檔　　號:
保存年限:

教育部 函

地址：100217 臺北市中正區中山南路5號
承辦人：高敦稜
電話：(02)7736-5912
電子信箱：design.gao1003@mail.moe.gov.tw

受文者：國立臺中科技大學

發文日期：中華民國115年9月2日
發文字號：臺教技(一)字第1150089989號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：2026 CCCE比賽辦法-AI遊戲設計、2026 CCCE比賽辦法-數位動畫製作、2026 CCCE賽事規章 (A09000000E_1150089989_senddoc1_Attach1.pdf、A09000000E_1150089989_senddoc1_Attach2.pdf、A09000000E_1150089989_senddoc1_Attach3.pdf)

主旨：轉知高雄市政府教育局「2026CCCE全國科藝電競大賽」數位科藝系列AI遊戲設計及數位動畫製作賽項，將於9月9日辦理說明會，請鼓勵貴校師生踴躍上線及報名參賽，請查照。

說明：

一、依115年8月26日高市教高字第1153662970A號函(諒達)及115年9月1日高市教高字第1153680180A號函辦理。

二、檢附旨揭賽事規章，如附件。

正本：各公私立大專校院
副本：高雄市政府教育局、高等教育司(含附件) 電子公文交換章 2026/09/02 09:46:09

2026/9/2 1150017713

2026 CCCE

全國科藝電競大賽

《比賽辦法》

AI遊戲設計

CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部、運動部

主辦單位：高雄市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：2026 年 12 月 12 日（六）至 2026 年 12 月 13 日（日）競賽地點：高雄市鹽埕區大勇路1號「駁二藝術特區」P3倉庫

賽事官網： https://www.cccedu.org

一、比賽主旨

隨生成式人工智慧（Generative AI）技術進入爆發式成長期，數位內容創作的實踐路徑正迎來深度的變革。生成式 AI 的應用範疇已超越單一素材的生成，進一步演變為推動遊戲開發流程、機制設計與美術概念模擬的核心引擎。本次競賽以「AI 創新應用」為核心，聚焦於「遊戲設計」本質的探索，設計出創新、有趣的遊戲內容。本賽事採「預賽重創意、決賽重實作」之分層演進：預賽階段著重創意與企劃，鼓勵發揮想像力並透過AI模擬呈現(圖片、影片、音樂等等)；決賽階段則須將創意落實為可實際遊玩之遊戲作品。

本屆「AI遊戲設計」旨在打破傳統遊戲開發中程式碼編寫與軟體底層技術的壁壘，鼓勵參賽團隊突破常規、釋放極致的想像力，設計出具備高度趣味性與獨創性的遊戲玩法與世界觀。

透過本屆賽事的實踐，期許能引導青年創作者深刻體驗「與 AI 協同創作」的系統化過程，在科技與人文藝術的交匯點上提升跨領域整合能力、美學判斷力與團隊協調精神，進而為未來的數位創意與遊戲產業培育出具備前瞻視野的協作型設計人才。

二、參賽基本資訊

（一） 參賽人數

2～6員/隊

（二） 參賽對象（全國各縣市皆可報名）

高中組：高中職之在學學生，須同校組隊。

大專校院組：大專校院之學生（含研究所），須同校組隊。

（三） 重要日程

日期	賽程	備註
09月04日	線上說明會	下午14:30
09月09日	AI遊戲設計說明會	下午14:30
09月04日~09月30日	線上報名	
10月07日	公告報名成功名單 「隊伍編號」分發	於「賽事官網」公告報名成功訊息，並以電子信件寄發「隊伍編號」及比賽相關訊息。
10月08日~10月23日	作品繳交	遊戲企劃書、雛型或示意影片、AI使用聲明、素材權利清冊等。
10月24~11月01日	預賽評審期	
11月04日	入圍決賽(線下賽)公告 （官網公告，決賽結果)	前 6 強
11月23日~12月06日	決賽作品繳交	決賽簡報、遊戲遊玩檔或執行檔
12月12~13日	決賽(線下賽)2天	作品放映、簡報、工程驗證、評審問答及頒獎。
12月21日~2027年01月08日	獎項寄發與領取	獎狀、獎盃、獎金

三、報名須知

（一） 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**：高中職組、大專校院組：每位選手之〈學生證〉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。

4、於 2026 年 9 月 1 日未滿 18 足歲者，必繳！

即 2008 年 9 月 2 日（含）之後出生者，須下載、列印《家長同意書》並由法定監護人簽名或蓋章、掃描。

（二） 報名程序

請至賽事官網 **https://www.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》並上傳報名「應備文件」。預賽作品於10月08日~10月23日依「六、比賽辦法與繳交方式」規定另行繳交。

2、報名表中，非隸屬六都之學校，請點「其他」。

3、主辦方將於10月07日在賽事官網公告報名成功名單，並以電子郵件寄發「隊伍編號」；選手繳交作品時，檔名須寫入該編號。預賽結果將於賽事官網「最新消息」發布，即「入圍決賽公告」，並寄發《2026CCCE入圍決賽通知》電子郵件給隊伍代表人。

4、倘公告日尚未收到《2026CCCE入圍決賽通知》或有任何問題者，可向主辦方 **cccedu.org@gmail.com** 提出詢問。

（三） 報名注意事項：

1、參賽者應詳閱本《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」、《線上報名表單》及「預賽作品」填繳齊全，主辦方才受理報名。

3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不受理或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名繳交程序，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 115 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，即刻撤銷參賽資格，並視情況保留責任追究或行使告訴權。

四、報到、檢錄

（一） 報到應於比賽前 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。

（二） 選手應出示〈學生證〉進行檢錄。

（三） 證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

五、獎項內容、頒發對象

（一） 各組獎金：冠軍12000元、亞軍5000元；季軍、殿軍不另頒獎金。

（二） 各組獎盃：冠軍、亞軍；季軍、殿軍不另頒獎盃，僅頒獎狀。

（三） 各組獎狀：入圍線下總決賽之6強隊伍。

（四） 獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍及MVP外，其餘第5、6強皆為「表現優異」。

（五） 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。

（六） 獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。

（七） 獎狀由主辦單位頒發。

六、比賽辦法與繳交方式

（一） 賽制：評選制

1、預賽：線上賽（書審）。

參賽隊伍在完成報名後需繳交「遊戲企劃書」，並附上「雛型或示意影片」檔案。高中職組與大專校院組分別評選出6強；並由前6強入圍線下總決賽。

2、決賽：

為線下賽，高中職組與大專校院組分別評選出冠軍、亞軍、季軍、殿軍；並進行頒獎。

（二） 作品製作規範

1、參賽作品必須由選手自主創作。

2、不得使用簡體中文字。

3、為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：

- 腳本｜瘋狂工作室｜大喵
- 美術｜棠棠、阿源、爆牛

4、作品須有運用到 AI 進行輔助創作， AI的選擇和應用範圍不限；例如 Claude Code、Codex、Antigravity、ComfyUI、UnityMCP、ChatGPT等或其他，可解決問題、協助完成任務的皆可。

（三） 預賽作品

1、繳交作品內容

(1)「遊戲企劃書」1 份：

遊戲企劃書5頁以內（不含附件）；內容須說明遊戲玩法類型、風格主題、AI 技術應用（如 AI 生成的圖片、影片、音樂，或 NPC 與 Boss 的行為設計等）、創新亮點（突出遊戲的創新性及吸引玩家的特色），並展示遊戲概念原型畫面或功能示意，簡述開發計劃與團隊分工。

(2)「雛型或示意影片」1份：
長度30秒到1分鐘的遊戲介紹影片，可幫助評審快速了解遊戲。內容建議但不限於(遊戲核心亮點介紹、實機畫面或動態概念展示，須具體呈現企劃書中所提及的AI 互動特色或美術視覺，並具備吸睛的剪輯節奏)，MP4，1920×1080，300MB 以內。

(3)「AI 使用聲明」1份：
本賽事作品須運用AI輔助創作；應列明所使用之工具、模型／版本、用途與範圍。

(4)「素材權利清冊」1份：
列出字型、音樂、音效、圖像、模型、動作、外掛與其他非自製素材之來源及授權。

2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（三）重要日程」

3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

遊戲企劃書	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-預賽企劃書
	副檔名	.pdf

	格式	直式、橫列
	字型	標楷體
	字體大小	標題：16、大綱：14、內文：12
	大綱	一、遊戲概述 二、目標受眾與市場分析 三、世界觀設定與遊戲美術 四、核心玩法與遊戲機制 五、遊戲系統與數值架構

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於報名通知函中告知；「報名城市」為隊伍就讀學校所在之縣市）

高雄市-遊戲設計01-預賽企劃書.pdf

高雄市-遊戲設計01-雛型或示意影片.mp4

高雄市-遊戲設計01-AI 使用聲明.pdf

高雄市-遊戲設計01-素材權利清冊.pdf

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

（四） 決賽

本賽程僅針對 2026年 11 月 04 日（三）於官網公告之6強隊伍實行之！

1、繳交作品內容：

(1) 「決賽簡報」1 份：

介紹遊戲作品之簡報，內容應包含作品名稱、創作理念、故事內容、角色設定、場景設定、製作流程、使用軟體或技術、作品特色及團隊分工等。簡報格式以 PPT、PPTX 或 PDF 檔案繳交，頁數以 10－20 頁為原則。

(2) 「遊戲遊玩檔或執行檔」1 份：

提供可供評審實際操作之完整遊戲作品，應具備可正常執行及遊玩之功能。作品得以遊戲執行檔、可執行專案、網頁遊戲或其他可供評審操作之形式繳交，並應提供完整之遊戲操作說明及必要之執行環境、安裝方式或操作連結。

如作品需使用特定軟體、硬體、瀏覽器、帳號或其他特殊環境始能執行，參賽隊伍應於繳交時一併提供相關說明及必要資料，以確保評審能順利操作遊戲。

(3) 「行銷策展」：

布置指定尺寸之展櫃作為行銷策展（長、寬、高尺寸由主辦方另行公告）。展示部分須搭配遊戲主題風格，並提供至少一張A0海報做為主視覺。

建議多加思考呈現之創意、環保及低成本布展材質。並可增加週邊商品設計，展位空間建議保留團隊現場作業的位置，以利評審現場觀察團隊作業過程（列入「簡報與問答」項目之評分參考）。

2、日期及繳交時間

(1) 本賽程於12月12日線下進行，參賽隊伍可於12月12日報到並逕行「行銷策展」之布置。

(2) 評審程序：於決賽期間進行（確切日期與時間由主辦方另行公告），由參賽隊伍依序做「現場簡報、遊戲展示及策展構思」之報告，然後進行「評審QA」。

(3) 簡報報告與遊戲成果展示時長為 **5 分鐘**，報告人數不限。

(4) 評審 QA 及講評為 6～8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。

(5) 本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。兩日詳細議程（含作品放映、工程驗證、頒獎等時程）由主辦方於賽前公告。

3、繳交方式

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

本表為 2026 年 11 月 04 日（三）於官網公告的6強隊伍才須製作及繳交！		
現場簡報	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-決賽簡報
	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
	檔案大小	10MB 以內
策展佈置	展位布置	長、寬、高尺寸由主辦方另行公告

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

高雄市-遊戲設計01-決賽簡報.ppt

高雄市-遊戲設計01-遊戲遊玩檔或執行檔（副檔名依實際檔案格式）

檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

七、 評分標準

（一） 預賽評分標準　　滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
預賽	遊戲企劃書及雛型或示意影片	完整性	企劃完整、雛型或影片可具體展示遊戲概念	25%	25%
		藝術性	遊戲美術風格	10%	10%
		遊戲性	玩法特色,趣味性	35%	35%
		創新性	玩法設計的創意	10%	10%
		AI應用程度	使用AI輔助遊戲設計與開發之程度	20%	20%

（二） 決賽評分標準　　滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
決賽	1. 策展佈置 2. 現場簡報	完成作品	依遊戲完整度評定。	70%	70%
		行銷推廣	現場布置(創意,環保,經濟性) 行銷周邊	15%	15%
		簡報與問答	表達、專業理解、問題回應、團隊協作與反思。	15%	15%

八、 注意事項

（一） 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。

（二） **作品須有運用到 AI 進行輔助創作， AI的選擇和應用範圍不限；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助也須避免生成侵權之圖像或聲音內容！**

（三） 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。

（四） 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。

（五） **參賽隊伍須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。線下總決賽僅提供展位之牆面、桌子、椅子等，確切內容由主辦方另行公告。**

（六） 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2026 CCCE

全國科藝電競大賽

《比賽辦法》

數位動畫製作

CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部、運動部

主辦單位：高雄市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：**2026** 年 **12** 月 **12** 日（六）至 **2026** 年 **12** 月 **13** 日（日）競賽地點：高雄市鹽埕區大勇路1號「駁二藝術特區」P3倉庫

賽事官網：**http://www.cccedu.org**

一、比賽主旨

數位動畫整合敘事、視覺設計、角色表演、分鏡、動態、聲音與技術製程，是數位內容產業的重要核心。本競賽旨在培育高中職及大專校院學生之動畫創作、專案管理、跨域協作與公開表達能力，並鼓勵參賽者以具原創性、可辨識的人類創作判斷完成作品。

本賽項對生成式 AI 之導入，採「透明揭露、可稽核、人類創作貢獻優先」原則。生成式 AI 僅限作為前期企畫、概念設計與美術輔助，正片動態與鏡頭表演須由參賽者自行製作，嚴禁直接以 AI 生成正片鏡頭。 不論是否使用生成式 AI，參賽者均得參賽，但均須對素材來源、工具使用、權利狀態及創作歷程負責，並完整揭露 AI 使用情形；評審以具原創性、可辨識的人類創作判斷為核心評量重點。

二、參賽基本資訊

（一） 參賽人數

每隊 1 至 6 人；每位選手於本賽項僅得加入 1 隊。

（二） 參賽對象（全國各縣市皆可報名）

高中組：高中職之在學學生，須同校組隊。

大專校院組：大專校院之學生（含研究所），須同校組隊。

（三） 作品類型與範圍

1、可採 2D、3D、停格、偶動畫、動態圖像、VR 動畫、實驗動畫或混合媒材等。

2、正片中動畫表現原則上不得低於總片長 70%；實拍影像僅得作為敘事或混合媒材之一部分。

（四） 重要日程

日期	賽程	備註
09月04日	線上說明會	下午2:30

09月09日	數位動畫製作說明會	下午2:30
09月04日~09月30日	線上報名	
10月07日	公告報名成功名單 「隊伍編號」分發	於「賽事官網」公告報名成功訊息，並以電子信件寄發「隊伍編號」及比賽相關訊息。
10月08日~10月23日	作品繳交	線上報名、動畫企畫書、動畫預覽、聲明表（核發報名編號）等資料。
10月24~11月01日	預賽評審期	
11月04日	入圍決賽(線下賽)公告 （官網公告，決賽結果)	前 6 強
11月23日~12月06日	決賽作品繳交	動畫正片、動畫預告影片、決賽簡報。
12月12~13日	決賽(線下賽)2天	作品放映、簡報、評審問答及頒獎。
12月21日~116年01月08日	獎項寄發與領取	獎狀、獎盃、獎金

三、報名須知

（一） 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**：高中職組、大專校院組：每位選手之〈學生證〉正反 2 面或在學證明。

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。

4、於 2026 年 9 月 1 日未滿 18 足歲者，必繳！

即 2008 年 9 月 2 日（含）之後出生者，須下載、列印《家長同意書》並由法定監護人簽名或蓋章、掃描。

（二） 報名程序

請至賽事官網 **https://www.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》、上傳報名「應備文件」。預賽作品於10月08日~10月23日依「六、比賽辦法與繳交方式」規定另行繳交。

2、報名表中，非隸屬六都之學校，請點「其他」。

3、主辦方將於10月07日在賽事官網公告報名成功名單，並以電子郵件寄發「隊伍編號」；選手繳交作品時，檔名須寫入該編號。預賽結果將於賽事官網「最新消息」發布，即「入圍決賽公告」，並寄發《2026CCCE入圍決賽通知》電子郵件給隊伍代表人。

4、倘公告日尚未收到《2026CCCE入圍決賽通知》或有任何問題者，可向主辦方 **cccedu.org@gmail.com** 提出詢問。

（三） 報名注意事項：

1、參賽者應詳閱本《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」、《線上報名表單》及「預賽作品」填繳齊全，主辦方才受理報名。

3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不受理或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名繳交程序，則視同報名無效。

4、初賽及線上決賽之作品、企畫書、影片、片尾與檔名不得出現學校名稱、校徽、制服、選手真實姓名、指導老師姓名或其他可辨識身分之資訊。製作名單得使用化名；線下總決賽之身分揭露方式依主辦單位現場規範。

5、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！

6、學生證未註記 115 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，即刻撤銷參賽資格，並視情況保留責任追究或行使告訴權。

四、報到、檢錄

（一） 報到應於比賽前 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。

（二） 選手應出示〈學生證〉進行檢錄。

（三） 證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

五、獎項內容、頒發對象

（一） 各組獎金：冠軍12000元、亞軍5000元。

（二） 各組獎盃：冠軍、亞軍。

（三） 各組獎狀：入圍線下總決賽之6強隊伍。

（四） 獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍及MVP外，其餘第5、6強皆為「表現優異」。

（五） 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。

（六） 獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。

（七） 獎狀由主辦城市頒發。

六、比賽辦法與繳交方式

（一） 賽制：評選制

1、預賽：線上賽

參賽隊伍在完成報名後，於繳交時間內繳交「動畫企劃書」與「動畫預覽」等資料，。高中職組與大專校院組分別評選出6強；並由前6強入圍決賽。

2、決賽：

為線下賽，高中職組與大專校院組分別評選出冠軍、亞軍、季軍、殿軍；並進行頒獎。

（二） 作品製作規範

1、參賽作品必須由選手自主創作。

2、不得使用簡體中文字。

3、為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：

- 腳本｜瘋狂工作室｜大喵
- 美術｜棠棠、阿源、爆牛

4、本賽項不強制使用 AI。若有使用，僅限於企畫、概念設計、材質紋理等輔助用途；使用情形須據實填寫於《AI 使用聲明》。

（三） 預賽作品

1、繳交作品內容

(1) 「動畫企畫書」1 份：

含作品名稱、創作理念、故事大綱、角色與場景設定、視覺風格、分鏡腳本、製作時程、團隊分工、生成式 AI 使用說明與預計工具。PDF，25MB 以內。

(2) 「動畫預覽」1份：
30－60 秒之動畫影片、試作片段或風格測試，須足以呈現敘事節奏與動畫方式。MP4，1920×1080，300MB 以內。

(3) 「AI 使用聲明」1份：
揭露是否使用生成式 AI；如有使用，列明工具、模型／版本、用途與範圍。

(4) 「素材權利清冊」1份：
列出字型、音樂、音效、圖像、模型、動作、外掛與其他非自製素材之來源及授權。

2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日程」

3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

動畫企劃書	檔名	報名城市-數位動畫製作[隊伍編號]-動畫企劃書
	副檔名	.pdf
	格式	直式、橫列
	字型	標楷體

	字體大小	標題：16、大綱：14、內文：12
	大綱	一、作品名稱 二、創作理念 三、故事大綱 四、角色與場景設定、視覺風格 五、分鏡腳本 六、製作時程、團隊分工 七、生成式 AI 使用說明與預計工具

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於報名通知函中告知）
高雄市-數位動畫製作01-動畫企劃書.pdf
高雄市-數位動畫製作01-動畫預覽.mp4
高雄市-數位動畫製作01-AI使用聲明.pdf
高雄市-數位動畫製作01-素材權利清冊.pdf

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

（四） 決賽

本賽程僅針對 2026年11月04日（三）於官網公告之6強隊伍實行之！

1、繳交作品內容：

(1) 「動畫正片」1 份：

2－5 分鐘，片尾字幕另計但不得超過 30 秒。MP4（H.264／H.265），1920×1080 以上，24 至 60 fps，立體聲 48kHz，1GB 以內。

(2) 「動畫預告影片」1份：
30－60 秒之動畫預告影片。MP4，1920×1080，300MB 以內。

(3) 「決賽簡報」1 份：

介紹動畫作品之簡報，內容應包含作品名稱、創作理念、故事內容、角色設定、場景設定、製作流程、使用軟體或技術、作品特色及團隊分工等，請自行增列與刪減。

簡報格式以 PPT、PPTX 或 PDF 檔案繳交，頁數以 10－20 頁為原則。

2、日期及繳交時間

(1) 本賽程於12月12日~12月13日線下進行，參賽隊伍可於12月12日報到並逕行「行銷策展」之布置。

(2) 評審程序：於決賽期間進行（確切日期與時間由主辦方另行公告），由參賽隊伍依序做「決賽簡報、動畫預告影片放映」之報告，然後進行「評審QA」。

(3) 決賽簡報：每隊 5 分鐘。

(4) 動畫預告影片放映：播放動畫預告影片。

(5) 評審問答：每隊 6－8 分鐘；至少 2 名選手出席，原則上全隊到齊。

(6) 本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。

3、繳交方式

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

4、檔案繳交格式

本表為 2026 年 11 月 04 日（三）於官網公告的6強隊伍才須製作及繳交！		
現場簡報	檔名	報名城市-數位動畫製作[隊伍編號]-決賽簡報
	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
	檔案大小	10MB 以內
策展佈置	展位布置	長、寬、高尺寸由主辦方另行公告

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

高雄市-數位動畫製作01-動畫正片.mp4

高雄市-數位動畫製作01-動畫預告影片.mp4

高雄市-數位動畫製作01-決賽簡報.ppt

(2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

七、生成式 AI 使用規範

（一）名詞定義

1、本辦法所稱「生成式 AI」，係指可依提示詞、參考素材或其他輸入，自動生成或實質改寫文字、圖像、影像、動畫、聲音、音樂、配音、3D 模型、動作、程式碼或其他內容之模型或服務。一般演算法、自動化與非生成式智慧功能，不當然視為生成式 AI，但仍應依實際用途揭露。

2、所稱「實質改寫」，指生成式 AI 對既有內容之變更已達改變其主要表達、構圖、旋律或結構之程度；僅細部調整（如校色、降噪、字句潤飾、壓縮編碼）不在此限。

（二）揭露義務

1、不論是否使用生成式 AI，所有隊伍均須於 AI 使用聲明表據實揭露。未使用者勾選「未使用」並簽署聲明即可，免填工具明細。

2、一旦生成式 AI 之產出（含實質改寫）納入任一最終內容，即應於聲明表載明工具、模型／版本、用途與階段、產出納入位置及人類修改與整合方式。

3、將生成式 AI 用於與最終內容無關之研究、查詢、翻譯或發想者，其使用情形仍應於聲明表載明。

4、使用內含生成式 AI 功能之軟體者，須於聲明表註記軟體名稱及實際使用之功能；未啟用該功能者亦應註記。

（三）人類創作貢獻

1、凡將生成式 AI 用於發想、腳本、概念圖、素材、動態、聲音或其他製程者，團隊均須對最終作品進行可辨識、可驗證且具創意的選擇、修改、編排、整合與導演控制。

2、僅以單次提示或一鍵生成輸出，且無法證明實質人類創作貢獻者，不符合本競賽「選手自主創作」之要求。

3、評審以人類創作貢獻為核心評量重點；生成式 AI 之使用須具必要性，並能說明其在製程中之角色。

（四）禁止事項

1、嚴禁使用文字生成影片（Text-to-Video）、圖生影片（Image-to-Video）等工具直接輸出正片鏡頭；違者取消參賽資格。

2、不得將無權使用之作品、個資、未公開資料或受保護內容輸入模型。

3、不得未經授權模仿特定自然人之聲音、肖像、表演或數位替身。

4、不得以特定在世創作者姓名或其可辨識風格為主要仿作指令，產出足以造成誤認或不當攀附之內容。

（五）查核與補正

1、主辦單位得要求提供原始工程、分鏡、草圖、分層檔、版本紀錄、原始錄音、提示詞、模型／版本、生成前後對照及授權證明。

2、參賽隊伍應自收到通知起 3 個工作日內說明或補件；未回覆、資料不實或刻意隱匿者，得取消資格及追回獎項。

3、AI 偵測器僅為輔助證據；不得以單一偵測結果作為取消資格之唯一依據。

八、評分標準

（一） 預賽評分標準　　滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
預賽	動畫企畫書 動畫預覽 AI 使用聲明 素材權利清冊	主題與敘事	題旨、故事結構、角色動機、情感與訊息傳達。	25%	25%
		視覺開發	角色、場景、色彩、風格一致性與美術可辨識性。	20%	20%
		動畫語言	分鏡、構圖、鏡頭、節奏、動態與表演規劃。	20%	20%
		原創與創新	概念獨特性、形式實驗、媒材整合及避免套版。	20%	20%
		可行性與治理	製作時程、分工、技術可行性、素材權利與 AI 揭露。	15%	15%

（二） 決賽評分標準　　滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
決賽	動畫正片 現場簡報	完成作品	依決賽作品評分指標綜合評定。	80%	80%
		簡報與問答	表達、專業理解、問題回應、團隊協作與反思。	20%	20%

九、 注意事項

（一） 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。

（二） 作品以繁體中文為原則；因劇情、角色或藝術表現需要使用其他語言者，應提供繁體中文字幕。

（三） **作品若有運用 AI 輔助創作，須符合本辦法第七條規範；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助亦須避免生成侵權之圖像、聲音或影像內容。**

（四） 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。

（五） 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。

（六） **參賽隊伍須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。線下總決賽僅提供展位之牆面、桌子、椅子等，確切內容由主辦方另行公告。**

（七） 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。

2026 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：運動部、教育部

主辦單位：高雄市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：2026 年 12 月 12 日（六）至 2026 年 12 月 13 日（日）

競賽地點：高雄市鹽埕區大勇路 1 號「駁二藝術特區」P3 倉庫

賽事官網：http://www.cccedu.org

壹、賽事主旨 2
貳、賽事目標 2
參、舉辦單位 2
肆、賽事合作協辦 2
伍、重要日程 3
陸、競賽項目與報名 6
一、各系列賽項、限齡、名額及比賽場地 6
二、報名資格 7
1. 參賽對象 7
2. 重複報名、指導老師及隊伍代表人 7
三、報名「應備文件」 7
1. 領獎人資料 7
四、報名程序 8
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
1. 特戰英豪 10
2. 英雄聯盟 10
3. 聯盟戰棋 10
二、虛擬運動系列 10
1. 無人機足球 10
2. Zwift 虛擬自由車 10
3. Just Dance 2026 舞力全開 10
三、 數位科藝系列 11
1. 賽事實況轉播、2.快速錄剪播、3.數位動畫製作、4.遊戲設計. 11
四、主題活動（線下現場報名活動） 11
激鬥峽谷 11
玖、賽事獎勵 12
一、獎項內容 12
二、 頒發對象 13
三、獲獎注意事項 14
四、 獎金報稅 14
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 2025 年已成功舉辦七屆，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，我們將盛大舉辦第八屆「2026 CCCE 全國科藝電競大賽」(2026 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：運動部、教育部

主辦單位：高雄市政府教育局、中華文化教育協會、中華虛擬運動協會

協辦單位：臺北市政府教育局、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

肆、賽事合作協辦

賽事協辦：宏碁股份有限公司、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 04 日（五）	說明會	各都提前發函，舉辦說明會邀請參賽。
2	09 月 04 日（五）至 09 月 30 日（三）	全國皆可報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
3	10 月 07 日（三）	公告報名成功名單以及預賽賽程及時間	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 17 日（六）至 11 月 01 日（日）	預賽期間 **（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 04 日（三）	公告入圍決賽名單決賽賽程及時間 **（電子競技系列）**	8 強將會入圍決賽並於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
6	11 月 07 日 （六）至 11 月 22 日 （日）	決賽期間	進行線上決賽，至季殿賽。 詳見《比賽辦法》。
7	12 月 12 日 （六）至 12 月 13 日 （日）	**總決賽日（線下）** 開閉幕式 頒獎典禮	進行「英雄聯盟」冠亞賽、「聯盟戰棋」決賽、激鬥峽谷線下主題活動、「無人機足球、Just Dance 2026、虛擬自行車」預賽至決賽，並進行各賽項獲獎頒布。
8	12 月 21 日（一）至 116 年 01 月 08 日（五）	獎項寄發與領取 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 04 日（五）	說明會	各都提前發函，舉辦說明會邀請參賽。
2	09 月 04 日（五）至 09 月 30 日（三）	全國皆可報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
3	10 月 07 日（三）	公告報名成功名單 「隊伍編號」分發	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 21 日（三） 10 月 23 日（五） 10 月 25 日（日）	快速錄剪播預賽 遊戲設計預賽 數位動畫製作預賽 賽事實況轉播預賽	「快速錄剪播」 10/21 預賽，題目 13:00 官網公布。 「遊戲設計」「數位動畫製作」 10/23 預賽，題目 10/22 官網公布。 「賽事實況轉播」10/25 預賽，題目 10/24 官網公布。
5	10 月 22 日（四）至 11 月 01 日（日）	預賽作品評審 (賽事實況轉播) (快速錄剪播)	**取 6 強**。
6	11 月 04 日（三）	快速錄剪播 遊戲設計 數位動畫製作 **公告入圍線下決賽 6 強**	於「賽事官網」公布得獲頒獎狀之隊伍名單；公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
7	11 月 12 日（三） 11 月 18 日（三） 11 月 23 日（一）	賽事實況轉播決賽 決賽作品評審 **公告入圍線下決賽 6 強** 繳交精彩剪輯	「賽事實況轉播」11/12 決賽，題目 11/11 官網公布。 11/18 於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍。 11/23 總決賽之 6 強須繳交

8	12 月 12 日（六）至 12 月 13 日（日）	評審 QA **總決賽日(線下)** 開閉幕式 頒獎典禮	「快速錄剪播」6 隊，12/12 線下決賽，題目 09:00 宣布；12/13 播作品 ＋QA。 「遊戲設計」 6 隊，12/13 線下總決賽，現場簡報 ＋ 行銷策展 ＋ QA 「數位動畫製作」6 隊，12/13 線下總決賽播作品 ＋QA。 「賽事實況轉播」6 隊，12/13 線下總決賽播精彩剪輯 ＋QA。
9	12 月 21（一）至 116 年 1 月 08 日（五）	獎項寄發與領取 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」。

陸、競賽項目與報名

一、各系列賽項、限齡、名額及比賽場地

<table>
<tr><th rowspan="2">系列</th><th rowspan="2">競賽項目</th><th colspan="4">報名組別</th><th rowspan="2">參賽人數/每隊</th><th rowspan="2">報名隊伍數上限</th><th colspan="3">比賽場地</th></tr>
<tr><th>國中小組</th><th>高中組</th><th>大專校院組</th><th>全國組
限齡</th><th>預賽</th><th>決賽</th><th>總決賽</th></tr>
<tr><td rowspan="3">電子競技</td><td>Valorant
特戰英豪 （桌機）
ACER Predator 台灣區選拔賽</td><td>－</td><td>V</td><td>－</td><td>V
16+</td><td>6/隊
（含 1 替補）</td><td>128 隊</td><td rowspan="3">線上</td><td rowspan="3">線上</td><td>線上</td></tr>
<tr><td>League of Legends
英雄聯盟（桌機）</td><td>－</td><td>V</td><td>－</td><td>V
12+</td><td>6/隊
（含 1 替補）</td><td>128 隊</td><td>線下
（冠亞賽）</td></tr>
<tr><td>Teamfight Tactics
聯盟戰棋</td><td>－</td><td>V</td><td>－</td><td>V
12+</td><td>1/隊
（無替補）</td><td>256 隊</td><td>線下
（冠亞賽）</td></tr>
<tr><td rowspan="3">虛擬運動</td><td>無人機足球</td><td>V</td><td>－</td><td>－</td><td>V
12+</td><td>5/隊
（含 2 替補）</td><td>32 隊</td><td colspan="3">線下
（預賽至決賽）</td></tr>
<tr><td>Zwift
虛擬自由車</td><td>－</td><td>V</td><td>－</td><td>V
12+</td><td>1/隊
（無替補）</td><td>32 隊</td><td colspan="3">線下
（預賽至決賽）</td></tr>
<tr><td>Just Dance 2026</td><td>－</td><td>V</td><td>－</td><td>V
12+</td><td>5/隊
（含 1 替補）</td><td>32 隊</td><td colspan="3">線下
（預賽至決賽）</td></tr>
<tr><td rowspan="4">數位科藝</td><td>賽事實況轉播
_特戰英豪</td><td>－</td><td>V</td><td>V</td><td>－</td><td>5-8/隊</td><td>30 隊</td><td>線上</td><td>線上
（6 隊）</td><td>線下
（6 強）</td></tr>
<tr><td>快速錄剪播</td><td>－</td><td>V</td><td>V</td><td>－</td><td>1-4/隊</td><td>60 隊</td><td>線上</td><td colspan="2">線下
（6 強）</td></tr>
<tr><td>數位動畫製作
※主場特賽</td><td>－</td><td>V</td><td>V</td><td>－</td><td>1-4/隊</td><td>60 隊</td><td>線上</td><td colspan="2">線下
（6 強）</td></tr>
<tr><td>遊戲設計</td><td>－</td><td>V</td><td>V</td><td>－</td><td>2-4/隊</td><td>60 隊</td><td>線上</td><td colspan="2">線下
（6 強）</td></tr>
<tr><td>主題活動</td><td>Wild Rift
激鬥峽谷（手遊）</td><td>－</td><td>－</td><td>－</td><td>V
12+</td><td>6/隊
（含 1 替補）</td><td>16 隊</td><td colspan="3">線下現場報名
（預賽至決賽）</td></tr>
</table>

- 報名權序
  - 高中組（含技高）：首先保障六都「報名時序第一」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。

二、報名資格

1. 參賽對象

(1) 國中小組：

須同校組隊；報名者須是國內公私立國民小學或國民中學之在學學生。

(2) 高中組（含技高）：

須同校組隊；報名者須是國內公私立高級中學之在學學生。

(3) 大專校院組：

須同校組隊；報名者須是國內公私立大專校院之在學學生。

(4) 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

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。
於同一「競賽項目」，一校可報名多支隊伍參賽。
參賽隊伍得列「指導老師」1 名。
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：
照片：每位選手的〈半身照片〉1 張、隊伍〈合影照片〉1 張。
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。

1. 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。

(1)《家長同意書》未滿 18 足歲者：

2008 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)。

(2) 《同意參賽者保證及授權書》已滿 18 足歲者：

2008 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《2026CCCE 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 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、英雄聯盟、聯盟戰棋、賽事實況轉播賽項，報名成功之隊伍，於《2026CCCE 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）。

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 115 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「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（115 年 12 月 12 日～12 月 13 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

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

2. 英雄聯盟

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。

3. 聯盟戰棋

海選賽為線上積分制（對戰組合隨機抽籤）；由積分排名之前 32 強進行線上淘汰積分制賽事；由積分排名之前 8 強於線下進行總決賽，為將死賽制。

二、虛擬運動系列

1. 無人機足球

為單淘汰賽制，線下賽。各隊伍抽籤進行分組預賽，由各組分數最高者 (4 強) 晉級決賽；由 4 強抽籤分 2 組對抗；勝者進行冠亞賽，敗者進行季殿賽。

2. Zwift 虛擬自由車

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」來進行預賽排名，計時短者勝出；由預賽排名 4 強晉級決賽。

3. Just Dance 2026 舞力全開

為積分淘汰制，線下賽。各隊伍依據積分進行預賽排名，積分高者勝出；由預賽排名 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、數位動畫製作，皆為評選制，作品繳交及評分標準，詳見其賽項《比賽辦法》。

1. **賽事實況轉播、2.快速錄剪播、3.數位動畫製作、4.遊戲設計**

   預賽評選 6 強：高中組、大專校院組之所有隊伍，按分數排名，由前 6 強晉級線下總決賽。

四、主題活動（線下現場報名活動）

激鬥峽谷

預賽為 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 BO3 單淘汰賽。

此為主題活動，不列為正式賽項，獲獎者不頒發公部門之獎狀。

玖、賽事獎勵

一、獎項內容

系列	競賽項目	國中小組	高中組	大專校院組	全國組	名次	獎狀	獎盃	獎金新台幣
電子競技	Valorant 特戰英豪	-	V	-	V	冠軍	●	●	20,000
						亞軍	●	●	10,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
		-	V	-	-	MVP	●	●	
	League of Legends 英雄聯盟	-	V	-	V	冠軍	●	●	20,000
						亞軍	●	●	10,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
	Teamfight Tactics 聯盟戰棋	-	V	-	V	冠軍	●	●	8,000
						亞軍	●	●	3,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
虛擬運動	無人機足球	V	-	-	V	冠軍	●	●	20,000
						亞軍	●	●	10,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
	Zwift 虛擬自行車	-	V	-	V	冠軍	●	●	8,000
						亞軍	●	●	3,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
	Just Dance 2026	-	V	-	V	冠軍	●	●	12,000
						亞軍	●	●	5,000
						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 新台幣
數位科藝	賽事實況轉播	V	V	-	冠軍	●	●	20,000
					亞軍	●	●	10,000
					季軍	●	-	
					殿軍	●	-	
					第 5、6 名	●	-	
	快速錄剪播	V	V	-	冠軍	●	●	12,000
					亞軍	●	●	5,000
					季軍	●	-	
					殿軍	●	-	
					第 5、6 名	●	-	
	數位動畫製作 ※主場特賽	V	V	-	冠軍	●	●	12,000
					亞軍	●	●	5,000
					季軍	●	-	
					殿軍	●	-	
					第 5、6 名	●	-	
		V	-	-	最具潛力新星	●	-	
	遊戲設計	V	V	-	冠軍	●	●	12,000
					亞軍	●	●	5,000
					季軍	●	-	
					殿軍	●	-	
					第 5、6 名	●	-	

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 6 名得獲頒發獎狀。
3. 特別頒發之獎項（獎狀及獎盃）:「特戰英豪/高中組」MVP 壹名;「數位動畫製作/高中組」最具潛力新星壹隊。
4. 獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍及 MVP 外，第 5、6 名為「表現優異」。
5. 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。
6. 數位科藝系冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。

7. 各都之「城市大隊長 1 名」(個人或學校/系所）得獲頒感謝狀乙幀。
8. 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。

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。