

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

HADO AR 電子躲避球



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

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

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

4 員/隊（含 1 名替補選手）

（二）參賽對象

全國組：年滿 10 歲之全國民眾皆可報名。

（2014 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。

- **比賽時間與地點：**將於《2024 CCCE 城市盃報名確認函》電子郵件中通知。

三、帳號與設備

（一）選手無須準備帳號，比賽統一使用主辦方準備之遊戲帳號並於報名時提供。

（二）選手無須準備設備，比賽統一使用主辦方準備之軟、硬體設備。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽與決賽皆為單淘汰賽。
2. 每場比賽打 3 局，由 2 局勝場者勝出並晉級下一輪比賽。
3. 每局 80 秒。

(二) 版本與規則

1. 本比賽使用 HADO PvP 進行比賽。
2. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
3. 於一場 3 局時間內，藍/紅隊不換位、雙方場地不換邊。
4. 比賽開始進行至結束前，除發生系統異常或不可抗力之情況外，不得重賽。
5. 選手若對比賽判決有異議，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。

(三) 續戰及相關資訊，將於賽事進行中同步更新。

五、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) 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。

六、注意事項

- (一) 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。
- (二) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通、代打、干擾、作弊，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。
- (三) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供相關舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (四) 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。
- (五) 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。
- (六) 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。