

# 2025 CCCE

## 全國科藝電競大賽

### 《賽事規章》



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺北市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：2025 年 12 月 13 日（六）至 2025 年 12 月 14 日（日）

競賽地點：臺北市信義區光復南路 133 號「松山文創園區」2、3 號倉庫

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

## 目 錄

|     |                          |    |
|-----|--------------------------|----|
| 壹、  | 賽事主旨 .....               | 3  |
| 貳、  | 賽事目標 .....               | 3  |
| 參、  | 舉辦單位 .....               | 3  |
| 肆、  | 賽事合作協辦 .....             | 3  |
| 伍、  | 重要日程 .....               | 4  |
| 陸、  | 競賽項目與報名 .....            | 5  |
|     | 一、各系列賽項、限齡、名額及比賽場地 ..... | 6  |
|     | 二、報名資格 .....             | 7  |
|     | 三、報名「應備文件」 .....         | 7  |
|     | 四、報名程序 .....             | 8  |
|     | 五、報名注意事項 .....           | 8  |
| 柒、  | 賽程時間與報到檢錄 .....          | 9  |
|     | 一、賽程、時間 .....            | 9  |
|     | 二、報到、檢錄 .....            | 9  |
| 捌、  | 賽制與評選 .....              | 10 |
|     | 一、電子競技系列 .....           | 10 |
|     | 二、虛擬運動系列 .....           | 10 |
|     | 三、數位科藝系列 .....           | 10 |
| 玖、  | 賽事獎勵 .....               | 11 |
|     | 一、獎項內容 .....             | 11 |
|     | 二、頒發對象 .....             | 12 |
|     | 三、獲獎注意事項 .....           | 13 |
|     | 四、獎金報稅 .....             | 13 |
| 壹拾、 | 賽事申明 .....               | 14 |

## 壹、賽事主旨

電子競技與虛擬運動，不僅帶動了整體產業鏈的蓬勃發展，也推進了廣泛的數位娛樂產業，例如內容設計、軟體開發、硬體設備、賽事活動、各種網路及數位媒體、自媒體等，多元的跨域創新合作，為人們帶來了新興市場與生活樂趣。

本賽事由六都聯盟共同舉辦，自 2019 年至 2024 年已成功舉辦六屆，競賽項目除了電子競技、虛擬運動之外，更包含了時尚的相關產業技能競賽「數位科藝系列」，期能「以賽促學」，促進選手和群科學生的跨領域思考、創新應用、高效學習，提升技能及專業素養，透過比賽認識新興科技暨產業趨勢發展、宏觀國際視野。

今年，我們將盛大舉辦第七屆「2025CCCE 全國科藝電競大賽」(2025 CCCE National TechArt Esports Championship)，為人才培育計畫而續航。

## 貳、賽事目標

- 一、人才培育：以賽促學，提升專業素養與技能學習。
- 二、學術交流：砥礪切磋，推進虛擬運動暨相關產業教育發展。
- 三、跨域創新：與時俱進，研創藝術與科技、虛實整合應用的時尚賽項。
- 四、國際拓展：競技合作，接軌國際趨勢、引領數位運動潮流。
- 賽事 Slogan：數位競技，與時俱進！CCCE，跨域創新！

## 參、舉辦單位

指導單位：教育部

主辦單位：臺北市政府教育局、中華文化教育協會、中華虛擬運動協會

協辦單位：新北市政府教育局、桃園市政府教育局、臺中市政府教育局

臺南市政府體育局、高雄市政府教育局

## 肆、賽事合作協辦

賽事協辦：宏基股份有限公司、津禾教育科技有限公司

指定電競品牌：Predator 掠奪者

## 伍、重要日程

| 電子競技系列、虛擬運動系列 |                               |                                                                                         |                                                                                    |
|---------------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 序號            | 日期                            | 事項                                                                                      | 說明                                                                                 |
| 1             | 09 月 05 日（五）                  | 說明會                                                                                     | 各都提前發函，舉辦說明會邀請參賽。                                                                  |
| 2             | 09 月 05 日（五）至<br>09 月 30 日（二） | 全國皆可報名                                                                                  | 於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。                                                                 |
| 3             | 10 月 08 日（三）                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>報名成功名單</li> <li>預賽賽程及時間</li> </ul>               | 於「賽事官網」公告報名成功訊息，及各賽項之線上預賽賽程。                                                       |
| 4             | 10 月 18 日（六）至<br>11 月 02 日（日） | 預賽期間<br>(電子競技系列)                                                                        | 進行線上預賽，視參賽隊伍數調整比賽時間。                                                               |
| 5             | 11 月 05 日（三）                  | <b>電子競技系列</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>入圍決賽名單</li> <li>決賽賽程及時間</li> </ul> | 8 強入圍決賽。<br>於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。                                                |
| 6             | 11 月 08 日（六）至<br>11 月 23 日（日） | 決賽期間                                                                                    | 進行線上決賽，至季殿賽。<br>詳見《比賽辦法》。                                                          |
| 7             | 12 月 13 日（六）至<br>12 月 14 日（日） | <ul style="list-style-type: none"> <li>總決賽日(線下)<br/>開閉幕式<br/>頒獎典禮</li> </ul>            | 「特戰英豪、傳說對決、快打旋風 6」冠亞賽。<br>「神力柯莎、虛擬自行車、閃動格子」預賽至決賽。<br>「三國群英傳：格鬥版」娛樂挑戰賽。<br>各賽項獲獎頒布。 |
| 8             | 12 月 14 日（日）至<br>12 月 19 日（五） | 獎項寄發與領取<br>獎狀、獎盃、獎金                                                                     | 競賽獎項詳見「玖、賽事獎勵」。獎金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎金報稅」。                                             |

- 「特戰英豪」之預賽及決賽日期，將因“全國組之冠軍隊伍”須代表台灣出賽「Predator League 亞太總決賽」而有所調整！詳見其《比賽辦法》。

| 數位科藝系列 |                                                                      |                                                                                                              |                                                                                                                                           |
|--------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 序號     | 日期                                                                   | 事項                                                                                                           | 說明                                                                                                                                        |
| 1      | 09 月 05 日 (五)                                                        | 說明會                                                                                                          | 各都提前發函，舉辦說明會邀請參賽。                                                                                                                         |
| 2      | 09 月 05 日 (五) 至<br>09 月 30 日 (二)                                     | 全國皆可報名                                                                                                       | 於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。                                                                                                                        |
| 3      | 10 月 08 日 (三)                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>報名成功名單</li> <li>「隊伍編號」分發</li> </ul>                                   | 於「賽事官網」公告報名成功訊息，並以電子信件寄發“競賽項目組別編號”及比賽相關訊息。                                                                                                |
| 4      | 10 月 22 日 (三)<br>10 月 24 日 (五)                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>快速錄剪播預賽</li> <li>賽事實況轉播預賽</li> </ul>                                  | 「快速錄剪播」10/15 預賽，題目 13:00 官網公布。<br>「賽事實況轉播」10/17 預賽，題目 10/16 官網公布。                                                                         |
| 5      | 10 月 23 日 (四) 至<br>11 月 02 日 (日)                                     | 預賽作品評審<br>(賽事實況轉播)<br>(快速錄剪播)                                                                                | <b>取 8 強(「遊戲設計」除外)：</b><br>高中組先取六都各別之最高分後，再加排名前 2 高分。                                                                                     |
| 6      | 11 月 05 日 (三)                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>快速錄剪播<br/><b>入圍線下決賽 8 強</b></li> </ul>                                | 於「賽事官網」公布得獎頒獎狀之 8 隊名單；<br>公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。                                                                                                |
|        |                                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>賽事實況轉播<br/><b>入圍線上決賽 8 隊</b></li> </ul>                               |                                                                                                                                           |
| 7      | 11 月 12 日 (三)<br>11 月 13-18 日(四-二)<br>11 月 19 日 (三)<br>11 月 24 日 (一) | <ul style="list-style-type: none"> <li>賽事實況轉播決賽</li> <li>決賽作品評審<br/><b>晉級線下總決賽 6 強</b><br/>繳交精彩剪輯</li> </ul> | 「賽事實況轉播」11/12 決賽，題目 11/11 官網公布。<br>11/19 取 6 強晉級線下總決賽，官網公布。<br>11/24 總決賽之 6 強須繳交                                                          |
| 8      | 12 月 13 日 (六) 至<br>12 月 14 日 (日)                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>評審 QA</li> <li><b>總決賽日(線下)</b><br/>開閉幕式<br/>頒獎典禮</li> </ul>           | 「賽事實況轉播」6 隊，12/13 播精彩剪輯+QA。<br>「快速錄剪播」8 隊，12/13 線下決賽，題目 09:00 點宣布；12/14 播作品+QA。<br>「遊戲設計」8 隊，12/13 線下總決賽，題目 11:00 宣布；12/14 遊戲執行檔+成果報告+ QA |
| 9      | 12 月 14 日 (日) 至<br>12 月 19 日 (五)                                     | 獎項寄發與領取<br>獎狀、獎盃、獎金                                                                                          | 競賽獎項詳見「 <u>玖、賽事獎勵</u> 」。獎金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎金報稅」。                                                                                           |

- 「遊戲設計」之預賽及決賽日期，因 7 月要進行「專家工作坊培訓」而有所調整！詳見其《比賽辦法》。

## 陸、競賽項目與報名

★主場特定賽項：「遊戲設計」★

### 一、各系列賽項、限齡、名額及比賽場地

| 系列       | 競賽項目                                         | 報名組別    |           |               | 參賽人數/<br>每隊     | 報名<br>隊伍數<br>上限 | 比賽場地               |             |               |
|----------|----------------------------------------------|---------|-----------|---------------|-----------------|-----------------|--------------------|-------------|---------------|
|          |                                              | 高中<br>組 | 大專校<br>院組 | 全國<br>組<br>限齡 |                 |                 | 預賽                 | 決賽          | 總決賽           |
| 電子<br>競技 | Valorant<br>特戰英豪（桌機）<br>ACER Predator 台灣區選拔賽 | V       | -         | V<br>15+      | 6/隊<br>（含 1 替補） | 128 隊           | 線上                 | 線上          | 線上            |
|          | Arena of Valor<br>傳說對決（手遊）                   | V       | -         | V<br>12+      | 6/隊<br>（含 1 替補） | 128 隊           |                    |             | 線下<br>（冠亞賽）   |
|          | Street Fighter 6<br>快打旋風 6（桌機）               | V       | -         | V<br>15+      | 1/隊<br>（無替補）    | 256 隊           |                    |             | 線下<br>（冠亞賽）   |
|          | Assetto Corsa<br>神力科莎                        | V       | -         | V<br>12+      | 1/隊<br>（無替補）    | 64 隊            |                    |             | 線下<br>（預賽至決賽） |
|          | Zwift<br>虛擬自行車                               | V       | -         | V<br>12+      | 1/隊<br>（無替補）    | 64 隊            |                    |             | 線下<br>（預賽至決賽） |
|          | Interactive floor games<br>閃動格子              | V       | -         | V<br>12+      | 5/隊<br>（含 1 替補） | 64 隊            |                    |             | 線下<br>（預賽至決賽） |
| 數位<br>科藝 | 賽事實況轉播<br>_特戰英豪                              | V       | V         | -             | 5-8/隊           | 30 隊            | 線上                 | 線上<br>（8 隊） | 線下<br>（6 強）   |
|          | 快速錄剪播                                        | V       | V         | -             | 1-4/隊           | 60 隊            | 線上                 | 線下<br>（8 強） |               |
|          | ★主場特定賽★<br>遊戲設計                              | V       | V         | -             | 2-6/隊           | 60 隊            | 線上                 | 線上<br>（8 隊） | 線下<br>（8 強）   |
| 主題<br>活動 | 三國群英傳_格鬥版（手遊）                                | -       |           | V<br>15+      | 1/隊<br>（無替補）    | 5 名             | 娛樂挑戰賽・線下<br>（現場報名） |             |               |

#### ● 報名權序

高中組（含技高）：首先保障六都“時報名序第 1”之隊伍，共 6 隊；後依  
時序受理至報名隊伍數上限。

大專校院組、全國組：依據時序受理至報名隊伍數上限。

主題活動：現場報名，隨機抽選至多 5 名玩家參與現場挑戰賽。

## 二、報名資格

### 1、參賽對象

#### (1) 高中組（含技高）、大專校院組：

須同校組隊；唯獨「遊戲設計」可跨校組隊(於同一縣市內)。

報名者須是高中、大專校院之在學學生。

#### (2) 全國組：

可自由組隊。

全國民眾皆可報名，各賽項報名之「限齡」詳見第 6 頁表列。

職業隊僅可報名「特戰英豪/全國組」，其他賽項/組皆不受理！

### 2、重複報名、指導老師及隊伍代表人

(1) 於同一「競賽項目」，參賽選手僅能報名一次，不得重複報名於不同隊伍。

(2) 於同一「競賽項目」，一校可報名多支隊伍參賽。

(3) 參賽隊伍得列「指導老師」1 名。

(4) 參賽隊伍須設「隊伍代表人」1 名，作為本賽事之聯絡窗口。

## 三、報名「應備文件」

為報名流程及資料上傳順暢，在填寫《線上報名表單》之前，請先備齊以下資料：

1、照片：每位選手的〈半身照片〉1 張、隊伍〈合影照片〉1 張。

2、證件：高中組、大專校院組：每位選手之〈學生證〉正反 2 面。

全國組：每位選手之〈身分證〉正反 2 面。

### 3、領獎人資料：

獲頒獎金之隊伍領獎人，〈身分證〉正反 2 面、匯款帳戶〈存摺封面〉及獎項寄發地址。

#### ● 《家長同意書》未滿 18 足歲者：

2007 年 9 月 2 日(含)之後出生者，須上傳由法定監護人簽名或蓋章之《家長同意書》(內容包含保證及授權)。

#### ● 《同意參賽者保證及授權書》已滿 18 足歲者：

2007 年 9 月 1 日(含)之前出生者，須於官網線上報名表單內，詳閱《同意參賽者保證及授權書》並點選「同意」。

## 四、報名程序

請至賽事官網 <https://cccedu.org> 「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「立即報名」。

- 1、填寫《線上報名表單》及上傳報名「應備文件」。
  - 2、主辦方將於賽事官網「最新消息」公告報名成功訊息，並寄發《2025CCCE 全國科藝電競大賽報名確認函》電子郵件給**隊伍代表人**；參賽隊伍應收到“報名確認函”的電子郵件，方為報名成功。
  - 3、倘公告翌日尚未收到報名確認函者或有任何問題者，可向主辦方 [cccedu.org@gmail.com](mailto:cccedu.org@gmail.com) 提出詢問。
- 非隸屬六都之學校，城市選擇請點選「其他」。
  - 「特戰英豪、傳說對決、快打旋風 6、賽事實況轉播」賽項，報名成功之隊伍，於《2025CCCE 全國科藝電競大賽報名確認函》電子郵件中，會收到比賽的「**Discord 伺服器**」邀請連結，作為線上賽報到使用。
  - 數位科藝系列之報名確認函，包含「**隊伍編號**」；選手在繳交作品時，檔名須寫入該編號（預賽至決賽編號不變）。

## 五、報名注意事項

- 1、參賽者應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》；完成報名程序即視為同意本賽事之各項規範，包含線上報名表單之《參賽者保證暨授權書》及未滿 18 足歲之《家長同意書》所列條款。
- 2、報名「應備文件」及《線上報名表單》填繳齊全，方得受理報名；主辦方依據「報名權序」受理及審查報名資料。
- 3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不計列收件時序、否決報名或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名程序，則視同報名無效。
- 4、因報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- 5、學生證未註記 114 學年度第一學期之「註冊章」者，主辦方先予以信任受理；倘之後查驗有問題或遭檢舉，經證實為“非在校生”者，將依本規章「壹拾、賽事申明\_六」處理之。



## 柒、賽程時間與報到檢錄

### 一、賽程、時間

- 1、電子競技系列、虛擬運動系列之賽程，將於賽事官網公告；比賽時間將以 mail 通知「隊伍代表人」；若比賽時間因故須調整，應於 3 日內提出協商，逾時不予受理。
- 2、數位科藝系列之比賽時間，詳見其《比賽辦法》。
- 3、總決賽日（114 年 12 月 13 日～12 月 14 日）之比賽時間安排，將以 mail 通知「隊伍代表人」。

### 二、報到、檢錄

- 1、高中組、大專校院組選手應出示〈學生證〉進行檢錄；全國組選手應出示〈身分證〉進行檢錄。
- 2、證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

#### 3、線上賽：

- (1) 參賽隊伍須於開賽前 30～60 分鐘時，至「該隊伍專屬之 Discord 伺服器頻道」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。
- (2) 除原報名登記之替補選手外，不得臨時變更上場選手。若至開賽前 5 分鐘仍未全員到齊者，則主辦方得宣布該隊伍棄賽。
- (3) 選手於報到後、開賽前，若未經裁判同意而無故離席者，記警告 1 次。
- (4) 參賽選手進入該隊伍專屬之 Discord 伺服器頻道，僅限該隊伍之關係者；比賽進行時，僅限裁判和“上場之選手”在該頻道內，非裁判或上場選手不得滯留或進出，違者即取消該隊伍之參賽資格。
- (5) 參賽選手可自行選擇設備進入 Discord 伺服器，其設備應於賽前做好測試、確定不會影響比賽之進行；若有影響比賽過程或結果之情況，則由選手自行承擔後果。

#### 4、線下賽：（時間及地點，詳見其比賽辦法）

應於比賽前 1 小時，抵達比賽地點之「報到處」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。

## 捌、賽制與評選

### 一、電子競技系列

#### 1、特戰英豪、傳說對決

預賽為線上 BO1 單淘汰賽（對戰組合隨機抽籤）；由勝出之 8 強入圍決賽，進行線上 BO3 單淘汰賽。特戰英豪冠亞賽於線上進行，傳說對決冠亞賽於線下總決賽進行。

#### 2、快打旋風 6

預賽為線上 BO3 單淘汰賽（對戰組合隨機抽籤）；由勝出之 8 強入圍決賽，進行線上 BO5 單淘汰賽；冠亞賽於線下總決賽進行。

### 二、虛擬運動系列

#### 1、Assetto Corsa 神力科莎

為積分排名制，線下賽。參賽隊伍依據積分由高至低排名，預賽取積分最高之 8 強晉級決賽。每場皆先進行排位賽 10 分鐘，再進行正賽 15 圈；賽事地圖及車輛詳見《比賽辦法》。

#### 2、Zwift 虛擬自行車

為競速計時排名制，線下賽。各隊伍依據完賽計時之“時間長短”來進行排名，計時短者為勝出；由預賽排名 4 強晉級決賽。

#### 3、Interactive floor games 閃動格子

為混合積分排名制，線下賽。參賽隊伍於指定場域競技 15 分鐘，依據破關數與生命數綜合計分；預賽取積分最高之 4 強晉級決賽。

### 三、數位科藝系列

#### ● 賽事實況轉播、快速錄剪播、遊戲設計，皆為評選制

作品繳交及評分標準，詳見其賽項《比賽辦法》。

##### 「賽事實況轉播」、「快速錄剪播」

- 預賽評選 8 強：高中組先取六都各別之最高分後，再加排名前 2 高分隊。大專校院組所有隊伍按分數直接排名。
- 「賽事實況轉播」8 隊入圍線上決賽；由前 6 強晉級線下總決賽。
- 「快速錄剪播」8 強晉級線下決賽。

##### 「遊戲設計」

- 預賽：評選高中組 30 隊、大專校院組 12 隊，入圍決賽。
- 決賽：依分數排名，評選前 8 強晉級線下總決賽。

### 四、主題活動：「三國群英傳：格鬥版」娛樂挑戰賽

- 抽選至多 5 名玩家與知名職業選手進行 BO3 對戰賽。

## 玖、賽事獎勵

### 一、獎項內容

| 系列   | 競賽項目                               | 高中組 | 大專校院組 | 全國組 | 名次    | 獎狀 | 獎盃 | 獎金<br>新台幣 |
|------|------------------------------------|-----|-------|-----|-------|----|----|-----------|
| 電子競技 | Valorant<br>特戰英豪                   | V   | -     | V   | 冠軍    | ●  | ●  | 28,000    |
|      |                                    |     |       |     | 亞軍    | ●  | ●  | 10,000    |
|      |                                    |     |       |     | 季軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 殿軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 5-8 名 | ●  | -  | -         |
|      |                                    | V   | -     | -   | MVP   | ●  | ●  | -         |
|      | Arena of Valor<br>傳說對決             | V   | -     | V   | 冠軍    | ●  | ●  | 28,000    |
|      |                                    |     |       |     | 亞軍    | ●  | ●  | 10,000    |
|      |                                    |     |       |     | 季軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 殿軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 5-8 名 | ●  | -  | -         |
|      | Street Fighter 6<br>快打旋風 6         | V   | -     | V   | 冠軍    | ●  | ●  | 8,000     |
|      |                                    |     |       |     | 亞軍    | ●  | ●  | 3,000     |
|      |                                    |     |       |     | 季軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 殿軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 5-8 名 | ●  | -  | -         |
| 虛擬運動 | Assetto Corsa<br>神力科莎              | V   | -     | V   | 冠軍    | ●  | ●  | 8,000     |
|      |                                    |     |       |     | 亞軍    | ●  | ●  | 3,000     |
|      |                                    |     |       |     | 季軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 殿軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 5-8 名 | ●  | -  | -         |
|      | Zwift<br>虛擬自行車                     | V   | -     | V   | 冠軍    | ●  | ●  | 8,000     |
|      |                                    |     |       |     | 亞軍    | ●  | ●  | 3,000     |
|      |                                    |     |       |     | 季軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 殿軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 5-8 名 | ●  | -  | -         |
|      | Interactive floor<br>games<br>閃動格子 | V   | -     | V   | 冠軍    | ●  | ●  | 28,000    |
|      |                                    |     |       |     | 亞軍    | ●  | ●  | 10,000    |
|      |                                    |     |       |     | 季軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 殿軍    | ●  | -  | -         |
|      |                                    |     |       |     | 5-8 名 | ●  | -  | -         |

| 系列   | 競賽項目      | 高中組 | 大專校院組 | 全國組 | 名次     | 獎狀       | 獎盃 | 獎金<br>新台幣 |
|------|-----------|-----|-------|-----|--------|----------|----|-----------|
| 數位科藝 | 賽事實況轉播    | V   | V     | -   | 冠軍     | ●        | ●  | 28,000    |
|      |           |     |       |     | 亞軍     | ●        | ●  | 10,000    |
|      |           |     |       |     | 季軍     | ●        | -  | -         |
|      |           |     |       |     | 殿軍     | ●        | -  | -         |
|      |           |     |       |     | 5-8 名  | ●        | -  | -         |
|      | 快速錄剪播     | V   | V     | -   | 冠軍     | ●        | ●  | 20,000    |
|      |           |     |       |     | 亞軍     | ●        | ●  | 7,000     |
|      |           |     |       |     | 季軍     | ●        | -  | -         |
|      |           |     |       |     | 殿軍     | ●        | -  | -         |
|      |           |     |       |     | 5-8 名  | ●        | -  | -         |
|      | 遊戲設計      | V   | V     | -   | 冠軍     | ●        | ●  | 24,000    |
|      |           |     |       |     | 亞軍     | ●        | ●  | 9,000     |
|      |           |     |       |     | 季軍     | ●        | -  | -         |
|      |           |     |       |     | 殿軍     | ●        | -  | -         |
|      |           |     |       |     | 5-8 名  | ●        | -  | -         |
|      |           | V   | -     | -   | 最具潛力新星 | ●        | ●  | -         |
| 主題活動 | 三國群英傳：格鬥版 | -   | -     | V   | 5 名    | 獎項內容現場公布 |    |           |

## 二、頒發對象

- 1、電子競技系列、虛擬運動系列之各賽項/組，前 8 強者得獲頒發獎狀。
- 2、數位科藝系列，入圍決賽之 8 名得獲頒發獎狀。
- 3、主題活動「三國群英傳：格鬥版」，現場獲得抽選之 5 名參賽挑戰者。
- 4、特別頒發之獎項（獎狀及獎盃）：  
「特戰英豪/高中組」MVP 壹名；「遊戲設計/高中組」最具潛力新星 壹隊。
- 5、獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍及 MVP 外，5-8 名為「表現優異」。
- 6、獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每 1 位選手」為頒發對象；獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。
- 7、獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。
- 8、各都之「城市大隊長 1 名」（個人或學校）得獲頒感謝狀乙幀。
- 9、所有獎狀皆由主辦城市頒發。

### 三、獲獎注意事項

- 1、獲獎者於閉幕式當天公布並進行頒獎；獎金由主辦協會於賽後匯款。
- 2、以下情形經查證屬實者，主辦方有權判定該選手或隊伍喪失獲獎資格，並追回所有獎項和獎金：
  - (1) 不公平行為，包含利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊等行為，毆打或辱罵對手、裁判、評審、官方、觀眾等情事。
  - (2) 獲獎者涉請託、關說、利誘、威脅，或其他干擾裁判、評審委員判斷者。
  - (3) 獲獎作品違反著作權相關法令，或參加過其他競賽、非新創作、非參賽選手本人創作，或冒用他人作品、涉及抄襲等者。
  - (4) 獲獎作品有損害本賽事及相關單位之形象和精神者。

### 四、獎金報稅

- 1、獲頒獎金之隊伍領獎人，應於閉幕式後至報到處簽寫《得獎領據》（即「機會中獎/競技競賽收據」），主辦方將依稅法規定進行扣繳與申報。
- 2、未繳交《得獎領據》者，視同放棄獲獎資格及權益。
- 3、依據所得稅法第 88 條及各類所得扣繳率標準之規定，所得獎金、獎品之價值超過新台幣 20,010 元（含）者，須繳交 10%機會中獎所得稅；非中華民國境內居住之個人（課稅年度內在臺居留、停留合計未滿 183 天者），不限中獎金額，須繳交 20%機會中獎所得稅。

## 壹拾、賽事申明

- 一、 參賽選手應詳閱《賽事規章》及參賽項目之《比賽辦法》。
- 二、 作品中若有使用非自創之素材（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；若無法獲得版權擁有者或著作權人的授權，應搜尋免費素材資源進行使用，以避免觸犯相關法律問題！
- 三、 參賽選手、指導老師與主辦方往來之 email（包含附件資料）請保留並保密，不得任意散佈、公開或轉寄。
- 四、 數位科藝系列之參賽選手若對比賽過程、結果有疑慮而欲申訴者，須於比賽異議當日起計 3 日內（含國定假日），自行提供舉證資料 mail 予主辦方進行查驗、核實與仲裁。
- 五、 選手或隊伍於比賽期間，若經裁判、評審或主辦方判定有違規之情事，可能遭受「警告」之處分；警告採「累計制」，獲判警告達 3 次者，即取消該選手或隊伍之參賽資格。
- 六、 對於假冒、違規或違法之選手（或隊伍），主辦方有權取消參賽資格、追回競賽項目名次與獎金，並得視情況公開發表《聲明》；主辦方或將對假冒、違規、違法的參賽選手（或隊伍）行使告訴權。
- 七、 賽制和比賽日程，可能因報名人數、隊伍數或其他因素（如疫情變化等）而須調整，主辦方保有修訂及臨時更動之權利。
- 八、 若遇不可控因素，包括但不限於疫情、自然災害、戰亂等，主辦方有權調整、中止、暫停或取消賽事舉辦，並將依據國家公布之相關規定行使之，且於官網進行公告。
- 九、 為確保比賽公平競爭、完善比賽之進行和維護誠信精神，主辦方擁有增加、刪減、修改、解釋《賽事規章》及《比賽辦法》之權利。
- 十、 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。