

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

傳說對決



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

6 員/隊（含 1 名替補選手）

（二）參賽對象

校園組：為國中、高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

全國組：年滿 12 歲之全國民眾皆可報名，得自由組隊。

（2012 年 9 月 1 日〈含〉之前出生者）

- 參賽選手不得具職業選手身分（GCS 職業賽登錄選手為主），於本賽事報名及比賽期間，亦不得參加具聯賽性質之比賽。參賽選手如有疑慮，應主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格；若有隊員違反規定，經查證屬實，則全隊以棄賽論處。

（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

1. 校園組

賽程	日期	時間
初賽	10/19	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/19	14:30 - 15:30 (B01)
32 強賽	10/19	16:00 - 17:00 (B01)
16 強賽	11/09	19:30 - 21:00 (B03)
八強賽	11/10	13:00 - 14:30 (B03)
四強賽	11/10	14:30 - 16:00 (B03)
四強賽	11/10	16:00 - 17:30 (B03)

2. 全國組

賽程	日期	時間
初賽	10/19	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/19	14:30 - 15:30 (B01)
32 強賽	10/19	16:00 - 17:00 (B01)
16 強賽	11/09	19:30 - 21:00 (B03)
八強賽	11/10	13:00 - 14:30 (B03)
四強賽	11/10	14:30 - 16:00 (B03)

三、帳號與設備

(一) 帳號

3. 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 及 Garena UID，用以確認身分。
4. 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），若經主辦方警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。
5. 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。
6. 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）。

(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。
2. 決賽：由預賽勝出之 16 強入圍決賽，進行線上 B03 單淘汰賽。

（二）版本與規則

1. 比賽使用之版本皆按照台港澳正式服遊戲當前版本。
2. 比賽使用「傳說對決」5 vs 5 競賽模式進行比賽，由系統判定比賽勝負。
3. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
4. B01 賽：由主辦方隨機抽籤決定紅、藍方，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。
5. B03 賽：於每場對戰結束後進行紅、藍方交換。
6. 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，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。
7. 本比賽規則未盡完善之處，則以「Garena 賽事規章」為判定依據。

（三）勝利回報及續戰資訊

1. 上傳獲勝證明：於線上賽比賽結束後，「勝利方」隊長須至 Discord 頻道，將比賽結果截圖（勝利之畫面）及勝利方回報【A 隊 vs B 隊__（A/B）隊名 win】傳至對戰房群組。
2. 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。
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，須自行提供相關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。