

2020 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
《賽事規章》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：109 年 11 月 14 日（六）至 11 月 15 日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路 8 號）

主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org/>

目錄

壹、 活動主旨.....	2
貳、 活動目標.....	3
參、 辦理單位.....	3
肆、 重要日程.....	4
伍、 報名辦法.....	6
陸、 賽事資訊.....	9
柒、 賽事獎勵.....	11
捌、 競賽日程.....	13
玖、 競賽場地.....	14
壹拾、 評審安排.....	17

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年巴黎奧會亦正在討論將其加入賽事專案的可能性。根據遊戲、電競和手遊研究公司Newzoo調查，全球電競市場的規模在2019年約11億美元，2020年可達到14.88億美元的市場，其中約82%會來自品牌投資（轉播權、廣告及贊助），而賽事轉播權又將是增長最快的部分。預期在2022年可望成長至17.9億美元，亞太地區在電競市場的營收佔比達54%，其次為北美地區的25%，之後為歐非中東地區的22%。

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）」。來自臺北市、新北市、臺中市、高雄市共445位學生報名參賽。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技藝類競賽項目，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和海外專家蒞臨指導，拓展學生創新思維與國際視野。

今年延續辦理「2020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和中華文化教育協會共同主

辦，並由臺北市政府教育局、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、台灣創新競技協會、津禾教育科技有限公司、宏碁股份有限公司、夢想成真資訊股份有限公司、香港商雅虎資訊股份有限公司（Yahoo!奇摩）共同協辦；此外，桃園市政府教育局本屆將作為嘉賓，派出隊伍與參賽選手進行友誼賽，為明年正式結盟參賽準備。

本屆電競類的比賽項目有3項，較去年增加了手機遊戲類型的賽項；技藝類競賽項目有4項；為激發學生藝術領域和資通領域之創新創作，開幕式辦理無人機_人機共舞表演項目，更舉辦E.Vtuber嘻哈創作大賽、夢想成真Debug挑戰賽等主題活動，期能培養學生之跨領域協作與人文素養。在技能提升之同時，亦大力宣導避免將技能錯用於犯罪行為、防範網路沉迷和成癮等議題。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、指導單位：教育部
- 二、主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會
- 三、協辦單位：臺北市政府教育局、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、台灣創新競技協會、津禾教育科技有限公司、宏碁股份有限公司、夢想成真資訊股份有限公

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（主題活動日程請參照比賽辦法）

電競類			
序	日期	流程	說明
1	9月7日（一） 至 9月28日（一）	參賽報名	於 CCCE 賽事官網填寫報名表，完成報名。
2	10月14日（三）	公告日： ● 報名成功名單 ● 預賽賽程	公告報名成功之名單與各賽項之線上預賽賽程。
3	10月15日（四） 至 10月30日（五）	預賽期間 （線上轉播）	將視參加人數的多寡調整賽制與比賽時間、籌辦線上預賽。
4	11月3日（二）	公告日： ● 入圍決賽名單 ● 決賽報到時間	於 CCCE 賽事官網公告入圍決賽之隊伍，並公告決賽時程。
5	11月14日（六） 至 11月15日（日）	決賽期間	CCCE 城市盃決賽。

技藝類

序	日期	流程	說明
1	9月7日(一) 至 9月28日(一)	參賽報名	於 CCCE 賽事官網填寫報名表，完成報名。
2	9月30日(三)	公告日： ● 報名成功名單 ● 組別編號分發	公告報名成功之名單，並開始以回信分發各賽項組別編號。
3	10月5日(一) 至 10月19日(一)	預賽作品繳交期間	繳交預賽之作品。
4	10月20日(二) 至 10月30日(五)	預賽評審期間	各賽項預賽作品交由專業評審評分，進行預賽選拔。
5	11月3日(二)	公告日： ● 入圍決賽名單 ● 決賽報到時間 ● 評審評分時間	請入圍學生隊伍於決賽之前致力優化作品，積極備賽。
6	11月3日(五) 至 11月9日(一)	決賽作品繳交期間	繳交作品予主辦方。
7	11月14日(六) 至 11月15日(日)	決賽期間	CCCE 城市盃決賽。

伍、報名辦法

一、報名資格：

(一) 參賽對象：

1. **高級中等學校和國民中學**：具新北市政府教育局、臺北市政府教育局、臺中市政府教育局、高雄市政府教育局（以下簡稱：四都）學籍在學學生，設有分部、分校於四都轄下之學校學生可參加；部分賽項亦開放全國高級中等學校學生共同參與。
 2. **大專校院**：具中華民國學籍之在學學生（包含研究所與外籍學生）。
- ※ 參賽選手若為轉學生，則必須轉學屆滿兩年方可報名參賽。
- ※ 每一競賽項目之具體參賽資格，請詳見下述（三）特別說明。

(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，請詳見「陸、賽事資訊」表列各競賽項目之組隊人數。
2. 須列指導老師或隊伍代表 1 名。
3. 不限制各校參加隊伍數量，一校可有多支隊伍參加。

(三) 特別說明：

1. 電競類「Predator League 城市盃-絕地求生」賽項分為「掠奪者盟校組」與「挑戰者組」。「掠奪者盟校組」僅開放掠奪者盟校隊伍（不可跨校組隊）報名；「挑戰者組」於報名之時年滿 16 歲者（可跨校、跨年齡組隊），全國皆可組隊報名。
2. 技藝類之四都高級中等學校英文組「商品設計」、「快速錄剪播」、「賽事實況轉播」競賽項目，為拓展學生之國際視野與英語表達能力，特規畫以英文作為內容呈現之競賽項目。本屆報名僅限四都之高級中等學校學生，由四都各推派學校隊伍參賽，每競賽項目至少一隊報名。

3. 主題活動「夢想成真 Debug 挑戰賽」除了開放全國高級中等學校與大專校院學生參賽，另設現場挑戰賽活動，凡年滿 18 歲者即可直接於決賽現場報名；「E.Vtuber 嘻哈創作大賽」開放全國大專校院、高級中等學校學生參加。
4. 桃園市政府教育局本屆作為嘉賓，將派出隊伍進行交流賽：
 - (1) 桃園代表隊之成績不列入本屆名次計算。
 - (2) 電競類「英雄聯盟」、「傳說對決」由桃園市政府教育局派出代表隊伍，於線上預賽後，以挑戰者姿態與前兩強隊伍各進行一場 BO1 交流賽。
 - (3) 技藝類所有項目皆由桃園市政府教育局派出代表隊至線下賽現場參與、交流切磋，比照所有技藝類同學之作法，由專業評審提供回饋與建議。
 - (4) 全國皆可參加且不選出城市代表隊之賽項、主題活動則不受指派限制，桃園市比照其他縣市辦理。
5. 另依據教育部 109 年 5 月 20 日臺教授國部字第 1090058888 號函暨嚴重特殊傳染性肺炎中央流行疫情指揮中心 109 年 4 月 22 日「COVID-19（武漢肺炎）因應指引-公眾集會」，遵守下列規則：
 - (1) 參與者出入各類場所，無論室內室外，皆要量體溫，並須隨時保持手部清潔，校方也應於入口及場所內提供乾(濕)洗手用品或設備。
 - (2) 大型活動應採取實名制，確實執行人流管制及環境的清潔消毒。
 - (3) 因應未來疫情可能發展變化，後續辦理大型活動仍應依中央流行疫情指揮中心最新指示配合辦理。

競賽項目		大專校院	高級中等學校	國民中學	高級中等學校 英文組
參賽資格		全國	四都/全國	四都	四都
電 競 類	英雄聯盟	✓	四都		
	傳說對決		四都	✓	
	Predator League 城市盃 絕地求生	分為「掠奪者盟校」組與「挑戰者組」。「掠奪者盟校組」僅開放掠奪者盟校隊伍報名；「挑戰者組」於報名之時年滿 16 歲者，全國皆可組隊報名參賽。			
技 藝 類	商品設計	✓	四都		✓
	快速錄剪播	✓	四都	✓	✓
	賽事實況轉播	✓	四都		✓
	主題造型創新	✓	四都		
主 題 活 動	夢想成真 Debug 挑戰賽	✓	全國		
	E. Vtuber 嘻哈 創作大賽	✓	全國		

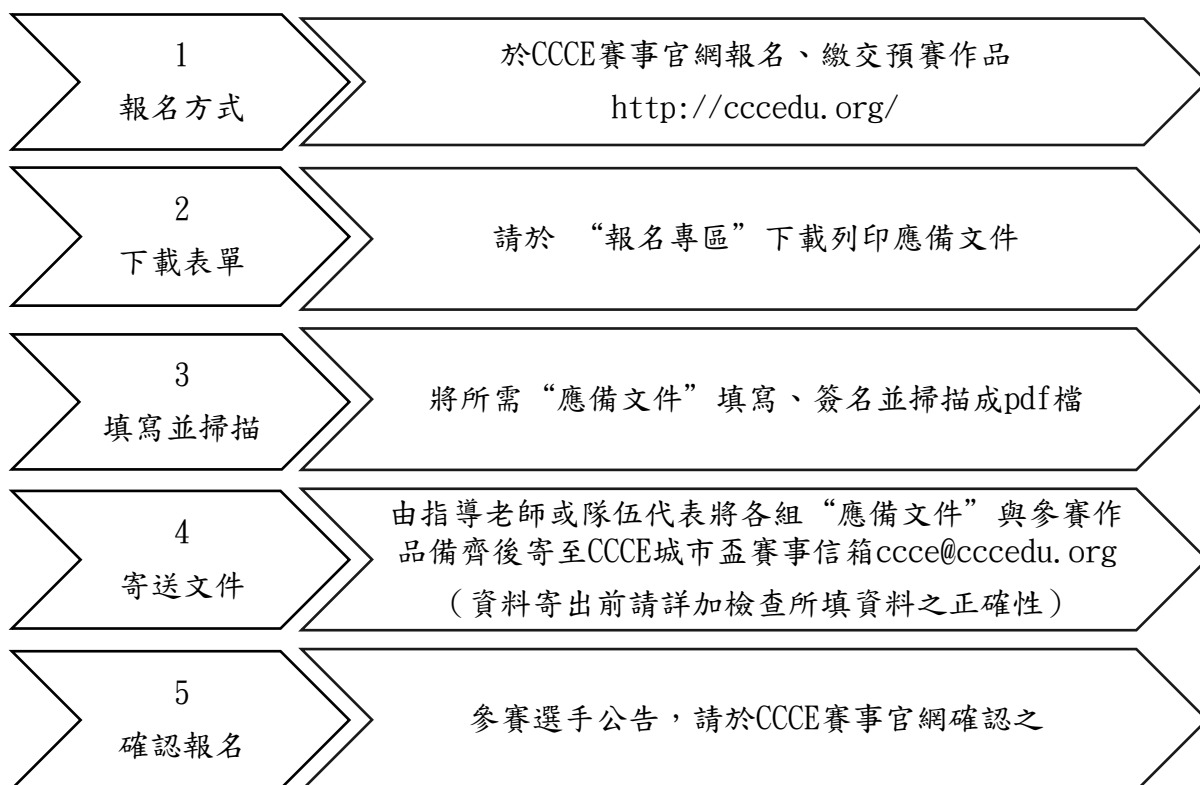
二、應備文件：（填寫、簽名並掃描成 pdf 檔）

大專校院與高級中等學校、國民中學：

- （一）報名表（於 CCCE 賽事官網報名專區填寫線上表單）
- （二）授權書（每位參賽學生）
- （三）家長同意書（未滿 18 歲之參賽學生）。
- （四）健康聲明書

三、報名辦法：

- (一) 報名期間請至 CCCE 賽事官網，填寫線上報名表並依照各賽項《比賽辦法》將所需資料與參賽作品備齊。
- (二) 各組別之作品、授權書、家長同意書、健康聲明書請由指導老師或隊伍代表收齊，統一寄至 CCCE 城市盃賽事信箱 ccce@cccedu.org。
- (三) 報名流程：



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，則視同無效。
- (三) 除不可抗力之情況外，參賽隊伍成員登錄後不得更改。
- (四) 審核未符合參賽資格者，主辦方有權不予接受報名。
- (五) 比賽當日將查驗中華民國身分證及學生證；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 ※可能因報名隊伍數與實際排程而有所異動，主題活動資訊請見《比賽辦法》。

競賽項目		組隊人數	參賽別	比賽方式·作品繳交	重要日期	入圍名單公佈日期	決賽獎學金獎項名額
電子競技類	英雄聯盟	6人	預賽	線上賽	9月7日(一)至 9月28日(一)報名	11月3日 (二) 入圍決賽名單 公告	大專校院 全國總冠亞軍 (2隊) 高級中等學校 四都總冠亞軍 (2隊)
			決賽	線下賽	11月14日(六)		
	傳說對決	6人	預賽	線上賽	9月7日(一)至 9月28日(一)報名		高級中等學校 四都總冠亞軍 (2隊) 國民中學 四都總冠亞軍 (2隊)
			決賽	線下賽	11月14日(六)		
	Predator League 城市盃-絕地求生	5人	預賽	線上賽	9月7日(一)至 9月28日(一)報名		全國總冠亞軍 (2隊)
			決賽		11月15日(日)		

競賽項目		組隊人數	參賽別	比賽方式·作品繳交	重要日期	入圍名單公佈日期	決賽獎學金獎項名額
技藝類	商品設計	1-4 人	預賽	創作理念一份 (docx) 海報草稿一份 (jpg)	9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一) 報名	11 月 3 日 (二) 入圍決賽名單 公告	大專校院 高級中等學校 國民中學 各組皆取 總冠亞軍 (2 隊)
			決賽	簡報一份 (pptx) 海報電子檔一份 (jpg)	11 月 14 日 (六)		
	快速錄剪播	1-4 人	預賽	剪輯短片一支 (mp4)	9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一) 報名		
			決賽	決賽現場轉播拍攝	11 月 15 日 (日)		
	賽事實況轉播	2-3 人	預賽	播報短片一支 (mp4)	9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一) 報名		
			決賽	決賽現場轉播拍攝	11 月 14 日 (六)		
	主題造型創新	1-4 人	預賽	設計圖草稿兩份 (jpg)	9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一) 報名		
			決賽	完整設計圖兩份 (jpg) 原創舞蹈影片一份 (mp4)	11 月 15 日 (日)		

柒、賽事獎勵

一、比賽獎勵：

(一) 預賽獎勵：

1. 大專校院賽程以隨機抽籤安排對手，預賽不頒發獎狀；高級中等學校與國民中學賽程，則先經過都內評選，選出城市代表隊(四都之冠軍隊伍)。城市代表隊將由所屬教育局於賽後頒發獎狀。
2. 城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。
3. 另主題活動為示範賽項，不列入正式競賽，僅由中華文化教育協會頒發獎狀。

(二) 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

1. 獎狀與獎盃：各賽項總冠軍、總亞軍由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。
2. 「Predator League 城市盃-絕地求生」項目冠亞軍可額外獲得 Acer 頒發獎狀。
3. 獎學金或等值獎品：除了賽事主辦方頒發獎狀，總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。各賽項依照人數與名次，獎學金與賽項獎品列表如下：

類別	競賽項目	人數	名次	獎學金
電 競 類	英雄聯盟	6	總冠軍	20,000 元
			總亞軍	10,000 元
	傳說對決	6	總冠軍	20,000 元
			總亞軍	10,000 元
		5	總冠軍	20,000 元

	Predator League 城市盃-絕地求生		總亞軍	10,000 元
--	-----------------------------	--	-----	----------

類別	競賽項目	人數	名次	獎學金
技藝類	商品設計	1-4	總冠軍	20,000 元
			總亞軍	8,000 元
	快速錄剪播	1-4	總冠軍	20,000 元
			總亞軍	8,000 元
	賽事實況轉播	2-3	總冠軍	15,000 元
			總亞軍	6,000 元
	主題造型創新	1-4	總冠軍	20,000 元
			總亞軍	8,000 元
主題活動	E. Vtuber 嘻哈 創作大賽	1-3	總冠軍	15,000 元
			總亞軍	10,000 元
	夢想成真 Debug 挑戰賽	1	總冠軍	100,000 元
			總亞軍	8,000 元
			其他入圍決賽 之參賽選手	1,000 元

二、得獎注意事項：

- (一) 得獎作品之詳細資料，賽事主辦方得經授權後作為公開報導及展示、教學之用。

- (二) 凡獎金 1,001 元(含)以上，主辦方依稅法規定，將於年底寄發扣繳憑單給得獎人。凡得獎獎金或贈品價值超過新臺幣 20,005 元(含)以上者，將依稅法代扣「機會中獎稅」，本國人及外籍人士(住滿 183 天)須代扣繳 10%稅款；外籍人士(未住滿 183 天者)不限得獎金額一律代扣繳 20%機會中獎稅。
- (三) 本活動得獎者請於名次公布後 14 天內提供匯款帳戶，依稅法規定，須合併計算所得扣繳申報。
- (四) 得獎作品之後續使用行為，不得損害本賽事及其相關單位之形象和精神。
- (五) 如有以下情形且經查證確認者，將取消得獎資格：
1. 得獎作品“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。
 2. 得獎作品有損害本賽事及其相關單位之形象和精神。
 3. 得獎者涉請託、關說、利誘、威脅或其他干擾評審委員判斷者。

捌、競賽日程（詳見各類比賽辦法）

- 一、電競類：安排至主舞臺進行比賽。
- 二、技藝類：依據報名隊伍數，安排於指定展區進行比賽。
- 三、主題活動：依據報名隊伍數，安排至主舞台進行比賽。

日期	時間	競賽項目	備註
11月14日 (六)	上午	開幕式	表演、剪綵
		(電競類) 傳說對決	決賽
	下午	(技藝類) 商品設計 賽事實況轉播 (主題活動) 夢想成真 Debug 挑戰賽	決賽 決賽、現場挑戰賽
	晚上	(電競類) 英雄聯盟	決賽
11月15日 (日)	上午	(電競類) Predator League 城市盃-絕地求生	決賽
	下午	(技藝類) 快速錄剪播	決賽
		(技藝類) 主題造型創新 (主題活動) E. Vtuber 嘻哈創作大賽	決賽
	晚上	閉幕式	頒獎

玖、競賽場地

一、 新北市板橋體育館（地址：新北市板橋區中正路8號）

（一）現場拍攝圖：



大門入口：廣宣包裝



主舞臺1：設於場中央；周邊看板贊助商廣告



走道：設立廠商展位



主舞臺2：場內側邊

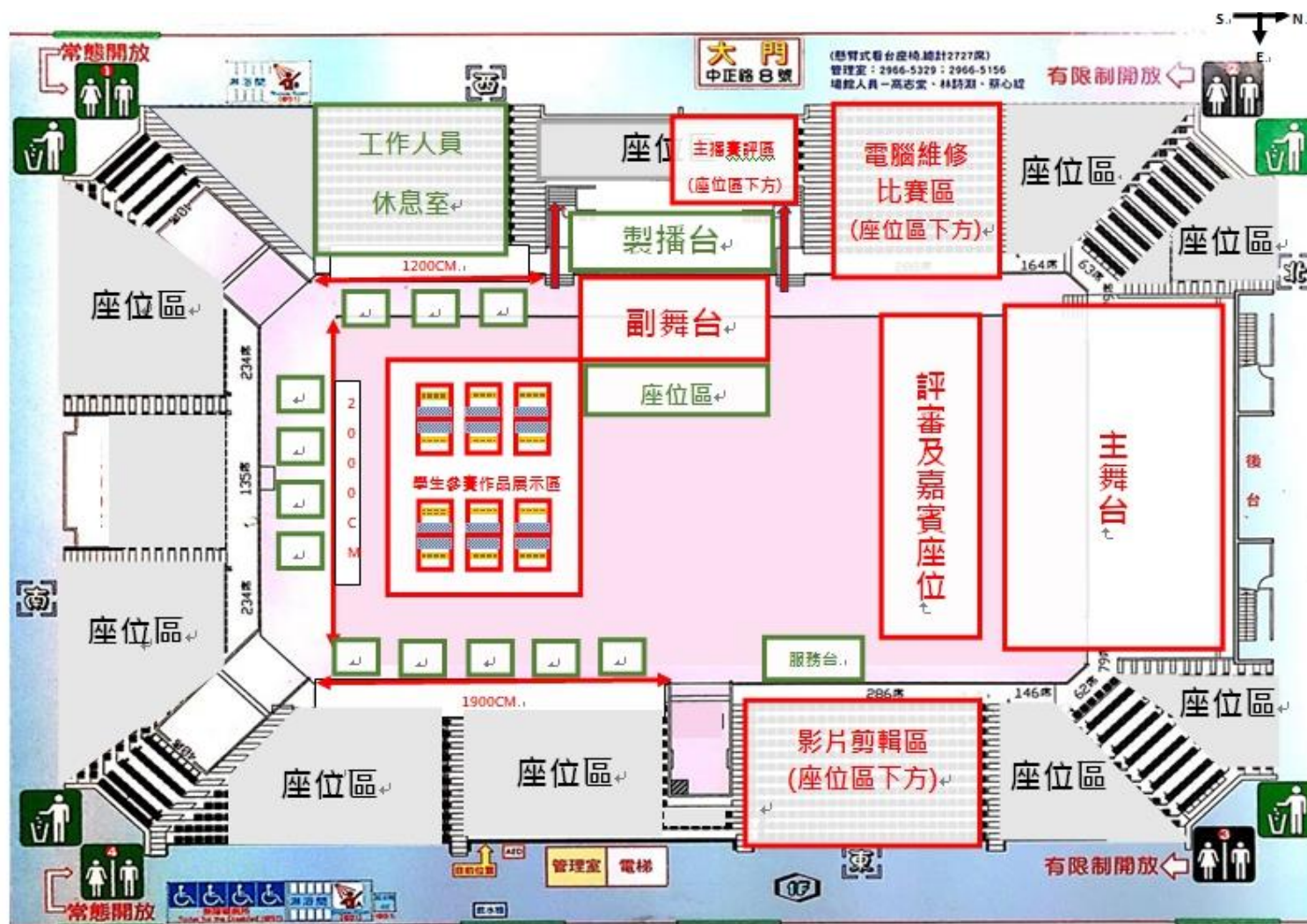


館外：設立廠商展位、宣傳、指示



發電機租借：於場外，停車場旁

(二) 平面配置圖



壹拾、評審安排

競賽類別	競賽項目	評審團隊
技藝類	商品設計	3 位
技藝類	快速錄剪播	3 位
技藝類	賽事實況轉播	3 位
技藝類	主題造型創新	3 位

2020 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

競賽日期：109年11月14日（六）至109年11月15日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路8號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org/>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：高級中等學校四都組、國民中學四都組。
- (二) 決賽資格：高級中等學校、國民中學四都代表隊前二強。
- (三) 參賽人數：一隊 5 人加 1 位替補。
- (四) 賽項賽制：預賽 Bo1 單淘汰；四強後採 Bo3 單淘汰賽制。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	參賽報名
10 月 14 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	公告預賽時間 與賽程
10 月 15 日 (四) 至 10 月 30 日 (五)	-	全體報名選手	線上預賽期間
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	公告入圍決賽之隊伍 與公告決賽時程
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	CCCE 城市盃決賽

二、比賽主題

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」，「傳說對決」參賽選手應模擬「電子競技業」中「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。

三、比賽辦法

(一) 選手帳號與設備：

1. 選手應自備「傳說對決」台服帳號，並提供遊戲帳號之 ID、Garena UID，用以確認選手身分。
2. 比賽統一使用選手個人手機、「傳說對決」帳號與網路。
3. 選手在比賽時使用自備設備，若因選手個人設備影響遊戲順暢度或導致遊戲中斷，選手須自負後果。
4. 選手在比賽過程中不得進行線上直播，如發現有類似狀況，主辦方有權取消該選手之參賽資格。
5. 經大會查證設備帶有作弊功能者(如：外掛等，將影響遊戲公平性功能)，將追回競賽項目名次與獎學金，取消該選手所有 CCCE 系列賽事參賽資格。
6. 若隊伍中有選手違規，則主辦方有權利禁止該隊伍繼續參與後續賽事。
7. 在賽事中，選手只能使用主辦方指定之語音通訊，主辦方可全權監控戰隊音訊內容，以防違規之情事。
8. 參賽選手的帳號中須擁有至少 14 隻可用角色(不包含限免角色)。
9. 若選手對賽事進程及結果有疑慮，或欲申訴，須自行提供該場賽事之錄影或相關證明予主辦方進行裁決。

(二) 選手 ID 規範：

1. 選手遊戲 ID 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，經大會警告後仍未改善者，則判定失去比賽資格。
2. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及類似名稱。

(三) 報到流程：

1. 報名成功的參賽者，會於電子信箱提前收到預賽報到用的 Discord 連結，請盡早確認。無 Discord 帳號者請提早申請，以免影響報到流程。
2. 請聽從 Discord 內裁判之指示，如在報到時間未確實報到者，將給予口頭警告，如人員未進房到齊或隊伍受到警告 2 次（警告採累計制），則該隊伍視同放棄資格。

(四) 斷線流程：

1. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等無法進行遊戲的狀況，選手須立即告知裁判暫停遊戲。異常修復且所有選手均可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停，比賽繼續。
2. 選手在未得到裁判許可的情況下自行宣告暫停或者取消暫停遊戲，即是影響比賽公平性的行為，主辦方有權進行仲裁，並直接取消該參賽選手的參賽資格。
3. 比賽時若發生設備故障、斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，若 3 分鐘內未能排除狀況，則以以下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。

4. 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。
5. 若決議進行重賽，則雙方須維持原先出賽之選手、位置、選 BAN 角、魔紋，奧義，挑戰者技能重新開始比賽。
6. 主辦方擁有賽事結果之最終仲裁權。

(五) 比賽規則：

1. 比賽使用之遊戲版本皆按照台港澳正式服遊戲當前版本。
2. 至比賽結束前不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
3. 線上預賽採 Bo1 單淘汰制；線下決賽採 BO5 單淘汰制。使用 5v5 競賽模式，由系統判定比賽勝負。比賽前由雙方隊長猜拳決定紅藍方（線上賽採裁判抽籤），每個對戰組合皆會交換，由裁判（主辦方工作人員）開房進行。
4. 預賽賽程將先分別選出城市代表隊(四都之冠軍隊伍)，再由城市代表隊進行總季殿賽、總冠亞賽。
5. 若隊伍有選手無故未到則直接由替補上場，不得臨時增加選手，人數不滿 5 人則視為棄賽。
6. 當參賽選手發生不公平遊戲行為，包含串通比賽、利用漏洞，窺屏，代打，作弊，干擾、辱罵、毆打對手，侮辱行為（包括對對手、主辦方、現場觀眾等），非法犯罪行為等。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。
7. 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) 賽事硬體突然發生故障。
 - (2) 網路斷線、持續發生延遲嚴重現象。

- (3) 選手身體突然發生嚴重不適，可能無法進行比賽。
8. 遊戲暫停間禁止彼此交談或將耳機取下、起身走動，如有警告後不服從之情事，主辦方有權取消參賽資格。
 9. 賽事進行期間如遇不可抗拒之天災或事故，主辦方有權中止、取消賽事，並另行公布處理方法。
 10. 若遇未盡完善之比賽規則，皆以 Garena 賽事規章為判定依據。

(六) 賽事獎勵

1. 預賽獎勵：

高級中等學校與國民中學之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

- (1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。
- (2) 獎學金或等值獎品：各組別總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 10,000 元獎學金。

(七) 注意事項：

1. 防挖角條款：

- (1) 參賽選手若為轉學生，則必須轉學滿兩年方可參加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實者，全隊以棄賽論。
- (2) 參賽選手 108 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，包含但不限於 GCS 職業聯賽所登錄之職業選手。城市賽與校園賽則不受限制。若選手有疑慮，得主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格。選手被查證在半年內有參加

其他聯賽之經驗者，則全隊以棄賽論。

2. 對於受到處罰的團隊成員，主辦方有權發表《聲明》，所有的隊伍成員或團隊得以引用此聲明；主辦方保留採取法律行動之權利。
3. 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。
4. 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。
5. 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

2020 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

競賽日期：109年11月14日（六）至11月15日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路8號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

(一) 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。

(二) 決賽資格：預賽將分為 3 組進行，校園組取前 6 名；盟校組取前 6 名；挑戰組取前 4 名，共 16 隊(共 64 人) 晉級決賽。

(三) 參賽人數：預賽參賽隊伍上限總計 48 隊(共 192 人)。

(四) 賽項賽制：

伺服器	SEA/KR/JP 視當日網路狀況而定
人數	4 排/共 16 隊/每場 64 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

(五) 此競賽項目皆為線上賽。

(六) 參賽隊員於不同隊伍或不同組別中，皆不得重複報名。

(七) 若有組別報名人數未滿 16 隊，主辦方有權合併或取消該組別；若欲報名隊伍數量超過上限，則以報名先後順序計，額滿為止。

日期	地點	參賽選手	內容
9月7日(一) 至 9月28日(一)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	參賽報名
10月14日(三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	公告預賽時間 與賽程
10月15日(四) 至 10月30日(五)	-	全體報名選手	線上預賽期間
11月3日(二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	公告入圍決賽之隊伍
11月14日(六) 至 11月15日(日)	-	入圍決賽之隊伍	CCCE 城市盃決賽

二、比賽主題

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」，「Predator League 城市盃」參賽選手應模擬「電子競技業」中「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。

三、比賽辦法

(一) 選手帳號與設備：

1. 選手應已下載「絕地求生」並擁有遊戲帳號，並於報名時提供 SteamID 與遊戲帳號 ID，用以確認身分。
2. 比賽統一使用選手個人之電腦、相關設備、「絕地求生」帳號與網路。
3. 若因選手個人設備影響遊戲順暢度或導致遊戲中斷，選手須自負後果。
4. 選手在比賽過程中不得進行線上直播，如發現有類似狀況，主辦方有

權取消該選手之參賽資格。

5. 經大會查證設備帶有作弊功能者(如：連發或巨集等，將影響遊戲公平性之功能)，將追回競賽項目名次與獎學金，取消該選手所有 CCCE 系列賽事參賽資格。
6. 若隊伍中有選手違規，則主辦方有權利禁止該隊伍繼續參與後續賽事。
7. 在賽事中，選手只能使用主辦方指定之語音通訊，主辦方可全權監控戰隊音訊內容，以防違規之情事。
8. 因參賽人數眾多，請各隊伍之指導教練與老師嚴格督導線上賽進程，如確認有舞弊之情事，將同時公告「該選手姓名」、「所屬學校/戰隊名稱」、「指導老師/教練姓名」。
9. 若選手對賽事進程及結果有疑慮，或欲申訴，須自行提供該場賽事之錄影(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。

(二) 選手 ID 規範：

1. 選手遊戲 ID 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，經大會警告後仍未改善者，則判定失去比賽資格。
2. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及類似名稱。

(三) 報到流程：

1. 報名成功的參賽者，會於電子信箱提前收到預賽報到用的 Discord 連結，請盡早確認。無 Discord 帳號者請提早申請，以免影響報到流程。
2. 請聽從 Discord 內裁判之指示，如在報到時間未確實報到者，將給予口頭警告，如人員未進房到齊或隊伍受到警告 2 次(警告採累計制)，則該隊伍視同放棄資格。

(四) 斷線流程：

1. 比賽開始後，一旦發生因個人因素斷線、帳號異常、設備異常等無法進行遊戲的狀況，選手須自行重新連線，並接受斷線過程中之比賽結果，主辦方不負任何責任。
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 名則比賽繼續。
3. 若發生重大 BUG、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩潰且無法順利進行比賽等狀況時，裁判得以依當下戰況進行重賽(例：若在遊戲崩潰之當下情況剩餘人數為 32 人，則以該 32 名選手進行重賽)，重賽時間賽事方另行決定。
4. 如遊戲無法正常繼續進行，主辦方裁定本局需要重新開始時，所有選手必須配合退出遊戲，如有不遵循裁判指示之情況，經警告後無改善，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。
5. 主辦方擁有賽事結果之最終仲裁權。

(五) 比賽規則：

1. 比賽採積分制，將於每回合結束後顯示之隊伍排名、擊殺數據進行統計，結束後由裁判計算最終積分。
2. 積分計算方式如下：
 - (1) 擊殺積分為該回合比賽結束後基於隊伍的擊殺數所換算的得分，隊伍的每一擊殺數將得到(1)點擊殺積分；排名積分為該回合比賽結束後基於隊伍的所在名次得到的積分，隊伍所獲得的排名積分將如下表所示。

名次	得分
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-16	0

(2) 比賽積分：隊伍單回合比賽積分為該回合擊殺積分與名次積分之總和。擊殺積分 + 名次積分 = 總積分。

(3) 隊伍之總積分為指定時間期間內所有比賽積分的總和。

(4) 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，將依序照下列規則進行同分判別名次高低。

<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其最佳表現回合所得之總積分。

<3> 比較所有同分隊伍在其最佳表現回合所得之擊殺積分。

<4> 比較所有同分隊伍在最近一回合之擊殺積分。

<5> 比較所有同分隊伍在最近一回合之排名積分。

3. 當參賽選手發生不公平遊戲行為，包含串通比賽、利用漏洞、窺屏、代打、作弊、干擾、辱罵、毆打對手、侮辱行為（包括對對手、主辦方、現場觀眾等）、非法犯罪行為等。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。

4. 賽事進行期間如遇不可抗拒之天災或事故，主辦方有權中止、取消賽事，並另行公布處理方法。
5. 若遇未盡完善之比賽辦法，皆以「絕地求生」PML 賽事規章為判定依據。

(六) 賽事獎勵

1. 預賽獎勵：

高級中等學校之四都入圍隊伍，由所屬教育局頒發獎狀。

城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：

(1) 得獎者為四都高級中等學校學生，獎狀由新北市政府教育局與中華文化教育會偕同頒發。如非四都高級中等學校學生，則由 CCCE 城市盃賽事主辦方與 Acer 頒發獎狀與獎盃，於閉幕式公告得獎名單，並於賽後後寄出給參賽隊伍。

(2) 獎學金或等值獎品：總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 10,000 元獎學金。

(3) 總冠軍隊之 4 位正選選手，可獲得至 2021 年 Predator 第三屆電競聯盟大賽總決賽（位於菲律賓馬尼拉）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。

(七) 注意事項：

1. 防挖角條款：「校園組」、「盟校組」參賽選手若為轉學生，則必須轉學至該校滿兩年方可參加本賽事，一旦有未符合此條款而被查證屬實

者，全隊以棄賽論。

2. 對於受到處罰的團隊成員，主辦方有權發表《聲明》，所有的隊伍成員或團隊得以引用此聲明；主辦方保留採取法律行動之權利。
3. 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。
4. 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。
5. 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

2020 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

競賽日期：109年11月14日（六）至11月15日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路8號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、高級中等學校四都組。
- (二) 決賽資格：大專校院全國前二強
高級中等學校四都代表隊前二強。
- (三) 參賽人數：一隊 5 人加 1 位替補。
- (四) 賽項賽制：預賽 Bo1 單淘汰；四強後採 Bo3 單淘汰賽制。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	參賽報名
10 月 14 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	公告預賽時間 與賽程
10 月 15 日 (四) 至 10 月 30 日 (五)	-	全體報名選手	線上預賽期間
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	公告入圍決賽之隊伍 與公告決賽時程
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	CCCE 城市盃決賽

二、比賽主題

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」，《英雄聯盟》參賽選手應模擬「電子競技業」中「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。

三、比賽辦法

(一) 選手帳號與設備：

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之 ID、Garena UID，用以確認身分。
2. 線上預賽選手將使用個人設備；線下賽現場提供基本設備（電腦、耳機、鍵盤、滑鼠），選手亦可在比賽時使用自備個人設備，但因選手個人設備影響遊戲順暢度或導致遊戲中斷，選手須自負後果。
3. 選手在比賽過程中不得進行線上直播，如發現有類似狀況，主辦方有權取消該選手之參賽資格。
4. 經主辦方查證設備帶有作弊功能者(如：連發或巨集等，將影響遊戲公平性之功能)，將追回競賽項目名次與獎學金，取消該選手所有 CCCE 系列賽事參賽資格。
5. 若隊伍中有選手違規，則主辦方有權利禁止該隊伍繼續參與後續賽事。
6. 在賽事中，選手只能使用主辦方指定之語音通訊，主辦方可全權監控戰隊音訊內容，以防違規之情事。
7. 參賽選手的帳號中須擁有至少 16 隻可用角色(不包含限免角色)。
8. 若選手對賽事進程及結果有疑慮，或欲申訴，須自行提供該場賽事之錄影 VOD 或相關證明予主辦方進行裁決。

(二) 選手 ID 規範：

1. 選手遊戲 ID 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，請配合更名（由選手自負支出），經主辦方警告後仍未改善者，則判定失去比賽資格。
2. 不可使用其他隊伍的學校縮寫及類似召喚師名稱。

(三) 報到流程：

1. 報名成功的參賽者，會於電子信箱提前收到預賽報到用的 Discord 連結，請選手盡早確認。無 Discord 帳號者請提早申請，以免影響報到流程。
2. 請聽從 Discord 內裁判之指示，如在報到時間未確實報到者，將給予口頭警告，如人員未進房到齊或隊伍受到警告 2 次（警告採累計制），則該隊伍視同放棄資格。

(四) 斷線流程：

1. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等無法進行遊戲的狀況，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，再轉告對方隊長並由對方輸入/resume 繼續遊戲，每隊暫停時間整場總計不可超過 15 分鐘，超過者不得再使用暫停指令，須讓遊戲持續進行。
2. 如遊戲因遊戲伺服器端問題無法暫停或無法正常繼續進行，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 B/P，如有私自更換之情況，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。
3. 比賽時若發生設備故障、斷網、斷電等導致遊戲中斷無法重連的情況時，若未能排除狀況，滿足以下任一條件裁判有權將可直接判決勝負：
 - (1) 經濟差距：兩隊參賽隊伍於遊戲中的經濟差距大於 33%。
 - (2) 剩餘塔數差距：兩隊參賽隊伍持有塔數差距大於 7 座。
 - (3) 剩餘水晶兵營差距：兩隊參賽隊伍持有水晶兵營數差距大於 2，已經毀壞過又重生的兵營也可算為持有數。
4. 主辦方擁有賽事結果之最終仲裁權。

(五) 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. 至比賽結束前不得人為主動退出遊戲，違者視為棄權。
3. 線上預賽採 Bo1 單淘汰制；線下決賽採 B03 單淘汰制，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；比賽開始前由隊長猜拳決定紅藍方（線上賽採裁判抽籤），每個對戰組合皆會交換，由裁判（主辦方工作人員）開房進行。
4. 高級中等學校預賽賽程將先分別選出城市代表隊（四都之冠軍隊伍），再由城市代表隊進行總季殿賽、總冠亞賽。
5. 若隊伍有選手無故未到則直接由替補上場，不得臨時增加選手，人數不滿 5 人則視為棄賽。
6. 當參賽選手發生不公平遊戲行為，包含串通比賽、利用漏洞、窺屏、代打、作弊、干擾、辱罵、毆打對手、侮辱行為（包括對對手、主辦方、現場觀眾等）、非法犯罪行為等。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。
7. 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) 賽事硬體突然發生故障。
 - (2) 網路斷線、持續發生延遲嚴重現象。
 - (3) 選手身體突然發生嚴重不適，可能無法進行比賽。
8. 遊戲暫停間禁止彼此交談或將耳機取下、起身走動，如有警告後不服從之情事，主辦方有權取消參賽資格。
9. 賽事進行期間如遇不可抗拒之天災或事故，主辦方有權中止、取消賽事，並另行公布處理方法。
10. 若遇未盡完善之比賽規則，皆以 RIOT 賽事規章為判定依據。

(六) 賽事獎勵

1. 預賽獎勵：

高級中等學校之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。

城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

(1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。

(2) 獎學金或等值獎品：各組別總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 10,000 元獎學金。

(七) 注意事項：

1. 防挖角條款：

(1) 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。

(2) 參賽選手 108 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，包含但不限於 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。

2. 對於受到處罰的團隊成員，主辦方有權發表《聲明》，所有的隊伍成員或團隊得以引用此聲明；主辦方保留採取法律行動之權利。

3. 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。

4. 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦

法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。

5. 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

2020 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
賽事實況轉播 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：109 年 11 月 14 日（六）至 11 月 15 日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路 8 號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、四都高級中等學校組、四都高級中等學校英文組（示範賽）。
- (二) 決賽資格：大專校院取全國四強、高級中等學校取四都冠軍進入決賽。
- (三) 參賽人數：一隊至少 2 人，至多 3 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9月7日(一) 至 9月28日(一)	CCCE 賽事官網 報名專區	全體報名選手	參賽報名
9月30日(三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	報名成功名單公告 與組別編號寄送日
10月5日(一) 至 10月19日(一)	CCCE 賽事信箱	全體報名選手	預賽作品繳交期間
10月20日(二) 至 10月30日(五)	-	全體報名選手	預賽評審期間 預賽作品 交由專業評審評分
11月3日(二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	入圍決賽名單 決賽報到與評審評分時間 公告日
11月14日 (六) 至 11月15日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	作品拍攝與播報、評審問答 並於11月15日 閉幕式頒獎

二、比賽主題

- (一) 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) 參賽選手 2 人分別為主播與賽評；如 3 人則為 1 位主播、2 位賽評，競賽題目由主辦方提供，為「英雄聯盟」比賽片段進行賽事播報。

三、報名與作品繳交辦法

- (一) 報名之參賽隊伍，於 9 月 28 日前於 CCCE 賽事官網填寫報名表。
- (二) 確認報名成功後，即可開始繳交預賽作品【賽事轉播模擬影片】：
 1. 收到主辦方 email 寄來之「組別編號」後，參賽隊伍應於指定日期前，將預賽作品的雲端連結（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@cccedu.org。
 2. email 主旨格式範例：【新北-高級中等學校-賽事實況轉播 01-預賽作品繳交】。請依照組別編號繳交作品，規格不符者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。
 3. 影片內容：主辦方將提供一支第一屆 CCCE 城市盃「英雄聯盟」賽事畫面，請模擬自己為真實主播、賽評，拍攝一支簡單的講評影片，影片畫面不需後製或與遊戲畫面結合，只要內容相符即可。
 4. 剪輯方式：不限制剪輯軟體，惟不得有其他商品、軟體之浮水印，不得有簡體字出現於影片中。
 5. 檔案繳交格式：1280*720 或其他 16:9 比例；副檔名 MP4；大小 1G 內。

(三) 如入圍決賽，各隊伍請於決賽前積極備戰，練習播報技巧。

(四) 作品繳交注意事項：

1. 預賽與入圍決賽的參賽選手，所使用之素材將由主辦方統一提供，包含賽前戰術討論、賽事選角時間、中場休息時間、戰鬥表現，若內容有缺少，參賽選手可立即向主辦方反應，要求再次提供比賽素材。
2. 預賽作品應以 email 繳交雲端連結網址，由評審選拔入圍決賽之隊伍。
3. 作品必須為原創，由參賽選手自行創作，所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫等內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或侵害他人著作權之情事。

(五) 賽事獎勵

1. 預賽獎勵：

高級中等學校之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

(1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。

(2) 獎學金或等值獎品：各組別(不包含英文組)總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 15,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 6,000 元獎學金。

四、線下決賽比賽辦法

(一) 決賽之評分，將模擬電競比賽中主播和賽評的實況轉播情境，參賽

隊伍於總決賽第一日進行錄製，以此錄製內容做為評分依據。

- (二) 參賽隊伍在錄製前 10 分鐘開始觀看「英雄聯盟」比賽題目，觀看完畢後，準備時間為 5 分鐘，隨即開始錄製「播報」，錄製僅限一次機會。
- (三) 參賽隊伍之報到時間、評審評分時間，將於 11 月 3 日公告決賽入圍隊伍時，同步公告於 CCCE 賽事官網。
- (四) 參賽隊伍於決賽期間，應自備筆記型電腦在會場展示影片，評審事先會於後台先觀看一次同學們的作品並評分，並在各隊伍展位上提問並請選手說明創作理念。評分時，所有參賽選手皆應在場，報告者不限一位。
- (五) 參賽隊伍可自行佈置個性化展位，請以方便黏貼、拆卸之佈置物為主。展位佈置風格與參賽隊伍如何與觀眾、評審互動；如何自我推銷等皆列為評分項目。
- (六) 本競賽項目由專業評審進行評選，決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行頒獎。
- (七) 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。
- (八) 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

(一) 預賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
口條	反應靈敏度、咬字清晰度、臺風穩健度。	40%
遊戲理解	對禁選角色、戰術分析及會戰解說之理解。	30%
小組配合	主播與賽評之配合協調度。	30%

(二) 決賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
口條	反應靈敏度、咬字清晰度、臺風穩健度。	30%
遊戲理解	對禁選角色、戰術分析及會戰解說之理解。	30%
小組配合	主播與賽評之配合協調度。	20%
展位招攬	模擬於展場招攬顧客、展位整體布置。	10%
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%

2020 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
商品設計 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：109年11月14日（六）至11月15日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路8號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、四都高級中等學校組、四都高級中等學校英文組（示範賽）。
- (二) 決賽資格：大專校院取全國四強、高級中等學校取四都冠軍進入決賽。
- (三) 參賽人數：一隊至少 1 人，至多 4 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網 報名專區	全體報名選手	參賽報名
9 月 30 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	報名成功名單公告 與組別編號寄送日
10 月 5 日 (一) 至 10 月 19 日 (一)	CCCE 賽事信箱	全體報名選手	預賽作品繳交期間
10 月 20 日 (二) 至 10 月 30 日 (五)	-	全體報名選手	預賽評審期間 預賽作品 交由專業評審評分
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	入圍決賽名單 決賽報到與評審評分時間 公告日
11 月 3 日 (二) 至 11 月 9 日 (一)	CCCE 賽事信箱	入圍決賽之隊伍	商品設計 決賽作品繳交期間
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	作品提報、評審問答 並於 11 月 15 日 閉幕式頒獎

二、比賽主題

- (一) 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」，商品設計參賽選手應模擬「商業管理」中的「產品研發」一職；解析並效仿產品研發主管在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 以「台灣民俗特色」及科技領域「電競」為主題，進行跨領域思考、創新融合及創意發想設計一組滑鼠、鍵盤、耳機商品。

三、報名與作品繳交辦法

- (一) 報名之參賽隊伍，於9月28日前在CCCE賽事官網上填寫報名表。
- (二) 確認報名成功後，即可開始繳交預賽作品【產品企劃書、海報草稿】：
 1. 收到主辦方 email 寄來之「組別編號」後，參賽隊伍應於指定日期前，將預賽作品的雲端連結（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@ccc.edu.org。
 2. email 主旨格式範例：【新北-高級中等學校-商品設計 01-預賽作品繳交】。請依照組別編號繳交作品，規格不符者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。
 3. 企劃書內容：包含但不限於品名、功能、外觀及設計理念等。
 4. 海報內容：海報可繳交手繪掃描檔案或電繪稿件，A1 直式或橫式，檔案大小 10MB 內。
 5. 如需設計商品之 LOGO，或於企劃書、簡報內自我介紹，請注意勿在圖像、文字間揭露參賽隊伍之所屬學校或身分，以免影響評分之公正性。
 6. 檔案繳交格式：word / jpg、png。

(三) 各入圍決賽之隊伍須繳交【PPT、完稿海報】：

1. 公告入圍隊伍後，參賽隊伍應於指定日期前，將預賽作品的雲端連結（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：
ccce@ccc.edu.org。
2. email 主旨格式範例：【新北-高級中等學校-商品設計 01-決賽作品繳交】。請依照組別編號繳交作品，規格不符者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。
3. PPT 內容：數量 1 份，須包含但不限於品名、功能、外觀及設計理念等。
4. 海報內容：數量 1-3 張，須有產品設計圖完稿，並有說明文字區塊。可繳交手繪掃描檔案或電繪稿件，A1 直式或橫式，300 DPI，檔案大小 25MB 內。線下決賽當日須輸出並於展位展示。
5. 檔案繳交格式：pptx / jpg、png。
6. 四都高級中等學校英文組應使用英文製作 PPT、海報及報告作品。

(四) 作品繳交注意事項：

1. 引用資料須標明出處。
2. 預賽與決賽作品應以 email 繳交雲端連結網址，由評審選拔入圍決賽之隊伍。決賽當日之輸出物、海報等皆由學生自行管理與帶回，主辦方不負任何看管與留存之責任。
3. 同一件作品不得跨競競賽項目重複投遞。
4. 作品必須為原創，由參賽選手自行創作，所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫等內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或侵害他人著作權之情事。

(五) 賽事獎勵

1. 預賽獎勵：

高級中等學校之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。

城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

(1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。

(2) 獎學金或等值獎品：各組別(不包含英文組)總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 8,000 元獎學金。

四、線下決賽比賽辦法

- (一) 決賽之評分，將模擬作品於展覽會場展位之發布情境。以 PPT 簡報及海報內容、作品呈現、現場 Q&A 做為評分依據。
- (二) 參賽隊伍之報到時間、評審評分時間，將於 11 月 3 日公告決賽入圍隊伍時，同步公告於 CCCE 賽事官網。
- (三) 參賽隊伍於決賽期間，應自備筆記型電腦在會場展示海報作品與簡報 PPT，評審會在各隊伍展位上提問及評分，評分時，所有參賽選手皆應在場，報告者不限一位。
- (四) 參賽隊伍可自行佈置個性化展位，請以方便黏貼、拆卸之佈置物為主。展位佈置風格與參賽隊伍如何與觀眾、評審互動；如何自我推銷等皆列為評分項目。
- (五) 實體海報可自行決定是否裱裝於襯卡或裱版上，請於決賽時間內布置於展位，缺少海報將斟酌扣分。

- (六) 本競賽項目由專業評審進行評選，決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行頒獎。
- (七) 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。
- (八) 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

(一) 預賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
創意性	設計創意與創新之發想。	40%
功能性	商品功能實用程度。	30%
完整性	跨領域思考與融合、呈現的完整度。	20%
商品內涵	核心素養、品牌鑑別。	10%

(二) 決賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
創意與功能性	主題結合、設計創意。	30%
簡報及報告	內容、自信及對答口條。	30%
完整性	商品呈現的完整度與功能性。	15%
展位招攬	模擬於展場招攬顧客、展位整體布置。	15%
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%

2020 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
快速錄剪播 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：109 年 11 月 14 日（六）至 11 月 15 日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路 8 號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、四都高級中等學校組、四都國民中學組、四都高級中等學校英文組（示範賽）。
- (二) 決賽資格：大專校院取全國四強、高級中等學校與四都國民中學取四都冠軍進入決賽。
- (三) 參賽人數：一隊至少 1 人，至多 4 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網 報名專區	全體報名選手	參賽報名
9 月 30 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	報名成功名單公告 與組別編號寄送日
10 月 5 日 (一) 至 10 月 19 日 (一)	CCCE 賽事信箱	全體報名選手	預賽作品繳交期間
10 月 20 日 (二) 至 10 月 30 日 (五)	-	全體報名選手	預賽評審期間 預賽作品 交由專業評審評分
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	入圍決賽名單 決賽報到與評審評分時間 公告日
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	作品拍攝與提報、評審問答 並於 11 月 15 日 閉幕式頒獎

二、比賽主題

- (一) 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」，快速錄剪播參賽選手應模擬「多媒體製作產業」中的「影片剪輯師」一職；解析並效仿剪輯師在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 全國大專校院組、四都高級中等學校組以拍攝「CCCE 城市盃」第一天賽事活動為主，並須在影片中融入「防治網癮」主題；四都國民中學組則以「CCCE 城市盃」第一天賽事活動紀錄為主題。

(三) 參賽選手必須自行拍攝，並剪輯出一段片長 1-3 分鐘之賽事活動精采回顧。

三、應備文件及軟硬體

(一) 硬體配備：

1. 賽事主辦方提供剪輯室區域（不包含設備器材）。
2. 參賽選手自備：
 - (1) 攝影器材：手機（不得使用手機以外之攝影設備）。
 - (2) 畫素規格：1280*720 或其他 16:9 比例。
 - (3) 剪輯設備：筆記型電腦與傳輸線（由參賽隊伍自行攜帶，不限品牌或機型但須能匯入手機影片）。
 - (4) 周邊配備：滑鼠、鍵盤、耳機、充電線、平衡儀等（並無規範強制攜帶，請依照個人剪輯習慣自行斟酌）。
 - (5) USB 硬碟（繳交作品用）。

(二) 軟體設備：

1. 參賽選手須自備剪輯影片軟體，主辦方不予以供應；軟體依照個人喜好即可並無限制。
2. 建議參賽選手於比賽前進行硬體及軟體測試，確保比賽當日順利進行。

四、報名與作品繳交辦法

(一)報名之參賽隊伍，於9月28日前在CCCE賽事官網上填寫報名表。

(二)確認報名成功後，即可開始繳交預賽作品【第一屆CCCE城市盃精華剪輯】：

1. 收到主辦方 email 寄來之「組別編號」後，參賽隊伍應於指定日期前，將預賽作品的雲端連結（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@ccc.edu.org。
2. email 主旨格式範例：【新北-高級中等學校-快速錄剪播 01-預賽作品繳交】。請依照組別編號繳交作品，規格不符者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。
3. 影片內容：主辦方將提供一支第一屆 CCCE 城市盃活動影片毛片，請參賽同學將影片剪為 1 分鐘之精簡版做為預賽作品。
4. 剪輯方式：不限制剪輯軟體，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：1280*720 或其他 16:9 比例；副檔名 MP4；大小 1G 內。

(三)如入圍決賽，各隊請於決賽前積極備戰，練習剪輯技巧。

(四)作品繳交注意事項：

1. 除主辦方提供之素材外，引用資料或素材須標明出處。
2. 預賽作品應以 email 繳交雲端連結網址，由評審選拔入圍決賽之隊伍。
3. 請注意勿在影片間揭露參賽隊伍之所屬學校或身分，以免影響評分之公正性。

4. 作品必須為原創，由參賽選手自行創作，所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫等內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或侵害他人著作權之情事。

(五) 賽事獎勵

1. 預賽獎勵：

高級中等學校與國民中學之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在 10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

- (1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。

- (2) 獎學金或等值獎品：各組別(不包含英文組)總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 8,000 元獎學金。

五、線下決賽比賽辦法

- (一) 決賽之評分，將模擬於展覽會場錄製活動紀錄、並剪輯為影片之情境。以影片內容及現場 Q&A 做為評分依據。
- (二) 參賽隊伍之報到時間、評審評分時間，將於 11 月 3 日公告決賽入圍隊伍時，同步公告於 CCCE 賽事官網。
- (三) 參賽隊伍於總決賽第一日活動開始即進行拍攝，並於 16:00-17:00 之間以 USB 硬碟繳交剪輯好之影片檔案。
- (四) 參賽隊伍於決賽期間，應自備筆記型電腦在會場展示影片，評審事先會於後台先觀看一次同學們的作品並評分，並在各隊伍展位上提

問並請選手說明創作理念。評分時，所有參賽選手皆應在場，報告者不限一位。

- (五) 參賽隊伍可自行佈置個性化展位，請以方便黏貼、拆卸之佈置物為主。展位佈置風格與參賽隊伍如何與觀眾、評審互動；如何自我推銷等皆列為評分項目。
- (六) 全國大專校院組、四都高級中等學校組須在影片中融入「防治網癮」主題。
- (七) 本競賽項目由專業評審進行評選，決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行頒獎。
- (八) 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。
- (九) 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

六、評分標準

(一) 預賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
流暢度	整體影片剪輯的流暢度及內容連貫性。	40%
後製技術	調光、調色、配樂等技巧。	30%
創意性	作品之媒材、架構等各種創意。	30%

(二) 決賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
流暢度	整體影片剪輯的流暢度及連貫性。	30%
拍攝技巧	拍攝技巧純熟度、拍攝手法運用。	30%
創意性	作品之媒材、架構等各種創意。	20%
展位招攬	模擬於展場招攬顧客、展位整體布置。	10%

職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%
------	------------------	-----

2020 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
主題造型創新 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：109 年 11 月 14 日（六）至 11 月 15 日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路 8 號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、四都高級中等學校組。
- (二) 決賽資格：大專校院取全國四強、高級中等學校取四都冠軍進入決賽。
- (三) 參賽人數：一隊至少 1 人，至多 4 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網 報名專區	全體報名選手	參賽報名
9 月 30 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	報名成功名單公告日 組別編號寄出
10 月 5 日 (一) 至 10 月 19 日 (一)	CCCE 賽事信箱	全體報名選手	作品繳交期間
10 月 20 日 (二) 至 10 月 30 日 (五)	-	全體報名選手	評審期間 作品交由專業評審評分
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	入圍決賽名單 決賽報到與評審評分時間 公告日
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	作品提報、評審問答 並於 11 月 15 日 閉幕式頒獎

二、比賽主題

- (一) 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」，主題造型創新參賽選手應模擬「電玩遊戲產業」中的「造型設計師」；解析並效仿其在業界的職業技能、專業精神及成就表現。
- (二) 全國大專校院組與四都高級中等學校組，皆須繳交兩份平面設計圖「杏仁ミル連身帽T花樣」、「杏仁ミル原創電競主題造型」；全國大專校院組須加繳交 30 秒-1 分鐘之「原創舞蹈設計影片」。

三、報名與作品繳交辦法

- (一) 報名之參賽隊伍，於 9 月 28 日前於 CCCE 賽事官網填寫報名表。
- (二) 確認報名成功後，即可開始上傳作品【設計稿】2 份；大專校院參賽隊伍加繳交【原創舞蹈設計影片】1 支：
 1. 【設計稿】2 份：
 - (1) 收到主辦方 email 寄來之「組別編號」與素材包後，參賽隊伍應於指定日期前，將作品的雲端連結（須開啟公開權限）寄至 CCCE 賽事信箱：ccce@ccc.edu.org。
 - (2) email 主旨格式範例：【新北-高級中等學校-主題造型創新 01-作品繳交】。請依照組別編號正確繳交作品，規格不符者主辦方有權不予受理；如因誤植組別編號而造成評分有誤，則由參賽隊伍自行承擔。
 - (3) 設計稿內容：請利用杏仁ミル服裝版型與空白服裝版型三視圖，依照版型設計「杏仁ミル連身帽T花樣」與一件「杏仁ミル原創電競主題造型」，共兩套。
 - (4) 如需設計 LOGO、花紋，請注意勿在圖像間揭露參賽隊伍之所

屬學校或身分，以免影響評分之公正性。

(5) 檔案繳交格式：請勿更動版型圖片大小與解析度；副檔名 JPG；大小 10MB 內，圖片上需包含服裝設計理念說明。

2. **【原創舞蹈設計影片】1 支：**

(1) 僅全國大專校院組參賽學生須繳交。

(2) 影片內容：主辦方將提供歌曲 1 首，請同學創作並錄製 30 秒至 1 分鐘的原創舞蹈影片。

(3) 剪輯方式：不限制剪輯軟體，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。

(4) 請注意勿在影片間揭露參賽隊伍之所屬學校或身分，以免影響評分之公正性。

(5) 檔案繳交格式：長度 30 秒至 1 分鐘；大小 1280*720 或其他 16:9 比例；副檔名 MP4；檔案大小 1G 內。

(三) **所有繳交作品寄出後不再接受更改。決賽將由杏仁ミル與專業評審共同評分選出本屆冠軍。**

(四) **作品注意事項：**

1. 主辦方有保留所有參賽作品影像檔之權利。

2. 作品應以 email 繳交雲端連結網址，由評審選拔入圍決賽之隊伍。

3. 作品必須為原創，由參賽選手自行創作，所有概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫等內容及所使用之程式無仿冒、抄襲或侵害他人著作權之情事。

(五) **賽事獎勵**

1. 獎狀：

高級中等學校之四都城市代表隊，由所屬教育局頒發獎狀。

城市代表隊獎狀頒發原則為，該城市參與賽項之總隊伍數如在

10 隊以內，取第 1 名頒發；如在 11 至 20 隊，取前 2 名頒發，以此類推。

2. 決賽獎勵：(若競賽項目參賽隊伍數不及 4 隊，則獎學金減半)

(1) 獎狀與獎盃：由 CCCE 城市盃賽事主辦方於閉幕式現場頒發獎狀與獎盃。

(2) 獎學金或等值獎品：各組別總冠軍與總亞軍可獲得贊助廠商提供之獎學金或競賽項目獎品。總冠軍隊可獲得 20,000 元獎學金；總亞軍隊可獲得 8,000 元獎學金。

四、線下決賽比賽辦法

(一) 決賽比賽方式將模擬設計部門之造型創作發布。以杏仁ミル之展示、設計圖作品呈現、以及評審現場 Q&A 做為評分依據。

(二) 決賽作品呈現：

(1) 決賽當日將由杏仁ミル影像展示決賽入圍學生之「杏仁ミル連身帽 T 花樣」作品；大專校院之「原創舞蹈設計影片」、「杏仁ミル原創電競主題造型」設計圖以主舞台螢幕展示。

(2) 每組同學將有 3 分鐘由評審說明設計理念，專業評審將於進行 3 分鐘的講評與詢問並採計分數，評選出冠亞軍。

(3) 評選結束後，將由杏仁ミル表演最喜歡的一支「原創舞蹈設計影片」舞蹈，此演出與評分結果無關。

(三) 本競賽項目決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行頒獎。

(四) 為確保比賽公平競爭和維護誠信精神，主辦方有權修改相關規章及辦法，從而完善比賽之進行；主辦方具本《比賽辦法》之增加、刪減、解釋之權利以及最終仲裁權。

(五) 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、 評分標準

(一) 決賽入圍評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
創意與整體搭配	風格、設計之構思與原創性展現；美感、構圖、色彩、造型等整體搭配。	40%
主題切合	符合指定主題與角色特性。	30%
作品完成度	設計圖與舞蹈之完整程度。	30%

(二) 現場評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
設計說明	對整體設計之理念說明、評審 QA。	40%
展示效果	(帽 T)展示於角色上之效果。	30%
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	30%

2020 城市盃

數位科藝電競邀請賽 主題活動

E.Vtuber 嘻哈創作大賽 《比賽辦法》



CCCE

競賽日期：109 年 11 月 14 日（六）至 11 月 15 日（日）

競賽地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路 8 號）

主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：全國大專校院組、全國高級中等學校組。
- (二) 決賽資格：大專校院、高級中等學校皆取全國前二強進入決賽。
- (三) 參賽人數：一隊至少 1 人，至多 3 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 10 月 19 日 (一)	StreetVoice 活動頁面	全體報名選手	報名與作品上傳期間
10 月 20 日 (二) 至 10 月 30 日 (五)	StreetVoice 活動頁面	全體報名選手	上傳截止 人氣投票期間 評審評分期間
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之隊伍	公告決賽入圍名單日
11 月 3 日 (二) 至 11 月 9 日 (一)	CCCE 賽事信箱	入圍決賽之隊伍	作品繳交期間
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之隊伍	決賽期間

二、比賽主題

在資訊快速流通、實況與直播風行的當代，Vtuber 為其中備受矚目的新興勢力；而近年 HIPHOP 饒舌文化於年輕學子間蔚為風潮，相關社團如雨後春筍般冒出。本屆 CCCE 城市盃首創音樂大賞，將兩者於賽事中結合，以比賽促進創作與跨界合作。

三、報名與作品繳交辦法

- (一) 主辦方將邀請 4 位 Vtuber 做為本次創作題目，依報名順序將指定素材包隨機派發給參賽選手，素材包將包含：

內容	總數	格式	尺寸與內容
圖像 素材	8	png/ jpg	1. 完整立繪 x2 包含所有配件之角色去背圖片。
			2. 完整 CG 圖 x1 尺寸 1280px*720px 或以上，包含背景之完整情境圖片。
			3. StreetVoice 上傳用圖 x1 尺寸 800px*800px，將音樂作品發表於 SV 網站時可用，參賽選手可自由決定是否使用或自行編輯。
			4. 角色表情圖 x4 尺寸 720px*720px 或以上，包含角色 4 種表情之去背圖片。
聲音 素材	10	mp3	各式聲音素材 x10 長度 1-3 秒，可代表該 Vtuber 特色之各式聲音材料。請參賽選手至少遴選 2 句使用。
影片 素材	3	mp4	動態影片素材 x3 尺寸 1280px*720px 或以上，不含聲音並使用綠幕拍攝之角色動態素材，可於 720 P 影片或其他 16:9 之尺寸影片。

- (二) 9 月 7 日後參賽選手即可開始報名、創作、上傳並繳交作品：

1. 報名表填寫：請參賽選手申請 StreetVoice 平台帳號後，至 CCCE 賽事官網 (<https://cccedu.org/>) 填寫報名資料，並於報名表內附上帳號連結。
2. 收取題目與素材包：報名後一週內，將收到主辦方透過 email 提供之指定題目素材包，請於截止日 10 月 19 日前完成並確實上傳作品至 StreetVoice 徵選頁面，違者視同棄權。
3. 上傳檔案格式：依 StreetVoice 指定格式上傳以參與人氣投票，封面照片可使用主角題目 Vtuber 提供之素材製作。
4. 繳交作品格式：請同步將音樂作品「MP3 檔案」之「雲端連結」。寄至 CCCE 城市盃官方信箱：ccce@cccedu.org。email 主旨格式範例：【高級

中等學校／大專校院-學校名稱-嘻哈創作大賽-預賽作品繳交】。

5. 音樂時間長度：至少 2 分鐘，至多不超過 5 分鐘。
6. 創作內容：
 - (1) 在四位 Vtuber 中，參賽選手將收到一位做為指定題目。
※題目派發方式範例：不分大專校院或高級中學，第一位報名者將以「小空」為主題、第二位報名者將以「璐洛洛」為主題、第三位報名者將以「夏日葵」為主題、第四位報名者將以「Lumina」為主題；一輪派發結束後，第五位報名者將再次以「小空」、第六位報名者以「璐洛洛」為主題……依照此順序隨機分配題目給參賽選手。
 - (2) 以嘻哈風格音樂為基礎，歌詞內容須包含「Vtuber 之特色」與「電競與遊戲」兩種元素。
 - (3) 音樂內容須包含 Vtuber 提供之「聲音素材」至少 2 句，如未使用指定素材則視同犯規，作品不予計分。
7. 請尊重版權，購買可授權使用之線上配樂，亦歡迎學生自主創作配樂。參賽作品須同時包含歌詞與旋律創作，單以詞或者曲參選者，不予受理。

(三) 作品上傳 StreetVoice 平台截止後，開始共 10 天的人氣投票與評審評分：

1. 每人每日可於「全國大專院校組」投三票；「全國高級中等學校組」投三票，共六票。
2. 如經查證有帳號多開灌票、利用第三方軟體影響投票票數等違規情事，則主辦方有權不計算該隊伍之人氣投票分數。
3. 於作品公開進行人氣投票時，專業評審也將同步進行評分。

(四) 人氣投票結束後，將綜合專業評審給分與人氣分數，選出決賽入圍隊伍：

全國大專校院組 2 隊、全國高級中等學校組 2 隊，於線下決賽選出冠亞軍。

(五) 決賽入圍隊伍繳交作品，並於 CCCE 城市盃線下賽演出：

決賽前可再次進行作品優化，惟僅限於預賽作品之調整，不得重新創作其他作品。

決賽作品寄出後不得再更換。請將以下 2 項檔案寄至 CCCE 城市盃官方信箱：

ccce@cccedu.org。

1. 包含人聲之完整音樂作品（具 Vocal）
規格：請繳交「MP3 檔案」之「雲端連結」。
2. 請入圍隊伍自製音樂影片，搭配去除人聲之純旋律作品（伴唱音樂）
規格：畫面須包含「CCCE 城市盃」與「E.Vtuber 嘻哈創作大賽」字樣與歌詞字幕，亦可使用主角題目 Vtuber 提供之素材。本影片將於線下決賽時播放，請繳交「MP4 檔案」之「雲端連結」（可與有人聲檔案與預賽作品置於同一雲端位址）。
3. email 主旨格式範例：【高級中等學校／大專校院-學校名稱-嘻哈創作大賽-決賽作品繳交】。

四、線下決賽比賽方法

- （一） 入圍隊伍於決賽現場之集合、彩排時間將於賽事官網公告。
- （二） 主辦方對於所有比賽辦法擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本賽事未盡事宜，依賽事官網公布為準。
- （三） 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。

五、評分標準

(一) 決賽入圍評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
詞韻技巧	音樂性、歌詞與旋律之契合度。	30%
歌藝呈現	演唱能力之展現。	20%
主題關聯度	內容與 Vtuber 主角題目之關聯度。	20%
音樂專業度	混音技術與歌曲之流暢度、專業度。	10%
人氣投票	由 StreetVoice 人氣投票得票數量計算。	20%

(二) 冠亞賽評分標準

評分項目	內容說明	評分比例
舞台演出	學生於比賽現場之舞台演出魅力、台風。	40%
歌藝展現	歌曲是否完整呈現、演唱技巧是否純熟。	40%
現場歡呼	主持人以分貝器測量現場歡呼聲。	20%

六、活動獎勵

獎狀與獎盃：

(1) 本競賽為主題活動，由中華文化教育協會獨立頒發獎狀與獎盃。

(2) 獎金：

賽項	人數	名次	獎學金
E. Vtuber 嘻哈創作大賽	1-3 人	高級中等學校總冠軍	每隊 15,000 元
		高級中等學校總亞軍	每隊 10,000 元
		大專校院總冠軍	每隊 15,000 元
		大專校院總亞軍	每隊 10,000 元

七、注意事項

- (一) 未依規定期限內報名或上傳作品則視同無效。審核未符合參賽資格者，主辦方有權不予受理。
- (二) 報名表資料須完全屬實，繳交後不得任意更改，如有填寫錯誤而造成權益受損，參賽者須負全責；如總決賽當日查核參加者身分與報名資料不符，主辦方有權判定該組別失去參賽資格。
- (三) 每人報名以一組為限。賽程中團隊組成人員不得任意更換，如遇不可抗力之狀況，請通知主辦方並以個案協調。
- (四) 參賽個人或團體不得有相關經紀合約或為職業歌手，如隱瞞並經主辦方查獲，主辦方有權取消參賽資格或追回已發出之所有獎勵。
- (五) 主辦方保有依據參賽人數更改入圍總決賽人數之權力。
- (六) 創作請以不違反著作權法或傷害他人使用權力為前提，若有版權相關爭議，則參賽選手須負全責。
- (七) 嚴禁於歌詞中提及非法行為與不雅詞彙，違反者主辦方有權要求修改。
- (八) 如有惡意逾期繳交作品獲入圍線下決賽卻未通知主辦方即未到場等情事，主辦方有權判定該隊伍失去參賽資格，並衡量是否不再受理該隊伍於 CCCE 城市盃所有相關賽事之報名。

- (九) 正式比賽當日，將查驗中華民國身份證及學生證：未領有中華民國國民身分證者，請檢附中華民國居留證影本及具有中華民國國籍之證明檔影本；學生證未註記註冊章者，請出示其他有效在籍之學校證明。

八、版權歸屬聲明

- (一) 無論是否入圍決賽，音樂之版權屬參賽選手所有。
- (二) 參賽選手同意主辦方使用其參賽錄音著作與視聽著作，包括但不限於上傳至 CCCE 城市盃官方 Youtube 作為成果展示、無限期用於 CCCE 城市盃系列賽事宣傳等（不限網路或實體），唯獨不得用於營利。
- (三) 參賽選手同意作為題目之 Vtuber 使用其參賽錄音著作與視聽著作，包括但不限於宣傳（不限網路或實體）、在附上來源的前提下二次創作等，唯獨不得用於營利。
- (四) 賽後，參賽選手如有將作品收錄於營利專輯等需求，因創作中包含 Vtuber 之聲音素材，請尊重提供來源，事先進行協調。
- (五) 基於隱私原則，CCCE 城市盃主辦方不會在未經同意之狀況下提供參賽選手或 Vtuber 團隊之私人聯繫方式予雙方或任何第三方。在賽事期間，一切依照比賽辦法辦理，主辦方有權視情況居中協調。比賽結束後，雙方合作上若有任何爭議、法律問題，則由參賽選手與 Vtuber 團隊全權負責。

2020 城市盃

數位科藝電競邀請賽 主題活動

夢想成真 Debug 挑戰賽 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

活動日期：109 年 11 月 14 日（六）至 11 月 15 日（日）

活動地點：板橋體育館（新北市板橋區中正路 8 號）

主辦方：新北市政府教育局、中華文化教育協會

賽事官網：<http://cccedu.org>

一、比賽資訊

- (一) 競賽分組：線上報名組開放全國大專校院、高級中等學校學生(皆算在同一組)報名；現場挑戰賽年滿 18 歲即可報名。
- (二) 決賽資格：線上報名組取全國前 24 強 (或 8 的倍數) 進入決賽。
- (三) 參賽人數：每隊 1 人。

日期	地點	參賽選手	內容
9 月 7 日 (一) 至 9 月 28 日 (一)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	學生報名期間 於活動網站填寫報名表。
10 月 14 日 (三)	CCCE 賽事官網	全體報名選手	報名成功之名單公告
10 月 17 日 (六) 12:00 至 10 月 18 日 (日) 12:00	CCCE 賽事官網	全體報名選手	初選考試 請於指定時間內填答，時間 截止後表單自動關閉。
11 月 3 日 (二)	CCCE 賽事官網	入圍決賽之選手	公告決賽入圍名單日
11 月 14 日 (六) 至 11 月 15 日 (日)	新北市 板橋體育館	入圍決賽之選手	線下決賽 閉幕式頒獎 ※額外設現場挑戰賽

二、比賽主題

- (一) 近年網路通訊興盛，跨越了國與國的界限，雲端作業已然成為與現代人適性最高的網路服務。期待透過本賽事讓大眾廣為認識「雲端維修」相關技術，並發掘有潛力之未來人才。
- (二) 此賽項單人赴賽，請特別注意初選考試之時間與後續公告時間。

三、報名與比賽辦法

(一) 報名之參賽選手，於 9 月 28 日前於活動網站填寫報名表。

(二) 確認報名成功後等待初選考試，將於 10 月 14 日前通知。

1. 主辦方將於 10 月 14 日前提提供初選考試連結網址給參賽選手。如未收到試卷網址，請盡速聯絡主辦方。
2. 初選考試表單開放時間僅 24 小時，請把握時間作答，未作答者視同失去資格，放棄後續比賽。
3. 初選考試截止後主辦方將依考試成績與答題內容取 24 人晉級線下決賽；人數若不足 24 人則依比例取 8 之倍數錄取。

(三) 初選考試結束後，敬請等候成績與決賽入圍名單。

四、線下比賽辦法

(一) 線下決賽

1. 參與線下決賽之 24 位選手將分 3 個時段進行決賽，每 8 人一時段同時作業，在比賽全部結束後結算分數，選出一位總冠軍。
2. 每位參賽者將配置一台維修用機（問題電腦）與一台考試用機。考試用機為文書級電腦，用來遠端連線處理雲端維修；維修用機（問題電腦）為電競級電腦，用來安排考題，透過遠端答題。
3. 比賽現場電腦內將安裝電腦難題 30 題，考官將扮演消費者與選手溝通（選手報到時請依照工作人員指示加入官方 LINE）。
4. 選手透過考官的敘述，以電腦遠端連線方式解決問題。例如 WORD 打不開、遊戲 FPS 過低、網路不順等。若能透過思考消費者的使用習慣，進而察覺兩個額外的隱藏問題，將額外加分。
5. 實作賽每場時間預計 10 至 15 分鐘。

(二) 會場特別活動·現場挑戰賽

1. 開放現場民眾單人挑戰，嘗試於時限內挑戰三個高難度問題。
2. 挑戰者單人赴賽，名額共開放最多 8 位，8 人將同時作業。
3. 報名不限國籍與縣市，年滿 18 歲者即可報名。
4. 活動現場備有 3 組考題，當挑戰者於時限內解開第 1 道題，可選擇是否繼續挑戰第 2 道題。選擇放棄者，可領取第 1 道題獲得之獎金；繼續挑戰且成功解開題目者，可同時領取第 1 道題與第 2 道題之累積獎金。以此類推進行共 3 道題目。
5. 題目挑戰失敗者將給予參加獎並淘汰，無法獲得所有累積之獎金。
6. 活動時間：請於 CCCE 城市盃現場報名，詳細活動時間將公告於賽事官網，活動開始即不再開放報名。

五、決賽評分標準（預賽名次以初選考試分數評斷）

評分項目	內容說明	評分比例
軟硬體整合知識	擁有軟硬體整合能力，可將系統資料加以統整，發展出基於雲端的智慧服務。	40%
溝通協調性	與顧客線上溝通之能力，是否主動詢問並發現問題。	30%
維修技巧	維修之技術展現。	20%
職務定位	對於該職務內容、定位的了解程度。	10%

六、賽事獎勵

(一) 線上報名組：

1. 獎狀與獎盃：本競賽為主題活動，由中華文化教育協會獨立頒發獎狀與獎盃。
2. 獎學金：

賽項	人數	名次	獎學金
線上報名組	1 人	總冠軍	100,000 元
		總亞軍	8,000 元
		其他入圍決賽之參賽選手	1,000 元

(二) 現場挑戰賽：

賽項	人數	次序	獎學金
現場挑戰賽	1 人	第 1 道題	300 元
		第 2 道題	1,000 元
		第 3 道題	10,000 元

(三) 其他：

1. 參賽者有機會獲得合作廠商之外包工作機會，相當於時薪 300 元的遠端工程師認證資格，可彈性靈活於平台上接案。
2. 參加獎為廠商提供之贈品。

七、注意事項

- (一) 無論報名制或現場參賽選手，皆須詳閱《賽事規章》、《比賽辦法》

後再報名。

- (二) 決賽選手需於指定位置操作，為防舞弊，各選手於比賽開始前須將手機交由工作人員統一保管（與考官溝通將使用電腦版 LINE）。
- (三) 若以明顯違反本次大賽公平性之方式，意圖混淆或影響比賽結果或存在其他違法之行為經查證者取消資格，追回所有賽事獎勵。
- (四) 主辦方對於所有條例擁有最終解釋權及保留活動變動之權利，本活動未盡事宜，依 CCCE 城市盃官網、粉絲專頁與會場公布為準。