

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《賽事規章》



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日（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>

目 錄

壹、	賽事主旨	3
貳、	賽事目標	3
參、	舉辦單位	3
肆、	賽事合作協辦	3
伍、	重要日程	4
陸、	競賽項目與報名	6
	一、各系列賽項、限齡、名額及比賽場地	6
	二、報名資格	7
	三、報名「應備文件」	7
	四、報名程序	8
	五、報名注意事項	8
柒、	賽程時間與報到檢錄	9
	一、賽程、時間	9
	二、報到、檢錄	9
捌、	賽制與評選	10
	一、電子競技系列	10
	二、虛擬運動系列	10
	三、數位科藝系列	10
玖、	賽事獎勵	11
	一、獎項內容	11
	二、頒發對象	12
	三、獲獎注意事項	12
	四、獎金報稅	12
壹拾、	賽事申明	13

壹、賽事主旨

電子競技與虛擬運動，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，例如內容設計、軟體開發、硬體設備、賽事活動、各種網路及數位媒體、自媒體等，多元的跨域創新合作，為人們帶來了新興市場與生活樂趣。

本賽事由六都聯盟共同舉辦，自 2019 年至 2023 年已成功舉辦五屆，競賽項目除了電子競技、虛擬運動之外，更包含了時尚的相關產業技能競賽「數位科藝系列」，期能「以賽促學」，促進選手和群科學生的跨領域思考、創新應用、高效學習，提升技能及專業素養，透過比賽認識新興科技暨產業趨勢發展、宏觀國際視野。

今年，我們將盛大舉辦第六屆「2024CCCE 城市盃數位科藝電競大賽」(City Cup Creativity and Esports Competitions, 2024)，為人才培育計畫而續航。

貳、賽事目標

- 一、人才培育：以賽促學，提升專業素養與技能學習。
- 二、學術交流：砥礪切磋，推進虛擬運動暨相關產業教育發展。
- 三、跨域創新：與時俱進，研創藝術與科技、虛實整合應用的時尚賽項。
- 四、國際拓展：競技合作，接軌國際趨勢、引領數位運動潮流。
- 賽事 Slogan：「數位競技！與時俱進！」「CCCE！教育創新！」

參、舉辦單位

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

協辦單位：臺北市政府教育局、新北市政府教育局、桃園市政府教育局

臺中市政府教育局、高雄市政府教育局

肆、賽事合作協辦

賽事協辦：宏碁股份有限公司、津禾教育科技有限公司

指定電競品牌：Predator 掠奪者

伍、重要日程

電子競技系列、虛擬運動系列			
序號	日期	事項	說明
1	09月5日（四）	說明會	各都提前發函，舉辦說明會邀請參賽。
2	09月05日（四）至 09月15日（日）	僅限六都報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
	09月16日（一）至 09月30日（一）	全國皆可報名(含六都)	
3	10月07日（一）	• 報名成功名單 • 預賽賽程及時間	於「賽事官網」公告報名成功訊息，及各賽項之線上預賽賽程。
4	10月12日（六）至 10月25日（五）	預賽期間	進行線上預賽，視參賽隊伍數調整比賽時間。
5	10月31日（四）	• 入圍決賽名單 • 決賽賽程及時間	於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
6	11月09日（六）至 11月17日（日）	決賽期間	進行線上決賽，至季殿賽。 詳見《比賽辦法》。
7	11月30日（六）至 12月01日（日）	• 總決賽日(線下) 開閉幕式 頒獎典禮	特戰英豪、傳說對決、 G9:League of Aces 冠亞賽。 聯盟戰棋 8 強總決賽。 Just Dance、自由車、HADO AR 預賽至決賽。 各賽項獲獎頒布。
8	12月23日（一）至 114年1月10日(五)	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎金	競賽獎項詳見「 <u>玖、賽事獎勵</u> 」。獎金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「 <u>獎金報稅</u> 」。

- 「特戰英豪」之預賽及決賽日期，將因“全國組之冠軍隊伍”須代表台灣出賽「Predator League 亞太總決賽」而有所調整！詳見其《比賽辦法》。

數位科藝系列

序號	日期	事項	說明
1	09 月 05 日 (四)	說明會	各都提前發函，舉辦說明會邀請參賽。
2	09 月 05 日 (四) 至 09 月 15 日 (日)	僅限六都報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
	09 月 16 日 (一) 至 09 月 30 日 (一)	全國皆可報名(含六都)	
3	10 月 07 日 (一)	• 報名成功名單 • 組別編號分發	於「賽事官網」公告報名成功訊息，並以電子郵件寄發“競賽項目組別編號”及比賽相關訊息。
4	10 月 16 日 (三)	• 快速錄剪播預賽	「快速錄剪播」10/16 預賽，題目 13:00 官網公布。 「AI 創新應用」10/17 預賽，題目 13:00 官網公布。 「賽事實況轉播」10/22 預賽，題目 10/21 官網公布。
	10 月 17 日 (四)	• AI 創新應用預賽	
	10 月 22 日 (二)	• 賽事實況轉播預賽	
5	10 月 17 日 (四) 至 10 月 25 日 (五)	預賽作品評審	由「城市代表隊」6 隊及增取前 6 高分隊；各賽項皆是 12 隊入圍決賽。
6	10 月 31 日 (四)	• 入圍決賽名單 • 決賽賽程及時間	於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
7	11 月 13 日 (三)	• AI 創新應用決賽	「AI 創新應用」11/13 決賽，題目 13:00 官網公布。 「賽事實況轉播」11/14 決賽，題目 11/13 官網公布。 此二賽項，取 6 強進行線下總決賽，名單於官網公告。
	11 月 14 日 (四)	• 賽事實況轉播決賽	
	11 月 14-21 日(四-四) 11 月 22 日 (五)	決賽作品評審 • 公告 6 強名單	
	11 月 26 日 (二)	•「賽事實況轉播」之 6 強，繳交精彩剪輯。	
8	11 月 30 日 (六) 至 12 月 01 日 (日)	• 評審 QA • 總決賽日(線下) 開閉幕式 頒獎典禮	「快速錄剪播」12 隊， 11/30 線下決賽，題目 9 點 宣布；12/1 播作品+QA。 「賽事實況轉播」6 隊， 播精彩剪輯+QA。 「AI 創新應用」6 隊， 播作品+簡報+QA。
9	12 月 23 日 (一) 至 114 年 1 月 10 日 (五)	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎金	競賽獎項詳見「 <u>玖、賽事獎勵</u> 」。獎金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「 <u>獎金報稅</u> 」。

一、各系列賽項、限齡、名額及比賽場地

系列	競賽項目	報名組別		每隊參賽人數	報名隊伍數 上限	比賽場地				
		校園 (須同校組隊)	全國			預賽	決賽	總決賽		
		限齡								
電子競技	Valorant 特戰英豪（桌機）	▼ 高中. 大專校院	▼ 15+	6/隊 (含1名替補)	128隊	線上	線上 (16隊)	線下 (冠亞)		
	Arena of Valor 傳說對決（手遊）	▼ 國中. 高中 大專校院	▼ 12+							
	TFT：聯盟戰棋 (桌機)	-	▼ 15+	1/隊 (無替補)	256隊	線上	線上 (32隊)	線下 (8強)		
	G9:League of Aces (桌機)		▼ 12+							
虛擬運動	Just Dance 舞力全開	-	▼ 6+	1/隊	128隊	線下				
	自由車		▼ 12+			線下				
	★ HADO AR 電子躲避球	-	▼ 10+	4/隊 (含1名替補)	64隊	線下				
數位科藝	賽事實況轉播	▼ 高中. 大專校院	-	5-8/隊	30隊	線上	線上 (12隊)	線下 (6隊)		
	快速錄剪播	▼ 高中. 大專校院	-	1-4/隊	60隊	線下	線下(12隊)			
	AI 創新應用	▼ 高中. 大專校院	-	1-4/隊	60隊	線上	線下 (12隊)	線下 (6隊)		

● 報名權序

首先保障六都之“時序第1隊”報名的隊伍，共6隊；

後依時序受理至報名隊伍數上限。

二、報名資格

1、參賽對象

(1) 校園組：須同校組隊

特戰英豪、賽事實況轉播、快速錄剪播、AI創新應用：為高中、大專校院之在學學生。

傳說對決：為國中、高中、大專校院之在學學生。

(2) 全國組：得自由組隊

全國民眾皆可報名，各賽項報名之「限齡」詳見第 6 頁表列。

職業隊僅可報名「特戰英豪/全國組」，其他賽項/組皆不受理！

2、重複報名、指導老師及隊伍代表人

- (1) 於同一「競賽項目」，參賽選手僅能報名一次，不得重複報名於不同隊伍。
- (2) 於同一「競賽項目」，一校可報名多支隊伍參賽。
- (3) 參賽隊伍得列「指導老師」1 名。
- (4) 參賽隊伍須設「隊伍代表人」2 名，作為本賽事之聯絡窗口；建議隊長或指導老師至少擔任其中一位。

三、報名「應備文件」

為報名流程及資料上傳順暢，在填寫《線上報名表單》之前，請先備齊以下資料：

1、照片：每位選手的〈半身照片〉1 張、隊伍〈合影照片〉1 張。

2、證件：校園組：每位選手之〈學生證〉正反 2 面。

全國組：每位選手之〈身分證〉正反 2 面。

3、領獎人資料

獲頒獎金之隊伍領獎人，〈身分證〉正反 2 面、匯款帳戶〈存摺封面〉及獎項寄發地址。

4、於 2024 年 9 月 1 日未滿 18 足歲者

即 2006 年 9 月 2 日（含）之後出生者，須下載、列印《家長同意書》並由法定監護人簽名或蓋章、掃描。**必繳！**

四、報名程序

請至賽事官網 <https://cccedu.org>「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「立即報名」。

- 1、填寫《線上報名表單》及上傳報名「應備文件」。
- 2、主辦方將於賽事官網「最新消息」公告報名成功訊息，並寄發《2024 CCCE 城市盃報名確認函》電子郵件給隊伍代表人；參賽隊伍應收到“報名確認函”的電子郵件，方為報名成功。
- 3、倘公告翌日尚未收到報名確認函者或有任何問題者，可向主辦方 cccedu.org@gmail.com 提出詢問。
 - 所有賽項/組之報名隊伍，皆須選擇隸屬城市（六都之一）。
 - 「特戰英豪、傳說對決、聯盟戰棋、G9:League of Aces、賽事實況轉播」賽項，報名成功之隊伍，於《2024 CCCE 城市盃報名確認函》電子郵件中，會收到比賽的「Discord 伺服器」邀請連結，作為線上賽報到使用。
 - 數位科藝系列之報名確認函，包含「隊伍編號」；選手在繳交作品時，檔名須寫入該編號（預賽至決賽編號不變）。

五、報名注意事項

- 1、參賽者應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》；完成報名程序即視為同意本賽事之各項規範，包含線上報名表單之《參賽者保證暨授權書》及未滿 18 足歲之《家長同意書》所列條款。
- 2、報名「應備文件」及《線上報名表單》填繳齊全，方得受理報名；主辦方依據「報名權序」受理及審查報名資料。
- 3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不計列收件時序、否決報名或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名程序，則視同報名無效。
- 4、因報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- 5、學生證未註記 113 學年度第一學期之「註冊章」者，主辦方先予以信任受理；倘之後查驗有問題或遭檢舉，經證實為“非在校生”者，將依本規章「壹拾、賽事申明_六」處理之。

柒、賽程時間與報到檢錄

一、賽程、時間

- 1、電子競技系列、虛擬運動系列之賽程，將於賽事官網公告；比賽時間將以 mail 通知「隊伍代表人」；若比賽時間因故須調整，應於 3 日內提出協商，逾時不予受理。
- 2、數位科藝系列之比賽時間，詳見其《比賽辦法》。
- 3、總決賽日（113 年 11 月 30 日～12 月 1 日）之比賽時間安排，將以 mail 通知「隊伍代表人」。

二、報到、檢錄

1、校園組選手應出示〈學生證〉進行檢錄；全國組選手應出示〈身分證〉進行檢錄。

2、證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

3、線上賽：

- (1) 參賽隊伍須於開賽前 30～60 分鐘時，至「該隊伍專屬之 Discord 伺服器頻道」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。
- (2) 除原報名登記之替補選手外，不得臨時變更上場選手。若至開賽前 5 分鐘仍未全員到齊者，則主辦方得宣布該隊伍棄賽。
- (3) 選手於報到後、開賽前，若未經裁判同意而無故離席者，記警告 1 次。
- (4) 參賽選手進入該隊伍專屬之 Discord 伺服器頻道，僅限該隊伍之關係者；比賽進行時，僅限裁判和“上場之選手”在該頻道內，非裁判或上場選手不得滯留或進出，違者即取消該隊伍之參賽資格。
- (5) 參賽選手可自行選擇設備進入 Discord 伺服器，其設備應於賽前做好測試、確定不會影響比賽之進行；若有影響比賽過程或結果之情況，則由選手自行承擔後果。

4、線下賽：(時間及地點，詳見其比賽辦法)

應於比賽前 1 小時，抵達比賽地點之「報到處」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。

捌、賽制與評選

一、電子競技系列

1、特戰英豪、傳說對決、G9:League of Aces

預賽為線上 BO1 單淘汰賽（對戰組合隨機抽籤）；由勝出之 16 強入圍決賽，進行線上 BO3 單淘汰賽；準冠亞隊於線下進行總決賽。

2、聯盟戰棋

預賽為線上 BO1 單淘汰賽（每輪 8 隊取 4 隊勝出，對戰組合隨機抽籤）；由勝出之 32 強入圍決賽，進行線上 BO3 單淘汰賽；最後 8 強於線下進行總決賽。

二、虛擬運動系列

1、Just Dance 舞力全開

為積分排名制，參賽隊伍按照積分由高至低排名，預賽取積分最高之前四名晉級決賽。

2、自由車

為競速之計時排名制，參賽隊伍按照完賽計時的“時間長短”來進行排名，計時短者為勝出；由預賽排名前四名者晉級決賽。

3、HADO AR 電子躲避球

為單淘汰賽，每場比賽 3 局，每局 80 秒；由 2 局勝場者勝出並晉級下一輪比賽。

三、數位科藝系列

● 賽事實況轉播、快速錄剪播、AI 創新應用，皆為評選制

- 預賽時，所有隊伍按分數排名，先取六都最高分隊作為「城市代表隊」，再依分數排名增取前六高分隊，每賽項皆為 12 隊入圍決賽。
- 「賽事實況轉播」決賽後依分數排名，由前 6 強進行線下總決賽。
- 「AI 創新應用」決賽後依分數排名，由前 6 強進行線下總決賽。
- 「快速錄剪播」決賽之 12 隊皆為線下賽。

* 「作品繳交」與「評分標準」詳見其賽項《比賽辦法》。

玖、賽事獎勵

一、獎項內容

系列	競賽項目	校園組	全國組	名次	獎狀	獎盃	獎金.新台幣
電子競技	Valorant 特戰英豪	V	V	冠軍	●	●	30,000
				亞軍	●	●	10,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	Arena of Valor 傳說對決	V	V	冠軍	●	●	30,000
				亞軍	●	●	10,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	TFT：聯盟戰棋	-	V	冠軍	●	●	10,000
				亞軍	●	●	3,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	G9:League of Aces	-	V	冠軍	●	●	30,000
				亞軍	●	●	10,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
虛擬運動	Just Dance 舞力全開	-	V	冠軍	●	●	10,000
				亞軍	●	●	3,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	自由車	-	V	冠軍	●	●	10,000
				亞軍	●	●	3,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	★ HADO AR 電子躲避球	-	V	冠軍	●	●	30,000
				亞軍	●	●	10,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
數位科藝	賽事實況轉播	V	-	冠軍	●	●	30,000
				亞軍	●	●	10,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	快速錄剪播	V	-	冠軍	●	●	20,000
				亞軍	●	●	7,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-
	AI 創新應用	V	-	冠軍	●	●	20,000
				亞軍	●	●	7,000
				季軍	●	-	-
				殿軍	●	-	-

●「表現優異」獎狀、「MVP」獎盃之頒發，詳見「二、頒發對象」。

二、頒發對象

- 1、電子競技系列、虛擬運動系列之各賽項/組，前 8 強者得獲頒發獎狀。
- 2、數位科藝系列，入圍決賽之 12 名得獲頒發獎狀。
- 3、特頒 MVP 嘉獎狀及獎盃：「HADO AR」、「特戰英豪/高中組」各壹名。
- 4、獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍及 MVP 外，其他皆名「表現優異」。
- 5、獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每 1 位選手」為頒發對象；獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。
- 6、獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。
- 7、各都之「城市大隊長 1 名」(個人或學校) 得獲頒感謝狀乙幀。
- 8、所有獎狀皆由主辦城市頒發。

三、獲獎注意事項

- 1、獲獎者於閉幕式當天公布並進行頒獎；獎金由主辦協會於賽後匯款。
- 2、以下情形經查證屬實者，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、評審、官方、觀眾等情事。
 - (2) 獲獎者涉請託、關說、利誘、威脅，或其他干擾裁判、評審委員判斷者。
 - (3) 獲獎作品參加過其他競賽、非新創作、非參賽選手本人創作、冒用他人作品、涉及抄襲、違反著作權相關法令等者。
 - (4) 獲獎作品有損害本賽事及相關單位之形象和精神者。

四、獎金報稅

- 1、獲頒獎金之隊伍領獎人，應於閉幕式後至報到處簽寫《得獎領據》(即「機會中獎/競技競賽收據」)，主辦方將依稅法規定進行扣繳與申報。
- 2、未繳交《得獎領據》者，視同放棄獲獎資格及權益。
- 3、依據所得稅法第 88 條及各類所得扣繳率標準之規定，所得獎金、獎品之價值超過新台幣 20,010 元 (含) 者，須繳交 10% 機會中獎所得稅；非中華民國境內居住之個人 (課稅年度內在臺居留、停留合計未滿 183 天者)，不限中獎金額，須繳交 20% 機會中獎所得稅。

壹拾、賽事申明

- 一、參賽選手應詳閱《賽事規章》及參賽項目之《比賽辦法》。
- 二、作品中若有使用非自創之素材（如圖片、影像、音樂、人聲、文辭等），應註明出處並注意其版權使用；若無法獲得版權擁有者或著作權人的授權，應搜尋免費素材資源進行使用，以避免觸犯相關法律問題！
- 三、與主辦方往來之 email（包含附件資料）請保留並保密，不得任意散佈、公開或轉寄。
- 四、賽制和比賽日程，可能因報名人數、隊伍數或其他因素（如疫情變化等）而須調整，主辦方保有修訂及臨時更動之權利。
- 五、選手或隊伍於比賽期間，若經裁判、評審或主辦方判定有違規之情事，可能遭受「警告」之處分；警告採「累計制」，獲判警告達 3 次者，即取消該選手或隊伍之參賽資格。
- 六、對於假冒、違規或違法之選手（或隊伍），主辦方有權取消參賽資格、追回競賽項目名次與獎金，並得視情況公開發表《聲明》；主辦方或將對假冒、違規、違法的參賽選手（或隊伍）行使告訴權。
- 七、若遇不可控因素，包括但不限於疫情、自然災害、戰亂等，主辦方有權調整、中止、暫停或取消賽事舉辦，並將依據國家公布之相關規定行使之，且於官網進行公告。
- 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。
- 九、主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。