

2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
英雄聯盟《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。

（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。

(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 PCS 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「英雄聯盟」台服帳號，並於報名時提供遊戲帳號 ID（以下稱「召喚師名稱」）、Garena UID，用以確認身分。
- (2) 召喚師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召喚師名稱，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，選手不得擅自更改召喚師名稱，若於名單提交後選手自行更改召喚師名稱，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 20 隻英雄（不包含限時免費英雄）。

2. 關於設備：

(1) 基本設備

線上賽由選手自行準備設備進行比賽（包含電腦、耳機、鍵盤、滑鼠、遊戲軟體、帳號及網路等）；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。

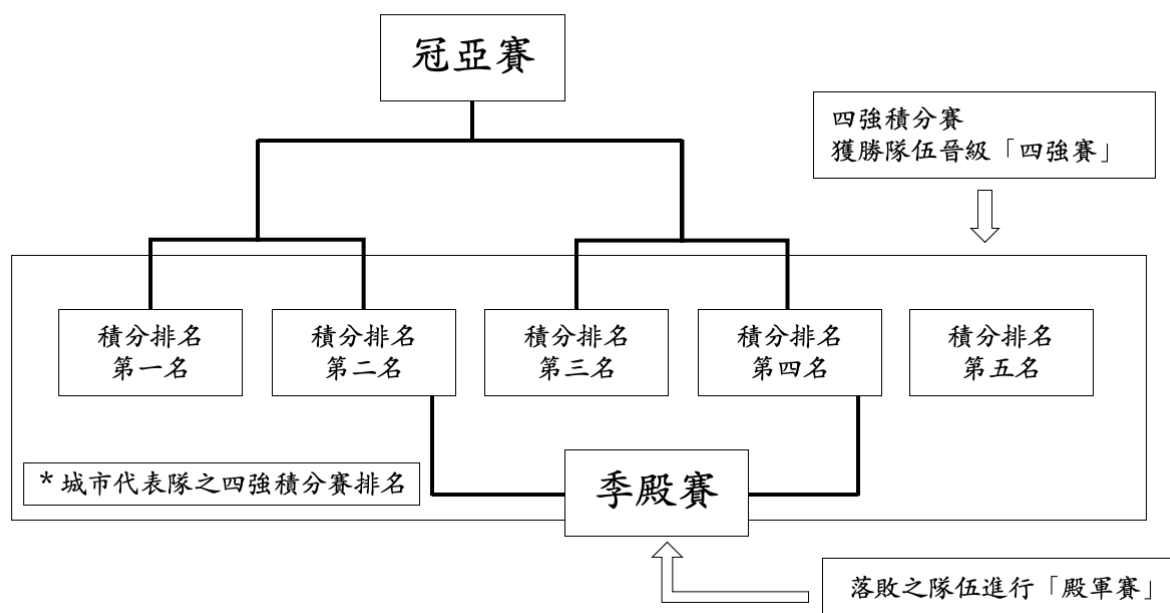
- (3) 如經主辦方查證設備帶有影響遊戲公平性之作弊功能（包括但不限於連發、巨集等），將追回競賽項目名次與獎學金，並永久取消該選手於 CCCE 各賽項之參賽資格。

(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「英雄聯盟」電競選角模式和默認遊戲設置進行比賽,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,將以 RIOT 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,該隊成員須立即輸入/pause 暫停指令,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、伺服器崩潰等狀況,而無法順利進行遊戲時,選手可輸入/pause 進行暫停,並立即告知裁判。待同隊選手連回後,再由裁判告知對方隊長並由對方輸入/resume 繼續遊戲,每隊暫停時間於每場累計不可超過15分鐘,滿15分鐘之隊伍,則不得再使用暫停指令,須讓遊戲持續進行。
3. 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。
4. 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。
5. 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。

6. 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、位置，並選用相同的 Ban-Pick，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。
7. 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，只要滿足以下任一條件，裁判有權直接判決勝負：
 - (1) 經濟差距：2 隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%（含）。
 - (2) 剩餘塔數差距：2 隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座（含）。
 - (3) 剩餘水晶兵營差距：2 隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2 座（含），已經毀壞又重生的兵營也納入計算。

(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 《賽事規章》



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/>

目錄

壹、活動主旨.....	1
貳、活動目標.....	2
參、辦理單位.....	2
肆、重要日程.....	3
伍、報名辦法.....	5
陸、賽事資訊.....	10
柒、報到流程.....	12
捌、決賽日程.....	13
玖、賽程評選.....	14
壹拾、賽事獎勵.....	16
壹拾壹、賽事申明.....	21

壹、活動主旨

電子競技運動，是以具備資訊及通訊技術之軟、硬體設備做為載體，在虛擬世界中進行人與人之間策略運用與反應速度的競賽運動。在電競運動中，人們對於時間、空間、數理邏輯、四肢協調、表達…等，許多思維能力、反應力和感官能力都能得到相對應的提升，有些項目對於程式、分工、偕同共進之團隊合作、情感意識鍛煉，更是分秒體現，是多元有益身心發展的體育活動。

我國於 106 年通過《運動產業發展條例》修正草案，將電子競技業、運動經紀業正式納入運動產業，並正名為「電子競技運動」。2018 年雅加達巨港亞運將電子競技運動列入示範賽項目；2022 年有機會列入杭州亞運之比賽項目；2024 年巴黎奧運亦正在討論將其加入賽事專案的可能性。

競技遊戲不僅帶動了整體產業鏈的蓬勃發展，也推進了廣泛的數位娛樂產業，如：軟體開發、硬體設備、賽事活動、網路媒體、直播平台、網紅經濟…等。為因應時代發展趨勢，電競相關產業教育應從青少年的求學階段建構至就業銜接的藍圖中，包含社團開展、課程設計、實驗專班設置、選手和產業人才培育、職涯就業規劃等。

有鑑於此，中華文化教育協會於 108 年 7 月 16 日至 18 日，成功舉辦了第一屆「2019 城市盃校園電子競技邀請賽（City Cup for Campus E-sports Invitational Competition，以下簡稱 CCCE 城市盃）」，次年 109 年 11 月 15 日至 16 日，與新北市教育局共同主辦第二屆「2020 城市盃數位科藝電競邀請賽（City Cup for Campus E-Sports）」，其報名參賽的學生來自新北市、臺北市、臺中市、高雄市以及特別嘉賓桃園市，共有 1,610 位學生報名參賽，相較第一屆報名參賽之人數成長將近 4 倍。競賽項目除了電子競技遊戲之外，更包含了電競相關產業的數位科藝系列競賽項目，期能「以賽促學」，促進學校電競隊伍和群科學生相互切磋、砥礪學習，亦邀請知名企業人士蒞臨指導，拓展學生創新思維與國際視野。

今年延續辦理「2021 城市盃數位科藝電競邀請賽」（City Cup for Campus E-Sports）為人才培育計畫而續航，本屆由新北市政府教育局、中華文化教育協會和台灣創新競技協會共同主辦，並由臺北市政府教育局、桃園市政府教育

局、臺中市政府教育局、高雄市政府教育局、新北市立淡水高級商工職業學校、津禾教育科技有限公司、宏基股份有限公司、香港商雅虎資訊股份有限公司（Yahoo!奇摩）共同協辦。

本屆增加虛擬體育競賽之「NBA 2K21」賽項，期能培養學生之跨領域協作與人文素養。藉由賽事之舉辦和宣傳，本賽事不僅成為電競創新應用與數位科藝教育結合之創造力成就舞台，也為社會大眾帶來了科技娛樂與時代進步的學習氛圍。

貳、活動目標

- 一、以賽促學：促進電競相關產業暨教育發展，創新邏輯思維與跨界智慧學習。
- 二、教育交流：學生團隊協作、經驗傳承分享，教師學術交流、課堂與時俱進。
- 三、人才培養：學生職務揣摩、團隊職場模擬，產官學攜手培育國家人才。
- 四、產業合作：學生實習與就業發展契機，探索數位化潮流及實踐產學接軌。
- 五、國際拓展：認識國際電競相關產業暨教育趨勢，多元文化領略與交誼合作。
- 六、核心精神：課堂學習→職場模擬→成果實踐。

參、辦理單位

一、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

二、協辦單位：

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、新北市立淡水高級商工職業學校、津禾教育科技有限公司、宏基股份有限公司、香港商雅虎資訊股份有限公司臺灣分公司（Yahoo!奇摩）

肆、重要日程

電子競技系列			
序號	日期	流程	說明
1	10 月 04 日（一）至 10 月 15 日（五）	參賽報名	於 CCCE 城市盃賽事官網填寫報名表，完成報名。
2	10 月 23 日（五）	● 預賽賽程 ● 報名成功名單	於 CCCE 城市盃賽事官網公告報名成功之名單，以及各賽項之線上預賽賽程。
3	11 月 02 日（六）至 11 月 21 日（日）	CCCE 城市盃 預賽期間 決賽資格期間 （線上轉播）	進行線上預賽，預賽賽程將視參加人數的多寡調整賽制與比賽時間。
4	11 月 26 日（五）	● 決賽賽程 ● 決賽報到時間 ● 入圍決賽名單 ● 繳交獲獎資料	於 CCCE 城市盃賽事官網公告入圍決賽之隊伍及決賽時程；入圍隊伍須於決賽前繳交獲獎資料。（詳見玖、賽事獎勵之「獲獎注意事項」。）
5	12 月 10 日（五）至 12 月 11 日（六）	CCCE 城市盃 決賽期間 閉幕式 頒獎典禮	CCCE 城市盃決賽。

數位科藝系列			
序號	日期	流程	說明
1	10 月 04 日（一）至 10 月 15 日（五）	參賽報名	於 CCCE 城市盃賽事官網填寫報名表，完成報名。
2	10 月 23 日（五）	● 報名成功名單 ● 組別編號分發	賽事主辦方電子信件寄發競賽項目組別編號，並於 CCCE 城市盃賽事官網公告報名成功之名單。
3	10 月 18 日（一）至 11 月 05 日（五）	預賽作品 繳交期間	依照比賽辦法，繳交預賽作品予賽事主辦方。
4	11 月 07 日（日）至 11 月 13 日（六）	預賽作品 評審期間	各賽項預賽作品交由專業評審評分，進行預賽選拔。
5	11 月 15 日（一）	● 入圍決賽名單 ● 決賽報到時間 ● 繳交獲獎資料	請入圍隊伍於決賽之前完善決賽作品並完成繳交程序；入圍隊伍須於決賽前繳交獲獎資料。（詳見玖、賽事獎勵之「獲獎注意事項」。）
6	11 月 22 日（一）至 12 月 03 日（五）	決賽作品 繳交期間	依照比賽辦法，繳交作品予賽事主辦方。
7	12 月 4 日（六）	決賽作品 線上評審 QA	入圍隊伍將於線上進行評審 QA。
8	12 月 10 日（五）至 12 月 11 日（六）	決賽期間 閉幕式 頒獎典禮	CCCE 城市盃決賽。

伍、報名辦法

一、報名資格

(一) 參賽對象

具新北市政府教育局、臺北市府教育局、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」）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可參加；部分賽項亦開放全國高級中等學校學生共同參與。

(二) 參賽隊伍

1. 除「Predator League 城市盃-絕地求生」賽項以外，參賽隊伍皆由同校學生自由組隊，不可跨校組隊；每隊伍之人數，請詳如下表：

類別	競賽項目		參賽隊伍人數
電子競技系列	英雄聯盟		6/隊
	傳說對決		6/隊
	Predator League 城市盃-絕地求生		5/隊
	NBA 2K21 (示範賽)		1/隊
數位科藝系列	賽事實況轉播	英雄聯盟	2-3/隊
		NBA 2K21 (示範賽)	2-3/隊
	快速錄剪播		1-4/隊
	商品設計		1-4/隊

2. 須列指導老師或隊伍代表 1 名。
3. 不限制各校參賽隊伍數，同校同一競賽項目可有多支隊伍參賽。

(三) 嘉賓城市

本屆嘉賓城市，可於每一競賽項目派出一隊，作為「城市代表隊」進行交流賽，其代表隊之成績不列入本屆名次計算。

1. 電子競技系列：

「英雄聯盟」、「傳說對決」及「NBA 2K21」等賽項，將以挑戰者身分於決賽階段與準冠軍、準亞軍之隊伍，各進行一場 BO1 交流賽。

2. 數位科藝系列：

依據競賽項目之比賽辦法，於決賽階段與五都代表隊進行交流，並由專業評審提供反饋與建議。

（四）特別說明

1. 電子競技系列：

（1）Predator League 城市盃-絕地求生

預賽賽項分為「校園賽」與「挑戰賽」。

- * 校園賽：含「掠奪者盟校組」及「校園組」之隊伍，「掠奪者盟校組」僅開放掠奪者盟校隊伍（不可跨校組隊）；「校園組」參賽選手須為在校同校學生之隊伍。
- * 挑戰賽：為「挑戰者組」之隊伍，參賽選手須年滿 16 歲（含）以上者（可跨校、跨年齡組隊），全國皆可組隊報名，詳見比賽辦法。

（2）NBA 2K21（示範賽）

本賽項為今年主場特定之示範賽項，五都各須至少派出一隊代表該城市參賽。

2. 數位科藝系列：

（1）高級中等學校——英文組：

為拓展學生之國際視野與表達能力，「商品設計」競賽項目，特設「高級中等學校——英文組」（以下簡稱「英文組」）作為內容呈現之競賽項目。

（2）賽事實況轉播：NBA 2K21

本賽項為今年主場特定之示範賽項，五都須至少派出一隊代表該城市參賽。

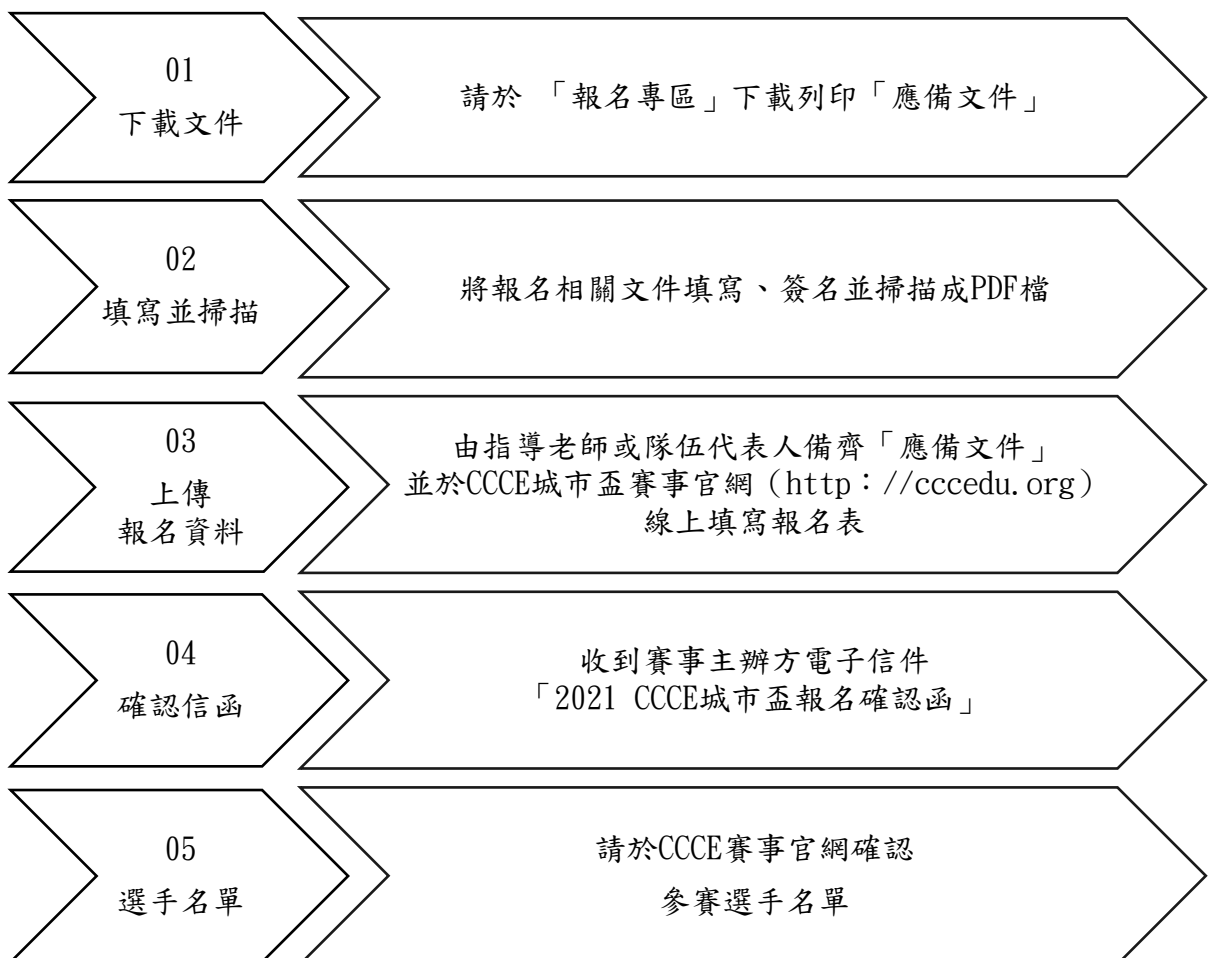
3. 疫情規範

依據中央流行疫情指揮中心發布之「COVID-19 因應指引：公眾集會」及疫情狀況進行滾動式修正。

競賽項目			高級中等學校		
			高中職組		英文組
參賽資格			「●」符號為不分縣市全國皆可參加； 「✓」符號為須符合五都資格。		
電子 競技 系列	英雄聯盟		✓		
	傳說對決		✓		
	Predator League 城市盃 絕地求生		掠奪者盟校組	校園組	挑戰者組
			僅開放掠奪者 盟校隊伍報名。	須為在校同校學 生。	須年滿 16 歲以 (含)者，全國皆 可組隊報名參賽。
	【主場限定】 NBA 2K21 (示範賽)		✓ (五都推派)		
數位 科藝 系列	賽事 實況 轉播	英雄聯盟	✓		
		NBA 2K21 (示範賽)	✓ (五都推派)		
	快速錄剪播		✓		
	商品設計		✓		✓

二、報名方式

- (一) 報名期間請至 CCCE 城市盃賽事官網下載報名所需的應備文件。
- (二) 應備文件由指導老師或隊伍代表人收齊，並填寫線上報名表及上傳繳交應備文件。
- (三) 賽事主辦方將於參賽者繳交應備文件後，寄發「2021 CCCE 城市盃報名確認函」電子郵件給參賽者，方得視為報名成功。
- (四) 報名流程：



三、應備文件

請高級中等學校（以下簡稱「各組」）參賽者，於 CCCE 城市盃賽事官網（<http://cccedu.org>）下載下列文件，並完成填寫、簽章及掃描為 PDF 檔，電子郵件繳交給賽事主辦方，其文件包含：

- （一）《授權書》（每位參賽學生）
- （二）《家長同意書》（報名時未滿 18 歲之參賽學生）
- （三）學生證正反面影本
- （四）隊伍或各選手半身照片一張
- （五）身分證正反影本（指導老師或隊伍代表人，擇一）
- （六）匯款資料（指導老師或隊伍代表人，擇一）

四、報名注意事項

- （一）參賽學生應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》後再行報名。
- （二）參賽學生如未依規定期限內報名繳交應備文件，則視同報名無效。
- （三）審核未符合參賽資格者，賽事主辦方有權不予接受報名。
- （四）除不可抗力之情況外，參賽隊伍成員登錄後不得更改。
- （五）參賽學生完成報名手續即視為同意《賽事規章》所列之各項規定，包含《授權書》及《家長同意書》所列之規範。
- （六）決賽當日，參賽學生須攜帶中華民國身分證及學生證，以便賽事主辦方查驗參賽資格；學生證未註記註冊章者，請出示其他有效之學籍證明。

陸、 賽事資訊

※ 實際日程可能因報名隊伍數而有所異動；競賽資訊詳見《比賽辦法》。

電子競技系列						
競賽項目	組隊人數	預賽/決賽	比賽方式/作品繳交	重要日程	入圍名單公布日期	預賽及決賽獎項名額
英雄聯盟	6 人	預賽	線上賽	10 月 04 日（一）至 10 月 15 日（五）報名	11 月 26 日（五） 入圍決賽名單 公告	五都前三名
		決賽		12 月 10 日（五）		代表隊 冠亞季殿
傳說對決	6 人	預賽	線上賽	10 月 04 日（一）至 10 月 15 日（五）報名		五都前三名
		決賽		12 月 10 日（五）		代表隊 冠亞季殿
Predator League 城市盃-絕地求生	5 人	預賽	線上賽	10 月 04 日（一）至 10 月 15 日（五）報名		全國 冠亞季殿
		決賽		12 月 11 日（六）		
NBA 2K21 （示範賽）	1 人	預賽	線上賽	10 月 04 日（一）至 10 月 15 日（五）報名		五都前三名
		決賽		12 月 11 日（六）		代表隊 冠亞季殿

數位科藝系列

競賽項目		組隊 人數	預賽/ 決賽	比賽方式/ 作品繳交	重要日期	入圍名單 公布日期	預賽及決賽獎項名額	
							高中職組	英文組
賽事實況 轉播	英雄聯盟	2-3 人	預賽	播報短片 1 支 (mp4)	10 月 04 日 (一) 至 10 月 15 日 (五) 報名	11 月 12 日 (五) 入圍決賽名單 公告	五都前三名	
			決賽	播報短片 1 支 (mp4)	11 月 27 日 (六)		代表隊 冠亞季殿	
	NBA2k21 (示範賽)	2-3 人	預賽	播報短片 1 支 (mp4)	10 月 04 日 (一) 至 10 月 15 日 (五) 報名		五都前三名	-
			決賽	播報短片 1 支 (mp4)	11 月 27 日 (六)		代表隊 冠亞季殿	-
快速錄剪播		1-4 人	預賽	剪輯短片 1 支 (mp4)	10 月 04 日 (一) 至 10 月 15 日 (五) 報名		五都前三名	-
			決賽	剪輯短片 2 支 (mp4)	11 月 28 日 (日)		代表隊 冠亞季殿	
商品設計		1-4 人	預賽	創作理念 1 份 (pdf) 海報草稿 1 份 (jpg)	10 月 04 日 (一) 至 10 月 15 日 (五) 報名		五都前三名	五都前三名
			決賽作品 繳交	簡報 1 份 (ppt) 海報電子檔 1 份 (jpg) 完整設計圖 2 份 (jpg)	12 月 03 日 (五)		代表隊 冠亞季殿	代表隊 冠亞季

柒、報到流程

參加 CCCE 城市盃各賽項之選手，須自備含有視訊功能之語音設備；參賽選手須加入 CCCE 城市盃之 Discord 伺服器，於各賽項頻道進行報到，並透過 Discord 提供參賽選手之視訊畫面供主辦方進行檢錄；未在隊伍名單內之選手不得參與檢錄，如未出示者則不得出賽，偽造者即取消該隊伍參賽資格。

一、「電子競技系列」報到

- (一) 報名成功的參賽者，會於電子信箱提前收到報到用的 Discord 連結，若無收到信件或有任何疑慮，請盡速於預賽及決賽開始之前三天回報主辦方，否則後果須自行承擔。
- (二) 參賽隊伍請於官網公告之報到時間，透過 Discord 連結至指定房間內進行報到程序。
- (三) 請聽從 Discord 內裁判之指示，若隊伍於報到時間內全員尚未到齊，則記警告 1 次；若開賽超過十分鐘，其一方隊伍成員仍未到齊，請參賽選手截圖存證（包含系統時間）並立即通知主辦方，由主辦方宣布該隊伍之選手棄權；如雙方仍同意繼續進行對戰，則以結果論之，不得有議。

二、「數位科藝系列」報到

- (一) 入圍決賽之參賽選手，會於電子信箱提前收到決賽評審講評報到用的 Discord 連結，若無收到信件或有任何疑慮，請盡速於開始之前三天回報主辦方，否則後果須自行承擔。
- (二) 參賽隊伍請於官網公告之報到時間，透過 Discord 連結至指定房間內進行報到程序。
- (三) 請聽從 Discord 內裁判之指示，若隊伍於報到時間內全員尚未到齊，則記警告 1 次。

捌、決賽日程

其日程規劃為暫定期程，請依 CCCE 城市盃官網公告為主；競賽項目之活動辦法請詳見各項目比賽辦法。

日期	時間	競賽類別	競賽項目	說明
12 月 10 日 (五)	上午	電子競技系列	傳說對決	A 舞臺進行轉播
	下午	電子競技系列	傳說對決／英雄聯盟	A 舞臺進行轉播
		數位科藝系列	賽事實況轉播： 英雄聯盟／NBA 2K21	依據報名隊伍數 安排於 B 舞臺 進行轉播
			商品設計	
	晚上	電子競技系列	英雄聯盟	A 舞臺進行轉播
12 月 11 日 (六)	上午	電子競技系列	Predator League 城市盃-絕地求生	B 舞臺進行轉播
			NBA 2K21	A 舞臺進行轉播
	下午	數位科藝系列	快速錄剪播	依據報名隊伍數 安排於 A 舞臺 進行轉播
	晚上	閉幕式 頒獎典禮		

玖、賽程評選

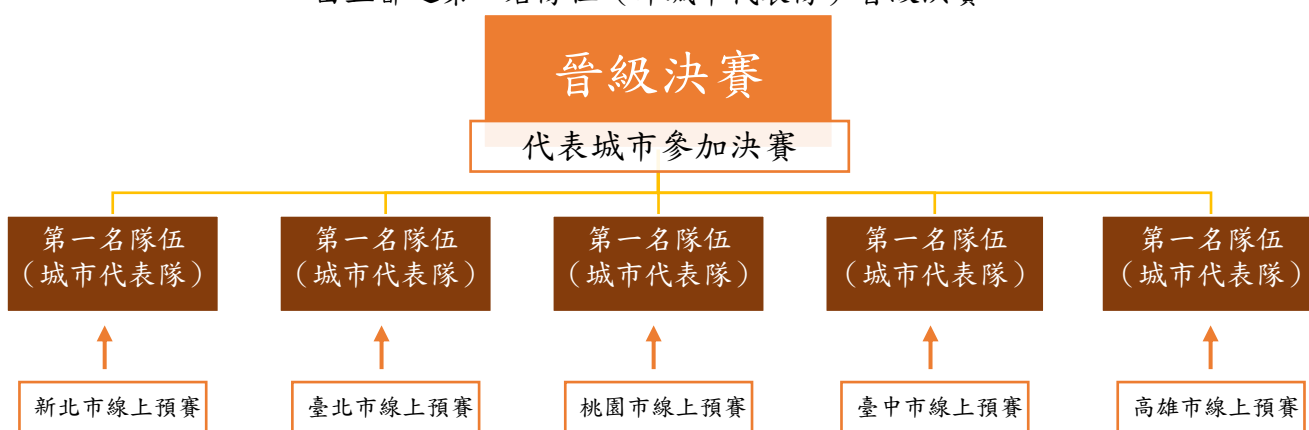
一、預賽

(一) 電子競技系列

高級中等學校，先分別進行 Bo1 單淘汰賽，再由前二強之隊伍進行 Bo3 種子賽（NBA 2K21 則進行 Bo1 種子賽），選出城市代表隊（五都預賽之第一名隊伍）入選四強積分賽。

(二) 數位科藝系列

高級中等學校（包含英文組），經五都各自進行線上評選後，由五都之第一名隊伍（即城市代表隊）晉級決賽。

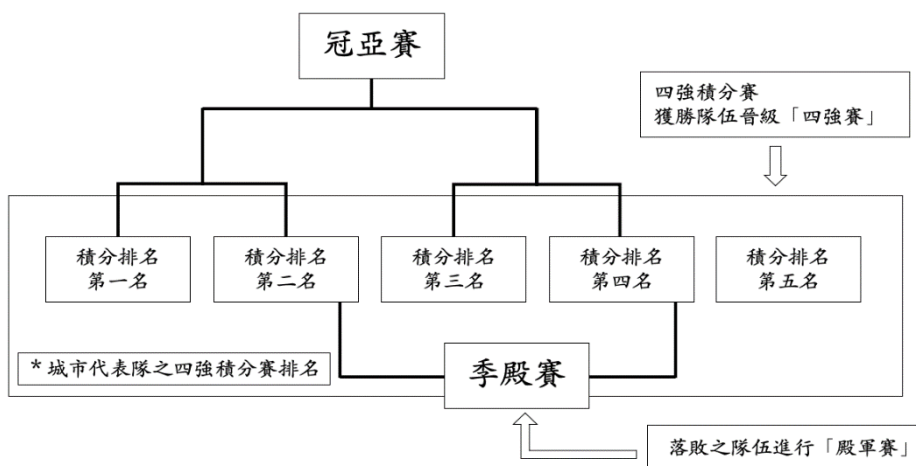


圖一 預賽五都預賽示意圖

二、決賽

(一) 電子競技系列

高級中等學校之城市代表隊，分別與其他都進行一場 Bo1 四強積分賽，其積分排名之前四強隊伍，晉級四強（冠亞季軍）賽；其決賽賽制皆為 Bo3 單淘汰賽。



圖二、五都決賽賽程之示意圖

(二) 數位科藝系列

高級中等學校（包含英文組）之城市代表隊，決賽之四強（冠亞季殿）賽於線上進行，詳見比賽辦法。

三、評審團隊

邀請學界及業界專業人士，進行參賽作品之評選。

競賽類別	競賽項目	評審團隊
數位科藝系列	賽事實況轉播	3 位
	快速錄剪播	3 位
	商品設計	3 位
	商品設計(英文組)	3 位

壹拾、 賽事獎勵

一、 獎項

(一) 預賽獎項

五都高級中等學校及英文組之第一名、第二名及第三名，將由所屬城市教育局於賽事結束後頒發獎狀。

類別	預賽名次	高級中等學校	英文組
電子競技系列	第一名	城市獎狀 乙幀	-
	第二名	城市獎狀 乙幀	
	第三名	城市獎狀 乙幀	
數位科藝系列	第一名	城市獎狀 乙幀	城市獎狀 乙幀
	第二名	城市獎狀 乙幀	城市獎狀 乙幀
	第三名	城市獎狀 乙幀	城市獎狀 乙幀

• 下方為預賽獎狀內文示意圖，以新北市為例：

新北市政府教育局 獎 狀 (學校名稱) 王小明 榮獲「2021 城市盃數位科藝電境邀請賽」 城市選拔 (競賽項目及組別) 第一名 特頒此狀 以資鼓勵 中華民國 110 年 12 月 11 日
--

(二) 決賽獎項

決賽各賽項、各組別之季、殿軍，由賽事主辦城市（教育局）於賽後頒發獎狀；決賽之冠、亞軍，由賽事主辦方於頒獎典禮頒發獎狀（樣張）及獎盃，正式獎狀由賽事主辦城市（教育局）於賽後換發。

※ 競賽項目參賽隊伍數若不足 3 隊（含），則獎學金減半。

※ 電子競技系列之「Predator League 城市盃絕地求生」，其冠軍隊伍四名選手及一名指導老師，可獲得次年電競聯盟大賽總決賽現場見習、觀摩之機會。詳細行程與相關安排，將於賽後再行通知。

類別	競賽項目	參賽人數	決賽名次	決賽獎項	獎學金
電子競技系列	英雄聯盟	5+1 替補	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	20,000 元
			亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	10,000 元
			季軍	獎狀 乙幀	-
			殿軍	獎狀 乙幀	-
	傳說對決	5+1 替補	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	20,000 元
			亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	10,000 元
			季軍	獎狀 乙幀	-
			殿軍	獎狀 乙幀	-
	Predator League 城市盃絕地求生	4+1 替補	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀 廠商之特別獎勵	20,000 元
			亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	10,000 元
			季軍	獎狀 乙幀	-
			殿軍	獎狀 乙幀	-
	NBA 2K21 (示範賽)	1	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	5,000 元
			亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	2,000 元
			季軍	獎狀 乙幀	-
			殿軍	獎狀 乙幀	-

類別	競賽項目		參賽人數	決賽名次	決賽獎項	獎學金
數位科藝系列	賽事實況轉播	英雄聯盟	2-3	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	15,000 元
				亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	6,000 元
		NBA 2K21 (示範賽)		季軍	獎狀 乙幀	-
				殿軍	獎狀 乙幀	-
	快速錄剪播		1-4	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	20,000 元
				亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	8,000 元
				季軍	獎狀 乙幀	-
				殿軍	獎狀 乙幀	-
	商品設計		1-4	冠軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	20,000 元
				亞軍	獎盃 乙座 獎狀 乙幀	8,000 元
				季軍	獎狀 乙幀	-
				殿軍	獎狀 乙幀	-

- 下方為決賽獎狀內文示意圖：

新北市政府教育局
獎 狀

(學校名稱)

王小明

榮獲「2021 城市盃數位科藝電境邀請賽」

(競賽項目及組別)

冠軍

特頒此狀 以資鼓勵

中華民國 110 年 12 月 11 日

二、獲獎注意事項

(一) 決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行頒獎。

(二) 如有以下情形且經查證確認者，賽事主辦方有權判定該選手或隊伍喪失獲獎資格：

1. 不公平行為，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。
2. 獲獎作品參加過其他競賽、非新創作、非參賽學生本人創作、冒用他人作品、涉及抄襲、違反著作權相關法令等者。
3. 獲獎作品有損害本賽事及其相關單位之形象和精神。
4. 獲獎者涉請託、關說、利誘、威脅或其他干擾評審委員判斷者。

(三) 獲獎作品之相關檔案與詳細資料，賽事主辦方得作為公開報導、展示、教學、活動展場及開閉幕典禮之使用。

(四) 獲獎作品之後續使用，不得損害本賽事及其相關單位之形象和精神。

(五) 主辦方將依稅法規定，以電子郵件形式寄發《扣繳憑單》予獲獎人，其對象包含：

1. 獎學金金額為新台幣 1,001 元（含）以上者。
2. 獎學金金額或贈品價值超過新台幣 20,005 元（含）以上者，並代扣「機會中獎稅」。

※ 本國人及外籍人士（住滿 183 天）須代扣繳 10%稅額。

※ 外籍人士（未住滿 183 天者）不限獲獎金額一律代扣繳 20%稅額。

(六) 獲獎隊伍之指導老師或隊伍代表人，須於決賽場當日，出示身分證並填寫《得獎領據》；賽事主辦方將於名次公布後 90 天內頒發獎項，並依稅法規定合併計算所得扣繳申報。

(七) 如有以下情形，視同自行放棄獲獎資格及權益：

1. 資料填寫不完整或照片不清晰者。
2. 未收到隊伍代表人之《得獎領據》等相關資料者。

(八) 賽事主辦方保有隨時修訂之權利，並於賽事官網公布之。

壹拾壹、 賽事申明

- 一、 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。
- 二、 賽制及比賽日程，可能因報名隊伍數而有所變動。
- 三、 主辦方保有依據參賽人數更改入圍總決賽人數之權力。
- 四、 警告採累計制，若參賽期間不論是選手或隊伍，受到主辦方判決 2 次警告以上，則將取消該選手或隊伍之參賽資格。
- 五、 對於受到處罰的選手或隊伍，主辦方有權發表《聲明》，所有的選手或隊伍得以引用此《聲明》；主辦方保留採取法律行動之權利。
- 六、 與主辦方往來之 email 請保留並保密，未經書面許可，不得任意散佈或公開。
- 七、 若遇不可控因素，包括但不限於疫情、自然災害、戰爭等，主辦方有權調整、中止、取消賽事，並依據國家公布之相關規定行使之，於官網另行公告處理方法。
- 八、 為確保比賽公平競爭、完善比賽之進行和維護誠信精神，主辦方擁有增加、刪減、修改、解釋《賽事規章》及《比賽辦法》之權利和最終仲裁權。