

2021 CCCE 城市盃
數位科藝電競邀請賽
NBA 2K21 《比賽辦法》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

競賽日期：110年12月10日(五)至110年12月11日(六)

競賽地點：線上進行

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、基本資訊

(一) 參賽人數

一隊 1 人。

(二) 競賽分組

五都高級中等學校組。

(三) 賽項規則

1. 預賽為 Bo1 單淘汰賽。
2. 預賽之種子賽 (城市預賽之前二強隊伍) 須進行 Bo1 單淘汰賽，選出城市代表隊 (各都預賽之第一名隊伍) 入選四強積分賽。
3. 各都城市代表隊 (各都預賽第一名隊伍) 須與各城市代表隊進行一場 Bo1 四強積分賽，其積分排名之前四強隊伍，晉級決賽之四強賽。
4. 決賽之四強 (冠亞季殿) 賽為 Bo3 單淘汰賽。

* 本賽項為今年主場特定之示範賽項，各都須至少派出一隊代表該城市參賽。

(四) 決賽資格

高級中等學校組：城市代表隊。

(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	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	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. 參賽隊伍應由一位成員組成，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。
5. 參賽選手 109 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，包括但不限於職業聯賽所登錄之職業選手，若選手有疑慮，得主動聯繫主辦方查證是否符合參賽資格。隊員被證實違反此項規定者，則全隊以棄賽論。

(二) 選手帳號與設備

1. 關於帳號：

- (1) 選手應自備「NBA 2K21」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

線上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（包括但不限於外掛程式等），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。

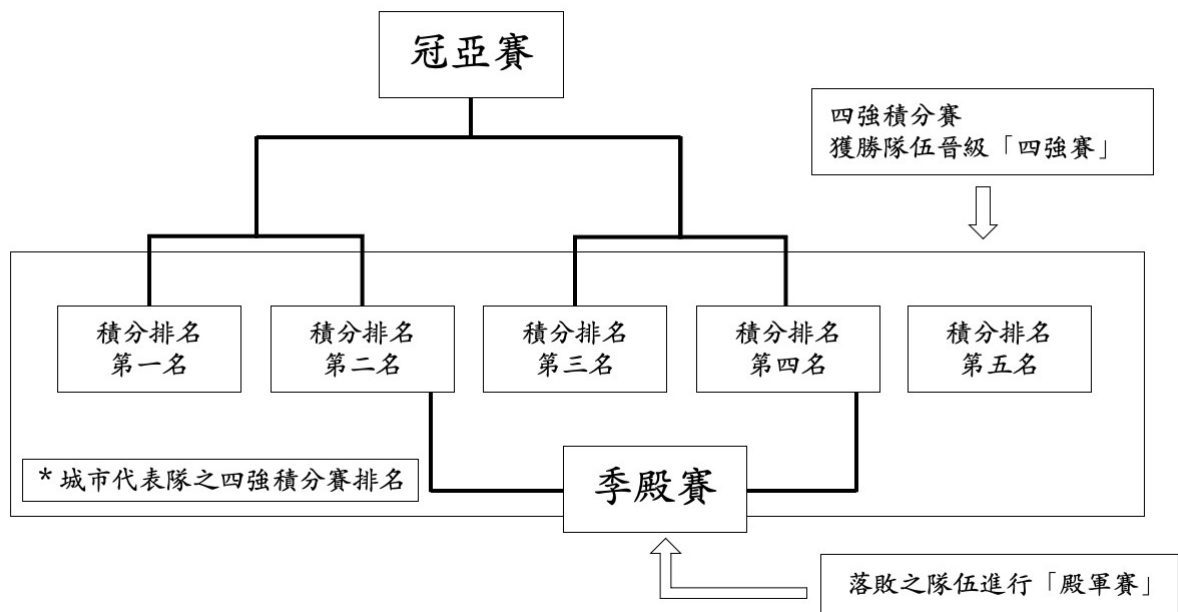
(三) 比賽流程

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」。
3. 於線上賽之當節比賽結束後，「勝利方」之隊長須將比賽結果（比賽之勝利畫面）截圖，並傳至 Discord 對戰房群組，主辦方確認後將公布續戰隊伍之組合；若勝利方隊伍未在賽後 30 分鐘之內傳送比賽結果，主辦方將視同該隊伍棄權續戰資格。
4. 勝利方回報格式範例
【A 隊 VS B 隊 _ (A/B) 隊 win】。
5. 賽程圖及相關資訊將於預賽進行中同步更新。

(四) 比賽規則

1. 比賽使用「NBA 2K21」進行比賽，其軟體及補丁需安裝最新的遊戲版本，若因遊戲更新而延遲賽事進行，違者將記警告 1 次。
2. 所有參賽選手及隊伍在報名截止後，其對戰組合將由系統隨機分配，各場次時間將於 CCCE 賽事官網公告。
3. 於線上賽中，僅能使用 NBA 官方正規聯賽中所屬實際之 30 支正規球賽球隊，惟不得使用 NBA 官方正規聯賽之 2020-21 賽季排名前 3 之隊伍。
4. 高級中等學校預賽賽程將先分別進行 Bo1 單淘汰賽，再由前二強之隊伍進行 Bo1 種子賽，選出城市代表隊（各都預賽之第一名隊伍）入選四強積分賽。

5. 城市代表隊須與各都進行一場 Bo1 積分賽，其積分排名之前四強隊伍，晉級決賽四強（冠亞季軍）賽；其決賽賽制皆為 Bo3 單淘汰賽。



(圖一、五都決賽賽程之示意圖)

6. 大專校院賽程及次序則不分城市，預賽為 Bo1 單淘汰賽；賽之四強（冠亞季殿）為 Bo3 單淘汰賽。
7. 比賽設定

功能項目	設定
攝影機視角	預設值
難度	超級球星級
即時重播	關閉
過場動畫	關閉

疲勞	開啟
受傷	關閉
競賽風格	類比 (真實模式)
投籃/罰球類型	玩家時機
比賽速度/罰球困難度	50
其他設置	預設值

8. 手動/自動等設定之規範

比賽開始前，參賽選手須預先設定好換人、叫喊暫停及後期故意犯規等之設置。

9. 雙方將於報到後由賽程表隨機選出紅藍方 (即為主、客場)，請依照裁判指示與規定進行開房設置，並隨時留意平台對戰聊天室資訊。

10. 競賽期間，參賽選手可更換球隊、戰術及教練，但不得於連續兩場賽事中持續使用同一支球隊；如雙方欲使用之球隊重複，線上賽採裁判抽籤方式進行隊伍裁決。

11. 前八強起之比賽，雙方隊伍須各選出四支球隊，進行球隊 Ban-Pick (選/禁用) 環節，並由主場隊伍優先進行 Ban-Pick。雙方進行三輪 Ban-Pick 後，決定出本場出賽之球隊。

12. 比賽之時，每場有四小節，預賽之時長，為每節 5 分鐘；決賽之時長，則為每節 10 分鐘。

13. 若比賽進入延長賽，雙方隊伍須於規定的時間內進行比賽，延長賽由得分最高之隊伍獲勝。

14. 在賽事進行中只能透過「方向鍵」和「呼叫暫停」來換人，不得透過暫停遊戲 (「PageDown」鍵) 手動換人；若暫停遊戲 (「PageDown」鍵)，則必須扣除一次「呼叫暫停」之機會作為懲罰；若無剩餘的「呼叫暫停」次數，則記警告 1 次。

15. 選手至比賽座位就坐後，禁止擅自離開座位，如遇有特殊需求、選手個人設備發生問題、場地硬體設備發生問題等，請舉手告知裁判，由裁判進行協助。
16. 比賽進行中若遊戲暫停，除向裁判回報問題外，禁止彼此交談、將耳機取下、起身走動等行為，違者將記警告 1 次；警告後仍不服從者，則主辦方有權取消該選手之參賽資格。
17. 比賽畫面至顯示勝負結果時，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。
18. 本賽項規則未盡完善之處，將以 ESL 賽事規章為判定依據。

(五) 斷線流程

1. 如果出現錯誤、斷線重連或者其他故障以致中斷讀取進度，影響到選手在遊戲開始後加入遊戲的時間，於線上賽階段，該隊員須按「PageDown」鍵暫停指令，並立即向裁判反應，進行一次三分鐘的暫停，待選手排除設備問題，三分鐘過後遊戲將繼續進行。
2. 比賽開始後 5 分鐘以內，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、系統當機等狀況，而無法順利進行遊戲時，選手須立即告知裁判暫停遊戲。異常排除且所有選手皆可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停後繼續比賽。
3. 比賽期間，若發生技術障礙(包括但不限於發生斷線、設備異常、系統當機等狀況)，選手須立刻暫停遊戲，並請裁判回顧比賽過程及判定後續之進行，選手不得自行回顧比賽過程。
4. 比賽期間，若發生斷線(非伺服器崩潰)，若未能於 5 分鐘內連線回來，裁判將記警告 1 次；若 5 分鐘內重新連線成功，雙方選手則繼續比賽，如發生斷線 2 次以上(包含)，裁判將視同該隊伍失格，完賽之成績不予計算。
5. 選手於遊戲暫停期間，為比賽之公平，無論何故皆不得進行遊戲上的

溝通。

6. 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) 賽事硬體發生故障。
 - (2) 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - (3) 選手身體不適而無法進行比賽。
7. 於賽事轉播之時，選手若發生緊急狀況，須離開比賽座位（如無預警且不可抗拒之症狀），裁判須要求參賽選手暫停遊戲，並等待直播畫面進入廣告，以及主播螢幕遮蔽，才可將選手帶離比賽座位；為確保比賽順利進行，該場若發生第二次緊急狀況，選手可選擇離開比賽座位，但不得再返回；或於比賽座位上停留至比賽結束。
8. 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，比賽雙方須維持相同的球隊球員、位置、時間、球權及剩下的暫停數；主辦方有權根據比賽現場情況進行仲裁。
9. 比賽之時若因故導致遊戲中斷（包括但不限於設備故障、斷網、斷電等），如未能排除而重新連線時，只要雙方比分差距大於 20，裁判有權直接判決勝負；若雙方比分差距小於 20（含），則裁判有權決定該局是否重賽。

(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。