

2022 CCCE

城市盃數位科藝電競邀請賽

《比賽辦法》

賽事實況轉播



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

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>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘電競運動暨數位科技藝術之產業人才，透過「以賽促學」及「友善競爭」的舞台，除了提升參賽選手的專業技能與素養，同時重視「團隊協作」與「跨領域創新應用」的整合能力。

本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，賽事實況轉播參賽選手應模擬「電子競技」運動產業中之「賽事製播」團隊；解析並效仿其職場的專業技能、精神態度及成就表現。

二、基本資訊

(一) 參賽人數

一隊 3~5 人

(二) 報名與競賽分組

高中組：須同校組隊；具新北市政府教育局、臺北市府教育局、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。

全國組：可跨校、跨市、跨齡組隊；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“學籍或設籍”於該報名之城市。

(三) 報名之「隊伍數上限」與各都「保障隊額」

1. 本賽項報名之「隊伍數上限」為 60 隊，其中「高中組」與「全國組」受理占比為 6：4，由高中組優先占滿 36 隊。
2. 本屆之「保障隊額」僅限各都之高中組，依「收件時序」首先受理各都之前 4 隊「保障隊額」；各都報名之第 5 隊起（含），則合併一起依「收件時序」為判採計受理次序。

(四) 賽制規則

預賽：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。

決賽：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）賽。

(五) 比賽日程

| 事項 | | 日期 | 對象 | 附註 |
|----|--------------------------------|-------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------|
| 1 | 參賽報名 | 06月14日(二)至 06月28日(二) | 報名者/隊伍 | 於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。 |
| 2 | • 報名成功名單 • 組別編號分發 | 06月29日(三) | 參賽隊伍 | 主辦方電子信件寄發“競賽項目組別編號”並於「賽事官網」公告報名成功之名單。 |
| 3 | • 預賽日 • 預賽作品繳交 | 08月02日(二) | 預賽隊伍 | 8/2預賽(預賽題目/賽程訊息，8/1於官網公告) |
| 4 | 預賽期間 作品評審 | 08月08日(一)至 08月17日(三) | 預賽隊伍 | 進行預賽，選拔各都之「城市代表隊」5隊；及「優秀隊伍」1隊。 |
| 5 | • 入圍決賽名單 • 決賽賽程 • 決賽報到時間 | 08月24日(三) | 城市代表隊5 + 優秀隊伍1 | 「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍，以及決賽時程。 |
| 6 | • 決賽日 • 決賽作品繳交 | 09月14日(三) | 決賽隊伍 | 9/14決賽(決賽題目/賽程訊息，9/13於官網公告) |
| 7 | 決賽期間 評審QA | 09月19日(一)至 09月23日(五) | 決賽隊伍 | 評審QA；6取4強 (評審已提前觀看直播作品；主辦方播放精彩剪輯) 【直播】 |
| 8 | 總決賽日 開閉幕式 頒獎典禮 | 09月29日(四)至 09月30日(五) | 冠亞季殿 頒布獲獎隊伍 | 冠亞賽(預錄播出)； 獲獎頒布。 【直播】 |
| 9 | 獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金 | 10月03日(一)至 11月30日(三) | 預賽： 第一二三名 決賽： 冠亞季殿 | 獎項詳見「 <u>壹拾、賽事獎勵</u> 」；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」。 |

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 作品製作規範

1. 參賽選手必須自主創作。
2. 不得使用中文簡體字。
3. 不限制製作過程中所使用之相關設備，包含軟體、硬體及各類素材等；惟作品中不得露出設備之品牌名稱或浮水印等商業標示。
4. 為比賽評分之公平性，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工作等訊息，則須化名呈現。例如：

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

(二) 預賽作品

1. 作品內容

「賽事直播 1 場之錄製影片」1 支：

- 由參賽隊伍模擬一場完整的賽事製播作業，並成功播送給觀眾。
- 賽事遊戲畫面：主辦方將於預賽日發送給參賽隊伍。
- 主播與賽評：應穿著專業職務風格之便服播報賽事。
- 導播：對於即時傳送來之「賽事遊戲畫面」，搭配主播賽評、OB 與事先製作之字卡等進行後製。
- 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；環境須清晰無雜（收播音控、燈光、網路等）。
- 比賽流程：於「賽事遊戲畫面」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。之後，螢幕會公告繳交之確切時間限！
- 素材提供：廣告片（自選其一）、賽事 LOGO，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，將與報名成功訊息一併寄發。
- 預賽題目：即賽程訊息，將在賽前一天於官網公告。

2. 預賽日及繳交時間

於 2022 年 8 月 2 日進行預賽；「賽事遊戲畫面」結束後，約莫 30 分鐘限時繳交（螢幕會公告繳交之確切時間限），逾時不受理。

3. 繳交方式

報名成功之隊伍將收到主辦方 email 寄發「組別編號」。參賽隊伍須將作品上傳至 Google 雲端（開啟公開權限保留至 2022 年 10 月 31 日）：至官網上填寫對應繳件賽項的「Google 表單」，並於表單填入「雲端之分享連結網址」，完成表單即完成繳交流程。

4. 檔案繳交格式

| | | |
|------|------|-------------------------------------|
| 賽事直播 | 檔名 | 城市名-組別名-賽事實況轉播 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 | 1 GB 以內 |

5. 雲端的資料夾名稱範例

資料夾名稱：臺中市-高中組-賽事實況轉播 01-預賽作品繳交

此為「組別編號」

- 請依照主辦方所提供之「組別編號」作為分享雲端資料夾與檔案的命名。
- 分享的資料夾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；如因誤植組別編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(三) 決賽作品

1. 作品內容

「賽事直播 1 場之錄製影片」1 支：

- 直播規範與預賽相同。
- 素材提供：同預賽續行選用。
- 決賽題目：即賽程訊息，將在賽前一天於官網公告。

2. 決賽日及繳交時間

2022 年 9 月 14 日進行決賽；「題目_遊戲畫面」結束後，約莫 20 分鐘限時繳交（螢幕會公告繳交之確切時間限），逾時不受理。

3. 繳交方式


參賽隊伍須將作品上傳至 Google 雲端（開啟公開權限保留至 2022 年 10 月 31 日）：至官網上填寫對應繳件賽項的「Google 表單」，並於表單填入「雲端之分享連結網址」，完成表單即完成繳交流程。

4. 檔案繳交格式

| | | |
|------|------|-------------------------------------|
| 賽事直播 | 檔名 | 城市名-組別名-賽事實況轉播 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 | 1 GB 以內 |

5. 雲端的資料夾名稱範例

資料夾名稱：臺中市-高中組-賽事實況轉播 01-決賽作品繳交

此為「組別編號」

- 請依照主辦方所提供之「組別編號」作為分享雲端資料夾與檔案的命名。
- 分享的資料夾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；如因誤植組別編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(四) 決賽之評審 QA

1. 評審 QA 及講評為 5~10 分鐘，參賽隊伍成員皆須到齊。
2. 本賽程將同時進行「直播」，全程公開露出及錄製。
3. 本賽程於 2022 年 9 月 19 日至 9 月 23 日期間進行；報到時間，將在 8 月 24 日於「賽事官網」公告，報到流程詳見《賽事規章》之「柒、報到流程」。
4. 本賽程以線上形式進行比賽，參賽選手應排除各項干擾，確保訊號暢通（聲音和影像收播清晰）；若因訊號不佳或環境吵雜而致評審無法清楚收視和收聽報告，則成績後果自行承擔。

四、評分標準

(一) 預賽評分標準

| 項目 | | 內容說明 | | 占比 |
|------|-------|------|----------------------|-----|
| 賽事直播 | 主播與賽評 | 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、禁選角色、戰術分析、遊戲戰況等 | 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

| 項目 | | 內容說明 | | 占比 |
|-------|-------|-----------------------|----------------------------------------|-----|
| 賽事直播 | 主播與賽評 | 專業表達 | 賽事及贊助商介紹、隊伍戰績及分析、賽程咬字口條、臺風表情、戰術戰技、戰況精采 | 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、精采回顧、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、專業素養等 | 15% | |

(三) 評分特別說明！

1. 本競賽項目報名分為「高中組」和「全國組」，其作品繳交數量與內容或有相同，但評分標準將視為「高中組=高級中等學校」、「全國組=大專校院」之程度不同，而分別進行評選。
2. 「全國組」為可跨齡之隊伍，若隊員中有高級中等學校之學生，其評分標準仍以「大專校院」程度評選之。
3. 主辦方將於預賽評分之前，召開本屆評審團會議，說明評分標準及相關注意事項。

五、注意事項

- (一) 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；所使用之應用程式與軟體應為正版、無侵害他方版權之情事。
- (二) 作品內容必須為原創，由參賽選手自行創作（包括但不限於概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫、劇場演出等內容）。
- (三) 作品中如有使用各類既有素材（例如音樂、影片、圖片、聲音等），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，避免觸犯相關法律問題！
- (四) 賽後特別宣傳：主辦方具保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）。主辦方將於賽後，典藏精彩「決賽作品」至賽事官網「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」，歡迎選手廣宣親友【按讚、訂閱、分享、開啟小鈴鐺】！
- (五) 未依規定期間內上傳作品/檔案，或繳交不齊全者，不予受理；作品繳交後，不受理更改。
- (六) 本屆賽事報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- (七) 參賽對象及隊伍之資格與限制、報名方式、應備文件及注意事項等，詳見《賽事規章》之「伍、競賽項目與報名」。
- (八) 作品之影、音、圖、文、符號、程式、情境等，皆不得有非法、犯罪、詆毀、辱罵、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態；違者取消參賽資格且主辦方或將行使告訴權。
- (九) 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。