

# 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<br>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<br>11 月 01 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 04 日（三）                        | 公告入圍決賽名單決賽賽程及時間<br>（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<br>11 月 22 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 12 日（六）至<br>12 月 13 日（日）       | 總決賽日（線下）<br>開閉幕式<br>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<br>116 年 01 月 08 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 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<br>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<br>「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)<br>10 月 23 日 (五)<br>10 月 25 日 (日) | 快速錄剪播預賽<br>遊戲設計預賽<br>數位動畫製作預賽<br>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。<br>「遊戲設計」「數位動畫製作」 10/23 預賽，題目 10/22 官網公布。<br>「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<br>11 月 01 日 (日)                | 預賽作品評審<br>(賽事實況轉播)<br>(快速錄剪播)                       | <b>取 6 強。</b>                                                                                                 |
| 6      | 11 月 04 日 (三)                                   | 快速錄剪播<br>遊戲設計<br>數位動畫製作<br><b>公告入圍線下決賽 6 強</b>      | 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)<br>11 月 18 日 (三)<br>11 月 23 日 (一) | 賽事實況轉播決賽<br>決賽作品評審<br><b>公告入圍線下決賽 6 強</b><br>繳交精彩剪輯 | 「賽事實況轉播」 11/12 決賽，題目 11/11 官網公布。<br>11/18 於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍。<br>11/23 總決賽之 6 強須繳交                              |

|   |                                  |                                   |                                                                                                                                                                                          |
|---|----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8 | 12 月 12 日（六）至<br>12 月 13 日（日）    | 評審 QA<br>總決賽日(線下)<br>開閉幕式<br>頒獎典禮 | <p>「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。</p> <p>「遊戲設計」6 隊，12/13 線下總決賽，現場簡報 + 行銷策展 + QA</p> <p>「數位動畫製作」6 隊，12/13 線下總決賽播作品 + QA。</p> <p>「賽事實況轉播」6 隊，12/13 線下總決賽播精彩剪輯 + QA。</p> |
| 9 | 12 月 21（一）至<br>116 年 1 月 08 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」。                                                                                                                                                   |

## 陸、競賽項目與報名

### 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              |             |             |
|------------------|----------------------------------------------|----------|---------|-----------|---------|-----------------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|
|                  |                                              | 國中<br>小組 | 高中<br>組 | 大專校<br>院組 | 全國<br>組 |                 |                 | 預賽                | 決賽          | 總決賽         |
|                  |                                              |          |         |           | 限齡      |                 |                 |                   |             |             |
| 電子<br>競<br>技     | Valorant<br>特戰英豪（桌機）<br>ACER Predator 台灣區選拔賽 | -        | V       | -         | V       | 6/隊<br>（含 1 替補） | 128 隊           | 線上                | 線上          | 線上          |
|                  |                                              |          |         |           | 16+     |                 |                 |                   |             |             |
|                  | League of Legends<br>英雄聯盟（桌機）                | -        | V       | -         | V       | 6/隊<br>（含 1 替補） | 128 隊           |                   |             | 線下<br>（冠亞賽） |
|                  |                                              |          |         |           | 12+     |                 |                 |                   |             |             |
|                  | Teamfight Tactics<br>聯盟戰棋                    | -        | V       | -         | V       | 1/隊<br>（無替補）    | 256 隊           |                   |             | 線下<br>（冠亞賽） |
|                  |                                              |          |         |           | 12+     |                 |                 |                   |             |             |
| 虛<br>擬<br>運<br>動 | 無人機足球                                        | V        | -       | -         | V       | 5/隊<br>（含 2 替補） | 32 隊            | 線下<br>（預賽至決賽）     |             |             |
|                  |                                              |          |         |           | 12+     |                 |                 |                   |             |             |
|                  | Zwift<br>虛擬自由車                               | -        | V       | -         | V       | 1/隊<br>（無替補）    | 32 隊            | 線下<br>（預賽至決賽）     |             |             |
|                  |                                              |          |         |           | 12+     |                 |                 |                   |             |             |
|                  | Just Dance 2026                              | -        | V       | -         | V       | 5/隊<br>（含 1 替補） | 32 隊            | 線下<br>（預賽至決賽）     |             |             |
|                  |                                              |          |         |           | 12+     |                 |                 |                   |             |             |
| 數<br>位<br>科<br>藝 | 賽事實況轉播<br>_特戰英豪                              | -        | V       | V         | -       | 5-8/隊           | 30 隊            | 線上                | 線上<br>（6 隊） | 線下<br>（6 強） |
|                  | 快速錄剪播                                        | -        | V       | V         | -       | 1-4/隊           | 60 隊            | 線上                | 線下<br>（6 強） |             |
|                  | 數位動畫製作<br>※主場特賽                              | -        | V       | V         | -       | 1-4/隊           | 60 隊            | 線上                | 線下<br>（6 強） |             |
|                  | 遊戲設計                                         | -        | V       | V         | -       | 2-4/隊           | 60 隊            | 線上                | 線下<br>（6 強） |             |
| 主<br>題<br>活<br>動 | Wild Rift<br>激鬥峽谷（手遊）                        | -        | -       | -         | V       | 6/隊<br>（含 1 替補） | 16 隊            | 線下現場報名<br>（預賽至決賽） |             |             |
|                  |                                              |          |         |           | 12+     |                 |                 |                   |             |             |

#### ● 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](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、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，敗者進行李殿賽。

#### 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<br>小組 | 高中<br>組 | 大專校<br>院組 | 全國<br>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    | ●  | ●  | 20,000    |
|      |                           |          |         |           |         | 亞軍    | ●  | ●  | 10,000    |
|      |                           |          |         |           |         | 季軍    | ●  | -  |           |
|      |                           |          |         |           |         | 殿軍    | ●  | -  |           |
|      |                           |          |         |           |         | 5-8 名 | ●  | -  |           |
|      |                           | -        | V       | -         | -       | MVP   | ●  | ●  |           |
|      | League of Legends<br>英雄聯盟 | -        | V       | -         | V       | 冠軍    | ●  | ●  | 20,000    |
|      |                           |          |         |           |         | 亞軍    | ●  | ●  | 10,000    |
|      |                           |          |         |           |         | 季軍    | ●  | -  |           |
|      |                           |          |         |           |         | 殿軍    | ●  | -  |           |
|      |                           |          |         |           |         | 5-8 名 | ●  | -  |           |
|      | Teamfight Tactics<br>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<br>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<br>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<br>※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」得獲頒發獎狀乙幀。

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。