

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》。