

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%