

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

TFT：聯盟戰棋



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024 年 11 月 30（六）至 2024 年 12 月 1 日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段 366 號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

（一）參賽人數

1 員/隊（無替補選手）

（二）參賽對象

全國組：年滿 15 歲之全國民眾皆可報名。

（2009 年 9 月 1 日<含>之前出生者）

（三）報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

（四）報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

（五）獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

（六）比賽日期及時間

賽程	日期	時間
初賽	10/12	13:00 - 14:00 (B01)
128 強賽	10/12	14:30 - 15:30 (B01)
64 強賽	10/12	16:00 - 17:00 (B01)
32 強賽	10/12	17:30 - 18:30 (B01)
16 強 A 組線上決賽	11/09	13:00 - 16:00 (B03)
16 強 B 組線上決賽	11/09	16:00 - 19:00 (B03)

三、帳號與設備

(一) 帳號

1. 選手應自備「RIOT」帳號，於報名時提供「RIOT」ID（包含#字號後面的內容），用以確認身份。
2. 「RIOT」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「RIOT」ID（包含#字號後面的內容），若於名單提交後選手自行更改「RIOT」ID 且無法改回者，經證實將取消該選手參賽資格。

(二) 設備

1. 選手應自行準備比賽所需之設備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、視訊鏡頭、網路、遊戲軟體及帳號等）。
2. 選手必須使用主辦方指定之通訊軟體「Discord」，進行比賽相關程序及防弊管理等作業。
3. 所有設備應於賽前做好測試，以確保比賽進行順利；倘因選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」過程或結果之情況，其後果由選手自行承擔。
4. 設備不可帶有影響遊戲公平性、作弊之功能（包括但不限於連發、巨集、外掛程式等）。

四、比賽進行

（一）賽制

1. 預賽：

為線上 B01 單淘汰賽（每輪 8 隊取前 4 隊勝出）。

2. 決賽：

由預賽勝出之 16 強入圍決賽，分為 A、B 兩組進行 B03 小組積分賽；再由 A、B 兩組各取前 4 強進行線下總決賽。

3. 積分賽之積分

第一名：8 分	第二名：7 分
第三名：6 分	第四名：5 分
第五名：4 分	第六名：3 分
第七名：2 分	第八名：1 分

（二）版本與規則

1. 以遊戲官方當前的遊戲版本為主；選手應提前注意遊戲官方之公告，並自行更新遊戲檔案，若因版本尚未更新而導致比賽無法準時開始，裁判有權判定選手或隊伍取消資格。
2. 對戰組合由主辦方隨機分組。
3. 積分賽若遇同分情況，排名將按以下規則依序判定：
 - 1. 三場比賽獲得第一名次數較多者
 - 2. 三場比賽獲得前四名次數較多者
 - 3. 最後一局排名較前者
4. 比賽畫面至顯示「第 x 名」（x 為 1~8），則不得重賽；若對於比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。
5. 本比賽規則未盡完善之處，則以「Teamfight Tactics - APAC Esports 賽事規章」為判定依據。

(三) 名次回報及續戰資訊

1. 上傳獲勝證明：於線上賽比賽結束後，該輪「第 1 名」選手須至 Discord 頻道，將比賽結果截圖（排名之畫面）傳至對戰房群組。
2. 主辦方確認後將公布續戰隊伍之組合。
3. 賽程圖及相關資訊，將在賽事進行中同步更新於臉書粉專。

五、視訊規範（線上賽）

- （一）選手應穿著得宜；並確保自己在主辦方指定之 Discord 伺服器的視訊順暢，以便進行報到、檢錄、上傳獲勝證明，以及配合比賽過程之防弊監控等。
- （二）進入比賽座區，僅限「同隊出賽選手」。
- （三）16 強起，從報到、檢錄至比賽結束，須有視訊鏡頭，將**選手面部及手部同時清楚拍攝到，同時開啟遊戲畫面分享**。
- （四）視訊鏡頭應固定視角、不晃動，可清晰看到選手面部及手部；若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，則須確保在視訊中能夠看到每一位選手之面部及手部。
- （五）除了身體不適或遇緊急狀況外，選子在比賽進行時，不得任意離開比賽區域；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得裁判的准許。

六、斷線與暫停

- （一）比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- （二）比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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。
- （三）若斷線為選手個人之設備或網路訊號問題，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。
- （四）如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。
- （五）比賽暫停之時，選手不得以任何方式進行遊戲上的溝通或討論。

七、注意事項

- (一) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播、觀看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。
- (二) 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。
- (三) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊等行為；毆打或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (四) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (五) 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。
- (六) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。