

檔 號：

保存年限：

教育部 函

地址：104703臺北市中山區朱崙街20號

聯絡人：顏功偉

電話：02-87711782

傳真：02-27514523

電子郵件：willy.yen@mail.sa.gov.tw

受文者：高雄醫學大學

發文日期：中華民國114年6月4日

發文字號：臺教授體字第1140018467號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：普通

附件：如主旨 (114060400065_A09010000E_1140018467_attach01.pdf,
114060400065_A09010000E_1140018467_attach02.pdf, 114060400065_
A09010000E_1140018467_attach03.pdf)

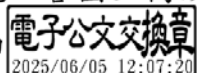
主旨：檢送臺北市政府教育局與中華文化教育協會及中華虛擬運動協會共同主辦「2025CCCE全國科藝電競大賽—遊戲設計」相關資訊1份，請貴校踴躍報名參加，請查照。

說明：

- 一、依據臺北市政府教育局114年5月29日北市教職字第11430676012號函辦理。
- 二、旨揭活動說明會將於114年6月5日（星期四）上午10時30分辦理，若有相關詢問，請逕洽臺北市政府教育局承辦人：陳品聿小姐，電話：02-27208889分機6355。

正本：各公私立大專校院、各國立高級中等學校(不含特殊學校)

副本：臺北市政府教育局



收文文號：1140006997

臺北市政府教育局 函

地址：110204 臺北市信義區市府路1號北區8樓

承辦人：陳品聿

電話：02-27208889轉6355

電子信箱：ty4686@gov.taipei

受文者：教育部

發文日期：中華民國114年5月29日

發文字號：北市教職字第11430676012號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：賽事規章及遊戲設計比賽辦法各1份(e656ec3430f238747edbc41068683ba0_37635044_11430676012_1_ATTACH1.pdf、e656ec3430f238747edbc41068683ba0_37635044_11430676012_1_ATTACH2.pdf)

主旨：本局將於114年6月5日（星期四）上午10時30分辦理第2次「2025CCCE全國科藝電競大賽—遊戲設計」說明會，惠請鈞部鼓勵所屬大專院校師生踴躍報名，請鑒核。

說明：

一、為培養新興產業人才，增進高中以上學生跨域思考及創新应用能力，本局特辦理旨揭賽事，今年首次辦理遊戲設計賽項，冠軍隊伍獎金為新臺幣2萬4,000元，即日起至114年6月12日受理「遊戲設計」賽項報名（報名網址：<https://reurl.cc/NY8Nze>）。

二、本次說明會將說明作品製作相關事宜，資訊如下：

（一）時間：114年6月5日（星期四）上午10時30分。

（二）地點：Google Meet 線上說明會
（<https://meet.google.com/htv-sapx-upk>）。

（三）說明會報名表單連結：
<https://forms.gle/uCdsjcD2c6FoPeaF7>。

三、檢陳賽事規章及遊戲設計比賽辦法各1份。

正本：教育部

副本：



2025/06/02
09:28:37

裝

訂

線



2025 CCCE
全國科藝電競大賽
《比賽辦法》
遊戲設計



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INTERNATIONAL 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）

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>

一、比賽主旨

隨著生成式 AI 技術的快速發展，其應用範疇不僅限於創作媒材，更在遊戲設計中帶來突破性的可能性。本次競賽以「AI 創新應用」為核心，聚焦於「遊戲設計」，參賽者須透過整合 AI 生成媒材（如圖片、影片、音樂）或結合 AI 技術於遊戲設計中（如 NPC 行為、Boss 動作設計等），展現創意與技術的結合。

透過這場比賽，我們希望啟發年輕創作者探索 AI 技術在遊戲領域的應用潛力，體驗與 AI 協作的創新過程，提升設計思維、跨領域整合能力及團隊協作精神，為未來的遊戲產業注入更多可能性與驚喜！

二、參賽基本資訊

（一）參賽人數

每隊2至6人

（二）參賽對象（全國各縣市皆可報名）

高中組（含技高）：高中一、二年級之學生。

大專校院組：大專校院之在學學生（不含研究所）。

- 本賽項可跨校組隊，惟限就讀同一縣市學校。
- 競賽期程間，若選手入學新學校，則以原報名時之隊伍為準。

（三）參賽隊伍數

- 1、本競賽項目為「邀請賽」
- 2、入圍決賽之高中組，得參加「專家輔導工作坊」培訓；參加培訓者可獲〈學習歷程證明〉。
- 3、由六都各派5~8隊高中組參賽（不足額可調配）
- 4、報名隊伍數上限：60隊（含高中組及大專校院組）

(四) 重要日程

日期	賽程	備註
5月19日	線上說明會	
<u>5月19日～6月12日</u>	線上報名 (25天)	於賽事官網上報名
<u>6月17日</u>	寄發《2025CCCE全國科藝電競 大賽報名確認函》	含「隊伍編號」
<u>6月30日前</u>	繳交預賽企劃書	
7月1日～7月11日	預賽評審期 (11天)	預賽為書審
<u>7月14日</u>	入圍決賽公告及「隊伍編號」 (於官網公告預賽結果)	預賽評選高中組30隊、大專校院 組12隊，入圍決賽。
7月28日～7月30日	專家輔導工作坊 (1天)	僅限高中組！ 北7/28、中7/29、南7/30
<u>11月5日</u>	決賽作品繳交日	
11月7日～11月17日	決賽評審期 (11天)	
<u>11月19日</u>	晉級線下總決賽公告 (於官網公告決賽結果)	決賽評選出前8強，晉級線下總決 賽。
12月13～14日	線下總決賽 (2天)	執行檔. 影片. 簡報. 評審QA
12月14日～19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。

- 《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」。

(二) 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》、上傳報名「應備文件」及繳交預賽作品。
- 2、報名表中，非隸屬六都之學校，城市選擇請點選「其他」。
- 3、隊伍代表人會收到《2025CCCE全國科藝電競大賽報名確認函》的電子郵件，內容包含「隊伍編號」，參賽選手在繳交作品時，檔名須寫入該編號。
- 4、入圍決賽公告（預賽結果）、晉級線下總決賽公告（決賽結果），將於賽事官網「最新消息」發布。
- 5、未收到郵件或有任何問題，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 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，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、比賽辦法與繳交方式

（一）賽制：評選制

1、預賽：線上賽（書審）

高中組評選出30隊入圍決賽，並參加「專家輔導工作坊」培訓。

大專校院組評選出12隊入圍決賽。

2、專家輔導工作坊：線下進行。由專家與學者進行輔導，協助優化提案及原型設計，為決賽做好準備。

3、決賽：線上賽。高中組與大專校院組分別評選出8強晉級線下總決賽，並得獲頒獎狀。

4、線下總決賽：高中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 Filmora、Suno、UbiArt、Runway、ChatGPT等或其他，可解決問題、協助完成任務的皆可；惟若有花費購買的 AI，總金額不得超過新台幣 3,000 元，且須在簡報當中載明。

(四) 預賽作品

1、繳交作品內容

(1) 「遊戲企畫書」1份：

遊戲企畫書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、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日期」

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、遊戲概要:名稱(可暫定)、玩法概念、主題 二、遊戲內容:操作方式、美術風格、開發估量 三、遊戲特色:創意要素、獨家亮點、遊玩策略 四、開發規劃:預計使用何種引擎與AI工具輔助 五、時程分工:團隊分工，預估時程、版本規劃

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

臺北市-遊戲設計01-預賽企劃書

(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。

(五) 決賽作品

1、繳交作品內容

(1) 「遊戲執行檔」1個：

參賽隊伍繳交完成之遊戲執行檔（須於CPU i5、RAM 32G與顯示卡4060以下之同級電腦可順暢執行），具完整音樂音效，不可有嚴重無法執行的遊戲錯誤。

(2) 「遊戲簡報」1份：

遊戲簡報不超過10頁；說明遊戲主題、AI 技術應用及創新玩法，並展示具體遊戲原型畫面與功能，以及團隊分工等。

2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日期」

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

遊戲執行檔	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-決賽執行檔
	副檔名	.zip（壓縮檔案內需包含可執行之exe檔與相關遊戲資料）
	檔案大小	3G 以內
遊戲簡報	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

(1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

臺北市-遊戲設計01-決賽執行檔

(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。

（六）線下總決賽

1、繳交作品內容：

（1）「遊戲執行檔」1 個：

進行功能性擴增修改，並提升遊戲的可玩性與AI技術應用深度。須在限定時間內完成遊戲的修改與整合。

（2）「成果報告」1份：（**形式為影片或簡報，二擇一**）

建議多加思考創意及生動活潑的介紹方式，內容須包含遊戲主題、風格、開發過程、玩法解說及線下總決賽「遊戲執行檔」修改之畫面、功能等整體成果。

- 影片：90秒之動態展示錄製。
- 簡報：不超過15頁。可使用決賽之「遊戲簡報」進行增修或重製。

2、日期及繳交時間

- （1）本賽程於12月13～14日線下進行，參賽隊伍應於12月13日上午10:00報到；**中午11:00，官網公布總決賽擴增修改之題目。**
- （2）作品繳交時間：12月14日上午09:00以前繳交「遊戲執行檔、成果報告」。
- （3）評審程序：12月14日由參賽隊伍先做「成果報告」及「遊戲執行檔」展示，然後進行「評審QA」。上午10:00進行大專校組，下午12:30進行高中組。
- （4）簡報報告與遊戲成果展示時長為 5 分鐘，報告人數不限。
- （5）評審 QA 及講評為 6～8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
- （6）本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。

3、繳交方式

「遊戲執行檔、展示影片、現場簡報」須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

遊戲執行檔	檔名		報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-總決賽執行檔
	副檔名		.zip (壓縮檔案內須包含可執行之exe檔與相關遊戲資料)
	檔案大小		3GB 以內
成果報告 影片或簡報 二擇一	檔名		報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-總決賽報告
	影片	副檔名	.mp4
		檔案大小	300MB 以內
	簡報	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
		檔案大小	10MB 以內

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知)

臺北市-遊戲設計01-總決賽執行檔

- (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。

五、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。

六、獎項內容、頒發對象

- (一) 各組獎狀：入圍線下總決賽之8強隊伍。
獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍外，其餘5~8強皆為「表現優異」。
- (二) 各組獎盃：冠軍、亞軍。
- (三) 各組獎金：冠軍24,000元、亞軍9,000元。
- (四) 特頒「最具潛力新星」獎：高中組壹隊，獎狀及獎盃。
- (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。

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	遊戲企畫書	創新性	玩法設計的創意, AI應用方式之說明	65%	
		主題性	主題故事, 劇情世界觀等	35%	

(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. 遊戲執行檔 2. 遊戲簡報	完整性	遊戲可執行, 無重大BUG	35%	25%
		藝術性	遊戲美術風格	10%	10%
		遊戲性	玩法特色, 趣味性	15%	25%
		主題性	主題故事設計	10%	10%
		AI應用程度	使用AI輔助遊戲設計與開發之程度	30%	30%

(三) 線下總決賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
線下總決賽	1. 遊戲執行檔 2. 成果報告	完整度與AI技術性	現場增修功能 遊戲完整度	65%	60%
		成果報告	成品動態展示 遊戲解說 開發過程報告	25%	30%
		評審問答	現場詢答	10%	10%

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」。
 - 主辦單位對於得獎作品之著作權享有無償使用權，得公開展示、公開推廣、重製、編輯和其他合作方式利用本作品內容，以及行使其他法定著作財產權所包括之權利，不另提供稿費並視需要得請參賽者無償配合修改。
 - 全部參賽作品均不予退件，並同意將獲獎作品著作權轉交主辦單位使用於媒體宣導、公布網站、公開展覽或其他用途權利。
- (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。線下總決賽僅提供工作區長桌x2、椅子x6。
- (六) 參賽者應尊重評審委員公平、公正、公開之決定，對評審結果不得有異議。
- (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。

2025 CCCE

全國科藝電競大賽

《賽事規章》



CCCE

CHINA CUP FOR CREATIVE E-SPORTS INTERNATIONAL 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 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）	- 報名成功名單 - 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 18 日（六）至 11 月 02 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 05 日（三）	電子競技系列 - 入圍決賽名單 - 決賽賽程及時間	8 強入圍決賽。 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 11 月 23 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 13 日（六）至 12 月 14 日（日）	總決賽日(線下) 開閉幕式 頒獎典禮	「特戰英豪、傳說對決、快打旋風 6」冠亞賽。 「神力柯莎、虛擬自行車、閃動格子」預賽至決賽。 「三國群英傳：格鬥版」娛樂挑戰賽。 各賽項獲獎頒布。
8	12 月 14 日（日）至 12 月 19 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 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 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)	- 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 22 日 (三) 10 月 24 日 (五)	- 快速錄剪播預賽 - 賽事實況轉播預賽	「快速錄剪播」10/15 預賽，題目 13:00 官網公布。 「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 11 月 02 日 (日)	預賽作品評審 (賽事實況轉播) (快速錄剪播)	取 8 強(「遊戲設計」除外)： 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)	- 快速錄剪播 入圍線下決賽 8 強	於「賽事官網」公布得獲頒獎狀之 8 隊名單； 公布入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
		- 賽事實況轉播 入圍線上決賽 8 隊	
7	11 月 12 日 (三) 11 月 13-18 日(四-二) <u>11 月 19 日 (三)</u> 11 月 24 日 (一)	- 賽事實況轉播決賽 - 決賽作品評審 晉級線下總決賽 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。 11/19 取 6 強晉級線下總決賽，官網公布。 11/24 總決賽之 6 強須繳交
8	12 月 13 日 (六) 至 12 月 14 日 (日)	- 評審 QA 總決賽日(線下) - 開閉幕式 - 頒獎典禮	「賽事實況轉播」6 隊，12/13 播精彩剪輯+QA。 「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。 「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 12 月 19 日 (五)	獎項寄發與領取 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/ 每隊	報名 隊伍數 上限	比賽場地		
		高中 組	大專校 院組	全國 組			預賽	決賽	總決賽
				限齡					
電子競技	Valorant 特戰英豪（桌機）	V	-	V	6/隊 （含1替補）	128 隊	線上	線上	線上
	ACER Predator 台灣區選拔賽			15+					
	Arena of Valor 傳說對決（手遊）	V	-	V	6/隊 （含1替補）	128 隊			線下 （冠亞賽）
				12+					
	Street Fighter 6 快打旋風6（桌機）	V	-	V	1/隊 （無替補）	256 隊			線下 （冠亞賽）
				15+					
虛擬運動	Assetto Corsa 神力科莎	V	-	V	1/隊 （無替補）	64 隊	線下 （預賽至決賽）		
				12+					
	Zwift 虛擬自行車	V	-	V	1/隊 （無替補）	64 隊	線下 （預賽至決賽）		
				12+					
	Interactive floor games 閃動格子	V	-	V	5/隊 （含1替補）	64 隊	線下 （預賽至決賽）		
				12+					
數位科藝	賽事實況轉播 _特戰英豪	V	V	-	5-8/隊	30 隊	線上	線上 （8 隊）	線下 （6 強）
	快速錄剪播	V	V	-	1-4/隊	60 隊	線上	線下 （8 強）	
	★ 主場特定賽 ★ 遊戲設計	V	V	-	2-6/隊	60 隊	線上	線上 （8 隊）	線下 （8 強）
主題活動	三國群英傳_格鬥版（手遊）		-	V	1/隊 （無替補）	5 名	娛樂挑戰賽・線下 （現場報名）		
				15+					

● 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 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 新台幣
電子競技	Valorant 特戰英豪	V	-	V	冠軍	●	●	28,000
					亞軍	●	●	10,000
					季軍	●	-	-
					殿軍	●	-	-
					5-8 名	●	-	-
	Arena of Valor 傳說對決	V	-	-	MVP	●	●	-
		V	-	V	冠軍	●	●	28,000
					亞軍	●	●	10,000
					季軍	●	-	-
					殿軍	●	-	-
					5-8 名	●	-	-
	Street Fighter 6 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 神力科莎	V	-	V	冠軍	●	●	8,000
					亞軍	●	●	3,000
					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	●	-	-
	Interactive floor games 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 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。