

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

快速錄剪播



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

在通訊技術飛躍的時代，資訊爆炸已是日常所見，如何在短時間內對一件事務、一群人、一堆東西，快速鑑別並有條理的做出評估、彙整、管理與鋪陳計畫等，這不僅是職場工作中的才能展現，更是生活中無所不在的應對能力。

本競賽項目透過大量的素材資料，讓青年學子在有限的時間及資源裡，快速搜尋、整理，並構思、製作出「指定目的」的影片。從而提升對影像拍攝、剪輯、後製、傳播的專業技能與素養，以及「迅速呈現和準確傳達目的」的邏輯思維、即時反應和健康正向的執行能力。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

1~4 員/隊

(二) 參賽對象

校園組：為高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 5 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 賽制

1. 預賽時，所有隊伍按分數排名，先取六都最高分隊作為「城市代表隊」，再依分數排名增取前六高分隊，共 12 隊入圍決賽。
2. 決賽之 12 隊皆為線下賽。

(二) 作品製作規範

1. 參賽作品必須由選手自主創作。
2. 不得使用中文簡體字。
3. 作品中不得露出非主辦方指定之軟硬體品牌名稱、LOGO 或浮水印等商業標示。
4. 為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：

- 導演 | 阿翔哥
- 編劇 | 瘋狂工作室 | 大喵
- 道具 | 棠棠、阿源、爆牛

(三) 預賽作品

1. 作品內容

「精華剪輯影片」1 支：

影片長度為精準 90 秒；在大量的影片資料（比賽素材）中，迅速整理、編輯和剪輯，製作出邏輯分明且精彩的影片。

- 作品畫面之左下角，須持續露出「2024CCCE 比賽作品」字樣。
- 本賽項不得使用 AI 進行剪輯！
- 作品不可置入指定素材以外之影片！。
- 選手得自行決意是否加入特效、配音及新拍畫面（照片或影片）；惟新拍畫面的置入，總計不得超過 20 秒。

2. 預賽日期及繳交時間

2024 年 10 月 16 日 (三)

報到：12:00-12:30

比賽：13:00-17:30 (題目 13:00 官網公布)

- 於 17:30 之前繳交 (含上傳完畢)，逾時不受理。

3. 預賽地點 (線下)

於指定地點進行比賽，選手依據報名城市而前往比賽場地！

- 臺北：德明財經科技大學
- 新北：致理科技大學
- 桃園：萬能科技大學
- 臺中：僑光科技大學
- 臺南：崑山科技大學
- 高雄：正修科技大學

4. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

5. 檔案繳交格式

精華剪輯影片	檔名	報名城市-快速錄剪播 01-預賽
	副檔名	.mp4
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	500 MB 以內

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於報名確認函中告知)
臺南市-快速錄剪播 01-預賽
- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(四) 決賽作品

1. 作品內容

(1) 「主題影片」1支：

影片長度為精準 90 秒；以「主題」進行構思、編導、拍攝與剪輯，讓觀眾看懂並清楚創作者想要傳達的意涵及目的。

- 作品畫面之左下角，須持續露出「2024CCCE 比賽作品」字樣。
- 主題、拍攝地點等，將在“決賽當天”於官網公布。

2. 決賽日期及繳交時間

2024 年 11 月 30 日（六）

報到：08:00-08:30

比賽：09:00-16:00（題目 09:00 現場宣布）

- 於 16:00 之前繳交（含上傳完畢），逾時不受理。

3. 決賽地點（線下）

臺南市東區中華東路一段 366 號「南紡購物中心」

4. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

5. 檔案繳交格式

主題影片	檔名	報名城市-快速錄剪播 01-決賽
	副檔名	.mp4
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	500 MB 以內

- (1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」）
臺南市-快速錄剪播 01-決賽
- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(五) 決賽之評審 QA

1. 本賽程於 2024 年 12 月 1 日 (日) 線下進行，參賽選手應於開賽前 30~60 分鐘之間報到。
2. 進程序：由主辦方先播出作品，再進行評審 QA。
3. 評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
 - 本賽程將同時進行「直播」，全程公開露出及錄製。

四、評分標準

(一) 預賽評分標準

滿分 100

項目		內容說明	占比
精華剪辑影片	剪辑目的	傳達明確、訊息清晰、形式創意	35%
	流暢度	節奏、編排、段落及內容連貫性等	35%
	剪辑技巧	轉場、創意特效、聲光色等呈現	30%

(二) 決賽評分標準

滿分 100

項目		內容說明	占比
主題影片	主題目的	觀看：主題成功傳達、印象深刻、想再看/收藏 內容：具理性邏輯、知性訊息、感性意境	30%
	整體影片	流暢度、完整度、編排節奏、分鏡、播出效果	30%
	錄剪技術	場景拍攝、分鏡、轉場、特效、聲光色調呈現	25%
評審 QA		評審 QA：職務認知、專業技能與素養等	15%

五、注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品內容必須由參賽選手自行創作；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權！
- (三) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (四) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
- (五) 參賽選手須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

賽事實況轉播_傳說對決



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

數位科技已廣泛應用在人們的生活當中。其中，數位媒體平台的直/轉播，更是直接、簡易的發揮了具真實性、專業性、互動性、即時性以及社群性的傳播方式和觀看體驗。

本競賽項目為培育數位媒體產業人才、提升專業技能與核心素養，藉由「即時轉播運動賽事」，讓青年學子真實執行製播現場的流程作業，和面對常見、高壓的臨時狀況處理。選手必須熟練技能、各司其職並發揮團隊協作默契，以達迅速、高效的工作任務。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

5~8 員/隊

(二) 參賽對象

校園組：為高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 5 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 賽制

1. 預賽時，所有隊伍按分數排名，先取六都最高分隊作為「城市代表隊」，再依分數排名增取前六高分隊，共 12 隊入圍決賽。
2. 決賽後依分數排名，由前 6 強進行線下總決賽。
3. 2024 年 11 月 22 日（五）於官網公告線下總決賽 6 強名單。

(二) 作品製作規範

1. 參賽作品必須由選手自主創作。
2. 不得使用中文簡體字。
3. 作品中不得露出非主辦方指定之軟硬體品牌名稱、LOGO 或浮水印等商業標示。
4. 為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：
 - 導演 | 阿翔哥
 - 編劇 | 瘋狂工作室 | 大喵
 - 道具 | 棠棠、阿源、爆牛

(三) 預賽作品

1. 作品內容

- (1) Youtube 即時直播（直播連結網址；#關鍵字）
- (2) 直播錄製影片 1 支

【說明】由參賽隊伍製播一場「傳說對決」比賽，並成功播出觀看。

- 「題目_轉播基本訊息」：將在比賽前一日於官網公布。
- 「題目_遊戲對戰畫面」：在比賽即時傳送給參賽隊伍。
- 素材提供：賽事 LOGO、廣告片（自行選用）；主協辦及贊助商訊息請參閱賽事規章。「素材」可自行編修，惟核心精神不變，將與《報名確認函》一起寄發。
- 比賽流程：於「遊戲對戰畫面」之前 3 分鐘開始發送「倒數計時畫面」，參賽隊伍可於此即開始進行畫面後製與播送；並於比賽畫面結束後（勝負畫面出現時）2 分鐘結束播送。隨後，螢幕會公告繳交之確切時間限！

- 專業素養：導播、主播、賽評、OB、回放、美編（可事先製作字卡）等作業，應呈現專業技能與團隊默契；主播與賽評著裝應具專業風格（非學校制服）。
- 背板與環境：播報台和背景應具專業呈現，媒材不限、得自由發揮創意並提前準備；環境須穩定、清晰無雜訊（網路、燈光、收播音控、特效、廣告置入等）。

2. 預賽日期、地點及繳交時間

2024 年 10 月 22 日（二），於線上進行比賽。

- 「題目_遊戲對戰畫面」傳送結束後，約莫 30 分鐘限時繳交（螢幕會公告繳交的確切時限），逾時不受理。

3. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4. 檔案繳交格式

1、YouTube 即時直播		直播連結網址
		搜尋關鍵字至少包含： #2024CCCE #參賽作品 #賽事實況轉播
2. 直播錄製影片	檔名	報名城市-賽事實況轉播 01-預賽
	副檔名	.mp4 或.AVI
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	2 GB 以內

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於報名確認函中告知)
臺南市-賽事實況轉播 01-預賽
- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(四) 決賽作品

1. 作品內容

(1) Youtube 即時直播 (直播連結網址; #關鍵字)

(2) 直播錄製影片 1 支

【說明】由參賽隊伍模擬一場完整的賽事製播，並成功播送給觀眾：

- 「題目_轉播基本訊息」：將在比賽前一日於官網公布。
- 「題目_遊戲對戰畫面」：在比賽即時傳送給參賽隊伍。
- 素材提供：同預賽續行選用。
- 比賽規範與流程：與預賽相同。

2. 決賽日期、地點及繳交時間

2024 年 11 月 14 日 (四)，於線上進行比賽。

- 「題目_遊戲對戰畫面」傳送結束後，約莫 30 分鐘限時繳交 (螢幕會公告繳交的確切時限)，逾時不受理。

3. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4. 檔案繳交格式

1、YouTube 即時直播		直播連結網址
		搜尋關鍵字至少包含： #2024CCCE #參賽作品 #賽事實況轉播
2. 直播錄製 影片	檔名	報名城市-賽事實況轉播 01-決賽
	副檔名	.mp4 或.AVI
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	2 GB 以內

(1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」)

臺南市-賽事實況轉播 01-決賽

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(五) 線下總決賽

1. 本賽程僅針對 2024 年 11 月 22 日 (五) 於官網公告的 6 強隊伍。
2. 本賽程於 2024 年 11 月 30 日 (六) 線下進行，參賽選手應於開賽前 30~60 分鐘之間報到。
3. 進行程序：由主辦方先播出作品的精彩剪輯，再進行評審 QA。
4. 精彩剪輯 40~60 秒：參賽隊伍應於 11 月 27 日 (三) 當天，繳交至主辦方指定空間 (同作品繳交方式)。
 - ※ 精彩剪輯內容，例如開場、陣容、狀況反應、激戰、特效、回放、結語、進廣告等。
5. 評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍至少須有 3 名選手出場。
 - 本賽程將同時進行「直播」，全程公開露出及錄製。

四、評分標準

(一) 預賽評分標準

滿分 100

項目		內容說明		占比
賽事直播	主播 賽評	口語表達	咬字、口條、臺風、應變、節奏、精彩、風格	20%
		專業分析	隊伍介紹、陣容分析、角色理解、戰術、戰況	20%
		搭擋配合	播報默契、場控氛圍、互動協作等	10%
	畫面處理	精準、字卡、子母畫面、廣告、轉場、特效等	25%	
	背板環境	背板設計、收播音控、燈光、網路等	25%	

(二) 決賽評分標準

滿分 100

項目		內容說明		占比
賽事直播	主播 賽評	專業表達	賽事及贊助商介紹、隊伍戰績及賽程、口條臺風、陣容分析、角色理解、戰術分析、精彩戰況	30%
		搭擋配合	播報默契、即興應變、場控氛圍、互動協作	15%
	畫面處理	精準、字卡、廣告、精彩回放、播出效果等	20%	
	背板環境	背板設計、收播音控、燈光、網路等	20%	
評審 QA		評審 QA：職務認知、專業技能與素養等	15%	

五、注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品內容必須由參賽選手自行創作；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權！
- (三) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (四) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
- (五) 參賽選手須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

Predator League 城市盃

特戰英豪



CCCE
CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

6 員/隊 (含 1 名替補選手)

(二) 參賽對象

校園組：為高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

全國組：年滿 15 歲 (2009 年 9 月 1 日<含>之前出生者) 之全國民眾皆可報名，得自由組隊。職業隊僅可報名全國組！

- 全國組之冠軍隊伍 (5 名選手及 1 名備員)，將於 2025 年 1 月期間，代表台灣赴馬來西亞出賽「Predator League 亞太總決賽」；全程 4 天費用 (機票、餐食、住宿、交通) 由宏碁股份有限公司提供贊助。
- 出國隊伍選手之年齡，均須滿 16 足歲 (2009 年 1 月 1 日後出生者)，以符合拳頭遊戲公司 (Riot Games, Inc.) 國際賽之規定標準；出賽隊伍中，若有隊員不足 16 歲者，該隊伍有權更換選手以符合國際賽之標準。

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

(六) 比賽日期及時間

1. 校園組

賽程	日期	時間
初賽	10/20	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/20	15:00 - 16:00 (B01)
32 強賽	10/20	17:00 - 18:00 (B01)
16 強賽	11/11	19:00 - 22:00 (B03)
八強賽	11/15	19:00 - 22:00 (B03)
四強賽	11/17	13:00 - 16:00 (B03)
季殿賽	11/17	16:00 - 19:00 (B03)
冠亞賽	11/17	16:00 - 19:00 (B03)

2. 全國組

賽程	日期	時間
初賽	10/20	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/20	15:00 - 16:00 (B01)
32 強賽	10/20	17:00 - 18:00 (B01)
16 強賽	11/11	19:00 - 22:00 (B03)
八強賽	11/15	19:00 - 22:00 (B03)
四強賽	11/17	13:00 - 16:00 (B03)
季殿賽	11/17	16:00 - 19:00 (B03)
冠亞賽	11/17	16:00 - 19:00 (B03)

三、帳號與設備

(一) 帳號

1. 選手應自備「RIOT」帳號，於報名時提供「RIOT」ID（包含#字號後面的內容），用以確認身份。
2. 「RIOT」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），若經主辦方警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。
3. 隊伍名單經提交完成後，選手不得擅自更改「RIOT」ID（包含#字號後面的內容），若於名單提交後選手自行更改「RIOT」ID 且無法改回者，經證實將取消該選手參賽資格。
4. 比賽選手僅可使用自己帳號中所擁有的特務；而新特務或重製的特務，於遊戲官方釋出的當周賽程中默認禁止使用，以遊戲官方發布的日期為主。

(二) 設備

1. 選手應自行準備比賽所需之設備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、視訊鏡頭、網路、遊戲軟體及帳號等）。
2. 選手必須使用主辦方指定之通訊軟體「Discord」，進行比賽相關程序及防弊管理等工作。
3. 所有設備應於賽前做好測試，以確保比賽進行順利；倘因選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」過程或結果之情況，其後果由選手自行承擔。
4. 設備不可帶有影響遊戲公平性、作弊之功能（包括但不限於連發、巨集、外掛程式等）。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽：為線上 B01 單淘汰賽。
2. 決賽：由預賽勝出之 16 強入圍決賽，進行線上 B03 單淘汰賽。

(二) 版本與規則

1. 以遊戲官方當前的遊戲版本為主；選手應提前注意遊戲官方之公告，並自行更新遊戲檔案，若因版本尚未更新而導致比賽無法準時開始，裁判有權判定選手或隊伍取消資格。
2. 比賽期間內若是遊戲釋出新特務，則直接列入默認禁選名單一周。
3. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
4. 比賽地圖與攻、守方之分配

B01 賽：

由主辦方隨機抽籤決定攻、守分配與競賽地圖，請依照攻、守方站位；若比賽開始前雙方站錯位且無人提出，則視為雙方同意互換攻、守方，不得異議。

B03 賽：

雙方各從地圖池內刪除一張圖，後刪者先選擇第一場地圖，先刪者則是選擇攻或守方，下一場反之，而地圖不可重複選擇，若是打到第三場，裁判就從地圖池內剩下的地圖中隨機選擇一張，攻、守方則由裁判隨機安排。

5. 比賽地圖

Bind (劫境之地)	Haven (遺落境地)
Ascent (義境空島)	Lotus (蓮華古城)
Icebox (極地寒港)	Abyss (深窟幽境)
Sunset (日落之城)	

6. 比賽模式

自訂-標準模式

- 允許密技：關閉
- 錦標賽模式：開啟
- 延長賽模式 Deuce 制：開啟

7. 觀察者模式

所有對戰房，除主辦方指定之工作人員外，未經主辦方允許，其他人禁止進入。

8. 比賽勝負之判定標準

只要是殲滅對方、攻擊方將炸彈引爆或是防守方將炸彈拆除即獲得 1 分，率先取得 13 分的隊伍即符合勝利條件，若是 Deuce 要連贏兩分才算勝利。

若對於比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。

9. 本比賽規則未盡完善之處，則以「First Strike 賽事規章」為判定依據。

（三）勝利回報及續戰資訊

1. 上傳獲勝證明：於線上賽比賽結束後，「勝利方」隊長須至 Discord 頻道，將**比賽結果截圖（勝利之畫面）及勝利方回報【A 隊 vs B 隊__（A/B）隊名 win】**傳至對戰房群組。
2. 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。
3. 賽程圖及相關資訊，將在賽事進行中同步更新於臉書粉專。

五、視訊規範（線上賽）

- （一）選手應穿著得宜；並確保自己在主辦方指定之 Discord 伺服器的視訊順暢，以便進行報到、檢錄、上傳獲勝證明，以及配合比賽過程之防弊監控等。
- （二）進入比賽座區，僅限「同隊出賽選手」。
- （三）16 強起，從報到、檢錄至比賽結束，須有視訊鏡頭，將**選手面部及手部同時清楚拍攝到，同時開啟遊戲畫面分享**。
- （四）視訊鏡頭應固定視角、不晃動，可清晰看到選手面部及手部；若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，則須確保在視訊中能夠看到每一位選手之面部及手部。
- （五）除了身體不適或遇緊急狀況外，選手在比賽進行時，不得任意離開比賽區域；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得裁判的准許。

六、斷線與暫停

- （一）比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- （二）比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- （三）若斷線為選手個人之設備或網路訊號問題，則選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不予承擔責任。
- （四）如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。
- （五）比賽暫停之時，選手不得以任何方式進行遊戲上的溝通或討論。

七、注意事項

- (一) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播、觀看及使用其他非規定之應用程式、軟硬體或通訊等設備，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。
- (二) 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。
- (三) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊等行為；毆打或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (四) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (五) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (六) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

傳說對決



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

6 員/隊 (含 1 名替補選手)

(二) 參賽對象

校園組：為國中、高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

全國組：年滿 12 歲之全國民眾皆可報名，得自由組隊。

(2012 年 9 月 1 日<含>之前出生者)

- 參賽選手不得具職業選手身分 (GCS 職業賽登錄選手為主)，於本賽事報名及比賽期間，亦不得參加具聯賽性質之比賽。參賽選手如有疑慮，應主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格；若有隊員違反規定，經查證屬實，則全隊以棄賽論處。

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

(六) 比賽日期及時間

1. 校園組

賽程	日期	時間
初賽	10/19	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/19	14:30 - 15:30 (B01)
32 強賽	10/19	16:00 - 17:00 (B01)
16 強賽	11/09	19:30 - 21:00 (B03)
八強賽	11/10	13:00 - 14:30 (B03)
四強賽	11/10	14:30 - 16:00 (B03)
四強賽	11/10	16:00 - 17:30 (B03)

2. 全國組

賽程	日期	時間
初賽	10/19	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/19	14:30 - 15:30 (B01)
32 強賽	10/19	16:00 - 17:00 (B01)
16 強賽	11/09	19:30 - 21:00 (B03)
八強賽	11/10	13:00 - 14:30 (B03)
四強賽	11/10	14:30 - 16:00 (B03)

三、帳號與設備

(一) 帳號

3. 選手應自備「傳說對決」台服帳號，並於報名時提供遊戲帳號 ID 及 Garena UID，用以確認身分。
4. 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），若經主辦方警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。
5. 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。
6. 參賽選手的帳號須擁有至少 18 隻英雄（不包含限時免費英雄）。

(二) 設備

1. 選手應自行準備比賽所需之設備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、視訊鏡頭、網路、遊戲軟體及帳號等）。
2. 選手必須使用主辦方指定之通訊軟體「Discord」，進行比賽相關程序及防弊管理等作業。
3. 所有設備應於賽前做好測試，以確保比賽進行順利；倘因選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」過程或結果之情況，其後果由選手自行承擔。
4. 設備不可帶有影響遊戲公平性、作弊之功能（包括但不限於連發、巨集、外掛程式等）。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽：為線上 B01 單淘汰賽。
2. 決賽：由預賽勝出之 16 強入圍決賽，進行線上 B03 單淘汰賽。

(二) 版本與規則

1. 比賽使用之版本皆按照台港澳正式服遊戲當前版本。
2. 比賽使用「傳說對決」5 vs 5 競賽模式進行比賽，由系統判定比賽勝負。
3. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
4. B01 賽：由主辦方隨機抽籤決定紅、藍方，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。
5. B03 賽：於每場對戰結束後進行紅、藍方交換。
6. 比賽畫面至顯示「勝利」或「失敗」，則不得重賽；若對於比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。
7. 本比賽規則未盡完善之處，則以「Garena 賽事規章」為判定依據。

(三) 勝利回報及續戰資訊

1. 上傳獲勝證明：於線上賽比賽結束後，「勝利方」隊長須至 Discord 頻道，將比賽結果截圖（勝利之畫面）及勝利方回報【A 隊 vs B 隊__ (A/B) 隊名 win】傳至對戰房群組。
2. 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。
3. 賽程圖及相關資訊，將在賽事進行中同步更新於臉書粉專。

五、視訊規範（線上賽）

- （一）選手應穿著得宜；並確保自己在主辦方指定之 Discord 伺服器的視訊順暢，以便進行報到、檢錄、上傳獲勝證明，以及配合比賽過程之防弊監控等。
- （二）進入比賽座區，僅限「同隊出賽選手」。
- （三）16 強起，從報到、檢錄至比賽結束，須有視訊鏡頭，將**選手面部及手部同時清楚拍攝到，同時開啟遊戲畫面分享**。
- （四）視訊鏡頭應固定視角、不晃動，可清晰看到選手面部及手部；若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，則須確保在視訊中能夠看到每一位選手之面部及手部。
- （五）除了身體不適或遇緊急狀況外，選手在比賽進行時，不得任意離開比賽區域；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得裁判的准許。

六、斷線與暫停

- （一）比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- （二）比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- （三）若斷線為選手個人之設備或網路訊號問題，則選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不予承擔責任。
- （四）如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。
- （五）比賽暫停之時，選手不得以任何方式進行遊戲上的溝通或討論。

七、注意事項

- (一) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播、觀看及使用其他非規定之應用程式、軟硬體或通訊等設備，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。
- (二) 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。
- (三) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊等行為；毆打或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (四) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供相關舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (五) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (六) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

TFT：聯盟戰棋



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

1 員/隊 (無替補選手)

(二) 參賽對象

全國組：年滿 15 歲之全國民眾皆可報名。

(2009 年 9 月 1 日<含>之前出生者)

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

(六) 比賽日期及時間

賽程	日期	時間
初賽	10/12	13:00 - 14:00 (B01)
128 強賽	10/12	14:30 - 15:30 (B01)
64 強賽	10/12	16:00 - 17:00 (B01)
32 強賽	10/12	17:30 - 18:30 (B01)
16 強 A 組線上決賽	11/09	13:00 - 16:00 (B03)
16 強 B 組線上決賽	11/09	16:00 - 19:00 (B03)

三、帳號與設備

(一) 帳號

1. 選手應自備「RIOT」帳號，於報名時提供「RIOT」ID（包含#字號後面的內容），用以確認身份。
2. 「RIOT」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），若經主辦方警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。
3. 隊伍名單經提交完成後，選手不得擅自更改「RIOT」ID（包含#字號後面的內容），若於名單提交後選手自行更改「RIOT」ID 且無法改回者，經證實將取消該選手參賽資格。

(二) 設備

1. 選手應自行準備比賽所需之設備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、視訊鏡頭、網路、遊戲軟體及帳號等）。
2. 選手必須使用主辦方指定之通訊軟體「Discord」，進行比賽相關程序及防弊管理等作業。
3. 所有設備應於賽前做好測試，以確保比賽進行順利；倘因選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」過程或結果之情況，其後果由選手自行承擔。
4. 設備不可帶有影響遊戲公平性、作弊之功能（包括但不限於連發、巨集、外掛程式等）。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽：

為線上 B01 單淘汰賽（每輪 8 隊取前 4 隊勝出）。

2. 決賽：

由預賽勝出之 16 強入圍決賽，分為 A、B 兩組進行 B03 小組積分賽；再由 A、B 兩組各取前 4 強進行線下總決賽。

3. 積分賽之積分

第一名：8 分	第二名：7 分
第三名：6 分	第四名：5 分
第五名：4 分	第六名：3 分
第七名：2 分	第八名：1 分

(二) 版本與規則

1. 以遊戲官方當前的遊戲版本為主；選手應提前注意遊戲官方之公告，並自行更新遊戲檔案，若因版本尚未更新而導致比賽無法準時開始，裁判有權判定選手或隊伍取消資格。
2. 對戰組合由主辦方隨機分組。
3. 積分賽若遇同分情況，排名將按以下規則依序判定：
 - 1. 三場比賽獲得第一名次數較多者
 - 2. 三場比賽獲得前四名次數較多者
 - 3. 最後一局排名較前者
4. 比賽畫面至顯示「第 x 名」（x 為 1~8），則不得重賽；若對於比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。
5. 本比賽規則未盡完善之處，則以「Teamfight Tactics - APAC Esports 賽事規章」為判定依據。

(三) 名次回報及續戰資訊

1. 上傳獲勝證明：於線上賽比賽結束後，該輪「第 1 名」選手須至 Discord 頻道，將比賽結果截圖（排名之畫面）傳至對戰房群組。
2. 主辦方確認後將公布續戰隊伍之組合。
3. 賽程圖及相關資訊，將在賽事進行中同步更新於臉書粉專。

五、視訊規範（線上賽）

- （一）選手應穿著得宜；並確保自己在主辦方指定之 Discord 伺服器的視訊順暢，以便進行報到、檢錄、上傳獲勝證明，以及配合比賽過程之防弊監控等。
- （二）進入比賽座區，僅限「同隊出賽選手」。
- （三）16 強起，從報到、檢錄至比賽結束，須有視訊鏡頭，將**選手面部及手部同時清楚拍攝到，同時開啟遊戲畫面分享**。
- （四）視訊鏡頭應固定視角、不晃動，可清晰看到選手面部及手部；若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，則須確保在視訊中能夠看到每一位選手之面部及手部。
- （五）除了身體不適或遇緊急狀況外，選手在比賽進行時，不得任意離開比賽區域；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得裁判的准許。

六、斷線與暫停

- （一）比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- （二）比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- （三）若斷線為選手個人之設備或網路訊號問題，則選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不予承擔責任。
- （四）如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。
- （五）比賽暫停之時，選手不得以任何方式進行遊戲上的溝通或討論。

七、注意事項

- (一) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播、觀看及使用其他非規定之應用程式、軟硬體或通訊等設備，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。
- (二) 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。
- (三) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊等行為；毆打或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (四) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (五) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (六) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

G9:League of Aces 特攻聯盟



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

6 員/隊 (含 1 名替補選手)

(二) 參賽對象

全國組：年滿 12 歲之全國民眾皆可報名，得自由組隊。

(2012 年 9 月 1 日<含>之前出生者)

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

(六) 比賽日期及時間

賽程	日期	時間
初賽	10/13	13:00 - 14:00 (B01)
64 強賽	10/13	15:00 - 16:00 (B01)
32 強賽	10/13	17:00 - 18:00 (B01)
16 強賽	11/12	19:00 - 22:00 (B03)
八強賽	11/16	13:00 - 16:00 (B03)
四強賽-1	11/16	16:00 - 19:00 (B03)
四強賽-2	11/16	19:00 - 22:00 (B03)

三、帳號與設備

(一) 帳號

1. 選手應自備「G9:League of Aces」台服帳號，並於報名時提供遊戲帳號 ID，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），若經主辦方警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。
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。

(二) 設備

1. 選手應自行準備比賽所需之設備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、視訊鏡頭、網路、遊戲軟體及帳號等）。
2. 選手必須使用主辦方指定之通訊軟體「Discord」，進行比賽相關程序及防弊管理等作業。
3. 所有設備應於賽前做好測試，以確保比賽進行順利；倘因選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」過程或結果之情況，其後果由選手自行承擔。
4. 設備不可帶有影響遊戲公平性、作弊之功能（包括但不限於連發、巨集、外掛程式等）。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽：為線上 B01 單淘汰賽。
2. 決賽：由預賽勝出之 16 強入圍決賽，進行線上 B03 單淘汰賽。

(二) 版本與規則

1. 比賽使用之版本皆按照現行遊戲版本。
2. 比賽使用「決勝競技場 5V5」模式進行比賽，由系統判定比賽勝負。
3. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
4. B01 賽：由主辦方隨機抽籤決定紅、藍方，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。
5. B03 賽：於每場對戰結束後進行紅、藍方交換。
6. 比賽畫面至顯示「Victory」或「Defeat」，則不得重賽；若對於比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。
7. 本比賽規則未盡完善之處，則以「2024 新北電競爭霸賽/賽事規章」為判定依據。

(三) 勝利回報及續戰資訊

1. 上傳獲勝證明：於線上賽比賽結束後，「勝利方」隊長須至 Discord 頻道，將比賽結果截圖（勝利之畫面）及勝利方回報【A 隊 vs B 隊__ (A/B) 隊名 win】傳至對戰房群組。
2. 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。
3. 賽程圖及相關資訊，將在賽事進行中同步更新於臉書粉專。

五、視訊規範（線上賽）

- （一）選手應穿著得宜；並確保自己在主辦方指定之 Discord 伺服器的視訊順暢，以便進行報到、檢錄、上傳獲勝證明，以及配合比賽過程之防弊監控等。
- （二）進入比賽座區，僅限「同隊出賽選手」。
- （三）16 強起，從報到、檢錄至比賽結束，須有視訊鏡頭，將**選手面部及手部同時清楚拍攝到，同時開啟遊戲畫面分享**。
- （四）視訊鏡頭應固定視角、不晃動，可清晰看到選手面部及手部；若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，則須確保在視訊中能夠看到每一位選手之面部及手部。
- （五）除了身體不適或遇緊急狀況外，選手在比賽進行時，不得任意離開比賽區域；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得裁判的准許。

六、斷線與暫停

- （一）比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- （二）比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- （三）若斷線為選手個人之設備或網路訊號問題，則選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不予承擔責任。
- （四）如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。
- （五）比賽暫停之時，選手不得以任何方式進行遊戲上的溝通或討論。

七、注意事項

- (一) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播、觀看及使用其他非規定之應用程式、軟硬體或通訊等設備，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。
- (二) 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。
- (三) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊等行為；毆打或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (四) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供相關舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (五) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (六) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

Just Dance



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

1 員/隊 (無替補選手)

(二) 參賽對象

全國組：年滿 6 歲之全國民眾皆可報名。

(2018 年 9 月 1 日<含>之前出生者)

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

三、帳號與設備

(一) 選手無須準備帳號，比賽統一使用主辦方準備之遊戲帳號並於報名時提供。

(二) 選手無須準備設備，比賽統一使用主辦方準備之軟、硬體設備。

四、比賽進行

(一) 賽制：為「積分排名制」

1. 預賽：

- 參賽隊伍依據全隊選手之成績總和來計算積分；由高至低排名，取積分最高之前四名晉級決賽。
- 每一隊皆跳兩首舞曲，一首為公開指定曲「Butter」（極限版本），一首為自選曲。

2. 決賽：

- 晉級決賽者，積分前二名進入冠亞賽，第三、四名進入季殿賽。
- 對戰組合上場順序為預賽名次四、三名（季殿賽），二、一名（冠亞賽）。
- 每一隊皆須完成兩首舞曲，一首公開指定曲「How You Like That」（極限版本），一首為抽籤指定曲。
- 先完成抽籤指定曲後，再進行公開指定曲。

(二) 版本與規則

1. 曲目：

預賽	公開指定曲	「Butter」（極限版本）	極限
	自選曲	「Can't Tame Her」	困難
		「Cradles」	困難
		「I Am My Own Muse」	困難
		「Nerver Be Like You」	困難
決賽	公開指定曲	「How You Like That」（極限版本）	極限
	抽籤指定曲	「Don't Cha」（極限版本）	極限
		「Gimme More」（極限版本）	極限
		「I'm Good (Blue)」（極限版本）	極限
		「Say My Name」（極限版本）	極限
		「Wasabi」（極限版本）	極限

2. 本比賽使用 Nintendo Switch 之《Just Dance 舞力全開 2024 繁體中文版》進行比賽。
3. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
4. 比賽舞曲開始進行至結束前，除發生系統異常或不可抗力之情況外，不得重賽。
5. 選手若對比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。

（三）續戰及相關資訊，將於賽事進行中同步更新。

五、斷線與暫停

- (一) 比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- (二) 比賽開始後5分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- (三) 如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。

六、注意事項

- (一) 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。
- (二) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通、代打、干擾、作弊，或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (三) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供相關舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (四) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (五) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

自由車



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

1 員/隊 (無替補選手)

(二) 參賽對象

全國組：年滿 12 歲之全國民眾皆可報名。

(2012 年 9 月 1 日<含>之前出生者)

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

三、帳號與設備

(一) 選手無須準備帳號，比賽統一使用主辦方準備之遊戲帳號並於報名時提供。

(二) 選手無須準備設備，比賽統一使用主辦方準備之軟、硬體設備。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽與決賽皆為競速之「計時排名制」。
2. 參賽隊伍按照完賽計時的“時間長短”來進行排名，計時短者為勝出。
3. 由預賽排名前四名者晉級決賽。
4. 再由決賽者進行第二輪比賽，並排名冠亞季殿。

(二) 版本與規則

1. 比賽使用「ROUVR」進行比賽。
2. 上場順序由系統隨機分配。
3. 預賽及決賽皆採用主辦方指定之賽道進行比賽，成績依照完賽時間作排序，完賽時間越短排名越前。
4. 賽道選擇為 GPBRASIL CVB | VIA EXPRESSA | SÃO LUÍS/MA，8 km 的地圖；未完賽者，不予排名。
5. 比賽開始進行至結束前，除發生系統異常或不可抗力之情況外，不得重賽。
6. 選手若對比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於5分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。

(三) 續戰及相關資訊，將於賽事進行中同步更新。

五、斷線與暫停

- (一) 比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 - 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 - 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- (二) 比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- (三) 如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。

六、注意事項

- (一) 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。
- (二) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通、代打、干擾、作弊，或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (三) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供相關舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (四) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (五) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

HADO AR 電子躲避球



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

競賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘及培育電子競技、虛擬運動暨數位科藝產業人才。藉由「以賽促學」的過程和「友善競爭」的舞台，提升參賽選手之專業技能與核心素養，以及培養具創造力、實踐力、移動力的團隊協作默契和運動家風度；同時增進全民數位科技生活與運動之樂趣。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

4 員/隊 (含 1 名替補選手)

(二) 參賽對象

全國組：年滿 10 歲之全國民眾皆可報名。

(2014 年 9 月 1 日<含>之前出生者)

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 4 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

- **比賽時間與地點**：將於《2024 CCCE 城市盃報名確認函》電子郵件中通知。

三、帳號與設備

(一) 選手無須準備帳號，比賽統一使用主辦方準備之遊戲帳號並於報名時提供。

(二) 選手無須準備設備，比賽統一使用主辦方準備之軟、硬體設備。

四、比賽進行

(一) 賽制

1. 預賽與決賽皆為單淘汰賽。
2. 每場比賽打 3 局，由 2 局勝場者勝出並晉級下一輪比賽。
3. 每局 80 秒。

(二) 版本與規則

1. 本比賽使用 HADO PvP 進行比賽。
2. 對戰組合將由主辦方隨機抽籤。
3. 於一場 3 局時間內，藍/紅隊不換位、雙方場地不換邊。
4. 比賽開始進行至結束前，除發生系統異常或不可抗力之情況外，不得重賽。
5. 選手若對比賽判決有異議，必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於 5 分鐘之內提出，則視同同意比賽判決，後續不得提出抗議或追溯。

(三) 續戰及相關資訊，將於賽事進行中同步更新。

五、斷線與暫停

- (一) 比賽之時，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. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
 2. 選手身體不適而無法進行比賽。
 3. 無預警且不可抗拒之情事。
- (二) 比賽開始後 5 分鐘以內，若發生斷線、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，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待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。
- (三) 如因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法進行比賽，裁判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者，裁判可直接判定該隊出局。

六、注意事項

- (一) 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。
- (二) 若參賽選手有不公平行為，包含利用漏洞、串通、代打、干擾、作弊，或辱罵對手、裁判、工作人員、觀眾等情事者，主辦方有權對該選手或隊伍進行仲裁、取消參賽資格，或將行使告訴權。
- (三) 參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須自行提供相關舉證資料予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- (四) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (五) 裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員、教練及指導老師，皆須服從裁判指示與判決。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2024 CCCE

城市盃數位科藝電競大賽

《比賽辦法》

AI 創新應用



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺南市政府體育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2024年11月30（六）至2024年12月1日（日）

競賽地點：臺南市東區中華東路一段366號（南紡購物中心）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

近年來，生成式 AI 崛起，個別 AI 工具的使用，乃至多個 AI 功能的整合應用，其發想與功用頗見於各個領域中的成就、驚喜與創新。

本競賽將以「運用 AI 進行輔助設計」作為主軸，讓年輕學子發揮創意，並透過與 AI 協作的過程，加速影音作品的腳本設計及後製剪輯作業，深化對 Prompt 的思考和精確度，或拓展見解、激發創新，從而提升專業技能與素養，以期培養未來職場日新又新的職能應變與團隊默契。

二、參賽基本資訊

(一) 參賽人數

1~4 員/隊

(二) 參賽對象

校園組：為高中、大專校院之在學學生，須同校組隊。

(三) 報名須知

1. 重要日程：詳見《賽事規章》第 5 頁。
2. 報名權序及報名隊伍數上限。詳見《賽事規章》第 6 頁。
3. 報名「應備文件」：詳見《賽事規章》第 7 頁。
4. 報名程序及注意事項：詳見《賽事規章》第 8 頁。

(四) 報到、檢錄：詳見《賽事規章》第 9 頁。

(五) 獎項內容、頒發對象：詳見《賽事規章》第 11~12 頁。

- 本賽項將於 12 月 1 日閉幕式，特頒「明日之星」獎金 3,000 元壹隊；並由企業特評六都高中隊伍 6 隊（各都 1 隊），提供每位隊員和指導老師無償使用「UbiArt 商業版」至 2025 年 6 月 30 日，以及提供該校「AI 創新應用」之培訓。
- 培訓日期：於 2025 年 2~6 月期間（個別商議）

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 賽制

1. 預賽時，所有隊伍按分數排名，先取六都最高分隊作為「城市代表隊」，再依分數排名增取前六高分隊，共 12 隊入圍決賽。
2. 決賽後依分數排名，由前 6 強進行線下總決賽。
3. 2024 年 11 月 22 日（五）於官網公告線下總決賽 6 強名單。

(二) 作品製作規範

1. 參賽作品必須由選手自主創作。
2. 不得使用中文簡體字。
3. 為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：
 - 編劇 | 瘋狂工作室 | 大喵
 - 道具 | 棠棠、阿源、爆牛

(三) 特別說明

1. 預賽之主辦方指定素材，將於 10 月 7 日《報名確認函》同時 mail 予參賽隊伍。
2. AI 工具不限，例如 Filmora、Suno、UbiArt、Runway、ChatGPT 等或其他，可解決問題、完成任務的皆可；惟若有花費購買的 AI，總金額不得超過新台幣 3,000 元，且須在簡報當中載明。
3. 免費的 AI 若有商標、浮水印等，不影響評分！
4. 本賽項的每一位參賽選手和指導老師，皆得獲「UbiArt 商業版」免費使用序號，使用期限為 113 年 9 月 1 日至 114 年 1 月 20 日。
 - 1. 使用 Google 帳戶登入 Ubiart (<https://ubiart.ai/auth>)。
 - 2. 進入後開啟左邊選單，選擇「訂閱」。
 - 3. 在商業版下方的「Redeem Code」欄位輸入序號即可啟用。

(四) 預賽作品

1. 作品內容

(1) 「高質感 MV」1 輯：

60 秒影音創作；利用主辦方指定之素材及自行創意發想，運用 AI 工具創作一支 MV。MV 不限是否有唱/詞或純旋律！

(2) 「簡報」1 份：

簡報製作 8 頁以內；說明創作構想、使用哪些 AI、Prompt、技能、程序及分工等。

2. 預賽日期、地點及繳交時間

2024 年 10 月 17 日（四），於線上進行比賽。

報到：12:00-12:30

比賽：13:00-17:30（題目 13:00 官網公布）

- 於 17:30 之前繳交（含上傳完畢），逾時不受理。

3. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4. 檔案繳交格式

(1)高質感 MV	檔名	報名城市-AI 創新應用 01-預賽 MV
	副檔名	.mp4 或 .AVI
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	1 GB 以內
(2)預賽簡報	檔名	報名城市-AI 創新應用 01-預賽簡報
	副檔名	.ppt 或 .pptx

(1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於報名確認函中告知)

臺南市-AI 創新應用 01-預賽 MV

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(五) 決賽作品

1. 作品內容

(1) 「Station ID」1 輯：

30 秒影音創作；運用 AI 工具創作一支影片。內容不限是否有唱/詞或純旋律！

(2) 「精要主持稿」1 段：

30 秒影音創作；運用 AI 輔作台詞（語音呈現）及背景圖（動態靜態皆可）。

(3) 「串聯影片」1 支：

Station ID + 精要主持稿，將其串聯成為 1 支影片，長度共 60 秒（影片串聯先是 MV30”，後為主持稿 30”）。

模擬、想像 Station ID 一播完，主持人隨即開始介紹。

2. 決賽日期及繳交時間

2024 年 11 月 13 日（三）

報到：12:00-12:30

比賽：13:00-17:30（題目 13:00 官網公布）

於 17:30 之前繳交（含上傳完畢），逾時不受理。

3. 決賽地點（線下）

於指定地點進行比賽，選手依據報名城市而前往比賽場地！

- 臺北：德明財經科技大學
- 新北：致理科技大學
- 桃園：萬能科技大學
- 臺中：僑光科技大學
- 臺南：崑山科技大學
- 高雄：正修科技大學

4. 繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

5. 檔案繳交格式

(1) Station ID	檔名	報名城市-AI 創新應用 01-決賽 StationID
	副檔名	.mp4 或. AVI
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	1 GB 以內
(2) 精要主持稿	檔名	報名城市-AI 創新應用 01-決賽主持稿
	副檔名	.mp4 或. AVI
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	1 GB 以內
(3) 串聯影片	檔名	報名城市-AI 創新應用 01-決賽串聯影片
	副檔名	.mp4 或. AVI
	畫素規格	1920*1080 (Full HD 畫質 1080p) (含) 以上
	檔案大小	1 GB 以內

以下為 2024 年 11 月 22 日 (五) 於官網公告的 6 強隊伍才須製作及繳交！

- 決賽簡報應於 11 月 27 日 (三) 當天，繳交至主辦方指定空間 (同先前作品的繳交方式)。
- 決賽簡報製作 10 頁以內；說明創作構想、使用哪些 AI、Prompt、技能、程序及分工等。

(4) 決賽簡報	檔名	報名城市-AI 創新應用 01-決賽簡報
	副檔名	.ppt 或. pptx

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」)
臺南市-AI 創新應用 01-決賽 StationID
- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(六) 線下總決賽：

1. 本賽程僅針對 2024 年 11 月 22 日（五）於官網公告的 6 強隊伍。
 2. 本賽程於 2024 年 12 月 1 日（日）線下進行，參賽選手應於開賽前 30~60 分鐘之間報到。
 3. 進程序：由主辦方先播出串聯影片，再由選手做簡報報告，然後進行評審 QA。
 4. 簡報報告時長為 5 分鐘，報告人數不限。
 5. 評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
- 本賽程將同時進行「直播」，全程公開露出及錄製。

四、評分標準

(一) 預賽評分標準

滿分 100

項目		內容說明	占比
高質感 MV	影像	創意、畫面處理、精神傳達、視覺效果、AI 功能使用	30%
	聲音	音樂、節奏、特效、整體視聽、AI 功能使用	30%
簡報		AI 整合運用技能、使用的 AI、Prompt、簡報質感	40%

(二) 決賽評分標準

滿分 140

項目		內容說明	占比
Station ID	影像	創意、畫面處理、精神傳達、視覺效果、AI 功能使用	25%
	聲音	音樂、節奏、特效、整體視聽、AI 功能使用	25%
精要主持稿	內容	精確描述、精彩表達	20%
	背景	場合及環節應景、襯出主持與現場氛圍	20%
串聯影片		串聯順暢	10%
簡報		AI 整合運用技能、使用的 AI、Prompt、簡報質感	15%
簡報報告		報告技巧、控場氛圍、時間掌握、台風	10%
評審 QA		QA：專業技能與素養等	15%

五、注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品內容必須為運用 AI 輔助之原創，由參賽選手透過生成式 AI 軟體輔助創作；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助也須避免生成侵權之圖像或聲音內容！
- (三) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (四) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
- (五) 參賽選手須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。
- (六) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。