可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停後繼續比賽。遊戲暫停期間，為比賽之公平，選手不得進行遊戲上的溝通或討論。
- (二) 若斷線為選手個人之設備或網訊問題，則選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不予承擔責任。
- (三) 比賽期間選手如遇以下緊急狀況，可要求裁判暫停比賽，並經裁判同意後宣布比賽暫停：
 1. 遊戲伺服器或主辦方設備異常問題。
 2. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 3. 選手身體不適而無法進行比賽。
 4. 無預警且不可抗拒之情事。
- (四) 若因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法正常進行，主辦方裁定本局須要重新開始時，所有選手必須配合退出遊戲，如有不遵循裁判指示之情況，裁判可直接判定該隊出局；主辦方有權依據比賽現場情況進行仲裁。
- (五) 比賽之時若因故導致遊戲中斷（包括但不限於設備故障、斷網、斷電等），若 5 分鐘內未能排除狀況而重新連線時，裁判則以下列標準判定該局是否重賽：
 1. 比賽開始 5 分鐘內（小於 5），且防禦塔未掉的情況下，由裁判裁定將維持原 BP，進行重賽。
 2. 比賽開始 5 分鐘後（等於或大於 5）或 5 分鐘內但防禦塔已掉，裁判將徵詢參賽隊伍雙方意見後，由裁判進行最終裁決。
 3. 若裁決重賽，優勢方（經濟優勢）有權選擇此局維持原 BP 或重新 BP 進行重賽。若裁決繼續比賽，且是因網路問題造成的暫停，即裁定雙方均認可當前賽事環境，默認在現有網路

情況下繼續進行比賽，在此局中，不再接受任何網路原因暫停，直至比賽結束。

4. 暫停解除須由裁判執行，並由現場裁判告知參賽選手即將開始比賽後，於裁判指示下恢復比賽，選手不得逕自解除暫停。
5. 裁判有權依據現場實際情況自行裁定：繼續比賽、該局重賽。參賽之隊伍需遵循裁判最終的裁決，直至賽事完整結束。

五、視訊規範

（一）視訊要求：

1. 選手應穿著得宜；並確保自己在官方 Discord 伺服器的視訊順暢，俾利賽事作業及防弊管理。
2. 從報到起至比賽結束，選手及螢幕畫面皆須清楚地被拍攝到；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得工作人員的准許。
3. 除了身體不適或遇緊急狀況外，選手在比賽進行時，不得任意離開比賽區域。進入比賽區域或官方 Discord 伺服器中的隊伍頻道，僅限「同隊出賽選手」。

（二）視訊設定：

1. 比賽選手須在 Discord 中進行「視訊通話」。
2. 視訊鏡頭應固定視角、不晃動，以便工作人員可清晰看到選手面部及比賽設備等。若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，請確保在視訊中能夠看到每一位選手。

六、注意事項

- (一) 參賽選手若對賽事進程、結果或任何疑慮，欲申訴者，須自行提供該場賽事之錄影（電腦平台須使用 OBS 等錄影軟體錄製之第一人稱視角，非遊戲內回放功能之錄影）及相關證明予主辦方進行裁決。
- (二) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播及使用其他非規定之應用程式、軟硬體或通訊等設備，如經證實有類似之情事，主辦方有權取消該選手之參賽資格。
- (三) 比賽開始至結束之前，若選手在未得到裁判許可的情況下自行宣告暫停、取消暫停遊戲或退出遊戲，則視為影響比賽公平性之行為，違規者視同隊伍棄賽。
- (四) 賽事裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員及教練等任何相關人員，皆須服從裁判指示。
- (五) 比賽進行時，指導教練和老師應嚴格督導，如經查證有舞弊之情事，則取消該選手或隊伍之參賽資格；主辦方或將公告「該選手姓名」、「所屬學校/戰隊名稱」、「指導老師/教練姓名」。
- (六) 若參賽選手有不公平之行為，包含但不限於「選手本人正在比賽時，觀看比賽直播」或利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊、非法犯罪、毆打與辱罵（對手、主辦方、裁判、觀眾等）等情事，主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁、取消參賽資格；主辦方或將行使告訴權。
- (七) 本賽事各項辦法及規定，以 CCCE 賽事官網公告為準，競賽如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本賽事之權利。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。
- (八) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (九) 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。