



## 國際運動資訊

01

IOC 首推奧運虛擬系列賽 串連電競社群吸引年輕世代

02

東奧選手每日 1 次唾液採檢 日首相重申舉辦決心

03

卡達奧會力挺難民代表隊 IOC 主席盛讚「樹立典範」

04

WR 發布 2021-2025 年策略書 集中火力提升全球參與

05

精彩瞬間絕不放過 新科技助拳運動攝影

06

COVID-19 對 2020 年賽事的影響—持續與觀眾互動 (part2)

## 夯運動 in Taiwan 報報

01

防疫小知識

02

臺灣運動創新加速器

03

行政作業 FAQ

04

品牌研習課程-帶動賽事熱潮，顛覆運動魅力

## 夯運動雙語教學



## 1. IOC 首推奧運虛擬系列賽 串連電競社群吸引年輕世代

IOC 官網 2021/4/22 新聞稿：國際奧會(IOC)奧運虛擬系列賽(Olympic Virtual Series, OVS)將搶在 2020 東京奧運(Tokyo 2020)展開前，率先於 5 月 13 日至 6 月 23 日上線。IOC 首款授權虛擬賽事 OVS 涵蓋體感與非體感(physical and non-physical)電子運動項目，由 IOC 與 5 大國際單項運動總會(IFs)及遊戲開發商共同製作，將吸引全球虛擬運動、電競及電玩愛好者參與，除了響應奧林匹克 2020+5 改革議題(Olympic Agenda 2020+5)亦開創不同形式的運動發展前景。OVS 呼應奧林匹克活動(Olympic Movement)，一力串連各國傳統運動社群與虛擬、模擬電玩社群。各 IF 將依其單項運動舉辦 OVS，藉此拓展線上觀眾群並促進包容與參與。目前 OVS 共有 5 項賽事，其形式與概念將依開發商平台及受眾各異。此外，OVS 不僅貫徹奧林匹克 2020+5 改革議題第 9 個建議事項，即「推動虛擬運動發展，從而媒合電玩社群」，也有助 IOC 落實數位政策(Digital Strategy)，動員與日俱增的電競人口推廣奧林匹克活動、奧林匹克價值及運動參與，進一步與年輕世代交流。



## 2. 東奧選手每日 1 次唾液採檢 日首相重申舉辦決心

共同社網站 2021/4/21 報導：日本政府原定 2020 東京奧運暨帕運(Tokyo Olympics and Paralympics)選手至少每 4 日須接受 1 次嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)唾液檢測，然主辦方憂心變種病毒傳播速度，故決議增加採檢頻率至每日 1 採，盼及早辨別潛在感染者以利治療。運動員若出現發燒或咳嗽症狀須至選手村檢疫站進行聚合酶鏈式反應(Polymerase Chain Reaction)鼻咽拭子篩檢，呈陽性反應者須即刻隔離。此外，東奧組委會與國際奧會(IOC)如火如荼籌備今夏賽會，雙方正積極合作制定防疫細則，相關單位也將開會商討交通及活動限制事項，並於月底釋出第 2 版防疫手冊(Playbook)。日本首相菅義偉與 IOC 官員強調賽會將依計於 7 月 23 日登場，政府與組委會也攜手擬定包括一般檢測在內的感染管控措施，極力確保所有與賽人員安全無虞。



### 3. 卡達奧會力挺難民代表隊 IOC 主席盛讚「樹立典範」

OCA 官網 2021/4/20 新聞稿：國際奧會(IOC)16 日釋出新一期奧林匹克焦點快報(Olympic Highlights)，聚焦 IOC Thomas Bach 主席的卡達之行。主席本月稍早拜訪卡達首都杜哈，會見 IOC 委員 Sheikh Tamim Bin Hamad Al-Thani 酋長與卡達奧會(Qatar Olympic Committee, QOC)Sheikh Joaan Bin Hamad Al-Thani 主席。Bach 主席與酋長在會中論及即將的 2020 東京奧運(Tokyo 2020)以及卡達國家代表隊備戰的狀況。此外，卡達亦表達維繫持續對話(Continuous Dialogue)程序的強烈意願，積極爭取首辦奧運暨帕運(Olympic and Paralympic Games)。據了解，QOC 不但支援奧林匹克難民基金會(Olympic Refugee Foundation)，亦在奧林匹克難民運動員隊(Refugee Olympic Team)赴日前協助召集各方人馬。Bach 主席感謝道，「QOC 不僅出手相助奧林匹克難民運動員代表隊，更大力支持基金會，展現團結與友誼的奧林匹克精神，為世界各國樹立典範。」



#### 4. WR 發布 2021-2025 年策略書 集中火力提升全球參與

WR 官網 2021/4/21 新聞稿：世界橄欖球總會(World Rugby, WR)發布 WR 2021 至 2025 年策略書(Strategic Plan 2021-25)並命名為《全球瘋橄欖 - 忠於價值》(A Global Sport for All – True to its Values)，致力提升橄欖球成長。目前全球約 960 萬人參與橄欖球運動，各國現有球迷市場成長約 2/3，而新興市場過去十年來成長翻倍，粉絲已逾 40.5 億人。該策略書根植於橄欖球社群多年來的深厚基礎，旨在團結眾人擺脫 COVID-19 陰影，全面提升運動安全，儘可能打造趣味、親民的運動體驗，藉此吸引舊雨新知投身橄欖球。另外，WR 亦聚焦橄欖球發展 4 大領域：競爭、參與、交流與賽事，制定一系列創新具體目標，包括加強選手福利、強化賽事競爭力，足見總會的願景與核心價值。其次增加參與度方面，舉凡完善數位平台、鼓勵大眾參與並培養興趣、妥善應用觀眾行為數據、剖析球迷洞見，皆是 WR 廣告、轉播及內容策略的關鍵，總會期能藉此拓展全球觀眾，亦增加收益來源回頭挹注賽事。WR 作業策略著重多元、兼容、永續與良善治理，所有措施均體現上述精神。



## 5. 精彩瞬間絕不放過 新科技助拳運動攝影

SportTechie 網站 2021/4/7 報導：美國俄亥俄州辛辛那提足球俱樂部(FC Cincinnati)學院(Academy)擁有 U13 至 U19 多支隊伍，所有課程均有攝影紀錄輔助訓練。然而拍攝過程牽涉的時間與人力成本過高，學院決議自去年起採用 Veo 科技公司(Veo Technologies)的人工智慧(AI)攝影系統，拍攝者點擊智慧型手機螢幕即可啟動拍攝功能，大幅縮減流程。此外，系統借助 AI 技術自動偵測開球、進球等動作，而解析度達 4K 的雙魚眼鏡頭不僅能 180 度捕捉全景畫面，每秒還可產生 30 幀影像且拼接成動態影像。Veo 專為各項運動製作影片，儘管該公司開發系統時係以拍攝足球活動為初衷，仍可用於攝錄美式足球、籃球、草地曲棍球、冰球、袋棍球、橄欖球及各種「用一顆球和兩端為達陣或得分目標就能玩的運動」。目前 Veo 約一半的生意來自美國，客戶也以高校為主，而美國職業足球大聯盟(Major League Soccer)逾 6 支俱樂部球隊選用 Veo 記錄先發隊伍比賽和學院課程。Veo 美國分公司 Lee Hudson 行銷經理表示，「Veo 鏡頭絕不放過任何精彩瞬間，我相信這就是青年選手與菁英選手發展的一線之隔……這款攝影系統只是起點，Veo 前景無可限量。」



- 電競和電玩

世界帆船是透過電玩與粉絲互動的其中一個國際總會，與 Virtual Regatta 這家線上帆船比賽模擬器公司合作，推出電競帆船國家杯 ( eSailing Nations Cup )。國際籃球總會 ( FIBA ) 則首度於 2020 年 6 月為國家代表隊推出國際電競比賽，也就是 2020 FIBA 電競公開賽 ( FIBA Esports Open2020 )。競賽透過 NBA 2K 電玩進行，在社群媒體吸引超過五百萬次觀看次數。有了成功的經驗之後，又於 2020 年 11 月和 12 月舉行第二屆賽事。

由於世界冠軍賽遭到取消，國際冰球總會 ( IIHF ) 舉辦電競粉絲冠軍賽 ( Esports Fan Championship )，邀請來自 16 個獲得決賽資格國家的粉絲，在數位巡迴賽中代表自己的國家出征。競賽採用 EA Sports 出品的 NHL20。國際滑雪總會 ( FIS ) 則是在滑雪季來臨前推出 FIS 電競阿爾卑斯山夏季世界杯 ( FISE-sports Alpine Summer World Cup )，與粉絲互動。競賽平台則為 2020 年 1 月推出的 FIS 行動裝置遊戲。

- 重溫經典時刻

一些總會為了彌補沒有現場賽事可以觀看的空窗期，開放線上檔案館，讓粉絲重溫令人記憶猶新的比賽和賽事。從棒球、輕艇、桌球到舉重，數位平台提供過往賽事的報導，以及重現精彩時刻。某些體育項目的粉絲也可以免費享受串流平台，例如國際馬術總會 ( FEI ) 停止 FEI TV 的收費，而國際鐵人三項聯盟 ( ITU ) 則提供一年免費試看 TriathlonLIVE.tv。

- 以粉絲和運動員為主角的內容

許多總會要求粉絲和運動員上傳影片和照片，讓大家看看他們如何保持健康活躍的生活型態，並且分享對體育的熱忱。世界跆拳道聯盟和國際擊劍總會 ( FIE ) 都

分享了運動員在家的自主訓練，FEI 則是鼓勵馬術社群透過 #ForTheLoveOFEquestrian 分享他們跟馬術的連結，而世界帆船則是呼籲粉絲寄送帆船運動的影片，再透過社群媒體分享。

- 快問快答和夢幻賽事

許多 IF 採用快問快答的方式，測試粉絲對體育項目、規則和各種巡迴賽的知識，有些甚至會頒發獎項給贏家。幾個總會(包括國際划船聯盟 FISA 和國際網球總會 ITF)也舉辦了夢幻賽事，在社群媒體達成可觀的互動率。

- 與兒童和青少年互動

疫情也是運動總會與年輕觀眾互動的良機。國際划船和排球總會為兒童打造黑白圖片，以體育項目為主題，讓小孩印出來上色。國際輕艇總會則是在網站上設立輕艇兒童 (Canoe Kids) 的專區，提供各種有趣的活動。國際柔道聯盟則是舉辦名為 Great8 的繪畫比賽，要求年輕粉絲畫出 8 個武術禮儀的基本原則。最後專屬網站共有來自 70 個國家的 1300 幅畫作。



## 防疫小知識

### COVID-19 疫苗接種

注意事項看這邊



#### 接種疫苗前

- 1 對疫苗成分有嚴重過敏反應史，或先前疫苗劑次發生嚴重過敏反應者，不可接種
- 2 不可與其他疫苗同時接種，或與其他疫苗交替使用
- 3 發燒或正患有急性中重度疾病者，請等病情穩定後再接種
- 4 服用避孕藥或接受荷爾蒙治療者，請先暫停接種
- 5 免疫功能低下者(含接受免疫抑制劑治療者)，免疫功能可能減弱

#### 接種疫苗後

- 1 接種後於接種單位或附近休息30分鐘再離開
- 2 使用過血小瓶、針筒、藥物或現金均具異常者，請行拿取時注射部位按摩至少2分鐘，並觀察是否有出血或腫脹情形
- 3 接種後可能發生接種部位疼痛、紅腫、或發癢、頭痛、肌肉酸痛、倦怠、畏寒、關節痛及噁心等反應，通常症狀將於數天內消失
- 4 接種後可能出現發燒反應(≥38°C)，約48小時可緩解，如持續發燒超過48小時或出現其他嚴重過敏反應，應速求就醫，並告知醫師曾接種疫苗，同時請醫師通報
- 5 接種後14天內如有呼吸困難、胸/腹痛、四肢腫脹/冰冷、嚴重頭痛等不舒服症狀，應立即就醫

## 臺灣運動創新加速器

### FEEGAM—讓你更深入了解球迷與粉絲的 AI 技術管理系統



フィーガム  
**FEEGAM**  
make fans happier

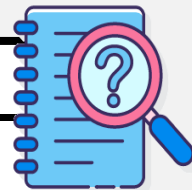
- Boost Fan Experiences and Satisfactions**  
Complete in-seat service portal for fans to improve fan experience, without extra cost, and comes with extra revenue to teams and venues.
- AI Fan Engagement Technology**  
FEEGAM's AI analytic tools empowers venues and teams to know fans deeper and broader. With FEEGAM's fan report, precision marketing is guaranteed to teams and venues.
- 360° Fan Management Platform**  
Various features offered by FEEGAM, such as ticketing, pre-ordering, SNS integration, in-game atmosphere analytics, and etc., provides teams and venues full power of fan engagement.

Brahma Innovations Inc. | No. 142, Sec. 4, Zhongshao E. Rd., Taipei 10688, TAIWAN | +886-2-2771-1257 | www.feegam.com | info@feegam.com



# 保護運動員免受騷擾與虐待

## Part 2 組織立場



### CH1. 規劃運動員保護政策的範疇

1. 誰是您運動員保護政策的適用對象？為何這很重要？清楚定義運動員保護政策的適用對象非常重要，因為這說明了哪些人必須遵守貴組織的政策。在思考政策的適用對象時，不妨想想有哪些人是受貴組織的規定所約束。舉例來說，這可能包括：行政管理人員、志工運動員、運動員後勤的成員、國家單項運動總會。
2. 我們都知道，所有運動組織各自會運用不同的協作與搭檔模式，與許多利害關係人合作。因此任何機關在執行保護政策時，都可能會遇到管轄權方面的問題。您的政策是否以保護特定族群為目標？思考並定義您的政策是要涵蓋所有運動員，還是要以已知容易受到騷擾與虐待的特定運動員族群為保護對象，是非常重要的議題。這可能包括：年輕運動員、身心障礙的運動員、成年及未成年女性、成年及未成年男性。
3. 雖然以特定運動員族群為目標的保護政策有其需要及必要性，然而研究證據也顯示，所有的運動員都可能會在運動中遭到騷擾與虐待。國際奧會防範騷擾及虐待政策的範疇，便涵蓋了所有的運動員，沒有任何限制條件。如果您運動員保護政策的對象比較偏向年輕運動員，建議參閱資源部分的「兒童保護」章節，其中匯集了一些組織機構所提供的工具與資源。如果您政策的重點是要防範運動中對女性施加的暴力，建議參閱聯合國婦女署為運動組織發佈的手冊。如果貴組織也涉及帕拉林匹克運動項目的治理/管理事務，建議將與保護身心障礙運動員免於騷擾與虐待的相關規定納入考量。

#### 4. 防範運動中對女性的暴力：聯合國婦女署

「運動中對成年與未成年女性的暴力行為，為女性參與運動的最大障礙。儘管男性與女性在運動中經歷的暴力在程度和形式上不盡相同，但證據顯示，未成年女性更容易遭到性暴力、騷擾與剝削。」「無論是不是發生在運動情境中，對每個受害女性運動員來說，遭受暴力都會產生非常嚴重的負面影響。受害者與加害者在進行訓練時，也可能會受發生於運動情境之外的暴力問題所影響。例如，發生於運動界以外的威脅或實際的暴力事件，可能會持續影響運動員並進入運動場域中，有時甚至會為受害者和其他運動員帶來悲慘的後果。」「運動界領袖、教練、運動員和廣義的運動社群，有機會可以解決針對女性的暴力問題。就算很多人認為自己所屬的組織並沒有發生針對女性的暴力問題，但他們仍舊可以採取步驟確保日後也不會發生這類問題。」



本週課程由名衍行銷股份有限公司黃成翰總經理與中信兄弟棒球隊劉志威領隊分享帶動賽事熱潮的經驗和想法。

黃總經理以 HBL 高中籃球聯賽為例，講述此賽事在過去幾年為何這麼熱門的原因，除了電視與網路轉播之外，還有報紙大篇幅的報導，另外每年皆有超過 20 萬人次進場觀看球賽，在這長達 6 個月左右的賽程，每階段比賽都吸引高度媒體的關注。HBL 為何如此熱門，主要有以下幾點原因：1.建置官方網站，保留比賽數據資料讓人查詢；2.在多平臺上轉播賽事，增加更多觀看人次；3.創新的冠軍賽球員進場儀式；4.採用電子廣告看板；5.設計讓人耳目一新的海報；6.設計各個學校的戰報，使球迷產生歸屬感；7.將贊助廣告與清潔人員結合；8.冠軍獎盃的重新設計與意義；9.明星賽重新回歸；10.球隊執行運動科學化的訓練；11.推出 HBL 主題曲；12.搭配電影一同宣傳。

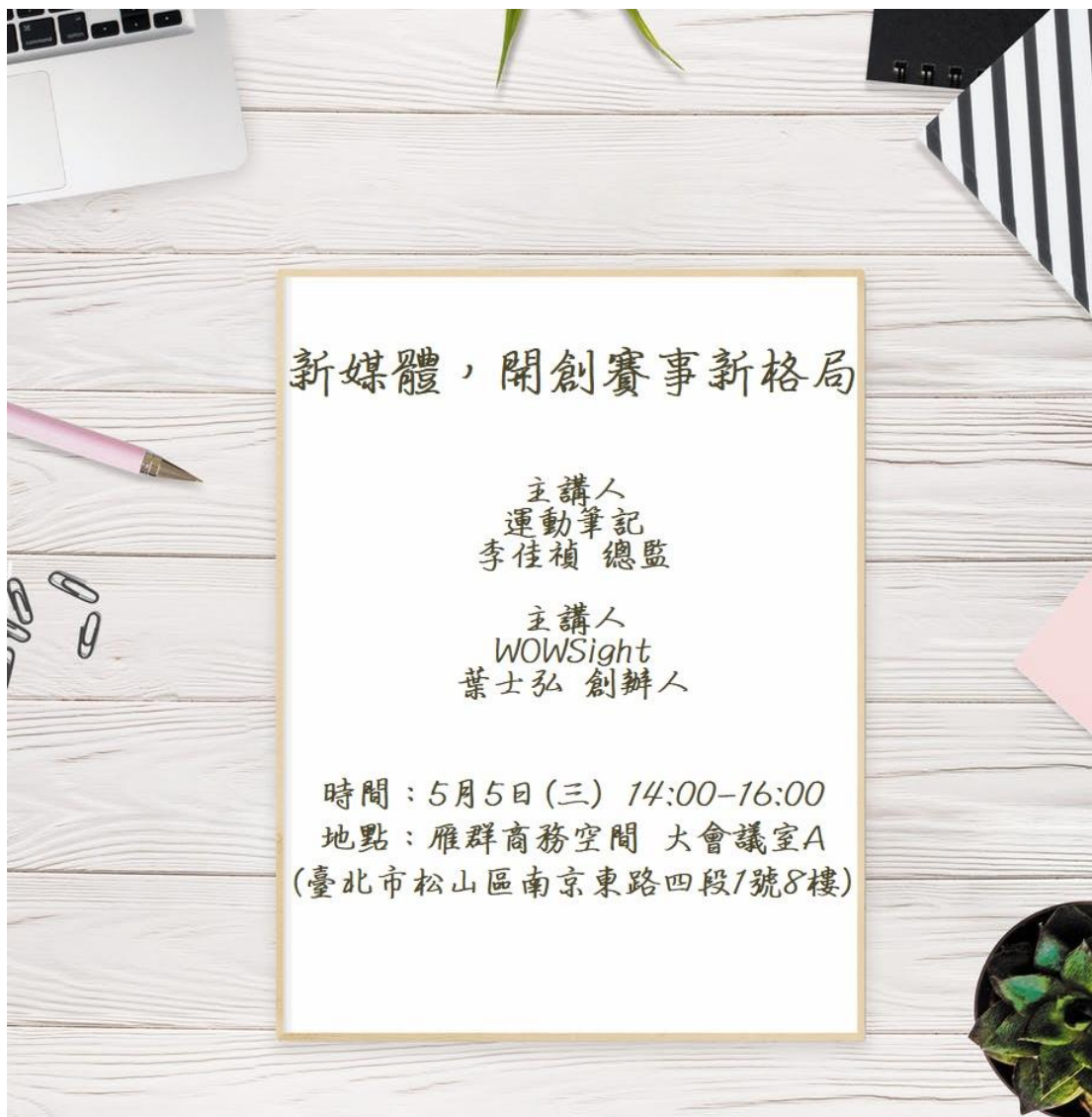
劉領隊與大家分享在臺灣擁有超高人氣的中信兄弟球團的營運現況，包含有：場館營運、建立二軍訓練基地、各種商品經營、票務及線上商城經營、會員服務、主題日行銷活動、廣告贊助、球團組織、收入來源、成立 Youtube 及 TWITCH 的官方頻道等項目，皆說明地非常詳細透徹。而在轉播市場現況方面，因應市場的趨勢以及自媒體時代來臨，中信兄弟推出官方頻道及自製影音節目，並且在影音平台上招攬專業影音專業人才，固定提供賽事 Hightlight、球員週邊花絮、行銷宣傳影片等內容，用來豐富 Youtube 中信兄弟官方頻道內容以創造新的收入來源。

在這次的課程當中，兩位講者皆有與現場來賓分享到**運動賽事在電視轉播上日漸式微，所以必須將越來越多心力投入網路平台**，不管是要轉播賽事還是行銷賽事，都要做很多新的嘗試，而縱使投入的成本再多，他們還是秉持熱愛運動的心，持續在自己喜愛的運動領域努力，也以自身案例勉勵現場學員們可以勇敢做出嶄新的改變。



(圖：中信兄弟棒球隊劉志威領隊、名衍行銷股份有限公司黃成翰總經理與課程學員們合影。)

更多資訊+



- 報名方式：

請點擊報名連結 <https://reurl.cc/zbEKGQ>

或掃描右方 QR Code



- 聯絡窗口：

( 電話 ) 02-2366-0812

林小姐 · 分機 182 · E-mail: agnes\_lin@nasmе.org.tw

王先生 · 分機 266 · E-mail: hank\_wang@nasmе.org.tw



### 體育詞彙

奧運虛擬系列賽	Olympic Virtual Series, OVS
奧林匹克價值	Olympic values
人工智慧(AI)攝影系統	AI Camera System
草地曲棍球	field hockey
冰球	ice hockey

### 體育常用片語/例句

- 禁藥檢測 Doping test
- 唾液檢測 Saliva testing

如同禁藥檢測一樣，唾液檢測會在監視下進行以防止欺詐行為如交換檢體。

As with doping tests, saliva testing will be conducted under surveillance to prevent fraudulent acts such as sample switching.



最多元、最即時的國際運動賽事消息  
請持續關注「夯運動 in Taiwan」粉絲專頁



辦理國際及兩岸體育交流活動計畫等  
相關申請規定、程序與注意事項  
請參閱「國際及兩岸體育交流工作手冊」



報名品牌研習課程強化行政知能、  
建構品牌概念  
請參閱報名表單

