

2023 CCCE

城市盃數位科藝電競邀請賽

《賽事規章》



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：桃園市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2023年12月9日（六）至2023年12月10日（日）

競賽地點：桃園市中壢區健行路229號（健行科技大學體育館）

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

目 錄

壹、	賽事主旨	3
貳、	賽事目標	5
參、	賽事 Slogan	5
肆、	辦理單位	5
一、	指導單位	5
二、	主辦單位	5
三、	協辦單位	5
四、	賽事協辦	5
伍、	重要日程	6
陸、	競賽項目與報名	8
一、	各系列賽項、名額及比賽場地	8
二、	報名資格	9
三、	報名應備文件	10
四、	報名程序	10
五、	報名注意事項	11
柒、	比賽時間及報到注意事項（預賽&決賽）	12
捌、	賽制與評選	13
一、	預賽	13
二、	決賽	14
三、	評審團隊	15
玖、	賽事獎勵	16
一、	獎項	16
二、	獲獎注意事項	22
三、	獎學金申報資料	22
壹拾、	賽事申明	23

壹、 賽事主旨

電子競技運動，是以具備資訊及通訊技術之軟、硬體設備做為載體，在虛擬世界中進行策略運用與反應速度的競賽活動。在電競運動中，選手除了專業素養，更應具備節奏掌握、空間覺察、經濟循環、風險意識，以及手眼協調與綜合資訊快速決策等技能；各項技能之培養，不僅可提升選手的感知能力、判斷力、快速反應等基礎能力，更可培育戰技、戰術、戰略交互協作的「團隊默契」和「運動家風度」，是多元且有益身心發展的競技運動。

2017 年 10 月底國際奧林匹克委員會（IOC）於在瑞士洛桑舉行之第 6 屆奧林匹克高峰會，同意電子競技可被視為是一種「體育運動」（Sporting activity）；2018 年雅加達巨港亞運將電子競技運動列入示範賽項目；2021 年國際奧委會舉辦了「奧運虛擬系列賽」（Olympic Virtual Series），同年還有備受矚目的「英特爾世界公開賽」（Intel World Open）；2023 年新加坡舉辦了「奧林匹克電競錦標賽」，賽項包含射箭、網球、跆拳道等 9 項運動相關的電競遊戲；國際奧委會表示，奧運的大門將會在 2028 年時為電競而開。

我國於 2017 年通過《運動產業發展條例》修正草案，將電子競技業、運動經紀業正式納入運動產業，並正名為「電子競技運動」。電競與虛擬運動遊戲，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，例如軟體開發、硬體設備、賽事活動、網路媒體、數位媒體、自媒體等，多元的跨域、跨界合作，創新了數位科技、藝術、NFT、元宇宙等新興市場與生活樂趣。

為因應時代發展趨勢，虛擬競技暨相關產業教育應從青少年的求學階段建構至就業銜接的藍圖中，包含社團開展、課程設計、實驗專班設置、選手和產業人才培育、職涯就業規劃等。有鑑於此，本賽事自 2019 年至 2022 年

「CCCE 城市盃」已成功舉辦了四屆，競賽項目除了電子競技、虛擬運動遊戲之外，更包含了相關產業的數位科藝技能競賽，期能「以賽促學」，促進電競運

動選手和群科學生的跨領域思考、創新應用、提升技能及專業素養，透過比賽相互切磋、砥礪學習；賽事期間亦安排多項活動並邀請知名企業、專家學者蒞臨指導，拓展學生認識新興產業及趨勢發展、宏觀國際視野。

今年，我們將延續辦理第五屆「2023CCCE 城市盃數位科藝電競邀請賽」(2023 City Cup for Campus E-sports & Digital TechArt Skills Invitational Competition) 為人才培育計畫而續航，本屆由桃園市政府教育局、中華文化教育協會、中華虛擬運動協會共同主辦，並由臺北市政府教育局、新北市政府教育局、臺中市政府教育局、臺南市政府體育局、高雄市政府教育局、桃園市立觀音高級中等學校、健行科技大學、津禾教育科技有限公司、宏碁股份有限公司共同協辦與合作。

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，推進電競暨相關產業教育發展。
- 三、**跨域創新**：與時俱進，創新賽項、接軌新興產業科藝。
- 四、**國際拓展**：競技合作，跟進國際趨勢、引領數位運動潮流。

參、 賽事 Slogan

「數位競技！與時俱進！」「CCCE！教育創新！」

肆、 辦理單位

一、 指導單位

- 教育部

二、 主辦單位

- 桃園市政府教育局
- 中華文化教育協會
- 中華虛擬運動協會

三、 協辦單位

- 臺北市政府教育局
- 新北市政府教育局
- 臺中市政府教育局
- 臺南市政府體育局
- 高雄市政府教育局
- 桃園市立觀音高級中等學校
- 健行科技大學
- 津禾教育科技有限公司

四、 賽事協辦

- 宏基股份有限公司

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	08月21日(一)至 08月25日(五)	說明會	各都發函，舉辦說明會並邀請參賽。
2	09月04日(一)至 09月22日(五)	參賽報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
3	10月03日(二)	<ul style="list-style-type: none"> 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07日(六)至 11月12日(日)	預賽期間	進行線上預賽，選拔各都之「城市代表隊」；視各都參賽隊伍數調整比賽時間。
5	11月14日(二)	<ul style="list-style-type: none"> 入圍決賽名單 決賽賽程及時間 	於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
6	11月18日(六)至 11月26日(日)	決賽期間	進行線上決賽，分組循環賽、四強賽、季殿賽等。 詳見《比賽辦法》。
7	12月09日(六)至 12月10日(日)	總決賽日(線下) 開閉幕式 頒獎典禮	特戰英豪、傳說對決、NBA 2K23冠亞軍決賽。 Just Dance、自由車預賽至決賽。 各賽項獲獎頒布。
8	12月18日(一)至 2024年01月19日 (五)	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	各賽項獎項詳見「 玖、賽事獎勵 」。獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「 獎學金申報資料 」。

- 「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	08月21日(一)至 08月25日(五)	說明會	各都發函，舉辦說明會並邀請參賽。
2	09月04日(一)至 09月22日(五)	參賽報名	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
3	10月03日(二)	<ul style="list-style-type: none"> 報名成功名單 組別編號分發 	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25日(三)至 10月27日(五)	<ul style="list-style-type: none"> 預賽作品繳交 快速錄剪播預賽 賽事實況轉播預賽 	依照《比賽辦法》，繳交預賽作品。 「快速錄剪播」10/25預賽，題目9點官網公告。 「賽事實況轉播」10/27預賽，題目10/26官網公告。
5	10月31日(二)至 11月12日(日)	預賽作品評審	選拔各都之「城市代表隊」6隊；及「優秀隊伍」1隊。
6	11月14日(二)	<ul style="list-style-type: none"> 入圍決賽名單 決賽賽程及時間 	於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍、賽程及時間。
7	11月24日(五) 11月27日(一)至 11月29日(三)	<ul style="list-style-type: none"> 賽事實況轉播決賽 決賽作品繳交 	「賽事實況轉播」11/24進行線上決賽，題目11/23於官網公告。 入圍隊伍完善決賽作品，並於指定期間完成繳交程序。
8	11月25日(六)至 12月04日(一)	決賽作品評審	數量、格式、內容
9	12月09日(六)至 12月10日(日)	<ul style="list-style-type: none"> 口述報告 評審QA 總決賽日(線下) 開閉幕式 頒獎典禮	冠亞季殿決賽，詳見《比賽辦法》。 「快速錄剪播」12/9決賽，題目9點官網公告。 各賽項獲獎頒布。
10	12月18日(一)至 2024年01月19日 (五)	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	各賽項獎項詳見「 <u>玖、賽事獎勵</u> 」。獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎學金申報資料」。

陸、 競賽項目與報名

★主場特定賽項：Just Dance 舞力全開

一、 各系列賽項、名額及比賽場地

各系列賽項、分組及每隊參賽人數；保障隊額與報名受理之隊伍數上限；比賽場地。

系列	競賽項目	報名組別 V			每隊 參賽人數	1	→2	→3	比賽場地			
		高中	國中	全國		各都 保障 隊額	六都 高中、國中 總保障 隊額	報名 隊伍數 上限	預賽	決賽	冠亞 賽	
電子 競技	VALORANT 特戰英豪	V	-	V	6/隊 (含1名替補)	4	32	64	線上	線上	線上	
	ARENA OF VALOR 傳說對決	V	V	V	6/隊 (含1名替補)	高中4 國中4	32 32	96	線上	線上	線下	
虛擬 運動	NBA 2K23	-	-	V	1/隊 (無替補)	4	-	32	線上	線上	線下	
	★ Just Dance 舞力全開	-	-	V	5/隊 (含1名替補)	4	-	32	線下			
	自由車	-	-	V	1/隊 (無替補)	4	-	32	線下			
數位 科藝	賽事實況轉播	V	-	V	5-10/隊	4	40	60	線上	線上		
	快速錄剪播	V	-	V	1-4/隊	4	40	60	線上	線下		
	商品設計 _中文組、英文組	V	-	-	中文	1-4/隊	4	40	60	線上	線下	
					英文	1-4/隊	4	20		線上	線下	
造型設計	V	-	-	1-6/隊	4	-	60	線上	線下			

● 報名權序：

- 1 各都保障隊額（保障隊額內以高中組為優先占滿；傳說對決各都保障隊額為8隊，其中高中組4隊、國中組4隊，該都可自行調用）

- 2 六都高中總保障隊額（各都保障隊伍確保後，合併六都並依據時序、確立該賽項高中組總保障額之隊伍）
- 3 報名隊伍數上限（上述 1.2.步驟之隊伍確立後，依據時序入取至該賽項之上限隊伍數）
- **注意！**報名「應備文件」及《線上報名表單》填寫齊全者，方得受理報名；不齊全者不計入保障隊額、亦不計列收件時序，主辦方將依據該隊伍“重新報名之收件時間”為計序。

二、報名資格

（一）參賽對象

1. 高中組、國中組

必須為同校組隊；具新北市、臺北市、桃園市、臺中市、臺南市、高雄市（以下簡稱「六都」）之學籍在學生，國立學校或設有分部、分校，於六都轄境之中等教育學校在學生，皆可參賽；報名於校址之轄境城市。

2. 全國組

可跨齡、跨校、跨市組隊；報名時，全隊之選手皆限於 12 足歲至未滿 30 歲者，即 1993 年 9 月 2 日(含)至 2011 年 9 月 1 日(含)出生者；報名須選擇於六都之一旗下，同隊伍中應有 1/2 員（含）以上，其「學籍」或「戶籍/身分證住址」在該報名之城市。

（二）參賽隊伍

1. 參賽隊伍須列指導老師或隊伍代表人 1 名。
2. 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。
3. 同一「競賽項目」，一校可多支隊伍。

(三) 嘉賓城市

可於每一競賽項目派出一隊，作為「城市代表隊」進行交流賽，其代表隊之成績不列入本屆名次計算。

1. 電子競技系列、虛擬運動系列：

依據競賽項目之比賽辦法，於決賽階段，安排與準冠軍、準亞軍之隊伍，各進行一場 BO1 交流賽。

2. 數位科藝系列：

依據競賽項目之比賽辦法，於決賽階段與六都代表隊進行交流賽，並由專業評審予以評比反饋。

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：

- (一) **照片**：每位選手的〈半身照片〉一張、隊伍〈合影照片〉一張。
- (二) **證件**：每位選手之〈學生證〉正反面；報名全國組者，可選擇〈學生證或身分證〉之一正反面。
- (三) **領獎人資料**：每隊伍一人（指導老師或隊伍代表人）之〈身分證〉正反面、匯款帳戶資料及獎項寄發地址。
- (四) **2023年9月1日未滿18足歲者**：即2005年9月2日（含）之後出生者，必須下載、列印《家長同意書》並由法定監護人親簽/章、掃描。**必繳！**

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」。

- (一) 填寫《線上報名表單》及上傳報名「應備文件」。
- (二) 主辦方審核報名資料，並依據「報名權序」受理報名。
- (三) 主辦方於賽事官網「最新消息」公告報名成功訊息，並寄發《2023 CCCE 城市盃報名確認函》電子郵件給參賽隊伍（隊伍代表人或指導老師）；參賽隊伍應收到“報名確認函”的電子郵件，方為報名成功。
- (四) 未收到“報名確認函”者，可向主辦方 cccedu.org@gmail.com 提出詢問；資格不符或資料填寫繳交不齊全者，主辦方有權否決報名或予以補正機會。

五、報名注意事項

- (一) 參賽者應詳閱《賽事規章》及《比賽辦法》後再報名。
- (二) 未符合「報名資格」者，或未繳齊「應備文件」者，或證件資料模糊不清者，不予受理報名！
- (三) 參賽者如未於規定期限內完成報名程序，則視同報名無效。
- (四) 參賽者完成報名程序即視為同意《賽事規章》及《比賽辦法》所列之各項規定，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。
- (五) 本屆賽事報名隊額有限，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！
- (六) 學生證未註記 112 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、 比賽時間及報到注意事項（預賽&決賽）

一、 各賽項之比賽時間，將於賽事官網上進行公告，10月3日公告預賽時間、11月14日公告決賽時間；參賽選手須攜帶中華民國身分證及學生證，以便主辦方進行檢錄。

二、 預賽，線上報到：特戰英豪、傳說對決、NBA 2K23、賽事實況轉播

決賽，線上報到：特戰英豪、賽事實況轉播

- (一) 報名成功的參賽隊伍，會於《2023 CCCE 城市盃報名確認函》電子郵件中，收到本屆賽事的「Discord 伺服器」邀請連結；若至10月6日尚未收到信件或有任何疑慮，請速與主辦方聯繫，否則後果自行承擔。
- (二) 參賽隊伍須於開賽前40~60分鐘之間，至「該隊伍專屬之Discord 伺服器頻道」進行報到及檢錄；若開賽前40分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。
- (三) 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；若至開賽前5分鐘仍未到齊者，則主辦方有權宣布該隊伍棄賽。除原報名登記之替補選手外，不得臨時變更上場選手。
- (四) 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。
- (五) 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。

三、 總決賽日，線下報到：「傳說對決之冠亞賽」、「NBA 2K23 之冠亞賽」、「Just Dance、自由車之預賽至決賽」、「快速錄剪播、商品設計、造型設計之決賽」及「賽事實況轉播之評審 QA 賽段」

- (一) 於開賽前40~60分鐘之間進行報到及檢錄，若開賽前40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；若至開賽前5分鐘仍未到齊者，則主辦方有權宣布該隊伍棄賽。除原報名登記之替補選手外，不得臨時變更上場選手。

捌、 賽制與評選

各競賽項目請詳見其《比賽辦法》！

一、 預賽

(一) 電子競技系列

六都分別進行各組之線上 BO1 單淘汰賽，選出各賽項/組之「城市代表隊」(各都之預賽第一名)入圍決賽。

(二) 虛擬運動系列

「NBA 2K23」六都分別進行各組之線上 BO1 單淘汰賽，選拔各賽項/組之「城市代表隊」(各都之預賽第一名)入圍決賽。

「Just Dance」為積分淘汰制，參賽隊伍按照積分由高至低排名，預賽取積分最高前 4 名晉級決賽。

「自由車」為計時淘汰制，參賽隊伍按照積分由高至低排名，預賽取積分最高前 4 名晉級決賽。

(三) 數位科藝系列

六都分別進行各組之線上評選後，由「城市代表隊」(各都預賽之第一名隊伍)，以及城市代表隊之外、評分最高之「優秀隊伍」1 隊入圍決賽，亦即各賽項/組皆有 7 隊入圍決賽。其「作品繳交」與「評分標準」詳見各競賽項目之《比賽辦法》。

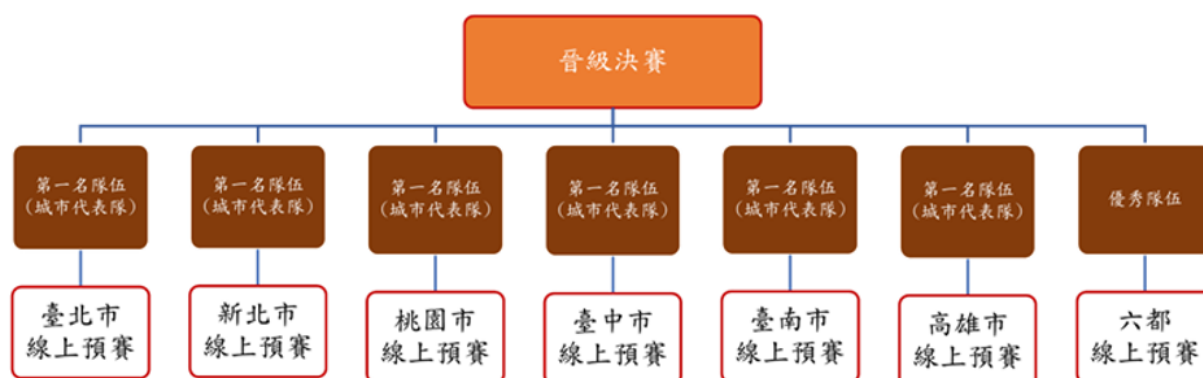


圖 1 數位科藝系列預賽賽程示意圖

二、決賽

(一) 電子競技系列、虛擬運動系列之 NBA 2K23

由各賽項/組之「城市代表隊」先進行分組循環賽（六都取四強）；再進行四強賽；勝者進入冠亞賽、敗者進行季殿賽。

分組以抽籤方式進行，若分組循環賽之 3 隊皆為 1 勝 1 敗，勝負之分則詳見該賽項的《比賽辦法》。

決賽賽制：特戰英豪、傳說對決、NBA 2K23 之四強賽、季殿賽、冠亞賽皆為 BO3。

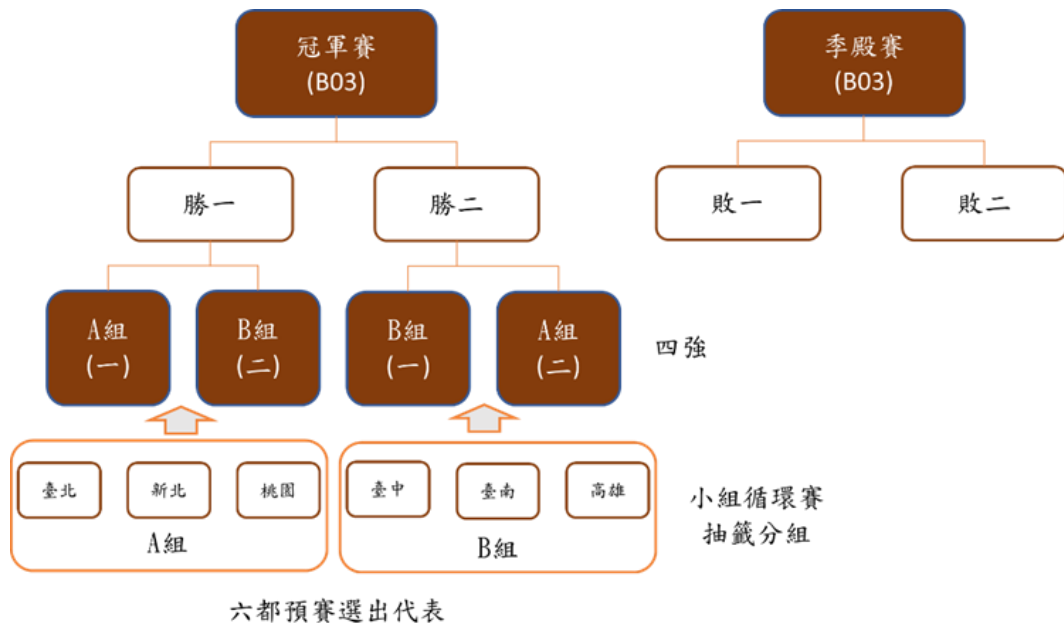


圖 2 特戰英豪、傳說對決、NBA 2K23 決賽賽程示意圖

(二) 數位科藝系列

由六都之「城市代表隊」及 1 隊「優秀隊伍」進行各賽項/組決賽；其「作品繳交」與「評分標準」詳見各競賽項目之《比賽辦法》。

(三) 虛擬運動系列之 Just Dance、自由車

Just Dance、自由車，其預賽與決賽，皆會在線下（總決賽日）進行比賽。

三、 評審團隊

邀請學界及業界專業人士，進行參賽作品之評選。

競賽類別	競賽項目	評審團隊	
數位科藝系列	賽事實況轉播_傳說對決	3 位	
	快速錄剪播	3 位	
	商品設計	中文組	3 位
		英文組	3 位
	造型設計	3 位	

玖、 賽事獎勵

一、 獎項

(一) 頒發說明

1. 獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每一位選手」為頒發對象。
2. 獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。
3. 電子競技系列、虛擬運動系列、數位科藝系列，獎狀由主協辦公部門頒發。
4. 獲獎隊伍的「指導老師」一名，頒發感謝獎狀乙幀，獎狀頒發單位源同該隊伍選手。
5. 「城市大隊長」由主辦協會進行委任，並由各都業管單位頒發感謝獎狀乙幀。

(二) 預賽獎項

預賽各分組之第一名、第二名、第三名，將由所屬城市教育局/體育局於賽事結束後頒發獎狀。

類別	競賽項目	預賽名次 各城市選拔	預賽獎項 各組
電子競技系列	特戰英豪 傳說對決	第一名	獎狀 乙幀
		第二名	獎狀 乙幀
		第三名	獎狀 乙幀
虛擬運動系列	NBA 2K23	第一名	獎狀 乙幀
		第二名	獎狀 乙幀
		第三名	獎狀 乙幀
數位科藝系列	賽事實況轉播 快速錄剪播 商品設計_中文組 商品設計_英文組 造型設計	第一名	獎狀 乙幀
		第二名	獎狀 乙幀
		第三名	獎狀 乙幀

• 下方為預賽獎狀內文示意圖：

○○市政府○○局
獎 狀

(學校名稱)

王小明

榮獲「2023CCCE 城市盃數位科藝電競邀請賽」

城市選拔 高中組

(競賽項目及組別)

第一名

特頒此狀 以資鼓勵

中華民國 112 年 ○ 月 ○ 日

(三) 決賽獎項

決賽各賽項/組冠軍、亞軍、季軍和殿軍之獎項如下表所列，獎盃將於閉幕/頒獎典禮上進行頒發。獎狀、獎學金由主辦方於賽後頒發。

- 「MVP」獎盃，主場特別頒發共 2 座：傳說對決 1 名、Just Dance 1 名。

類別	競賽項目	決賽名次	決賽獎項 (各組)	
			獎狀、獎盃	獎學金
電子競技系列	特戰英豪	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	傳說對決	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
虛擬運動系列	NBA 2K23	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	5,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	3,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	Just Dance 舞力全開	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	5,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	3,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	自由車	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	5,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	3,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-

類別	競賽項目	決賽名次	決賽獎項 (各組)	
			獎狀、獎盃	獎學金
數位科藝系列	賽事實況轉播	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	快速錄剪播	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	商品設計 _中文組	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	商品設計 _英文組	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-
	造型設計	冠軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	12,000 元
		亞軍	獎狀 乙幀 獎盃 乙座	8,000 元
		季軍	獎狀 乙幀	-
		殿軍	獎狀 乙幀	-

• 下方為決賽獎狀內文示意圖：

<p>○○○市政府○○○局</p> <p>獎 狀</p> <p>(學校名稱)</p> <p>王小明</p> <p>榮獲「2023CCCE 城市盃數位科藝電競邀請賽」</p> <p>(競賽項目及組別)</p> <p>冠軍</p> <p>特頒此狀 以資鼓勵</p> <p>中華民國 112 年 ○ 月 ○ 日</p>

二、獲獎注意事項

- (一) 決賽獲獎者於閉幕式當天公布，並進行「頒獎」。獎學金及贊助商獎品等，由主辦協會於賽後匯款及寄出。
- (二) 如有以下情形且經查證屬實者，主辦方有權判定該選手或隊伍喪失獲獎資格：
 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、主辦方、觀眾等情事者。
 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. 獲獎作品參加過其他競賽、非新創作、非參賽選手本人創作、冒用他人作品、涉及抄襲、違反著作權相關法令等者。
 4. 獲獎作品有損害本賽事及其相關單位之形象和精神者。

三、獎學金申報資料

- (一) 主辦方將於決賽日後 14 天內寄「機會中獎/競技競賽收據」以下簡稱《得獎領據》之電子郵件予獲獎隊伍（指導老師或隊伍代表人）；獲獎隊伍應於決賽日後 30 天內印出、填寫並將紙本以《掛號》郵件寄至主辦方提供之地址；主辦方將於名次公布後 60 天內頒發獎學金，並依稅法規定合併計算所得扣繳申報。
- (二) 如《得獎領據》資料填寫不完整且未依時限內、掛號郵寄（以郵戳為憑），視同自行放棄獲獎資格及權益。
- (三) 依據所得稅法第 88 條及各類所得扣繳率標準之規定，所給付獎金、獎品之價值，中華民國國民滿新台幣 20,010 元者扣繳 10% 稅款；非中華民國境內居住之個人（外國人），無論中獎金額多寡，一律按給付之全額扣繳 20% 稅款。

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、 作品中如有使用音樂、影片、圖片、聲音等素材，應注意其版權使用；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、 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、公開或轉寄予“非本屆賽事同隊隊友”以外之他方。
- 四、 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。
- 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學金，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、 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。
- 八、 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。
- 九、 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。