

中華民國電子競技運動協會參加 2022 年第 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

- 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，並選定「英雄聯盟」、「Garena 傳說對決」、「部落衝突：皇室戰爭」、「爐石戰記」、「星海爭霸 II」、「PES2018 (實況足球)」，並獲得 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」、「Garena 傳說對決」、「Dota 2」、「夢三國 2」、「絕地求生 M」、「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，尤其在本次賽事中的「英雄聯盟」、「Garena 傳說對決」和「爐石戰記」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（自 111 年 2 月 1 日起至本屆亞運結束日止）

A. 訓練地點：

考量因疫情及電競特性，採線上方式進行訓練；如有職業賽事參與，則以參賽方式代替集訓。

B. 預定參加賽事：

英雄聯盟	1. 111 年 2 月至 8 月參與 PCS 職業賽春、秋季賽。 2. 111 年 6 月至 7 月參與 2022 第 19 屆杭州亞運「亞運征途」(RDAG 賽事)。
Garena 傳說對決	1. 111 年 2 月至 8 月參與職業賽、校園賽。 2. 111 年 6 月至 7 月參與 2022 第 19 屆杭州亞運「亞運征途」(RDAG 賽事)。
絕地求生 M	1. 參加絕地求生 M 俱樂部公開賽 2022 賽季賽事(時間待定)。 2. 111 年 6 月至 7 月參與 2022 第 19 屆杭州亞運「亞運征途」(RDAG 賽事)。
快打旋風 5	1. 參加 Capcom Pro Tour 系列賽事(時間待定)。 2. 111 年 6 月至 7 月參與 2022 第 19 屆杭州亞運「亞運征途」(RDAG 賽事)。
爐石戰記	1. 參加大師職業賽第二賽季賽事(時間待定)。 2. 111 年 6 月至 7 月參與 2022 第 19 屆杭州亞運「亞運征途」(RDAG 賽事)。

C. 參賽實力評估：

英雄聯盟	1. PCS 為我國、香港、澳門及東南亞諸國共同參加之職業聯賽，對於各國實力的情報蒐集具一定幫助，我國隊伍及選手長期在該賽事獲得冠軍成績。 2. 我國實力僅次於南韓、中國。 近年最佳成績：我國選手蘇嘉祥及黃熠棠所屬隊伍 PSG Talon 於 2021 英雄聯盟世界大賽第 9 名成績。
Garena 傳說對決	1. GCS 職業聯賽為我國最高層級之職業賽事，過去我國隊伍參加 AWC 曾獲得冠軍成績，為亞洲實力最強的國家之一。 2. 我國實力與中國、泰國、越南相仿。 近年最佳成績：我國選手莊紀剛、郭大明、張致穎、蔡侑霖和韋冠羣所屬隊伍 HKA 於傳說對決國際錦標賽獲第三名。
絕地求生 M	1. 我國具有部分職業選手及半職業選手，因相關賽事舉

	<p>辦頻繁及多所學校培育校隊，具有一定競爭力。</p> <p>2. 絕地求生 M 東南亞隊伍經驗豐富，我國實力約位於亞洲中段。</p> <p>近年最佳成績：我國選手彭義翔、蔣健廷、邱佳鑫、王承穎所屬隊伍 K7 Esports 於 PMPL-MENA & SEA 錦標賽獲第 11 名。</p>
快打旋風 5	<p>1. 我國選手多次參加國際賽事獲得獎項，知名選手如向玉麟、林立偉等皆為享譽國際的職業選手。</p> <p>2. 我國選手與日本實力相仿，為亞洲實力最強的國家之一。</p> <p>近年最佳成績：向玉麟於 110 年 12 月獲 Global Esports Games 冠軍。</p>
爐石戰記	<p>1. 我國選手自 109 年以來皆長期參與爐石戰記大師職業賽亞太區賽事，並曾多次獲亞軍成績，我國目前共有四名選手參與爐石戰記大師職業賽。</p> <p>2. 我國選手與日本、南韓、中國實力相仿，為亞洲實力最強的國家之一。</p> <p>近年最佳成績：蔣士勛於 110 年 10 月獲 2021 爐石戰記大師職業賽第二賽季亞太區賽事獲第二名。</p>

D. 預估成績：

英雄聯盟	<p>1. 以亞運代表隊選手為主力隊伍獲 PCS 職業聯賽前三名以上成績。</p> <p>2. 於亞運征途賽事獲前三名以上成績。</p>
Garena 傳說對決	<p>1. 以亞運代表隊選手為主力隊伍獲 GCS 職業聯賽前二名以上成績。</p> <p>2. 於亞運征途賽事獲前三名以上成績。</p>
絕地求生 M	<p>1. 以亞運代表隊選手為主力隊伍於絕地求生 M 俱樂部公開賽 2022 賽季獲前四名以上成績。</p> <p>2. 於亞運征途賽事獲前四名以上成績。</p>
快打旋風 5	<p>1. 亞運代表隊選手於 Camcom Pro Tour 獲前四名以上成績。</p> <p>2. 於亞運征途賽事排名獲前四名以上成績。</p>
爐石戰記	<p>1. 亞運代表隊選手於大師職業賽第二賽季獲前四以上成績。</p> <p>2. 於亞運征途賽事排名獲前四名以上成績。</p>

(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)進行篩選。
3. 其他項目安排選拔賽遴選代表隊伍、選手。
4. 選拔賽參賽標準從嚴訂定，力求奪牌之目標。

(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) 戰術分析人員：擬安排國內具優異成績之職業隊伍教練、分析人員

於亞運會賽前協助分析潛在對手戰術，並依分析結果安排陪練員模擬陪練，請國家運動訓練中心協助聘陪練員經費補助（第三階段2月1日至亞運會結束）。

（八） 陪練員：擬安排國內具優異成績之選手模擬潛在對手進行陪練，請國家運動訓練中心協助聘陪練員經費補助（第三階段2月1日至亞運會結束）。

（九） 辦理教練及選手公假留職留薪或留職停薪。

（十） 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。