

**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

決賽日期：110年12月10日（五）至11日（六）

競賽地點：線上

主辦單位：新北市政府教育局、中華文化教育協會、  
台灣創新競技協會

賽事官網：<http://www.cccedu.org/>

## 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

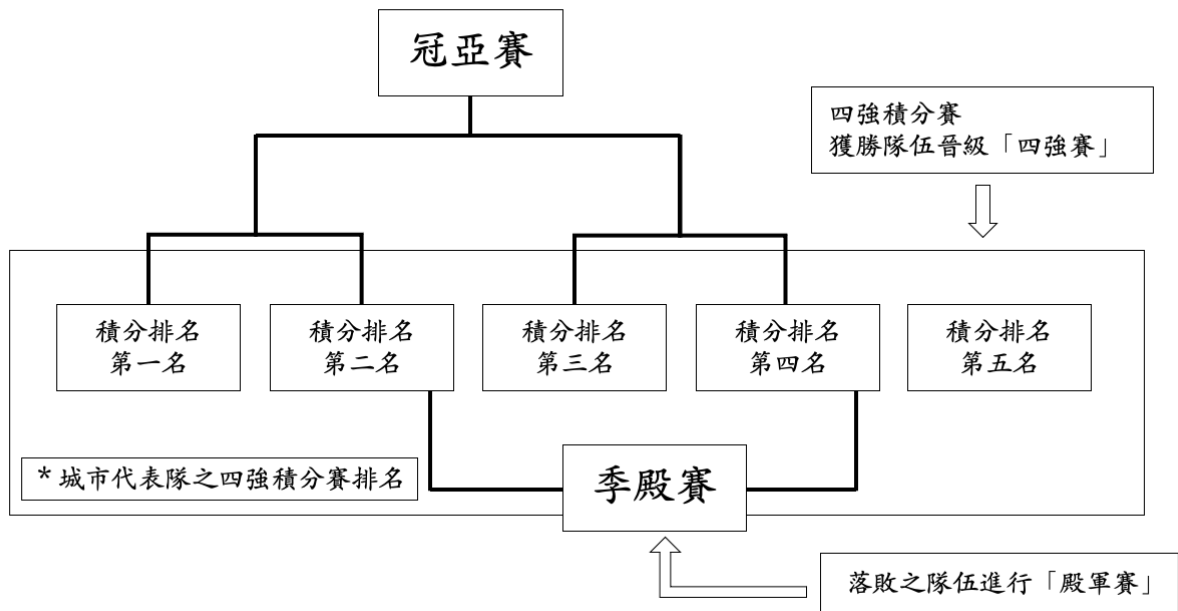
1. 預賽賽程及隊伍之報到時間，將於 10 月 23 日公告於 CCCE 賽事官網。
2. 預賽及決賽之報到流程詳見《賽事規章》之「捌、報到流程」。
3. 於線上賽之當節比賽結束後，「勝利方」之隊長須將比賽結果（比賽之勝利畫面）截圖，並傳至 Discord 對戰房群組，主辦方確認後將公布續戰隊伍之組合；若勝利方隊伍未在賽後 30 分鐘之內傳送比賽結果，主辦方將視同該隊伍棄權續戰資格。
4. 勝利方回報格式範例  
【A 隊 VS B 隊\_\_ (A/B) 隊 win】。

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。

- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。