

**2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
PREDATOR LEAGUE 城市盃
絕地求生《比賽辦法》**



CCCE
CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS

決賽日期：110 年 12 月 10 日（五）至 11 日（六）

競賽地點：線上

主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會、
台灣創新競技協會

賽事官網：[http：//www.cccedu.org/](http://www.cccedu.org/)

一、比賽主旨

為相應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、比賽資訊

（一）參賽人數

一隊 5 人，須包含 1 位替補人成員，其參賽隊伍上限總計 32 隊（一隊 4 人，共 128 人）。

* 若組別之報名未滿 16 隊，主辦方有權合併或取消該組別；若報名隊伍數量超過 16 隊，則以報名之先後順序採計，額滿為止。

（二）競賽分組

1. **校園組**：受理全國學校報名，僅限 16 歲以上同校組隊（非 Acer 掠奪者盟校之隊伍）。

2. **盟校組**：受理 Acer 掠奪者盟校之同校組隊報名。

3. **挑戰組**：全國年滿 16 歲者即可自由組隊報名。

* 參賽選手不得跨組重複報名。

（三）賽制規則

採積分賽制；預賽分為「校園賽」與「挑戰賽」：

1. 校園賽含「掠奪者盟校組」及「校園組」之隊伍。

2. 挑戰賽則為「挑戰組」之隊伍。

（四）決賽資格

將於校園組、盟校組及挑戰組中，各取出前 3/5/8 強晉級決賽：

1. 掠奪者盟校組前 5 強。

2. 校園組前 8 強。

3. 挑戰組（不限）前 3 強。

(五) 比賽日程

序號	項目	日期	地點	對象
1	參賽報名	10月4日(一)至 10月15日(五)	CCCE 賽事官網	全體 報名選手
2	● 預賽賽程 ● 報名成功名單	10月23日(六)	CCCE 賽事官網	全體 報名選手
3	CCCE 城市盃 預賽期間 決賽資格期間 (線上轉播)	11月2日(二)至 11月21日(日)	-	全體 報名選手
4	● 決賽賽程 ● 決賽報到時間 ● 入圍決賽名單 ● 繳交獲獎資料	11月26日(五)	CCCE 賽事官網	入圍 決賽之隊伍
5	CCCE 城市盃 決賽期間 閉幕式	12月10日(五)至 12月11日(六)	CCCE 線上轉播	入圍 決賽之隊伍
6	頒獎典禮	12月11日(六)	CCCE 線上轉播	獲獎之隊伍

三、比賽辦法

(一) 隊伍名單要求

1. 報名參賽之資格及辦法，詳見《賽事規章》之「伍、報名辦法」。
2. 參賽隊伍應由四位成員及一位替補成員共同組成，其隊伍名單須於 110 年 10 月 15 日報名截止前提交給賽事主辦方（以下簡稱「主辦方」），其繳交後的隊伍名單不得更換成員。
3. 報名資料不齊全或資格不符合者，不予受理。
4. 參賽選手若為轉學生，則必須轉學滿兩年方可代表該校加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實者，全隊以棄賽論；報名挑戰組之參賽選手不受此限。

(二) 選手帳號與設備

1. 關於帳號：
 - (1) 選手應自備「絕地球生」帳號，於報名時提供遊戲帳號 ID、SteamID，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），若經主辦方警告後仍未更名者，則取消該選手參賽資格。
 - (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。
2. 關於設備：
 - (1) 基本設備
比賽由選手自行準備設備（包含電腦、耳機、鍵盤、滑鼠、遊戲軟體、帳號及網路等）進行比賽；惟若選手自備之設備影響遊戲順暢或導致遊戲中斷，則後果自行承擔。
 - (2) 語音通訊
線上賽由選手自備可視訊之通訊設備（例如：麥克風、耳機、鏡頭或可視訊鏡頭之手機等），以利預賽報到使用；比賽期間參賽選手須使用主辦方指定之語音通訊軟體（Discord），主辦方可全權監控隊伍音訊內容，以防違規之情事；比賽期間選手除了語音軟體外，不得使用其他應用程式、瀏覽器或轉播等。
 - (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，並永久取消該選手於 CCCE 各賽項之參賽資格。

(三) 比賽流程

1. 預賽賽程及隊伍之報到時間，將於 10 月 23 日公告於 CCCE 賽事官網。
2. 預賽及決賽之報到流程詳見《賽事規章》之「捌、報到流程」。

(四) 比賽規則

1. 比賽設定

使用下列遊戲設置進行比賽，由系統判定比賽結果。

伺服器	SEA/KR/JP（視當日網路狀況而定）
人數	4 排/共 20 隊/每場 80 人
視角	FPP 第一人稱
地圖	Erangel 經典
天氣	晴天
場次	預賽與決賽皆六場

2. 比賽採積分制，每回合比賽結束後於遊戲畫面上顯示各隊伍擊殺及隊伍排名之數據，並由裁判計算隊伍之比賽總積分。

(1) 比賽總積分

隊伍於指定時間內所有回合比賽積分之總和，其每回合比賽積分為該回合隊伍擊殺積分與隊伍名次得分之總和。

每回合比賽積分	
隊伍擊殺積分	隊伍名次得分

(2) 隊伍擊殺積分

隊伍於該回合比賽結束後所顯示之擊殺數，其每一擊殺數為 1 點擊殺積分，以此計算之。

(3) 隊伍排名得分

隊伍於該回合比賽結束後所顯示之隊伍名次，其隊伍所獲得之排名得分如下表所示。

隊伍名次	排名得分
第 1 名	10
第 2 名	6
第 3 名	5
第 4 名	4
第 5 名	3
第 6 名	2
第 7 名	1
第 8 名	1
第 9-16 名	0

3. 同分判別機制

如發生有兩隊（或以上）隊伍有相同的總積分時，將依照下列規則進行名次之判決：

- (1) 比較所有同分隊伍在全部比賽回合中之總擊殺積分。
- (2) 比較所有同分隊伍在各自最佳表現回合所得之總積分。
- (3) 比較所有同分隊伍在各自最佳表現回合所得之擊殺積分。

4. 若隊伍有選手因故未到，除原報名登記替補之選手外，不得臨時增加選手，人數不滿 4 人則視為棄賽。
5. 比賽畫面至顯示「隊伍排名與擊殺數」，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。
6. 本賽項規則未盡完善之處，將以「絕地求生」PGC 賽事規章為判定依據。

(五) 斷線流程

1. 比賽開始後，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，選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不承擔任何責任。
2. 正式比賽期間，嚴禁故意中斷 PUBG 遊戲用戶端或伺服器連接。若 64 名選手中超過 5 名選手（含 5 名）出現嚴重遊戲 BUG 導致無法比賽，則該局比賽將會重賽；若少於 5 名則比賽持續不中止。
3. 若發生重大 BUG（包括但不限於伺服器障礙、遊戲比賽房崩潰或任何導致遊戲崩潰等狀況），造成比賽無法順利進行而中止時，裁判得以依據當下戰況而進行續賽（例：若在遊戲崩潰之時，戰況剩餘人數為 32 人，則以該 32 名選手進行續賽），其續賽時間由主辦方另行決定。
4. 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；主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。

(六) 注意事項

1. 主辦方擁有賽事過程、結果之最終仲裁權。
2. 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，皆須無條件服從裁判指示。
3. 線上賽之進行，請各隊伍之指導教練與老師嚴格督導，如經查證有舞弊之情事，則取消該選手或隊伍之參賽資格，並公告「該選手姓名」、「所屬學校/戰隊名稱」、「指導老師/教練姓名」。
4. 如遇參賽對手之遊戲 ID 與報名資料不符之情況，須先截圖存證並立即聯繫主辦方工作人員，交由主辦方進行裁決；若經查證屬實，主辦方有權判定並取消該隊伍之參賽資格。
5. 若選手對賽事進程及結果有疑慮，欲申訴，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）或相關證明予主辦方進行裁決。
6. 選手於賽前準備之作業時間或比賽過程中，不得進行線上直播、使用手機及其他非規定之無線軟硬體設備，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。
7. 若參賽選手有不公平之行為，包含但不限於利用漏洞、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）等情況，主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁、取消參賽資格並保留法律追訴權。
8. 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。

2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
傳說對決《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

決賽日期：110 年 12 月 10 日（五）至 11 日（六）

競賽地點：線上

主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會、

台灣創新競技協會

賽事官網：<http://www.cccedu.org/>

一、比賽主旨

為相應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，須包含 1 位替補成員。

（二）競賽分組

全國大專校院組、五都高級中等學校組、五都國民中學組。

（三）賽項規則

1. 預賽為 Bo1 單淘汰賽。
2. 預賽之種子賽（城市預賽之前二強隊伍）須進行 Bo3 單淘汰賽，選出城市代表隊（各都預賽之第一名隊伍）入選四強積分賽。
3. 各都城市代表隊（各都預賽第一名隊伍）須與各城市代表隊進行一場 Bo1 四強積分賽，其積分排名之前四強隊伍，晉級決賽之四強賽。
4. 決賽之四強（冠亞季殿）賽為 Bo3 單淘汰賽。

（四）決賽資格

1. 大專校院組：前四強。
2. 高級中等學校組：城市代表隊。
3. 國民中學組：城市代表隊。

(五) 比賽日程

序號	項目	日期	地點	對象
1	參賽報名	10 月 4 日（一）至 10 月 15 日（五）	CCCE 賽事官網	全體 報名選手
2	● 預賽賽程 ● 報名成功名單	10 月 23 日（六）	CCCE 賽事官網	全體 報名選手
3	CCCE 城市盃 預賽期間 決賽資格期間 （線上轉播）	11 月 2 日（二）至 11 月 21 日（日）	-	全體 報名選手
4	● 決賽賽程 ● 決賽報到時間 ● 入圍決賽名單 ● 繳交獲獎資料	11 月 26 日（五）	CCCE 賽事官網	入圍 決賽之隊伍
5	CCCE 城市盃 決賽期間 閉幕式	12 月 10 日（五）至 12 月 11 日（六）	CCCE 線上轉播	入圍 決賽之隊伍
6	頒獎典禮	12 月 11 日（六）	CCCE 線上轉播	獲獎之隊伍

三、比賽辦法

(一) 隊伍名單要求

1. 報名參賽之資格及辦法，詳見《賽事規章》之「伍、報名辦法」。
2. 參賽隊伍應由五位成員及一位替補成員共同組成，其隊伍名單須於 110 年 10 月 15 日報名截止前提交給賽事主辦方（以下簡稱「主辦方」），其繳交後的隊伍名單不得更換成員。
3. 報名資料不齊全或資格不符合者，不予受理。
4. 參賽選手若為轉學生，則必須轉學滿兩年方可代表該校參加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實者，全隊以棄賽論。
5. 本次賽事登錄之資料僅限於賽事報名、核對、通知賽事活動所使用，不做其他用途。如有變更 Garena 帳號會員資料之需求，須於報名開始前 2021 年 10 月 3 日 23:59 以前與 Garena 客服中心聯繫並完成

資料變更申請之服務，比賽期間不受理帳號資料更動之申請。報名申請資料一經送出成功後，即不得修改申請資料。

6. 參賽選手 109 年 11 月 1 日起至報名截止日期間不得參加具聯賽性質之職業比賽，包括但不限於 GCS 職業聯賽所登錄之職業選手，若選手有疑慮，得主動聯繫主辦方查證是否符合參賽資格。隊員被證實違反此項規定者，則全隊以棄賽論。

(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（以下稱「挑戰者名稱」）、Garena UID，用以確認身分。
- (2) 挑戰者名稱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挑戰者名稱，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），若經主辦方警告後仍未更名者，則取消該選手參賽資格。
- (3) 隊伍名單經提交完成後，選手不得擅自更改挑戰者名稱，若於名單提交後選手自行更改挑戰者名稱，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

比賽由選手自行準備設備（包含個人手機、耳機、遊戲軟體、帳號及網路等）進行比賽；禁止使用任何輔助裝置（包含但不限於搖桿、手把等），惟若選手自備之設備影響遊戲順暢或導致遊戲中斷，則後果自行承擔。

(2) 語音通訊

線上賽由選手自備可視訊之通訊設備（例如：麥克風、耳機、鏡頭或可視訊鏡頭之手機等），以利預賽報到使用；比賽期間參賽選手須使用主辦方指定之語音通訊軟體（Discord），主辦方可全權監控隊伍音訊內容，以防違規之情事；比賽期間選手除了語音軟體外，不得使用其他應用程式、瀏覽器或轉播等。

- (3) 如經主辦方查證設備帶有影響遊戲公平性之作弊功能（包括但不限於外掛等），將追回競賽項目名次與獎學金，並永久取消該選手於 CCCF 各賽項之參賽資格。

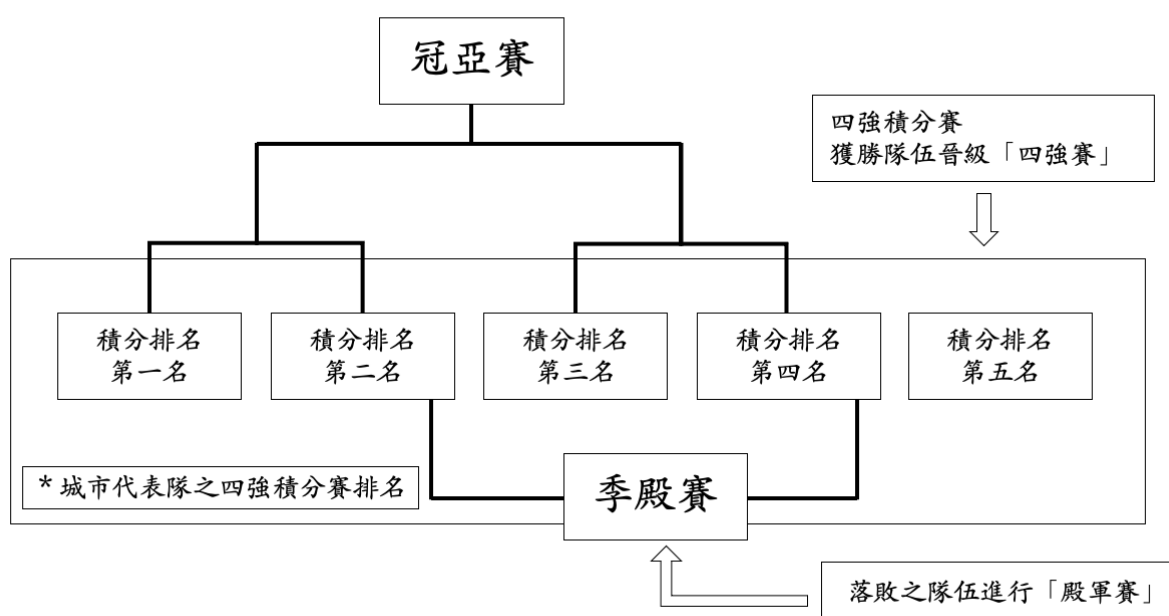
(三) 比賽流程

1. 預賽賽程及隊伍之報到時間，將於 10 月 23 日公告於 CCCF 賽事官網。
2. 預賽及決賽之報到流程詳見《賽事規章》之「捌、報到流程」。

3. 於線上賽之當節比賽結束後，「勝利方」之隊長須將比賽結果（比賽之勝利畫面）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預賽進行中同步更新。

(四) 比賽規則

1. 比賽使用之版本皆按照台港澳正式服遊戲當前版本。
2. 所有參賽選手及隊伍在報名截止後，其對戰組合將由系統隨機分配，各場次時間將於 CCCE 賽事官網公告。
3. 國民中學及高級中等學校，預賽賽程將先分別進行 Bo1 單淘汰賽，再由前二強之隊伍進行 Bo3 種子賽，選出城市代表隊（各都預賽之第一名隊伍）入選四強積分賽。
4. 城市代表隊須與各都進行一場 Bo1 積分賽，其積分排名之前四強隊伍，晉級決賽四強（冠亞季軍）賽；其決賽賽制皆為 Bo3 單淘汰賽。



（圖一、五都決賽賽程之示意圖）

5. 大專校院賽程及次序則不分城市，預賽為 Bo1 單淘汰賽；賽之四強（冠亞季殿）為 Bo3 單淘汰賽。

6. 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。
7. 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。
8. 若隊伍有選手因故未到,除原報名登記替補之選手外,不得臨時增加選手,人數不滿5人則視為棄賽。
9. 選手至比賽座位就坐後,禁止擅自離開座位,如遇有特殊需求、選手個人設備發生問題、場地硬體設備發生問題等,請舉手告知裁判,由裁判進行協助。
10. 比賽進行中若遊戲暫停,除向裁判回報問題外,禁止彼此交談、將耳機取下、起身走動等行為,違者將記警告1次;警告後仍不服從者,則主辦方有權取消該選手之參賽資格。
11. 在線上賽期間,Ban-Pick 紀錄應由雙方隊伍自行記錄。
12. 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。
13. 本賽項規則未盡完善之處,皆以 Garena 賽事規章為判定依據。

(五) 斷線流程

1. 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。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。
2. 選手於遊戲暫停期間,為比賽之公平,無論何故皆不得進行遊戲上的溝通。
3. 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) 賽事硬體發生故障。
 - (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. 於賽事轉播之時,選手若發生緊急狀況,須離開比賽座位(如無預警且不可抗拒之症狀),裁判須要求參賽選手暫停遊戲,並等待直播畫面進入廣告,以及主播螢幕遮蔽,才可將選手帶離比賽座位;為確保比賽順利進行,該場若發生第二次緊急狀況,選手可選擇離開比賽座位,但不得再返回;或於比賽座位上停留至比賽結束。
5. 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,比賽雙方須維持相同的選手、Ban-Pick 英雄角色、

位置、挑戰者技能、魔紋設定、奧義，如有私自更換之情形，裁判可直接判定該隊出局；主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。

6. 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 3 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) 3 分鐘內：兩隊塔數差距為 0，且總死亡數小於 3。
- (2) 3-6 分鐘內：經濟差距 1500 內；兩隊塔數差距 2 塔以內。
- (3) 3-6 分鐘內：經濟差距 3000 內；兩隊塔數差距 3 塔以內，且 3 高地塔皆尚未被攻破；無人正獲得凱薩 BUFF。
- (4) 9 分鐘以上：經濟差距 3000 內（當雙方經濟皆達到 50000 後取消此條件）；兩隊塔數差距 2 塔以內，且 3 高地塔皆尚未被攻破；無人正獲得深淵魔龍或凱薩 BUFF。

7. 若未符合以上規則，除非主辦方及雙方隊長、指導老師三方達成共識，否則概不重賽，於重新連線後或排除問題後恢復比賽之進行。

(六) 注意事項

1. 主辦方擁有賽事過程、結果之最終仲裁權。
2. 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，皆須無條件服從裁判指示。
3. 線上賽之進行，請各隊伍之指導教練與老師嚴格督導，如經查證有舞弊之情事，則取消該選手或隊伍之參賽資格，並公告「該選手姓名」、「所屬學校/戰隊名稱」、「指導老師/教練姓名」。
4. 如遇參賽對手之遊戲 ID 與報名資料不符之情況，須先截圖存證並立即聯繫主辦方工作人員，交由主辦方進行裁決；若經查證屬實，主辦方有權判定並取消該隊伍之參賽資格。
5. 若選手對賽事進程及結果有疑慮，欲申訴，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）或相關證明予主辦方進行裁決。
6. 選手於賽前準備之作業時間或比賽過程中，不得進行線上直播、使用手機及其他非規定之無線軟硬體設備，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。
7. 若參賽選手有不公平之行為，包含但不限於利用漏洞、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）等情況，主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁、取消參賽資格並保留法律追訴權。
8. 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。