

國家運動訓練中心 書函

地址：81343 高雄市左營區世運大道399號
聯絡人：陳美娟
電話：07-5861036
傳真：
電子郵件：cmc@mail.nstc.org.tw

11046

台北市信義區松仁路277號16樓

受文者：中華民國電子競技運動協會

發文日期：中華民國112年2月14日

發文字號：心競字第1120001049號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：如說明二

主旨：貴會所送修正「2022第19屆亞洲運動會」選手培訓參賽實施計畫、培訓/代表隊教練及選手遴選辦法，同意備查，請查照。

說明：

- 一、復貴會112年2月2日電競管字第112020002號函(本中心同年2月6日收文)。
- 二、旨揭計畫及辦法(如附件)，請貴會依程序公告周知。

正本：中華民國電子競技運動協會
副本：陳委員嘉亨、本中心競技運動處

國家運動訓練中心

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。

中華民國電子競技運動協會參加 2022 第 19 屆亞洲運動會

培訓/代表隊教練及選手遴選辦法

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 10 月 18 日臺教體署競(二)字第 1100036482 號函辦理。

二、目的：遴選 2022 年第 19 屆亞洲運動會電子競技培訓/代表隊教練團及選手。

三、組織：由本會選訓委員會負責有關教練及選手遴選暨培訓督導等事宜。

四、教練團遴選：

(一)教練團選拔：

1. 參與培訓隊單項教練及訓練員(訓練員聘僱僅國內培訓期間)遴選須具備丙級電競教練資格。
2. 代表隊教練及訓練員須自培訓隊教練及訓練員中產生。
3. 各項目特定條件如下表：

項目	條件(須至少符合其中一項)
英雄聯盟	<ol style="list-style-type: none">1. 近二年曾擔任隊伍教練參與由 Riot Games 主辦之《英雄聯盟》頂級職業聯賽，認定賽事詳見附件一。2. 近二年曾擔任隊伍教練參與《英雄聯盟》次級聯賽、校園聯賽或具規模之盃賽，並獲得前四名以上成績者，認定賽事詳見附件一。3. 其他經選訓委員評選通過之《英雄聯盟》教練。
傳說對決	<ol style="list-style-type: none">1. 依實際指導與訓練選手遴選為杭州亞運培訓隊之教練為當然教練，訓練員亦同；若因挑戰賽結果使培訓隊人員變更，則依該隊伍實際指導之教練為當然教練。2. 教練從缺時另行遴選，依其實際指導經驗由選訓委員會評選。3. 其他經選訓委員評選通過之《傳說對決》教練。
絕地求生 M	<ol style="list-style-type: none">1. 依實際指導與訓練選手遴選為杭州亞運培訓隊之教練為當然教練；若因挑戰賽結果使培訓隊人員變更，則依該隊伍實際指導之教練為當然教練。2. 教練從缺時另行遴選，依其實際指導經驗由選訓委員會評選。3. 其他經選訓委員評選通過之《絕地求生 M》教練。
快打旋風 5	<ol style="list-style-type: none">1. 《快打旋風 5》線上排名模式達 Super Diamond 階級以上，以具國內、外參賽經驗者優先，依其實際指導經驗由選訓委員會評選。

	2. 其他經選訓委員評選通過之《快打旋風5》教練。
爐石戰記	1. 《爐石戰記》標準模式達傳說階級以上，以具國內、外參賽經驗者優先，依其實際指導經驗由選訓委員會評選。 2. 其他經選訓委員評選通過之《爐石戰記》教練。

4. 遴選方式：由本會選訓委員會自符合資格者中選出教練人選，送國家運動訓練中心(以下簡稱國訓中心)提報運動人才培訓輔導小組(以下簡稱訓輔小組)委員會議審議通過後聘任。

5. 培訓/代表隊教練遴選人數：教練5名、訓練員1名。

項目	人數
英雄聯盟	遴選教練1名
傳說對決	遴選教練1名、訓練員1名(訓練員僅國內培訓期間)。
絕地求生M	遴選教練1名
快打旋風5	遴選教練1名
爐石戰記	遴選教練1名

6. 教練員額依教育部體育署訓輔小組會議最終核定為準，員額不足時依據遊戲項目教練之實際功能，以團隊項目為優先，優先序如下：

- (a) 英雄聯盟
- (b) 傳說對決
- (c) 絕地求生M
- (d) 爐石戰記
- (e) 快打旋風5

五、選手遴選：

(一)英雄聯盟

1. 112年2月至3月由教練自近二年參與由Riot Games主辦之《英雄聯盟》頂級職業聯賽選手挑選10至15人納入亞運培訓隊名單。
2. 112年4月至5月由教練依據職業聯賽表現、國際賽事表現等指標，自培訓隊名單挑選選手6人組成亞運代表隊。

(二)傳說對決

1. 以112年2月至4月舉辦之《Garena 傳說對決》GCS職業聯賽春季賽為檢核，若現亞運培訓隊成員取得季後賽冠軍，則直接為亞運代表隊不進行重新遴選；若亞運培訓隊未取得季後賽冠軍，則由現亞運培訓隊及現亞運培訓隊外之前三名隊伍於112年5月進行單循環賽挑戰賽，冠軍隊伍為亞運代表隊。
2. 若亞運培訓隊於單循環賽中3場對戰皆勝，則不進行第二階段，由亞運培訓隊直接進入代表隊名單；若否，則第二階段由第一階段排名最高之兩隊進行一場Bo5對戰決定亞運代表隊。

3. 選拔之賽事規章另由本會訂立後送選訓委員會同意通過後行之。

(三)絕地求生 M

1. 112年2月至3月選拔一支《絕地求生 M》隊伍納入培訓隊後備名單，5月與現亞運培訓隊進行挑戰賽為檢核。
2. 挑戰賽進行三輪採積分制，以亞運版本進行，積分最高之隊伍為亞運代表隊；惟亞運版本不可進行時另行安排競賽方式決出代表隊。
3. 公開選拔之賽事規章及挑戰賽之檢核標準另由本會訂立後送選訓委員會同意通過後行之。

(四)快打旋風 5

1. 112年2月至3月選拔2位《快打旋風 5》選手為「挑戰選手」，112年5月與現亞運培訓隊進行挑戰賽為檢核。
2. 挑戰賽進行4輪單循環賽，每一勝獲得1分積分，培訓隊選手達7分則視為通過檢核，進入亞運代表隊名單，未達7分時依照亞運培訓隊挑戰賽賽事規章辦理。
3. 公開選拔之賽事規章及挑戰賽之檢核標準另由本會訂立後送選訓委員會同意通過後行之。

(五)爐石戰記

1. 112年2月至3月選拔2位《爐石戰記》選手為「挑戰選手」，112年5月與現亞運培訓隊進行挑戰賽為檢核。
2. 挑戰賽進行4輪單循環賽，每一勝獲得1分積分，培訓隊選手達7分則視為通過檢核，進入亞運代表隊名單，未達7分時依照亞運培訓隊挑戰賽賽事規章辦理。
3. 公開選拔之賽事規章及挑戰賽之檢核標準另由本會訂立後送選訓委員會同意通過後行之。

(六)亞運代表隊產生後因故必須更換人員時，須按以下原則進行：

1. 團體項目人員更換須由該項目教練先行告知本會選訓委員會同意，並敘明更換理由，方可進行遞補人員之試訓事宜。
2. 遞補人員須由教練進行試訓，並提交評估表及試訓紀錄，並提請本會選訓委員會審議。
3. 個人項目人員更換以選拔賽成績排序為原則進行更換，惟同一名次有兩位以上時，由本會安排附加賽決定排序。
4. 代表隊名單送交中華奧會進行杭州亞運之代表隊名單註冊後，則不得更換。

六、附則：

(一)培訓/代表隊教練(團)

1. 教練以專職培訓工作為原則，倘於培訓/代表隊期間有不適任之事實，經國訓中心及訓輔小組委員查核屬實者，取消其資格。

2. 為顧及本會會務正常運作與推動並遵守利益迴避原則規範，本會理事長、副理事長及秘書長不得擔任教練職務；前述人員以外之人員如擔任教練職務，涉及本人或關係人之利益事項，應自行迴避。

(二)培訓/代表隊選手：選手須接受教練（團）指導並依訓練計畫施訓，日常生活事項接受教練（團）及國訓中心輔導管理；於培訓/代表隊期間倘有違反前述規定之事實，經查核屬實者，送本會紀律委員會議處。

(三)入選培訓/代表隊之教練、選手，無故未能參加集訓或違反集訓相關規定者，送本會紀律委員會議處。

(四)教練或選手之除名，須經本會選訓委員會討論後，送國訓中心提報訓輔小組會議審議通過後行之

七、本辦法經本會選訓委員會議通過後，送國訓中心審議通過後實施，修正時亦同。

附件一、教練團選拔認定賽事-《英雄聯盟》

項目	賽事名稱	
英雄聯盟	Riot	PCS, Pacific Championship Series
	Games 主	LPL, League of Legends Pro League
	辦之《英	LCK, League of Legends Champions Korea
	雄聯盟》	LEC, League of Legends European Championship
	頂級職	LCS, League of Legends Championship Series
	業聯賽。	LJL, League of Legends Japan League
		TCL, Turkish Championship League
		LLA, Liga Latinoamérica
		LCO, League of Legends Circuit Oceania
		CBLoL, Campeonato Brasileiro de League of Legends
		LCL, League of Legends Continental League
	《英雄	LSC 《英雄聯盟》校園電競聯賽
	聯盟》次	Predator League 《英雄聯盟》校際盃
級聯賽、	亞洲電子競技公開賽 Asia Esports Championship	
校園聯	LDL 《英雄聯盟》發展聯賽	
賽或具	LCK Academy Series	
規模之	European Masters	
盃賽。	NA Academy	

附件二、電競選手選拔認定賽事-《英雄聯盟》

項目	賽事名稱
英雄聯盟	Riot Games 主辦之《英雄聯盟》頂級職業聯賽。
	PCS, Pacific Championship Series
	LPL, League of Legends Pro League
	LCK, League of Legends Champions Korea
	LEC, League of Legends European Championship
	LCS, League of Legends Championship Series
	LJL, League of Legends Japan League
	TCL, Turkish Championship League
	LLA, Liga Latinoamérica
	LCO, League of Legends Circuit Oceania
	CBLol, Campeonato Brasileiro de League of Legends
	LCL, League of Legends Continental League