

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：02-87711131
傳真：02-27324179
電子郵件：willy.yen@mail.sa.gov.tw

受文者：國立嘉義大學

發文日期：中華民國114年8月27日
發文字號：臺教授體字第1140029512號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：如主旨 (A09010000E_1140029512_attach01.pdf、
A09010000E_1140029512_attach02.pdf)

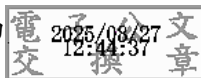
主旨：檢送臺北市政府教育局與中華文化教育協會及中華虛擬運動協會共同主辦「2025CCCE全國科藝電競大賽」相關資訊1份，請貴校踴躍報名參加，請查照。

說明：

- 一、依據臺北市政府教育局114年8月25日北市教職字第11430900212號函辦理。
- 二、旨揭活動說明會將於114年9月5日（星期五）下午2時辦理，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

副本：臺北市政府教育局



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8月25日

發文字號：北市教職字第11430900212號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：賽事規章1份(59219c33cfbe8a8ac1a68188e9a65dec_38917175_11430900212_1_AT TACH1.pdf)

主旨：本局訂於114年9月5日（星期五）下午2時辦理「2025CCCE全國科藝電競大賽」說明會，惠請鈞部鼓勵所屬大專院校師生踴躍參加，請鑒核。

說明：

- 一、依據2025 CCCE 全國科藝電競大賽《賽事規章》辦理。
- 二、本賽事由鈞部擔任指導單位，本局、中華文化教育協會及中華虛擬運動協會共同主辦，新北市政府教育局、桃園市政府教育局、臺中市政府教育局、臺南市政府體育局及高雄市政府教育局協辦。
- 三、賽事內容說明如下

（一）比賽項目

- 1、電子競技系列：《特戰英豪》、《傳說對決》及《快打旋風6》。
- 2、虛擬運動系列：《神力科莎》、《虛擬自行車》及《閃動格子》。
- 3、數位科藝系列：《賽事實況轉播》、《快速錄剪播》及《遊戲設計》。

（二）參賽對象

- 1、大專校院組：須同校組隊，報名者須是大專校院之

全民運動組 114/08/26



1140029512

在學學生。

2、全國組：可自由組隊。全國12歲以上民眾皆可報名，各賽項報名之「限齡」詳見賽事規章第6頁。

(三)獎金：總獎金達49萬元。各賽項獎金詳見賽事規章第11至12頁。

四、本次說明會資訊如下

(一)時間：114年9月5日（星期五）下午2時。

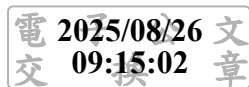
(二)地點：Google Meet 線上說明會
(<https://meet.google.com/rzt-bmss-ptf>)。

(三)報名表單連結：<https://forms.gle/DkjKMXgX8rjo4DrPA>。

五、檢陳賽事規章1份。

正本：教育部

副本：



全民運動組 114/08/26



1140029512

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 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 22 日（一）至 115 年 01 月 09 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」公布得獎頒獎狀之 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) 11 月 19 日 (三) 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 22 (一) 至 115 年 1 月 09 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/ 每隊	報名 隊伍數 上限	比賽場地		
		高中 組	大專校 院組	全國 組 限齡			預賽	決賽	總決賽
電子 競技	Valorant 特戰英豪（桌機） ACER Predator 台灣區選拔賽	V	-	V 15+	6/隊 （含 1 替補）	128 隊	線上	線上	線上
	Arena of Valor 傳說對決（手遊）	V	-	V 12+	6/隊 （含 1 替補）	128 隊			線下 （冠亞賽）
	Street Fighter 6 快打旋風 6（桌機）	V	-	V 15+	1/隊 （無替補）	256 隊			線下 （冠亞賽）
	Assetto Corsa 神力科莎	V	-	V 12+	1/隊 （無替補）	32 隊			線下 （預賽至決賽）
	Zwift 虛擬自行車	V	-	V 12+	1/隊 （無替補）	32 隊			線下 （預賽至決賽）
	Interactive floor games 閃動格子	V	-	V 12+	5/隊 （含 1 替補）	32 隊			線下 （預賽至決賽）
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 15+	1/隊 （無替補）	3-5 名	娛樂挑戰賽・線下 （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 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

為競速計時制，線下賽。依完賽計時之“時間長短”進行排名，計時短者勝出，預賽取計時最短之前 8 選手晉級決賽。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	●	-	-
		V	-	-	MVP	●	●	-
	Arena of Valor 傳說對決	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、「遊戲設計」冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師（至多 3 名）」得各獲頒獎狀乙幀；其他賽項冠、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/系所）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。