

**2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
賽事實況轉播《比賽辦法》**



CCCE

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」，賽事實況轉播參賽選手應模擬「電子競技」產業中的「主播與賽評」；解析並效仿主播與賽評在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

二、基本資訊

(一) 參賽人數

一隊至少 2 人，至多 3 人。

隊伍人數 2 人：1 主播，1 賽評

隊伍人數 3 人：1 主播，2 賽評

(二) 競賽分組

「電子競技系列」：五都高級中等學校組。

「虛擬體育系列」：五都高級中等學校組。

(三) 決賽資格

高級中等學校組：城市代表隊。

(四) 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	<ul style="list-style-type: none">● 報名成功名單● 組別編號分發	10月23日(六)	CCCE 賽事官網	全體 報名選手
3	預賽作品 繳交期間	10月18日(一)至 11月5日(五)	CCCE 賽事官網	全體 報名選手
4	預賽作品 評審期間	11月7日(日)至 11月13日(六)	-	-
5	<ul style="list-style-type: none">● 入圍決賽名單● 決賽報到時間● 繳交獲獎資料	11月15日(一)	CCCE 賽事官網	入圍 決賽之隊伍
6	決賽作品 繳交期間	11月27日(六)	CCCE 賽事官網	入圍 決賽之隊伍
7	決賽作品 線上評審QA	12月4日(日)	CCCE 賽事官網	入圍 決賽之隊伍
8	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
9	頒獎典禮	12月11日(六)	CCCE 線上轉播	獲獎之隊伍

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 預賽作品

1. 作品內容

請模擬自己為真實主播、賽評，拍攝簡單的講評影片一支，其各組題目如下：

(1) 電子競技系列

2020 年 CCCE 城市盃「英雄聯盟」賽事片段影片一支。

(2) 虛擬體育系列

「NBA 2K21」賽事片段影片一支。

* 預賽題目由主辦方提供，其影片（包含賽前戰術討論、賽事選角時間、中場休息時間、競技表現）請至 CCCE 賽事官網下載，若檔案格式有問題、無法下載、影片內容不齊全等狀況，請立即向主辦方回報。

2. 繳交時間

於 110 年 10 月 18 日（一）至 110 年 11 月 5 日（五）期間繳交，逾時不受理。

3. 繳交方式

報名成功之隊伍將收到主辦方 Email 寄發之「組別編號」，應以 E-mail 繳交「雲端之連結網址」（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@ccc.edu.org。由專業評審選拔入圍決賽之隊伍。

4. 後製規範

- (1) 參賽隊伍得自行決定，是否要上字幕、字卡或將播報與遊戲做子母畫面之結合。
- (2) 不限制後製軟體，惟不得有其他商品、軟體之浮水印，如要加上字幕，不得有簡體字出現於影片中。

5. 檔案繳交格式

檔名	各城市-高級中等學校-賽事實況轉播 01-預賽作品（英雄聯盟/NBA 2K21）
副檔名	MP4
畫素規格	1280*720（HD 畫質 720p）（含）以上
檔案大小	1 GB 以內

6. Email 主旨格式範例

【新北-高級中等學校-賽事實況轉播 01-預賽/決賽作品繳交】。

示意圖	主旨：各城市-高級中等學校-賽事實況轉播 01-預賽作品繳交（此為「組別編號」）
-----	--

請依照主辦方所提供之「組別編號」編寫主旨及檔案名稱，若規格不符者，則主辦方有權不予受理；如因誤植組別編號造成評分有誤，則由參賽隊伍自行承擔。

(二) 決賽作品

1. 作品內容

決賽進行方式將於 11 月 15 日（一）於 CCCE 賽事官網公告，參賽隊伍須於規定的時間內完成賽事實況轉播錄製影片一支。

(1) 電子競技系列

第二屆 CCCE 城市盃「英雄聯盟」賽事片段影片一支。

(2) 虛擬體育系列

「NBA 2K21」賽事片段影片一支。

2. 繳交時間

於 110 年 11 月 27 日（六）當日內繳交，逾時不受理。

3. 繳交方式

報名成功之隊伍將收到主辦方 Email 寄發之「組別編號」，應以 E-mail 繳交「雲端之連結網址」（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@ccc.edu.org。

4. 後製規範

(1) 參賽隊伍得自行決定，是否要上字幕、字卡或將播報與遊戲做子母畫面之結合。

(2) 不限制後製軟體，惟不得有其他商品、軟體之浮水印，如要加上字幕，不得有簡體字出現於影片中。

5. 檔案繳交格式

檔名	新北-高級中等學校-賽事實況轉播 01-決賽作品 (英雄聯盟/NBA 2K21)
副檔名	MP4
畫素規格	1280*720 (HD 畫質 720p) (含) 以上
檔案大小	1 GB 以內

6. 線上評審 QA 流程

(1) 入圍決賽之參賽隊伍，報到流程詳見《賽事規章》之「捌、報到流程」。

(2) 110 年 12 月 4 日（六）進行線上評審 QA，其報到及講評時間將於 110 年 11 月 15 日（一）公告於 CCCE 賽事官網；當日將進行 1-3 分鐘的提問與講評。評分標準詳見「四、評分標準」。

四、 評分標準

(一) 預賽評分標準

項目	內容說明	佔比
口語表達	咬字清晰、口條邏輯、表達流暢、臺風穩健、即興應變、節奏分明與精彩豐富等。	40%
專業分析	遊戲規則、禁選角色、戰術分析及賽況競技等之解說。	30%
搭擋配合	主播與賽評之講評默契、場控氛圍、互動協調等。	30%

(二) 決賽評分標準

項目	內容說明	佔比
口語表達	咬字清晰、口條邏輯、表達流暢、臺風穩健、即興應變、節奏分明與精彩豐富等。	35%
專業分析	遊戲規則、禁選角色、戰術分析及賽況競技等之解說。	30%
搭擋配合	主播與賽評之講評默契、場控氛圍、互動協調等。	20%
評審 QA	針對播報內容進行評審 QA。(例如職務認知、口述能力、戰術分析等)	15%

五、 注意事項

- (一) 作品必須為原創，由參賽選手自行創作，包括但不限於概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫等內容，以及所使用之程式無仿冒、抄襲或侵害他人著作權之情事。
- (二) 主辦方有保留所有參賽作品影像檔之權利。
- (三) 未依規定期間內上傳檔案、檔案繳交不齊全者，不予參賽；作品繳交寄出後，不接受更改。

**2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
NBA 2K21 《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 1 人。

(二) 競賽分組

五都高級中等學校組。

(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 Bo1 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。
*本賽項為今年主場特定之示範賽項，各都須至少派出一隊代表該城市參賽。

(四) 決賽資格

高級中等學校組：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. 參賽隊伍應由一位成員組成，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. 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「NBA 2K21」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

線上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（包括但不限於外掛程式等），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

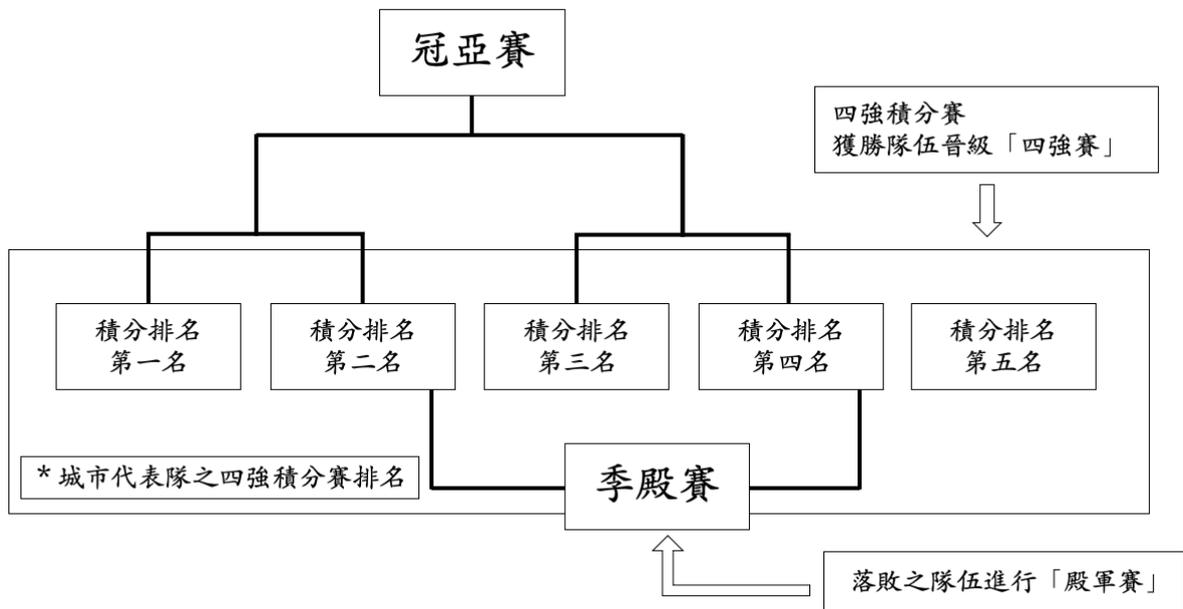
1. 預賽賽程及隊伍之報到時間，將於 10 月 23 日公告於 CCCE 賽事官網。
2. 預賽及決賽之報到流程詳見《賽事規章》之「捌、報到流程」。
3. 於線上賽之當節比賽結束後，「勝利方」之隊長須將比賽結果（比賽之勝利畫面）截圖，並傳至 Discord 對戰房群組，主辦方確認後將公布續戰隊伍之組合；若勝利方隊伍未在賽後 30 分鐘之內傳送比賽結果，主辦方將視同該隊伍棄權續戰資格。
4. 勝利方回報格式範例
【A 隊 VS B 隊__ (A/B) 隊 win】。

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「NBA 2K21」進行比賽，其軟體及補丁需安裝最新的遊戲版本，若因遊戲更新而延遲賽事進行，違者將記警告1次。
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. 於線上賽中，僅能使用NBA官方正規聯賽中所屬實際之30支正規球賽球隊，惟不得使用NBA官方正規聯賽之2020-21賽季排名前3之隊伍。
4. 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Bo1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。
5. 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)



6. 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。

7. 比賽設定

功能項目	設定
攝影機視角	預設值
難度	超級球星級
即時重播	關閉
過場動畫	關閉
疲勞	開啟
受傷	關閉
競賽風格	類比 (真實模式)
投籃/罰球類型	玩家時機
比賽速度/罰球困難度	50
其他設置	預設值

8. 手動/自動等設定之規範

比賽開始前，參賽選手須預先設定好換人、叫喊暫停及後期故意犯規等之設置。

- 雙方將於報到後由賽程表隨機選出紅藍方(即為主、客場)，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。
- 競賽期間，參賽選手可更換球隊、戰術及教練，但不得於連續兩場賽事中持續使用同一支球隊；如雙方欲使用之球隊重複，線上賽採裁判抽籤方式進行隊伍裁決。
- 前八強起之比賽，雙方隊伍須各選出四支球隊，進行球隊 Ban-Pick (選/禁用) 環節，並由主場隊伍優先進行 Ban-Pick。雙方進行三輪 Ban-Pick 後，決定出本場出賽之球隊。
- 比賽之時，每場有四小節，預賽之時長，為每節 5 分鐘；決賽之時長，則為每節 10 分鐘。
- 若比賽進入延長賽，雙方隊伍須於規定的時間內進行比賽，延長賽由得分最高之隊伍獲勝。
- 在賽事進行中只能透過「方向鍵」和「呼叫暫停」來換人，不得透過

暫停遊戲（「PageDown」鍵）手動換人；若暫停遊戲（「PageDown」鍵），則必須扣除一次「呼叫暫停」之機會作為懲罰；若無剩餘的「呼叫暫停」次數，則記警告1次。

15. 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。
16. 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。
17. 比賽畫面至顯示勝負結果時，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。
18. 本賽項規則未盡完善之處，將以 ESL 賽事規章為判定依據。

(五) 斷線流程

1. 如果出現錯誤、斷線重連或者其他故障以致中斷讀取進度，影響到選手在遊戲開始後加入遊戲的時間，於線上賽階段，該隊員須按「PageDown」鍵暫停指令，並立即向裁判反應，進行一次三分鐘的暫停，待選手排除設備問題，三分鐘過後遊戲將繼續進行。
2. 比賽開始後5分鐘以內，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、系統當機等狀況，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。
3. 比賽期間，若發生技術障礙（包括但不限於發生斷線、設備異常、系統當機等狀況），選手須立刻暫停遊戲，並請裁判回顧比賽過程及判定後續之進行，選手不得自行回顧比賽過程。
4. 比賽期間，若發生斷線（非伺服器崩潰），若未能於5分鐘內連線回來，裁判將記警告1次；若5分鐘內重新連線成功，雙方選手則繼續比賽，如發生斷線2次以上（包含），裁判將視同該隊伍失格，完賽之成績不予計算。
5. 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。
6. 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。

7. 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。
8. 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球隊球員、位置、時間、球權及剩下的暫停數；主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。
9. 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），如未能排除而重新連線時，只要雙方比分差距大於 20，裁判有權直接判決勝負；若雙方比分差距小於 20（含），則裁判有權決定該局是否重賽。

(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。