

# 2022 CCCE

## 城市盃數位科藝電競邀請賽

### 《賽事規章》



指導單位：教育部

主辦單位：臺中市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2022 年 09 月 29 日（四）至 2022 年 09 月 30 日（五）

競賽地點：線上

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

## 目 錄

壹、	賽事主旨 .....	3
貳、	賽事目標 .....	5
參、	辦理單位 .....	5
一、	主辦單位 .....	5
二、	協辦單位 .....	5
三、	賽事協辦 .....	5
肆、	重要日程 .....	6
伍、	競賽項目與報名 .....	8
一、	各系列賽項與參賽名額 .....	8
二、	報名資格 .....	9
三、	報名方式 .....	12
四、	應備文件 .....	13
五、	報名注意事項 .....	13
陸、	賽事資訊 .....	14
柒、	報到流程 .....	17
一、	「電子競技系列」與「虛擬運動系列」報到 .....	17
二、	「數位科藝系列」與「主題活動系列」報到 .....	17
捌、	決賽日程 .....	18
玖、	賽程評選 .....	19
一、	預賽 .....	19
二、	決賽 .....	20
三、	評審團隊 .....	21
壹拾、	賽事獎勵 .....	22
一、	獎項 .....	22
二、	獲獎注意事項 .....	29
三、	獎學金獲獎資料 .....	30
壹拾壹、	賽事申明 .....	31

## 壹、 賽事主旨

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，在虛擬世界中進行策略運用與反應速度的競賽活動。在電競運動中，選手除了專業素養，更應具備節奏掌握、空間覺察、經濟循環、風險意識，以及手眼協調與綜合資訊快速決策等技能；各項技能之培養，不僅可提升選手的感知能力、判斷力、快速反應等基礎能力，更可培育戰技、戰術、戰略交互協作的「團隊默契」和「運動家風度」，是多元且有益身心發展的競技運動。

2017 年 10 月底國際奧林匹克委員會（IOC）於在瑞士洛桑舉行之第 6 屆奧林匹克高峰會，同意電子競技可被視為是一種「體育運動」（Sporting activity），聲明表示：「具有競爭性的電子競技，可以被認為是一種體育運動，選手為比賽所付出的準備、日常訓練強度等，都可以與傳統體育項目的運動員相媲美」。

我國於 2017 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；2021 年國際奧委會舉辦了「奧運虛擬系列賽」（Olympic Virtual Series），這是在東京奧運開幕前的電競活動，玩家可以透過「Zwift」、「Virtual Regatta Inshore」等虛擬遊戲參加比賽，體驗單車、航海、棒球、划船、賽車等運動賽事，同年還有備受矚目於東京奧運前夕舉辦的「英特爾世界公開賽」（Intel World Open），國際奧委會表示，奧運的大門將會在 2028 年時為電競而開。

電競與虛擬運動遊戲，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，例如軟體開發、硬體設備、賽事活動、網路媒體、數位媒體、自媒體等，多元的跨領域合作，創新了數位科技、藝術、NFT、元宇宙等新興市場與生活樂趣。為因應時代發展趨勢，虛擬競技暨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，自 2019 年至 2021 年「CCCE 城市盃」已成功舉辦了三屆，競賽項目除了電子競技、虛擬運動遊戲之外，更包含了相關產業的數位科藝技能競賽，期能「以賽促學」，促進電競運動選手和群科學生的跨領域思考、創新應用、提升技能及專業素養，透過比賽相互切磋、砥礪學習；賽事期間亦安排多項活動並邀請知名企業、專家學者蒞臨指導，拓展學生認識新興產業及趨勢發展、宏觀國際視野。

今年，我們將延續辦理第四屆「2022CCCE 城市盃數位科藝電競邀請賽」(2022 City Cup for Campus E-sports & Digital TechArt Skills Invitational Competition)為人才培育計畫而續航，本屆由臺中市政府教育局、中華文化教育協會、中華虛擬運動協會共同主辦，並由臺北市政府教育局、新北市政府教育局、桃園市政府教育局、高雄市政府教育局、臺中市立豐原商業高級中等學校、津禾教育科技有限公司、宏碁股份有限公司、香港商雅虎資訊股份有限公司 (Yahoo!奇摩) 共同協辦與合作。

## 貳、 賽事目標

- 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、 指導單位

- 教育部

### 二、 主辦單位

- 臺中市政府教育局
- 中華文化教育協會
- 中華虛擬運動協會

### 三、 協辦單位

- 臺北市政府教育局
- 新北市政府教育局
- 桃園市政府教育局
- 高雄市政府教育局
- 臺中市立豐原商業高級中等學校
- 津禾教育科技有限公司

### 四、 賽事協辦

- 宏基股份有限公司
- 香港商雅虎資訊股份有限公司（Yahoo!奇摩）

## 肆、 重要日程

電子競技系列、虛擬運動系列			
序號	日期	流程	說明
1	06 月 14 日（二）至 06 月 20 日（一）	說明會	各都發函，舉辦線上說明會並邀請參賽。
2	06 月 14 日（二）至 06 月 28 日（二）	參賽報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
3	06 月 29 日（三）	<ul style="list-style-type: none"> <li>報名成功名單</li> <li>預賽賽程</li> </ul>	於「賽事官網」公告報名成功之名單，以及各賽項之線上預賽賽程。
4	07 月 11 日（一）至 08 月 17 日（三）	預賽期間	進行線上預賽，選拔各都之「城市代表隊」；視各都參賽隊伍數調整比賽時間。
5	08 月 24 日（三）	<ul style="list-style-type: none"> <li>入圍決賽名單</li> <li>決賽賽程</li> <li>決賽報到時間</li> </ul>	於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍及決賽時程。
6	08 月 29 日（一）至 09 月 14 日（三）	決賽期間	進行線上決賽，積分制小組循環賽、四強賽、季殿賽；FIFA 22 冠亞賽預錄。
7	09 月 29 日（四）至 09 月 30 日（五）	總決賽日 開閉幕式 頒獎典禮	冠亞軍決賽；各賽項獲獎頒布。
8	10 月 03 日（一）至 11 月 30 日（三）	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	各賽項獎項詳見「 <u>壹拾、賽事獎勵</u> 」。所有實體獎項由主辦協會寄發；獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎學金獲獎資料」。

## 數位科藝系列、主題活動系列

序號	日期	流程	說明
1	06 月 14 日（二）至 06 月 20 日（一）	說明會	各都發函，舉辦線上說明會並邀請參賽。
2	06 月 14 日（二）至 06 月 28 日（二）	參賽報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
3	06 月 29 日（三）	<ul style="list-style-type: none"> <li>報名成功名單</li> <li>組別編號分發</li> </ul>	主辦方電子信件寄發“競賽項目組別編號”並於「賽事官網」公告報名成功名單。
4	08 月 01 日（一）至 08 月 03 日（三）	預賽期間 作品繳交 <ul style="list-style-type: none"> <li>快速錄剪播預賽</li> <li>賽事實況轉播預賽</li> </ul>	依照《比賽辦法》，繳交預賽作品。「快速錄剪播」8/1 預賽，題目 9 點官網公告。「賽事實況轉播」8/2 預賽，題目於 8/1 官網公告。
5	08 月 08 日（一）至 08 月 17 日（三）	預賽期間 作品評審	進行線上預賽，選拔各都之「城市代表隊」5 隊；及「優秀隊伍」1 隊。
	08 月 24 日（三）	<ul style="list-style-type: none"> <li>入圍決賽名單</li> <li>決賽賽程</li> <li>決賽報到時間</li> </ul>	於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
7	09 月 13 日（二）至 09 月 14 日（三）	決賽期間 作品繳交 <ul style="list-style-type: none"> <li>快速錄剪播決賽</li> <li>賽事實況轉播決賽</li> </ul>	入圍隊伍完善決賽作品，並於指定期間完成繳交程序。「快速錄剪播」9/13 決賽，題目 9 點官網公告。「賽事實況轉播」9/14 決賽，題目於 9/13 官網公告。
8	09 月 19 日（一）至 09 月 23 日（五）	決賽期間 <ul style="list-style-type: none"> <li>口述報告</li> <li>評審 QA</li> </ul>	入圍隊伍將於線上進行口述報告、評審 QA。
9	09 月 29 日（四）至 09 月 30 日（五）	<ul style="list-style-type: none"> <li>總決賽日</li> <li>開閉幕式</li> <li>頒獎典禮</li> </ul>	冠亞軍決賽；各賽項獲獎頒布。
10	10 月 03 日（一）至 11 月 30 日（三）	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	各賽項獎項詳見「 <u>壹拾、賽事獎勵</u> 」。所有實體獎項由主辦協會寄發；獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎學金獲獎資料」。

## 伍、 競賽項目與報名

### 一、 各系列賽項與參賽名額

各系列賽項及每隊伍之參賽人數；報名受理之隊伍數上限與各都保障隊額。

類別	競賽項目	每隊參賽人數		「隊伍數上限」 含高中組與全國組	各都報名之 「保障隊額」
電子競技系列	特戰英豪	6/隊 (含 1 名替補)		100 隊	高中組 4 隊
	傳說對決	6/隊 (含 1 名替補)		100 隊	高中組 4 隊
	絕地求生 Predator League	5/隊 (含 1 名替補)		校園賽：16 隊	高中組 2 隊
				挑戰賽：16 隊	高中組 2 隊
虛擬運動系列	FIFA 22 【主場特定】	1/隊		30 隊	高中組 2 隊
數位科藝系列	賽事實況轉播_傳說對決	3-5/隊		60 隊	高中組 4 隊
	快速錄剪播	1-4/隊		60 隊	高中組 4 隊
	商品設計	中文組	1-4/隊	40 隊	高中組 3 隊
		英文組	1-4/隊	20 隊	高中組 1 隊
	造型設計_Vtuber	1-4/隊		60 隊	高中組 4 隊
主題活動系列	熱力短影	1-6/隊		60 隊	高中組 4 隊

#### 注意！

- 1、 各賽項報名之「隊伍數上限」如上表所列，其中「高中組」與「全國組」受理占比隊額為 6：4，由高中組優先占滿 60%。
- 2、 本屆報名之「保障隊額」僅限各都之高中組，於占比隊額內依「收件時序」首先受理；各都報名超過保障額之隊伍，則合併一起依「收件時序」為判採計受理次序。
- 3、 倘，該組之報名隊伍數“未報滿”占比隊額，則未滿之額即讓與他組。

#### ● 以「特戰英豪」賽項為例：

特戰英豪報名「隊伍數上限」為 100 隊；假設有 110 隊報名（其中高中組 70 隊、全國組 45 隊），首先受理各都之前 4 隊「保障隊額」；其次，因「高中組」與「全國組」受理占比為 6：4，且由高中組優先占滿 60%，所以「保障隊伍」後至第 60 隊依時序錄取高中組隊伍；第 61～100 隊則依時序錄取全國組隊伍。（若高中組不足 60 隊，則隊額轉予全國組）



## 二、報名資格

### (一) 參賽對象：

#### 1. 高中組

各競賽項目皆須同校組隊；具新北市政府教育局、臺北市政府教育局、桃園市政府教育局、臺中市政府教育局、高雄市政府教育局（以下簡稱「五都」）之學籍在學學生，設有分部、分校於五都轄下之高級中等學校學生皆可參加。

#### 2. 全國組

各競賽項目皆可跨校、跨市、跨齡組隊；報名時，全隊之選手皆限於 15 歲以上至 29 歲（含）以下者；報名須選擇五都其一之旗下，同隊伍中應有 1/2 員（含）以上，其“學籍或戶籍”在該報名之城市。

※「絕地求生 Predator League」賽項不同上述規範，詳就其《比賽辦法》。

## **(二) 參賽隊伍：**

1. 職業隊及職業隊現役者不得報名參賽。
2. 參賽隊伍須列指導老師或隊伍代表人 1 名。
3. 同一「競賽項目」，參賽選手僅能報名一次，不得重複報名於不同隊伍。
4. 同一「競賽項目」，一校可多支隊伍。

## **(三) 嘉賓城市**

可於每一競賽項目派出一隊，作為「城市代表隊」進行交流賽，其代表隊之成績不列入本屆名次計算。

1. 電子競技系列、虛擬運動系列：

依據競賽項目之比賽辦法，於決賽階段，安排與準冠軍、準亞軍之隊伍，各進行一場 BO1 交流賽。

2. 數位科藝系列、主題活動系列：

依據競賽項目之比賽辦法，於決賽階段與五都代表隊進行交流賽，並由專業評審予以評比反饋。

#### (四) 特別說明

##### 1. 電子競技系列

絕地求生 Predator League：報名者須為「臺灣」國籍；預賽分別為「校園賽」和「挑戰賽」進行；詳見《比賽辦法》。

##### 【1】校園賽：

含「掠奪者盟校組」及「校園組」之隊伍；「掠奪者盟校組」僅開放掠奪者盟校隊伍（不可跨校組隊）；「校園組」須為在校同校學生之隊伍。

##### 【2】挑戰賽：

為「挑戰者組」之隊伍，參賽選手須年滿 16 歲（含）以上者（可跨校、跨齡組隊），全國皆可組隊報名。

##### 2. 數位科藝系列、主題活動系列

作品中如有使用音樂、影片、圖片、聲音等素材，應注意其版權使用；若無法獲得版權擁有者或著作權人的授權，應搜尋免費素材資源進行使用，以避免觸犯相關法律問題！

##### 3. 疫情規範和不可抗力因應

##### 【1】考量疫情嚴峻，本屆 2022CCCE 賽事全程皆採「線上」形式進行

（包含報名、預賽、決賽、開幕式、閉幕式、頒獎等）；參賽選手應規律生活作息、確保身心健康，保險事宜須自理。

##### 【2】遇疫情情況和不可抗力之情事，主辦方將依據中央流行疫情指揮中心發布之「COVID-19 因應指引：公眾集會」，及國家或縣市之災難發布，進行調整並公告於賽事官網。

### 三、 報名方式

- (一) 報名期間請至 2022CCCE 城市盃賽事官網下載報名所需的應備文件。
- (二) 應備文件由指導老師或隊伍代表人收齊，並填寫線上報名表及上傳繳交應備文件。
- (三) 賽事主辦方將於參賽者繳交應備文件後，寄發「2022 CCCE 城市盃報名確認函」電子郵件給參賽者，方得視為報名成功。
- (四) 報名流程：

流程步驟	說明
<b>01</b> 下載文件	請於「報名專區」下載列印「應備文件」。
<b>02</b> 填寫並掃描	將報名相關文件填寫、簽章並掃描成 PDF 檔。
<b>03</b> 上傳報名資料	由指導老師或隊伍代表人備齊「應備文件」，於 2022CCCE 賽事官網 ( <a href="http://cccedu.org">http://cccedu.org</a> ) 線上填寫報名表及上傳文件。
<b>04</b> 確認信函	收到賽事主辦方電子信件「2022 CCCE 城市盃報名成功確認函」。
<b>05</b> 選手名單	請於 2022CCCE 賽事官網確認參賽隊伍及選手名單。

#### 四、應備文件

參賽者請於 2022CCCE 城市盃賽事官網 (<http://cccedu.org>) 上完成文件資料處理及 Google 表單之填寫與上傳。文件資料須填寫、簽章及掃描為 PDF 檔並上傳至 Google 表單，文件內容包含：

- (一) 《授權書》(每位參賽學生)
- (二) 《家長同意書》(報名時未滿 18 歲之參賽學生)
- (三) 學生證正反面影本
- (四) 隊伍或各選手半身照片一張 (包含電子檔)
- (五) 身分證正反影本 (指導老師或隊伍代表人，擇一)
- (六) 匯款資料及獎項寄發地址 (指導老師或隊伍代表人，擇一)

#### 五、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繳交應備文件，則視同報名無效。
- (三) 審核未符合參賽資格者，賽事主辦方有權不予接受報名。
- (四) 除不可抗力之特殊情況外，參賽隊伍成員登錄後不得更換。
- (五) 參賽學生完成報名手續即視為同意《賽事規章》所列之各項規定，包含《授權書》及《家長同意書》所列之規範。
- (六) 參賽學生須攜帶中華民國身分證及學生證，以便賽事主辦方查驗參賽資格；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

※ 日程若有異動將於官網進行公告或個別通知；各競賽項目之資訊及規範，請詳見其《比賽辦法》。

電子競技系列、虛擬運動系列							
競賽項目	組隊人數	賽程	比賽方式	重要日程	入圍名單公布日期	預賽及決賽獎項名額	
						高中組	全國組
特戰英豪	6 人	預賽	線上	07 月 11 日(一) 至 08 月 17 日(三)	08 月 24 日 (三) 入圍決賽名單公告	各都前三名	各都前三名
		積分.四強.季殿 決賽		08 月 29 日(一) 至 09 月 14 日(三) 09 月 29 日(四) 至 09 月 30 日(五)		冠亞季殿	冠亞季殿
傳說對決	6 人	預賽	線上	07 月 11 日(一) 至 08 月 17 日(三)		各都前三名	各都前三名
		積分.四強.季殿 決賽		08 月 29 日(一) 至 09 月 14 日(三) 09 月 29 日(四) 至 09 月 30 日(五)		冠亞季殿	冠亞季殿
絕地求生 Predator League	5 人	預賽	線上	07 月 11 日(一) 至 08 月 17 日(三)		各都前三名	各都前三名
		決賽		09 月 29 日(四) 至 09 月 30 日(五)		冠亞季殿	冠亞季殿
FIFA 22	1 人	預賽	線上	07 月 11 日(一) 至 08 月 17 日(三)		各都前三名	各都前三名
		積分.四強.季殿 決賽		08 月 29 日(一) 至 09 月 14 日(三)		冠亞季殿	冠亞季殿

## 數位科藝系列

競賽項目	組隊人數	賽程	比賽方式 / 作品繳交	重要日程 (繳交時間)	入圍名單 公布日期	預賽及決賽獎項名額	
						高中組	全國組
賽事實況轉播 _傳說對決	3-5 人	預賽	直播 1 場之錄製影片 1 支 (.mp4)	08 月 02 日 (二)	08 月 24 日 (三) 入圍決賽名單公告	各都前三名	各都前三名
		決賽	直播 1 場之錄製影片 1 支 (.mp4) ※ 評審 QA	09 月 14 日 (三)		冠亞季殿	冠亞季殿
快速錄剪播	1-4 人	預賽	精華剪輯影片 1 支 (.mp4) 120 秒	08 月 01 日 (一) 09:00 至 16:00 止		各都前三名	各都前三名
		決賽	主題置入影片 1 支 (.mp4) 120 秒 ※ 評審 QA	09 月 13 日 (二) 09:00 至 16:00 止		冠亞季殿	冠亞季殿
商品設計 _中文組、英文組	1-4 人	預賽	專案企畫書 1 份 (.pdf) 數位商品設計 1 系列 (多樣形式)	08 月 01 日 (一) 至 08 月 03 日 (三)		各都前三名	各都前三名
		決賽	海報設計 2 式 (.jpg 或 .png) 專案簡報 1 份 (.ppt) ※ 口述報告 6-8 分鐘、評審 QA	09 月 13 日 (二) 至 09 月 14 日 (三)		冠亞季殿	冠亞季殿
造型設計 _Vtuber	1-4 人	預賽	主題服裝 1 套 (.png) 著裝三視圖 1 套 (.jpg 或 .png) 主題場景 1 式 (.jpg 或 .png)	08 月 01 日 (一) 至 08 月 03 日 (三)		各都前三名	各都前三名
		決賽	優化主題服裝 1 套 (.jpg) 優化著裝三視圖 1 套 (.jpg 或 .png) 優化主題場景 1 式 (.jpg 或 .png) CG 繪圖 1 張 (.jpg 或 .png) 造型設計簡報 1 份 (.ppt) ※ 口述報告 4-5 分鐘、評審 QA	09 月 13 日 (二) 至 09 月 14 日 (三)		冠亞季殿	冠亞季殿

※ 決賽之評審 QA、口述報告，於 9 月 19~23 日期間進行。(8 月 24 日於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍、賽程及時間)

## 主題活動系列

競賽項目	組隊人數	賽程	比賽方式 / 作品繳交	重要日程 (繳交時間)	入圍名單 公布日期	預賽及決賽獎項名額	
						高中組	全國組
熱力短影	1-6 人	預賽	主題短影片 1 支 (.mp4) 90-120 秒 概念簡報 1 份 (.ppt)	08 月 01 日 (一) 至 08 月 03 日 (三)	08 月 24 日 (三) 入圍決賽名單公告	各都前三名	各都前三名
		決賽	完整短影片 1 支 (.mp4) 60 秒以內 完整簡報 1 份 (.ppt) ※ 口述報告 4-5 分鐘、評審 QA	09 月 13 日 (二) 至 09 月 14 日 (三)		冠亞季殿	冠亞季殿

※ 決賽之評審 QA、口述報告，於 9 月 19~23 日期間進行。（8 月 24 日於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍、賽程及時間）



## 柒、 報到流程

各競賽項目之參賽選手皆須自備含「視訊及語音」之通訊設備，俾利比賽報到及防弊作業等管理。可自行選擇使用電腦或手機進入官方 Discord 伺服器；非隊伍名單之選手不得進入，若偽造參賽者即取消該隊伍參賽資格。

參賽選手使用電腦或手機進入官方 Discord 伺服器，相關設備等應於事前進行測試、確定不會影響比賽；若有影響比賽過程或結果之情事，則由選手自行承擔後果。

### 一、 「電子競技系列」與「虛擬運動系列」報到

- (一) 報名成功的參賽隊伍，會於電子信箱提前收到報到用的 Discord 連結，若無收到信件或有任何疑慮，請盡速於預賽及決賽開始之前三天回報主辦方，否則後果須自行承擔。
- (二) 參賽隊伍請於官網公告之報到時間，透過 Discord 連結至指定房間內進行報到程序。
- (三) 請聽從 Discord 內裁判之指示，若隊伍於報到時間內，上場選手尚未到齊，則記警告 1 次；若至開賽前 5 分鐘仍未到齊者，則裁判得直接宣布該隊伍棄權。除原報名登記之替補選手外，不得臨時變更上場選手。

### 二、 「數位科藝系列」與「主題活動系列」報到

- (一) 入圍決賽之參賽隊伍，會於電子信箱提前收到決賽報到用的 Discord 連結，若無收到信件或有任何疑慮，請盡速於開始之前三天回報主辦方，否則後果須自行承擔。
- (二) 參賽隊伍請於官網公告之報到時間，透過 Discord 連結至指定房間內進行報到程序。
- (三) 請聽從 Discord 內工作人員之指示，若隊伍於報到時間內，上場選手尚未到齊，則記警告 1 次。除原報名登記之替補選手外，不得臨時變更上場選手。

## 捌、 決賽日程

※ 日程及頻道安排依據實際情況或有調整，將於官網進行公告或個別通知。

日期	時間	競賽類別	競賽項目	說明
09 月 29 日（四）	上午	開幕式		A 頻道直播
		電子競技系列	傳說對決	A 頻道直播
	下午	電子競技系列	傳說對決	A 頻道直播
		數位科藝系列	商品設計 中文組、英文組	B 頻道直播
		主題活動系列	熱力短影	B 頻道直播
09 月 30 日（五）	上午	電子競技系列	絕地求生 Predator League	A 頻道直播
		虛擬運動系列	FIFA 22	B 頻道直播
		數位科藝系列	賽事實況轉播 _傳說對決	B 頻道直播
	下午	電子競技系列	特戰英豪	A 頻道直播
		數位科藝系列	快速錄剪播	A 頻道直播
			造型設計_Vtuber	A 頻道直播
	晚上	閉幕式 頒獎典禮		A 頻道直播

## 玖、 賽程評選

### 一、 預賽

#### (一) 電子競技系列、虛擬運動系列

分為高中組和全國組；由各都分別進行 BO1 單淘汰賽，選出各賽項/組之「城市代表隊」(各都預賽之第一名隊伍)，入選積分制小組循環賽。

#### (二) 數位科藝系列、主題活動系列

分為高中組和全國組；經五都各自進行線上評選後，由「城市代表隊」(各都預賽之第一名隊伍)，以及城市代表隊之外、評分最高之「優秀隊伍」1 隊晉級決賽，亦即各賽項/組皆有六隊晉級決賽。其「作品繳交」與「評分標準」詳見各競賽項目之《比賽辦法》。

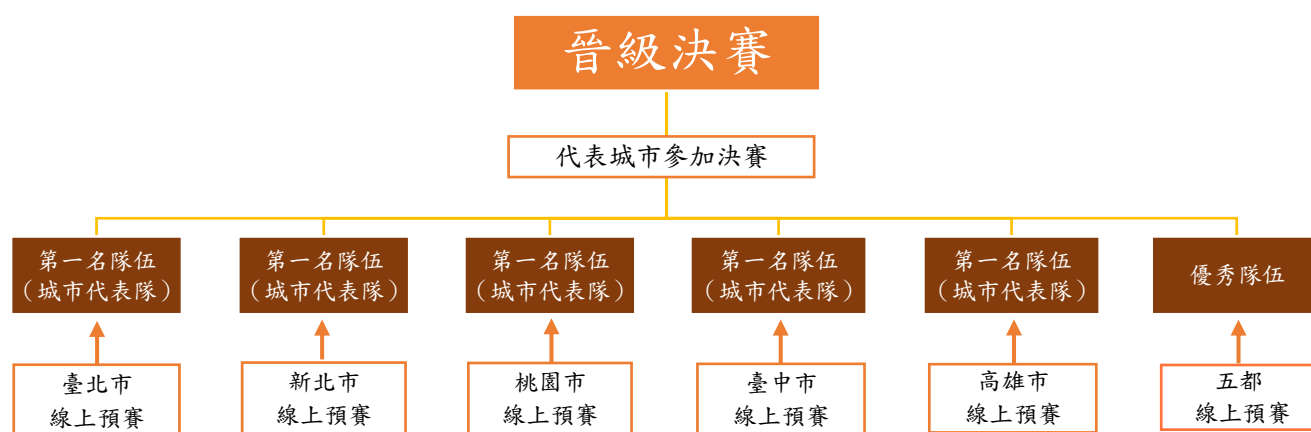


圖 1 預賽賽程示意圖

## 二、決賽

### (一) 電子競技系列、虛擬運動系列

分為高中組和全國組；由「城市代表隊」先進行積分制小組循環賽（五都取四強），再進行四強賽，勝者進入冠亞賽，敗者進行李殿賽。

決賽賽制：特戰英豪和 FIFA 22 為四強賽（2 個 BO3）、季殿賽（BO3）、冠亞賽（BO3）；傳說對決為四強賽（2 個 BO5）、季殿賽（BO5）、冠亞賽（BO5）。

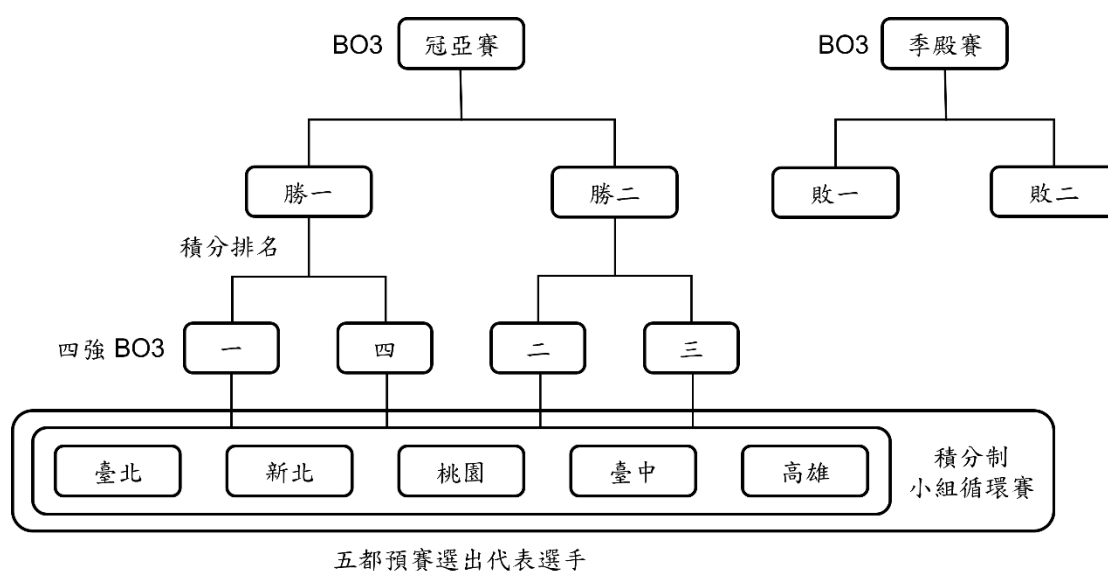


圖 2 決賽賽程之示意圖

### (二) 數位科藝系列、主題活動系列

分為高中組和全國組；由五都「城市代表隊」及 1 隊「優秀隊伍」進行四強（冠亞季殿）決賽。其「作品繳交」與「評分標準」詳見各競賽項目之《比賽辦法》。

### 三、 評審團隊

邀請學界及業界專業人士，進行參賽作品之評選。

競賽類別	競賽項目	評審團隊	
數位科藝系列	賽事實況轉播_傳說對決	3 位	
	快速錄剪播	3 位	
	商品設計	中文組	3 位
		英文組	3 位
	造型設計_Vtuber	3 位	
主題活動系列	熱力短影	3 位	

## 壹拾、 賽事獎勵

### 一、 獎項

#### (一) 頒發特別說明

1. 獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每一位選手」為頒發對象。
2. 獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。
3. 電子競技系列、虛擬運動系列、數位科藝系列，獎狀由主協辦教育局印發。
4. 主題活動系列，獎狀由主辦協會印發。
5. 獲獎隊伍的「指導老師」一名，頒發感謝獎狀乙幀，獎狀來源同該隊伍選手。
6. 「城市大隊長」由主辦協會進行委任，並由各都教育局頒發獎狀乙幀。
7. （為增添賽事精彩和友善競爭氛圍，經賽事主協辦單位共同會議通過，增設「城市大隊長」各都一名，進行參賽隊伍之招募與協調。）

## (二) 預賽獎項

預賽之第一名、第二名、第三名，分為高中組和全國組，將由所屬城市教育局於賽事結束後頒發獎狀。

類別	競賽項目	預賽名次 各城市選拔	預賽獎項 高中組、全國組
電子競技系列	特戰英豪 傳說對決 絕地求生	第一名	獎狀 乙幀
		第二名	獎狀 乙幀
		第三名	獎狀 乙幀
虛擬運動系列	FIFA 22	第一名	獎狀 乙幀
		第二名	獎狀 乙幀
		第三名	獎狀 乙幀
數位科藝系列	賽事實況轉播_傳說對決 快速錄剪播 商品設計_中文組 商品設計_英文組 造型設計_Vtuber	第一名	獎狀 乙幀
		第二名	獎狀 乙幀
		第三名	獎狀 乙幀
主題活動系列	熱力短影	第一名	協會獎狀 乙幀
		第二名	協會獎狀 乙幀
		第三名	協會獎狀 乙幀

• 下方為預賽獎狀內文示意圖：

○○市政府教育局  
獎 狀

(學校名稱)

王小明

榮獲「2022 城市盃數位科藝電境邀請賽」

城市選拔 高中組

(競賽項目及組別)

**第一名**

特頒此狀 以資鼓勵

中華民國 111 年○○月○○日



### (三) 決賽獎項

決賽各賽項/組冠軍、亞軍、季軍和殿軍之獎項如下表所列，將於線上頒獎典禮上進行頒發（示意圖）。正式實體獎狀、獎盃由主辦單位於賽後寄發；獎學金則由主辦協會於賽後頒發。

※ 競賽項目參賽隊伍數若不足 3 隊（含），則獎學金減半。

※ 電子競技系列之「絕地求生 Predator League」，冠軍隊伍可代表臺灣赴日本出賽 Predator League 全球賽事，詳細行程與相關安排，於賽後另行通知。

類別	競賽項目	決賽名次	決賽獎項（高中組、全國組）	
			獎狀、獎盃	獎學金
電子競技系列	特戰英豪	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	傳說對決	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	絕地求生 Predator League	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座 贊助商特別獎勵	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
虛擬運動系列	FIFA 22	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	5,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	3,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-

類別	競賽項目	決賽名次	決賽獎項（高中組、全國組）	
			獎狀、獎盃	獎學金
數位科藝系列	賽事實況轉播 _傳說對決	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	快速錄剪播	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	商品設計 _中文組	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	商品設計 _英文組	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	造型設計 _Vtuber	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-

類別	競賽項目	決賽名次	決賽獎項（高中組、全國組）	
			獎狀、獎盃	獎學金
主題活動系列	熱力短影	冠軍	協會獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	協會獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	協會獎狀 乙幀	-
		殿軍	協會獎狀 乙幀	-

- 下方為決賽獎狀內文示意圖：

<p><b>臺中市政府教育局</b></p> <p><b>獎 狀</b></p> <p>(學校名稱)</p> <p>王小明</p> <p>榮獲「2022 城市盃數位科藝電境邀請賽」</p> <p>(競賽項目及組別)</p> <p><b>冠軍</b></p> <p>特頒此狀 以資鼓勵</p> <p>中華民國 111 年○月○日</p>
---

## 二、 獲獎注意事項

- (一) 決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行「線上頒獎」；所有實體獎項（獎狀、獎盃、獎學金、贊助商特別獎品等）由主辦協會寄發及匯款。
- (二) 如有以下情形且經查證確認者，主辦方有權判定該選手或隊伍喪失獲獎資格：
  - 1. 不公平行為，包含利用漏洞、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。
  - 2. 獲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。
  - 3. 獲獎作品有損害本賽事及其相關單位之形象和精神。
  - 4. 獲獎者涉請託、關說、利誘、威脅或其他干擾評審委員判斷者。
- (三) 獲獎作品之相關檔案與詳細資料，賽事主辦方得作為公開報導、宣傳、展示、教學、活動展場及開閉幕典禮之使用。
- (四) 獲獎作品之後續使用，不得損害本賽事及其相關單位之形象和精神。
- (五) 賽事主辦方保有隨時修訂之權利，並於賽事官網公布之。

### 三、 獎學金獲獎資料

(一) 主辦方將於決賽日後 14 天內寄《得獎領據》電子郵件予獲獎隊伍（指導老師或隊伍代表人）；獲獎隊伍應於決賽日後 30 天內印出、填寫並將紙本以《掛號》郵件寄至主辦方提供之地址；主辦方將於名次公布後 60 天內頒發獎學金，並依稅法規定合併計算所得扣繳申報。

(二) 如《得獎領據》資料填寫不完整且未依時限內、掛號郵寄（以郵戳為憑），視同自行放棄獲獎資格及權益。

(三) 獎學金金額或贈品價值超過新臺幣 20,000 元（含）以上者，主辦方將依稅法規定代扣所得稅。

※ 本國人及外籍人士（住滿 183 天）須代扣繳 10%稅額

※ 外籍人士（未住滿 183 天者）不限獲獎金額一律代扣繳 20%稅額

## 壹拾壹、 賽事申明

- 一、 本屆 2022CCCE 賽事為「全程線上賽」，所有競賽項目之練習、討論、對戰、拍攝、創作、簡報、QA 等，參賽選手應盡量以「線上協作」進行之；若需要線下會面，則應做好防疫措施、確保健康和安全！
- 二、 參賽選手應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》。
- 三、 賽制和比賽日程，可能因報名人數、隊伍數或其他因素（如疫情變化）而變動調整；主辦方保有修訂之權力。
- 四、 警告採「累計制」，選手或隊伍於參賽期間受到主辦方判決警告 3 次，即取消該選手或隊伍之參賽資格。
- 五、 與主辦方往來之 email（包含附件資料）請保留並保密，不得任意散佈、公開或轉寄予“非本屆賽事同隊隊友”以外之他方。
- 六、 對於違規或違法的選手（或隊伍），主辦方有權公開發表《聲明》；主辦方或將對違規、違法的參賽選手（或隊伍）行使告訴權。
- 七、 若遇不可控因素，包括但不限於疫情、自然災害、戰亂等，主辦方有權調整、中止、暫停或取消賽事舉辦，並將依據國家公布之相關規定行使之，且於官網進行公告。
- 八、 為確保比賽公平競爭、完善比賽之進行和維護誠信精神，主辦方擁有增加、刪減、修改、解釋《賽事規章》及《比賽辦法》之權利。
- 九、 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。