2026 CCCE

全國科藝電競大賽

《賽事規章》



指導單位：運動部、教育部

主辦單位：高雄市政府教育局・中華虛擬運動協會・中華文化教育協會

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
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
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
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.AI 遊戲設計 11
四、主題活動（線下現場報名活動）.....11
1、激鬥峽谷.....11
2、閃動格子.....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.....15

壹、賽事主旨

隨著數位科技快速演進，電子競技與虛擬運動亦逐漸從新興娛樂型態，發展成結合科技、文化、創意與產業應用的重要領域。從遊戲與內容製作、軟體與程式開發，到電腦及周邊設備、賽事營運、數位行銷、影音傳播與自媒體經營，帶動眾多產業彼此串聯，也創造出更多跨領域合作與創新發展的可能，為新世代開啟嶄新的學習、就業與創業機會。

「CCCE 全國科藝電競大賽」自 2019 年起，由六都聯盟攜手推動，至 2025 年已連續舉辦七屆。賽事內容除了涵蓋電子競技及虛擬運動項目，更將數位科技、藝術創意與產業技能融入競賽架構，規劃「數位科藝系列」等多項競賽，鼓勵學生從競賽中探索科技應用、培養創意思維，並透過實際操作與團隊合作，將課堂所學轉化為解決問題與創造價值的能力。

我們相信，競賽不只是展現技能的舞台，更是連結教育與產業的重要橋梁。透過「以賽促學」的推動理念，讓參賽選手及各群科學生在競爭與交流中拓展視野，培養跨域整合、創新思考、數位應用、高效學習及團隊協作能力，提升技能及專業素養；同時掌握新興科技與數位產業的發展脈動，接軌未來職涯需求，逐步建立面向國際的科技素養與競爭力。

今年，我們將迎來第八屆「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、中華虛擬運動協會、中華文化教育協會
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 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 11 月 01 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 04 日（三）	公告入圍決賽名單決賽賽程及時間 **（電子競技系列）**	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 11 月 22 日（日）	決賽期間	進行線上決賽。 詳見《比賽辦法》。
7	12 月 12 日（六）至 12 月 13 日（日）	**總決賽日（線下）** 開閉幕式 頒獎典禮	進行「英雄聯盟」冠亞賽、「聯盟戰棋」第四輪賽 「無人機足球、虛擬自由車、Just Dance 2026」預賽至決賽 激鬥峽谷及閃動格子為線下主題活動 進行各賽項獲獎頒布。
8	12 月 21 日（一）至 116 年 1 月 8 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」。

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 09 日（三）	數位動畫製作 AI 遊戲設計 說明會	舉辦說明會邀請參賽
3	09 月 04 日（五）至 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。
4	10 月 07 日（三）	公告報名成功名單 「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。
5	10 月 20 日（二） 10 月 21 日（三） 10 月 23 日（五）	賽事實況轉播預賽 快速錄剪播預賽 數位動畫製作 AI 遊戲設計 作品繳交期限	10/20 預賽，題目 10/19 公布 「快速錄剪播」10/21 預賽，題目官網公布。
6	10 月 24 日（四）至 11 月 01 日（日）	預賽作品評審	**取 6 強**。
7	11 月 04 日（三）	賽事實況轉播 快速錄剪播 數位動畫製作 AI 遊戲設計 **公告入圍線下決賽 6 強**	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。
8	11 月 12 日（四） 11 月 18 日（三） 11 月 23 日（一）	賽事實況轉播決賽 決賽作品評審 **公告入圍線下決賽 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。 11/18 於「賽事官網」公布入圍決賽之隊伍。 11/23 總決賽之 6 強須繳交精彩剪輯。

9	12 月 06 日（日）	數位動畫製作 AI 遊戲設計 決賽作品繳交期限	「數位動畫製作」、「AI 遊戲設計」決賽作品繳交。
10	12 月 12 日（六）至 12 月 13 日（日）	評審 QA **總決賽日(線下)** 開閉幕式 頒獎典禮	「快速錄剪播」6 隊，12/12 線下總決賽，題目 10:30 宣布；12/13 播作品+QA。 「數位動畫製作」6 隊，12/13 線下總決賽，作品放映+簡報+QA。 「AI 遊戲設計」6 隊，12/13 線下總決賽，簡報+遊戲展示+策展+QA。 「賽事實況轉播」6 隊，12/13 線下總決賽播精彩剪輯+QA。
11	12 月 21 日（一）至 116 年 1 月 8 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」。

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/每隊	報名隊伍數上限	比賽場地		
		國中小組	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 16+	6/隊 （含 1 替補）	128 隊	線上	線上	線上
	League of Legends 英雄聯盟（桌機）	-	V	-	V 12+	6/隊 （含 1 替補）	128 隊			線下 （冠亞賽）
	Teamfight Tactics 聯盟戰棋	-	V	-	V 12+	1/隊 （無替補）	256 隊			線下 （冠亞賽）
虛擬運動	無人機足球	V	-	-	V 12+	5/隊 （含 2 替補）	32 隊	線下 （預賽至決賽）		
	Zwift 虛擬自由車	-	V	-	V 12+	1/隊 （無替補）	32 隊	線下 （預賽至決賽）		
	Just Dance 2026	-	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 （6 隊）	線下 （6 強）
	快速錄剪播	-	V	V	-	1-4/隊	60 隊	線上	線下 （6 強）	
	數位動畫製作 ※ 主場特賽	-	V	V	-	1-6/隊	60 隊	線上	線下 （6 強）	
	AI 遊戲設計	-	V	V	-	2-6/隊	60 隊	線上	線下 （6 強）	
主題活動	Wild Rift 激鬥峽谷（手遊）	-	-	-	V 12+	6/隊 （含 1 替補）	16 隊	線下現場報名 （預賽至決賽）		
	Interactive floor games 閃動格子	-	-	-	V 8+	1-2/隊 （無替補）	32 隊	線下現場報名		

- **報名權序**

1、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

2、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、高中組（含技高）、大專校院組：

須同校組隊；報名者須是國內公私立學校之在學學生。

(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：**

  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）。

- **《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 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）。

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 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 BO3 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）；進行兩輪賽事進入決賽；第三輪賽由積分排名之前 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

各區預賽採分組淘汰賽搭配循環賽制度辦理。預賽階段採分組淘汰賽，16 隊分成 4 組，各組前 2 名晉級 8 強。

八強賽採分組淘汰賽，8 隊抽籤分 4 組對抗，各組優勝者晉級 4 強。

四強賽採循環制進行，分出前四名的隊伍名次。

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、數位動畫製作、AI 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》。

1、賽事實況轉播、2.快速錄剪播、3.數位動畫製作、4.AI 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）

1、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。

2、閃動格子

得分高者獲勝，依現場報名隊伍數安排。

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	國中小組	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	●	●	20,000
						亞軍	●	●	10,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
		-	V	-	-	MVP	●	●	
	League of Legends 英雄聯盟	-	V	-	V	冠軍	●	●	20,000
						亞軍	●	●	10,000
						季軍	●	-	
						殿軍	●	-	
						5-8 名	●	-	
	Teamfight Tactics 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 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 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 ※ 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、最具潛力新星之外，其餘皆為「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、數位科藝系列冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」獲頒獎狀乙幀。
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。