

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 CCCE 各賽項之參賽資格。

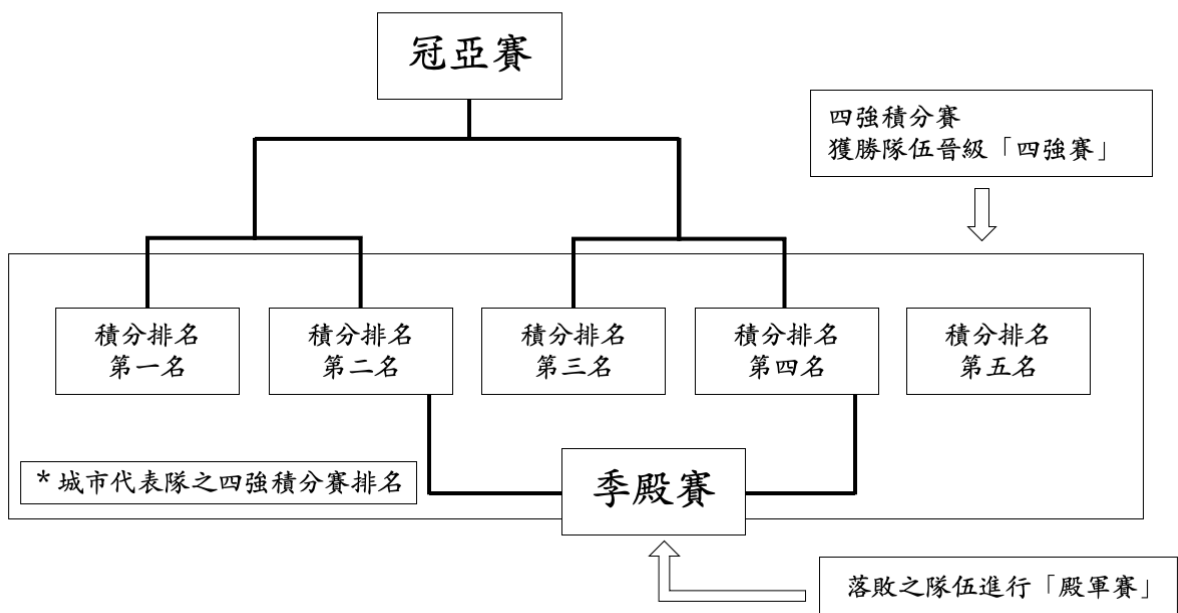
## (三) 比賽流程

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。