

中華民國電子競技運動協會參加 2022 第 19 屆亞洲運動會

選手培訓參賽實施計畫

國家運動訓練中心 111 年 5 月 4 日心競字第 1110004731A 號書函備查

國家運動訓練中心 112 年 2 月 14 日心競字第 1120001049 號書函備查

一、依據：教育部體育署 110 年 5 月 4 日臺教體署競(二)字第 1100015729 號函。

二、目的：2018 年第 18 屆雅加達亞洲運動會，將電子競技納入示範項目，我國電競代表隊獲得 2 銀 1 銅的佳績。2022 年第 19 屆杭州亞洲運動會將電子競技納入正式項目，選定《英雄聯盟》、《傳說對決》亞運版、《Dota 2》、《夢三國 2》、《絕地求生 M》亞運版、《快打旋風 5》、《爐石戰記》、《FIFA Online 4》八款遊戲為比賽項目，本會藉由 2018 年參賽的經驗，並以深耕我國電競發展的基礎，遴選出最佳狀態的中華代表隊進行培訓，積極爭取比 2018 年更好的成績。

三、SWOT 分析

(一) Strength (優勢)：我國長期有職業電競賽事發展，國內也有眾多的職業、半職業、業餘及校園電競戰隊，尤其在本次賽事中多個項目中皆有世界頂尖的職業選手，併屢獲國際賽事佳績，是非常有希望奪得獎牌的比賽項目。

(二) Weakness (劣勢)：因我國隊伍、選手資源有限，許多訓練設備、分析人力、戰術研究人員較中國、南韓等國相對不足，在電子競技頻繁改版及更新情況下，考量杭州亞運比賽前各項目皆會有至少 1 至 2 次重大改版，能否對當下戰術研究透徹為奪牌與否之關鍵。

(三) Opportunity (機會)：《英雄聯盟》、《Garena 傳說對決》、《爐石戰記》、《絕地求生 M》和《快打旋風 5》近年皆有豐富的國際賽事經驗，尤其與亞洲其他國家皆有多次的對戰紀錄，對於各國的實力、選手和戰術已有參考，有較高機會獲得獎牌。

(四) Threat (威脅)：亞洲電競實力以我國及中國、南韓兩國最高，但近幾年來東南亞諸國在手機遊戲的電競實力上也有顯著提升，可能會是我國在亞運上的不確定因素。而部分選手目前參與國外電競賽事，合約與國外隊伍簽署，屆時仍須與隊伍確認是否能讓選手返國參加集訓或參與亞運賽事。

四、訓練計畫

(一) 訓練目標

1. 總目標：《英雄聯盟》、《Garena 傳說對決》、《爐石戰記》、《絕地求生 M》和《快打旋風 5》獲銅牌以上成績。
2. 階段目標：因項目眾多且各項目職業賽事時程安排也有不同，原則

鼓勵選手參加國際賽事吸收國際經驗及最新戰術方向，為亞運做好準備。

(1) 第三階段第二期 (自 111 年 9 月 1 日起至 112 年 1 月 31 日)

A. 訓練地點：

- (a) 《傳說對決》、《絕地求生 M》於西瓜皮育樂股份有限公司提供之訓練場地進行訓練。
- (b) 《爐石戰記》、《快打旋風 5》於選手自家線上進行訓練。
- (c) 《英雄聯盟》由教練進行線上指導及集合訓練，進行戰術布置與團練。

B. 預定參加賽事：

- (a) 《絕地求生 M》代表隊於 111 年 12 月 1 日至 12 月 12 日赴印尼參加第 14 屆 IESF 世界電競錦標賽。
- (b) 《絕地求生 M》代表隊於 111 年 12 月 14 日至 12 月 18 日赴土耳其參加 2022 Global Esports Games 全球電競錦標賽。
- (c) 《快打旋風 5》向玉麟於 111 年 12 月 14 日至 12 月 18 日赴土耳其參加 2022 Global Esports Games 全球電競錦標賽。

C. 參賽實力評估：

- (a) 《絕地求生 M》代表隊於 2022 東南亞冠軍賽秋季賽預賽線上賽事獲第 9 名成績，本次雖為全球性錦標賽事，但實際上實力較強之隊伍仍集中在亞洲，因此兩項賽事皆有望進入前 16 強。
- (b) 《快打旋風 5》向玉麟為前屆 2021 Global Esports Games 全球電競錦標賽冠軍，有望再次衛冕。

D. 預估成績：

- (a) 《絕地求生 M》第 14 屆 IESF 世界電競錦標賽預估成績為前 5 名。
- (b) 《絕地求生 M》2022 Global Esports Games 全球電競錦標賽預估成績為前 5 名。
- (c) 《快打旋風 5》2022 Global Esports Games 全球電競錦標賽預估成績為金牌。

(2) 第三階段第三期 (自 112 年 2 月 1 日起至亞運結束)

A. 訓練地點：

- (a) 《傳說對決》、《絕地求生 M》於西瓜皮育樂股份有限公司提供之訓練場地進行訓練。
- (b) 《爐石戰記》、《快打旋風 5》於選手自家線上進行訓練。
- (c) 《英雄聯盟》由教練進行線上指導及集合訓練，進行戰術布置與團練。
- (d) 另由本會安排挑戰賽做為實力檢核。

B. 預定參加賽事：

- (a) 《傳說對決》代表隊 2 月至 4 月預定參加 2023 GCS 職業聯賽春季賽。
- (b) 《傳說對決》代表隊 5 月預定參加 2023 年 AIC 傳說對決國際錦標賽。
- (c) 《絕地求生 M》代表隊 8 月預定參加第 15 屆 IESF 世界電競錦標賽。
- (d) 《快打旋風 5》選手林立偉預定參加第九屆卡普空盃。

C. 參賽實力評估：

- (a) 《傳說對決》代表隊為 2022 GCS 職業聯賽春季賽冠軍、夏季賽第四名，具有奪冠實力。
- (b) 《傳說對決》代表隊為 2022 年 AIC 傳說對決國際錦標賽亞軍。
- (c) 《絕地求生 M》代表隊為第 14 屆 IESF 世界電競錦標賽第 7 名、2022 全球電競錦標賽第 3 名。
- (d) 《快打旋風 5》選手林立偉為東亞區域冠軍及 2022 年 EVO 賽事第 5 名。

D. 預估成績：

- (a) 《傳說對決》2023 GCS 職業聯賽春季賽預估成績為冠軍。
- (b) 《傳說對決》2023 年 AIC 傳說對決國際錦標賽預估成績為前三名。
- (c) 《絕地求生 M》第 15 屆 IESF 世界電競錦標賽預估成績為前三名。
- (d) 《快打旋風 5》選手林立偉第九屆卡普空盃預估成績為前五名。

(二) 訓練方式

1. 以職業賽事或線上排名系統進行例行訓練及情報蒐集，集訓期間選手有參與國際賽事需求，則安排移地訓練。
2. 英雄聯盟因有眾多選手旅外參加職業賽事，將安排教練(團)進行觀察評量；並由教練(團)安排線上團練及戰術指導。
3. 除英雄聯盟以外之項目由本會於 112 年 4 月至 5 月安排挑戰賽為檢核，成績未通過檢核之培訓隊選手，將予更換；挑戰賽檢核標準由本會另行公告。

(三) 實施要點

1. 由本會組成選訓委員會，負責有關教練、選手遴選及培儲訓督導事宜，並定期訪視督訓，檢測階段目標並考核訓練績效及改正缺失。
2. 教練團詳擬各階段及每月、每周訓練計畫內容、按計畫實施訓練，並依訓練計畫執行成效適度調整訓練內容，以達最佳訓練績效。

3. 教練團依各階段訓練計畫的實施，需定期技術測試，以掌握選手身心狀況、了解訓練成效並診斷選手缺點，做為調整訓練計畫依據。

4. 以參賽做為測驗訓練成效，增加臨場比賽經驗，謹慎評估選手參賽場次及週期性以利選手休養生息避免受傷。

五、督導考核

(一) 本會依審議通過之本計畫及教練選手遴選辦法據以辦理選訓事宜，並督促教練團落實執行訓練計畫，以及績效據以考核。

(二) 教練團應擬定訓練計畫及選手未達標之汰選計畫，據以執行及考核選手培訓情形。

(三) 培訓/代表隊選手必須接受財團法人中華運動禁藥防制基金會不定期實施運動禁藥檢測，檢測結果若有違規用藥或迴避檢測者，即予取消培訓或參賽資格。

(四) 培訓/代表隊選手必須遵守紀律，若違反紀律者，不論實力如何一律皆以退訓論處。

六、所需行政支援事項

(一) 運科：

1. 支援運動心理老師教授選手心理技能，以提供心理諮商事宜。

2. 體能訓練師輔助訓練計畫實施。

(二) 運動防護：支援物理治療師或按摩師

(三) 運動禁藥：遵守運動禁藥管制辦法，請財團法人中華運動禁藥防制基金會不定期實施反運動禁藥講座及運動禁藥檢測，確保選手無違規使用運動禁藥情況。

(四) 醫療：健檢、復健、醫療意外保險等。

(五) 營養補給：採購安全適量營養品，增加選手營養補給。

(六) 兵役：兵役單位之役期及待遇協調。

(七) 辦理教練及選手公假留職留薪或留職停薪。

(八) 支應教練與選手服務單位代課鐘點費或代理職缺費

七、本計畫經本會選訓委員會討論通過後，函送國家運動訓練中心提報運動人才培訓輔導小組委員會議審議通過後公布實施，修正時亦同。