2025 CCCE

全國科藝電競大賽

《賽事規章》

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 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** ・賽事實況轉播 **入圍線上決賽 8 隊**	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。
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 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」。

- **「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）
虛擬運動	Assetto Corsa 神力科莎	V	-	V 12+	1/隊 （無替補）	64 隊	線下 （預賽至決賽）		
	Zwift 虛擬自行車	V	-	V 12+	1/隊 （無替補）	64 隊	線下 （預賽至決賽）		
	Interactive floor games 閃動格子	V	-	V 12+	5/隊 （含 1 替補）	64 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）	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	●	-	-
		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、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。