

# 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。