

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、 評審派遣	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、主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會
- 二、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。

S			
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表達能力，特設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 B01 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，由專業評審提供反饋與建議。
 - (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		

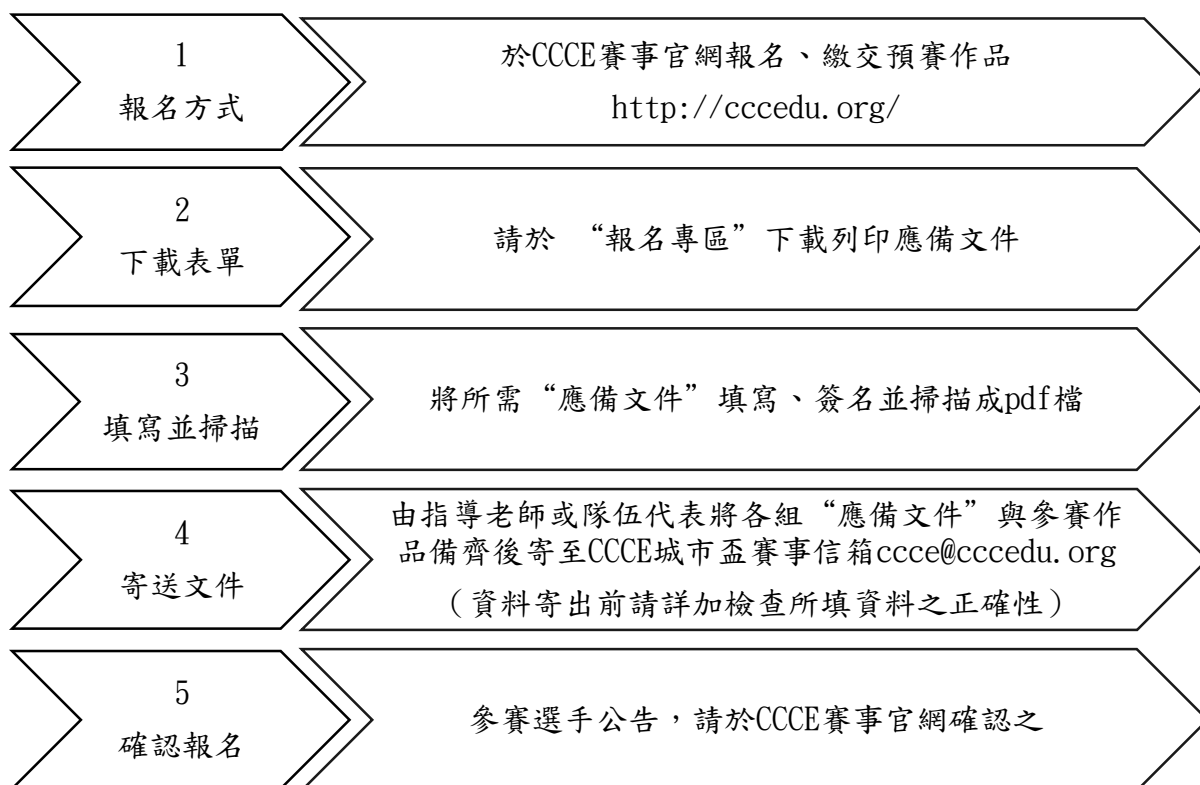
二、應備文件：（填寫、簽名並掃描成 pdf 檔）

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份證及學生證；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. 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
	Predator League 城市盃-絕地求生	5	總冠軍	20,000 元
			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台幣 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



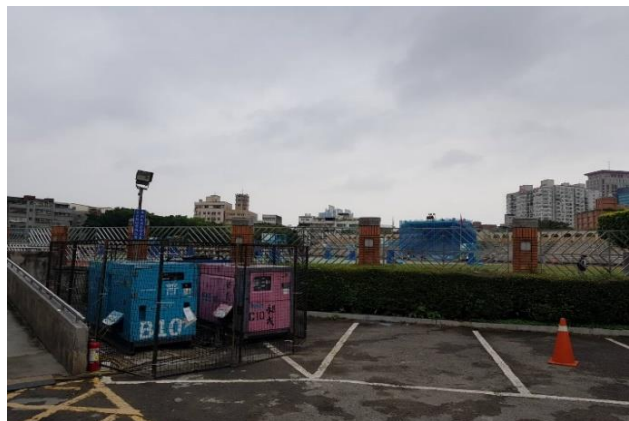
走道：設立廠商展位



主舞臺2：場內側邊

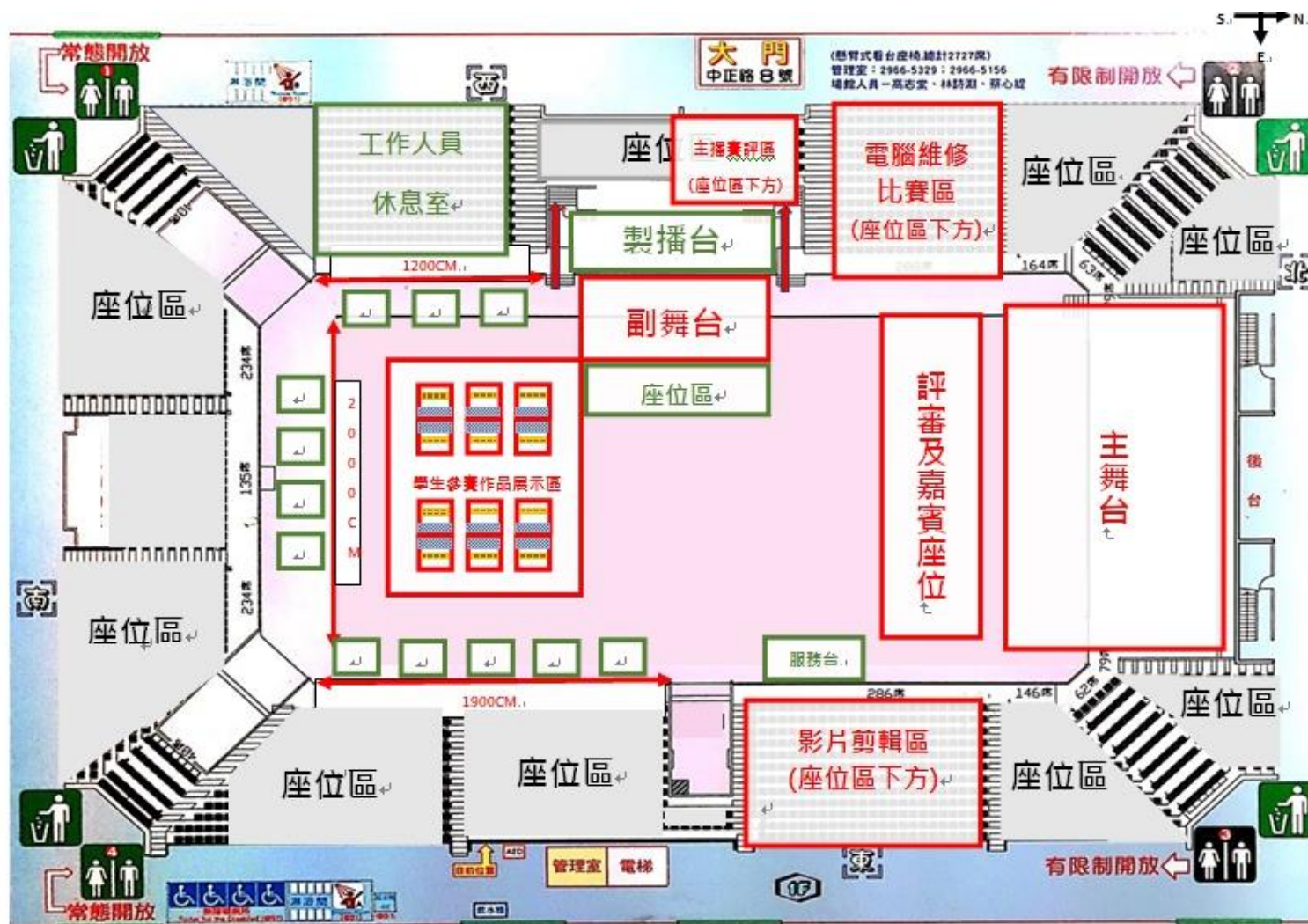


館外：設立廠商展位、宣傳、指示



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