

2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
Predator League 城市盃
絕地求生《比賽辦法》



CCCE
CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS

競賽日期：110年12月10日（五）至110年12月11日（六）

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、台灣創新競技協會

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、比賽資訊

(一) 參賽人數

一隊 5 人，須包含 1 位替補人成員，其參賽隊伍上限總計 32 隊（一隊 4 人，共 128 人）。

* 若組別之報名未滿 16 隊，主辦方有權合併或取消該組別；若報名隊伍數量超過 16 隊，則以報名之先後順序採計，額滿為止。

(二) 競賽分組

1. **校園組**：受理全國學校報名，僅限 16 歲以上同校組隊（非 Acer 掠奪者盟校之隊伍）。

2. **盟校組**：受理 Acer 掠奪者盟校之同校組隊報名。

3. **挑戰組**：全國年滿 16 歲者即可自由組隊報名。

* 參賽選手不得跨組重複報名。

(三) 賽制規則

採積分賽制；預賽分為「校園賽」與「挑戰賽」：

1. 校園賽含「掠奪者盟校組」及「校園組」之隊伍。

2. 挑戰賽則為「挑戰組」之隊伍。

(四) 決賽資格

將於校園組、盟校組及挑戰組中，各取出前 3/5/8 強晉級決賽：

1. 掠奪者盟校組前 5 強。

2. 校園組前 8 強。

3.挑戰組 (不限) 前 3 強。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 參賽隊伍應由四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；報名挑戰組之參賽選手不受此限。

(二) 選手帳號與設備

1. 關於帳號：

- (1) 選手應自備「絕地球生」帳號，於報名時提供遊戲帳號 ID、SteamID，用以確認身分。
- (2) 遊戲帳號 ID 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遊戲帳號 ID，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，選手不得擅自更改遊戲帳號 ID，若於名單提交後選手自行更改遊戲帳號 ID，經證實將取消該選手參賽資格。

2. 關於設備：

(1) 基本設備

比賽由選手自行準備設備 (包含電腦、耳機、鍵盤、滑鼠、遊戲

軟體、帳號及網路等) 進行比賽；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(包括但不限於連發、巨集等)，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」。

(四) 比賽規則

1. 比賽設定

使用下列遊戲設置進行比賽，由系統判定比賽結果。

伺服器	SEA/KR/JP (視當日網路狀況而定)
人數	4 排/共 20 隊/每場 80 人
視角	FPP 第一人稱
地圖	Erangel 經典
天氣	晴天
場次	預賽與決賽皆六場

2. 比賽採積分制，每回合比賽結束後於遊戲畫面上顯示各隊伍擊殺及隊伍排名之數據，並由裁判計算隊伍之比賽總積分。

(1) 比賽總積分

隊伍於指定時間內所有回合比賽積分之總和，其每回合比賽積分為該回合隊伍擊殺積分與隊伍名次得分之總和。

每回合比賽積分	
隊伍擊殺積分	隊伍名次得分

(2) 隊伍擊殺積分

隊伍於該回合比賽結束後所顯示之擊殺數，其每一擊殺數為 1 點擊殺積分，以此計算之。

(3) 隊伍排名得分

隊伍於該回合比賽結束後所顯示之隊伍名次，其隊伍所獲得之排名得分如下表所示。

隊伍名次	排名得分
第 1 名	10
第 2 名	6
第 3 名	5
第 4 名	4
第 5 名	3
第 6 名	2
第 7 名	1
第 8 名	1
第 9-16 名	0

3. 同分判別機制

如發生有兩隊（或以上）隊伍有相同的總積分時，將依照下列規則進行名次之判決：

- (1) 比較所有同分隊伍在全部比賽回合中之總擊殺積分。
- (2) 比較所有同分隊伍在各自最佳表現回合所得之總積分。
- (3) 比較所有同分隊伍在各自最佳表現回合所得之擊殺積分。
4. 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 4 人則視為棄賽。
5. 比賽畫面至顯示「隊伍排名與擊殺數」，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。
6. 本賽項規則未盡完善之處，將以「絕地求生」PGC 賽事規章為判定依據。

(五) 斷線流程

1. 比賽開始後，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等狀況，而無法順利進行遊戲時，選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不承擔任何責任。
2. 正式比賽期間，嚴禁故意中斷 PUBG 遊戲用戶端或伺服器連接。若 64 名選手中超過 5 名選手（含 5 名）出現嚴重遊戲 BUG 導致無法比賽，則該局比賽將會重賽；若少於 5 名則比賽持續不中止。
3. 若發生重大 BUG（包括但不限於伺服器障礙、遊戲比賽房崩潰或任何導致遊戲崩潰等狀況），造成比賽無法順利進行而中止時，裁判得以依據當下戰況而進行續賽（例：若在遊戲崩潰之時，戰況剩餘人數為 32 人，則以該 32 名選手進行續賽），其續賽時間由主辦方另行決定。
4. 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，所有選手必須配合退出遊戲，如有不遵循裁判指示之情況，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。

(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。