

## 2019 射陽崗電競盃~高中職電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽~

### 活動計畫暨辦法

#### 一、活動動機與目的

電子競技產業乃屬於育樂產業一環，形具出完整的產業鏈，帶動整體產業與就業發展。舉凡產業市場分析、賽事企劃與活動舉辦、電競行銷企劃與賽事推廣、新媒體及社群經營與行銷、戰隊培育、主播賽評培育、戰隊/活動形象設計、周邊商品設計、賽事直播、影片製作與商業攝影、直播拍攝、電競音樂創作、戰隊造型設計等，皆為促進全球電子競技產業發展不可或缺的重要領域。因此，為利於年輕人未來投入電子競技產業就業之職涯發展，特舉辦本次大賽，提供相關領域之多元獎項，增進對電子競技產業有興趣之高中職生與大專生參賽者瞭解電競產業發展與就業需求概況，擇其學習與競比喜好領域及跨領域能力，並學習團隊合作、創意思考、溝通協調、靈活應變、策略應用、邏輯思維之軟實力，建立與推廣健康良正之電子競技發展風氣。

二、主辦單位：醒吾科技大學 行銷與流通管理系、資訊科技應用系、商業設計系、表演藝術系、流行音樂學程。

協辦單位：醒吾科技大學行銷系學會、電競社。

三、參賽對象：高中職在學學生均可組隊參加：

- 每隊 3 至 6 人。
- 允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)
- 完成各項賽事規範之報名手續之隊伍，始具參賽資格。

四、競賽項目與獎金：

---

#### 電競社群經營人氣獎

冠軍	獎金 5,000 元
亞軍	獎金 3,000 元

#### 電競行銷創意點子獎

冠軍	獎金 5,000 元
亞軍	獎金 3,000 元

---

季軍	獎金 1,000 元	季軍	獎金 1,000 元
<b>電競音樂創作演唱獎</b>		<b>電競微電影創作獎</b>	
冠軍	獎金 5,000 元	冠軍	獎金 5,000 元
亞軍	獎金 3,000 元	亞軍	獎金 3,000 元
季軍	獎金 1,000 元	季軍	獎金 1,000 元
<b>電競攝影創作獎</b>		<b>電競主視覺設計獎</b>	
冠軍	獎金 5,000 元	冠軍	獎金 5,000 元
亞軍	獎金 3,000 元	亞軍	獎金 3,000 元
季軍	獎金 1,000 元	季軍	獎金 1,000 元
<b>電競角色扮演創意獎</b>			
冠軍	獎金 5,000 元		
亞軍	獎金 3,000 元		
季軍	獎金 1,000 元		

#### 五、競賽時間：

競賽報名時間：詳見下列各項賽事報名時間說明

繳交參賽作品：詳見下列各項賽事繳交方式與期限

#### 六、頒獎時間：108 年 12 月 22 日(星期日)16:00-17:00

#### 七、報名事項：



1. 採線上報名方式，請至醒吾科技大學行銷與流通管理系網站填寫報名表，報名系統網址：  
<https://reurl.cc/1QogXD>
2. 報名表填寫完成後，請以隊伍為單位，將參賽隊伍名稱以及所有參賽隊員之學生證正反面照片 (jpg 或 pdf 檔)，寄至 hmk@mail.hwu.edu.tw。
3. 請參考各分項競賽辦法所訂定之報名時間。
4. 相關報名洽詢電話：醒吾科技大學行銷與流通管理系 02-2601-5310 分機 2451、2452

## 八、競賽辦法：

### 1. 電競社群經營人氣獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳(hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。

比賽辦法：

1. 參賽者必須於 Facebook(粉絲頁、社團)、Instagram、或者是 Youtube 頻道上設立電競主題相關之平台，並擇一報名參賽。
2. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，未遵循此規定視同棄權。
3. 參賽者報名資料經主辦單位審核並記錄參賽平台初始資訊後，並將參賽者資料公布於本活動官方網頁後即取得參賽資格。
4. 本活動競賽時間為自取得參賽資格日起至 12 月 16 日中午止。
5. 以參賽者競賽期間最終的人氣成長高低為成績判定，各平台認定標準如下表說明：

參賽選擇平台	成績判定標準	權重
Facebook	競賽期間，粉絲/社團按讚數量	100%
Instagram	競賽期間，關注數量成長數	100%
Youtube	競賽期間，頻道訂閱人數成長數	100%

6. 系統管理員如發現有灌票情事，經調查確認後，主辦單位將會刪除不正常之票數。如遇有兩組或以上票數相同時，將以該組得到該票數之時間判定，以較早獲得該票數者為優勝。
7. 評審結果將於頒獎典禮揭曉，並公告於官網並以 Email 及電話聯絡通知。

## 2. 電競行銷創意點子獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：不可跨校組隊，允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或是同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳 (hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。
4. 參賽隊伍必須先完成網路報名後，並於 108 年 12 月 16 日(一)中午前將參賽資料郵寄至 hmk@mail.hwu.edu.tw，信件主旨及檔案名稱請統一註明「姓名-電競行銷企劃提案申請」。

比賽辦法：

1. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，未遵循此規定視同棄權。
2. 允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽者繳交競賽資料後，將由主辦單位確認參賽資格及提案內容是否符合活動性質，不符合者由主辦單位發信通知並不列入評審。
4. 由主辦單位就各隊參賽資料進行競賽審查，競賽審查通過之創意點子競賽企劃提案將聘請專家顧問就提案之完整性、創新性、邏輯性 以及合理性進行書面審查，評選項目及配分比重如下表說明。

評選項目	說明	權重
分析 完整性	從市場商機、消費者研究、環境分析到產業情報資訊的相關分析完整程度	25%
產品 創新性	電競產品或服務創新的程度	35%
企劃 邏輯性	整體企劃具備合理之邏輯，從目標族群、產品定位到策略間具備邏輯	25%
模式	商業模式或行銷方式具體可行、經費、	25%

合理性	預期 效益及風險控制具合理性	
-----	----------------	--

5. 評審結果將於頒獎典禮揭曉，並公告於官網並以 Email 及電話聯絡通知。

**注意事項：**

1. 參賽者報名時須同意遵守本簡章各項規定，如有下列情形之一者，主辦單位有權取消參賽資格，獲獎者則撤銷其獎項並追回獎金（品）與獎狀，主辦單位不負任何法律責任：
  - (1). 參賽過程提報之各項資料有虛偽不實並經主辦單位確認。
  - (2). 提案內容有剽竊、抄襲或其他侵害他人專利、專門技術、著作權或其他 智慧財產權。
2. 參賽者繳交之所有文件將不退回，請自行備份。
3. 參賽報名單位數不足時，主辦單位得以延長相關截止日期。
4. 參賽者同意主辦單位得為推廣宣傳需要，可不限時間、地域及使用形式無償利用參賽作品，得獎團隊應配合提供參賽作品之相關資料、影片或接受攝影等，以利主辦單位辦理競賽成果宣傳。
5. 頒發之獎項得依評審決議從缺或並列之。
6. 本競賽活動須蒐集相關人員的姓名、身份證字號、出生年月日、電話、E-mail 等個人資訊，以在本活動期間進行必要之聯繫。如欲更改個人資料 或行使個人資料保護法第 3 條的查閱、補充、更正、製給複製本及請求停止蒐集、處理、利用及請求刪除等當事人權利，請洽競賽主辦單位。
7. 主辦單位保留修改本活動之權利，參賽者一旦參加本活動，表示同意接受 本活動相關規定之拘束，如有未盡事宜，主辦單位得具保留活動解釋及變更之權利。

### 3. 電競音樂創作演唱獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽著作權聲明書](#)」，印出親簽後掃描上傳(hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。
4. 參賽隊伍必須先完成網路報名後，再將作品寄送到 hmk@mail.hwu.edu.tw 處收。

比賽辦法：

1. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，未遵循此規定視同棄權。
2. 允許參賽隊伍同校同隊、或是同校部份成員重複參賽各項非競技類競賽。
3. 初賽日期：108 年 12 月 16 日 中午前連同網路報名表寄出審查
4. 初賽比賽方式：限唱一分鐘，採自選曲清唱方式，發揮創意和個人特色。
5. 評分標準：音準 30%、發音 40%、音色 30%。
6. 主辦單位將邀請國內具有音樂及流行藝術領域之委員。

決賽彩排事宜：

1. 彩排時間及地點：請於 108 年 12 月 22 日 09：00 分開始 依序號彩排。
2. 彩排當天繳交背景音樂 CD。
3. 決賽規則：
  - (1) 決賽時間：108 年 12 月 22 日 13：00~16：00。
  - (2) 決賽地點：醒吾科技大學藝術展演中心
  - (3) 決賽比賽方式：主唱者可獨唱需背詞，自備伴奏 CD，但 CD 演唱者須消音。(樂器演奏或伴奏，不列入計分。)



#### 4. 電競微電影創作獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須先完成網路報名後，再將作品寄送到 hmk@mail.hwu.edu.tw 處收。
4. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳(hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。

比賽辦法：

1. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，未遵循此規定視同棄權。
2. 允許參賽隊伍同校同隊、或是同校部份成員重複參賽各項非競技類競賽。

3. 電競微電影創作：

電視電影--具有完整故事脈絡的微電影，長度在 8-12 分鐘。

紀實短片--如實介紹敘述：人物、自然風景、動植物、社會、旅遊...等面向的紀錄報導，長度在 5-10 分鐘。

**遊戲戰報--以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，以對戰影片重新製播戰況報導。**

拍攝製作工具不限，但作品請以 WMV、AVI、MP4、MOV 等格式，且解析度須為 1280x720(720p)以上的規格。

4. 電競攝影創作：

拍攝製作工具不限，但作品解析度須為 1280x720 以上的規格。

攝影作品內容必須內含電競相關主題，評審單位有權認定參賽作品是否符合此競賽要求。

評選方式：

由主辦單位遴選相關專家組成評選小組依下列項目評分：

1. 形式創新 40%
2. 內容編寫 30%
3. 製作技術 30%

注意事項：

1. 參賽作品需為創作者原創，且第一次參賽並發表，如有抄襲或重複參賽，取消參賽資格。
2. 參賽作品內容不得違反社會善良風俗及中華民國法律規範，若因此發生爭議，取消參賽資格。
3. 參賽作品不得有侵犯他人著作財產權之情形，若有侵權，取消參賽資格。
4. 參賽者所提供之資料必須正確無誤，不得有冒充他人情事發生，如經查作假，取消參賽資格。
5. 相關規範若有不盡完備之處，主辦單位擁有最終解釋裁決權。

## 5. 電競攝影創作獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須先完成網路報名後，再將作品寄送到 hmk@mail.hwu.edu.tw 處收。
4. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽著作權聲明書](#)」，印出親簽後掃描上傳 (hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。

比賽辦法：

1. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽作品題材，未遵循此規定視同棄權，評審單位有權認定參賽作品是否符合此競賽要求。
2. 允許參賽隊伍同校同隊、或是同校部份成員重複參賽各項非競技類競賽。
3. 參賽作品須為數位檔案，以 JPEG、JPG 格式上傳繳交，所有檔案大小必須在 25MB 以下。
4. 拍攝製作工具不限，但作品畫素品質須在 1000 萬畫素至 2000 萬畫素以內。規格不符合者不予評審視同棄權。
5. 參賽作品必須為單張作品 (連作不收)，不得格放、加框、翻拍、人工調色、電腦合成。違者不予評審視同棄權。



6. 參賽作品須有 100 字的作品介紹或與活動相關的文字故事。

評選方式：

由主辦單位遴選相關專家組成評選小組依下列項目評分：

1. 傳達內容 40%
2. 構圖技巧 30%
3. 攝影技術 30%

注意事項：

1. 參賽作品需為創作者原創，且為第一次參賽並發表，如有抄襲或重複參賽，取消參賽資格。
2. 參賽作品內容不得違反社會善良風俗及中華民國法律規範，若因此發生爭議，取消參賽資格。
3. 參賽作品不得有侵犯他人著作財產權之情形，若有侵權，取消參賽資格。
4. 參賽者所提供之資料必須正確無誤，不得有冒充他人情事發生，如經查作假，取消參賽資格。
5. 相關規範若有不盡完備之處，主辦單位擁有最終解釋裁決權。

## 6. 電競主視覺設計獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須先完成網路報名後，再將作品寄送到 hmk@mail.hwu.edu.tw 處收。
4. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳 (hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。

比賽辦法：

1. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，未遵循此規定視同棄權。
2. 採單次評選，在評選中分三輪評選出前三名。
3. 冠軍作品為下一屆射陽崗盃[電競行銷.設計.流行藝術](#)邀請賽之主視覺。
4. 參賽者需填寫著作權聲明書，供主辦單位推廣下一屆競賽活動時使用。
5. 交件規格：
  - (1) 主視覺設計一式、海報設計一式、FB 粉絲專頁封面設計一式，交件規格請見下圖。位置請與說明圖示一致，勿隨意異動。
  - (2) 上傳之檔案格式為 300ppi，RGB，jpeg 格式。



6. 以上設計中之文字可使用本次簡章中之文字。
7. 請於報名表之說明欄中填寫至少 200 字創作理念。
8. 競賽稿件中不可出現名字、校名、隊名…等等可供識別作者之任何訊息，違者將無法進入評選。
9. 上傳稿件不符合規格者視同自放棄參賽，將無法進入評選。
10. 所有的創作分項競賽都要填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳 (hmk@mail.hwu.edu.tw)，才算報名成功。

## 7. 電競角色扮演創意獎

參賽資格：公私立高中職在校學生為主

活動報名：

1. 報名日期：即日起於 108 年 12 月 16 日中午前網路報名。
2. 報名限制：允許參賽隊伍同校同隊(含校友、但以在校生為主)或同校部份成員重複報名各項非競技類競賽。
3. 參賽隊伍必須填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳(hmk@mail.hwu.edu.tw)，經審核回覆後才算報名成功。

比賽辦法：

1. 參賽隊伍必須以大賽的指定遊戲(英雄聯盟、傳說對決)，擇一選擇作為本項競賽標的，未遵循此規定視同棄權。
2. 允許參賽隊伍同校同隊、或是同校部份成員重複參賽各項非競技類競賽。
3. 採初評複評，依參賽比例選出複評組別，邀請頒獎典禮現場走秀與評審。
4. 評分要點：角色服裝道具 60%、妝髮整體造型 40%。
5. 初評交件規格：
  - (1) 請完成作品後拍照交件，不接受設計圖交件，照片至少 800 萬像素以上。
  - (2) 請提供正視圖、左右側視圖、背視圖各至少一張，以上黑或白背景。效果圖至少一張，畫面可包含動作設計、背景陳列設計、燈光效果，唯要明顯表現角色造型特色。以上總照片張數 10 張以內。
  - (3) 請於報名表之說明欄中註明扮演哪款遊戲的哪位角色，以及 200 字創作理念。
6. 複評交件規格：
  - (1) 請將全套作品攜帶至頒獎典禮現場，參與複評，現場走秀展示作品。
  - (2) 複評之評分要點包含  
角色服裝道具 55%  
妝髮整體造型 35%  
走秀之動作設計 10%。
  - (3) 參賽者複評所需彩妝品、髮品等等工具自備。

- (4) 競賽現場備有化妝間供參賽者扮妝準備。
- (5) 彩排時間：108 年 12 月 22 日 09：00 分開始。
- (6) 決賽地點：醒吾科技大學藝術展演中心
- 7. 所有的創作分項競賽都要填具「[2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽](#)著作權聲明書」，印出親簽後掃描上傳，才算報名成功。

九、競賽獎勵：

凡參加者皆有醒吾科技大學核發之參賽證明，獲獎者另可獲頒獎金及獎狀。

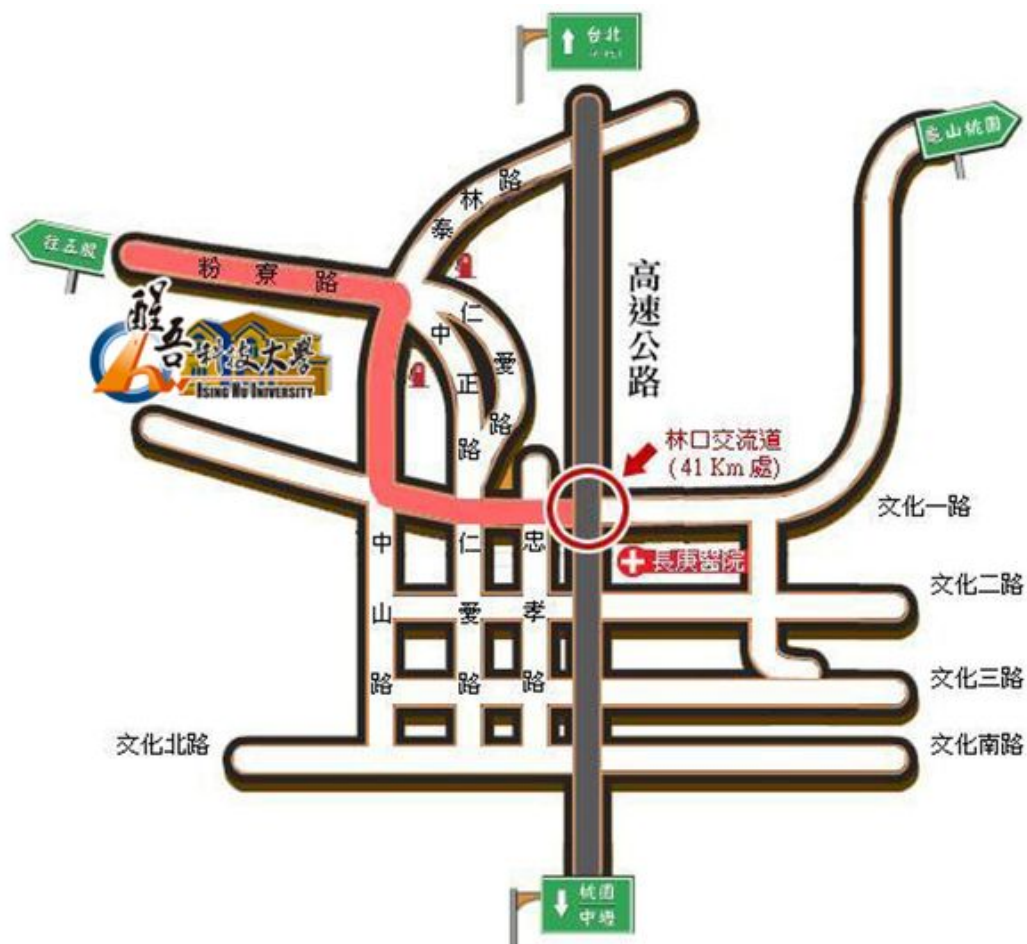
十、活動辦理單位聯絡人：醒吾科技大學行銷與流通管理系許如萍小姐、林建興先生，電話 02-2601-5310 分機 2451、2452。

報名表網址：<https://reurl.cc/1QogXD>

活動官網：<https://hmk.netlify.com>

十一、本計畫若有未盡之事宜，得適時修訂之。

## 十二、活動場地





### 十三、交通資訊

詳細資訊：<http://www.hwu.edu.tw/files/11-1000-966.php>

#### ※自行開車—高速公路：

由中山高速公路（國道一號）林口交流道（約 41Km）下，轉文化一路往林口方向，直行至中山路右轉直行，至粉寮路處左轉，直行約三百公尺，左側即可看到醒吾校園。

#### ※台北車站：

1. 三重客運 1210 線：台北車站西出口「台北西站 A 棟」（交六轉運站）搭乘三重客運（經高速公路）往林口竹林山觀音寺班車至林口「醒吾科技大學」站下車。
2. 三重客運 1209「公西—北門」線：台北市北門→圓環→重慶北路→承德路→民權西路→台北橋→三重重新路→重新橋→一省道→新莊新泰路→泰山泰林路→至林口「醒吾科技大學」站下車。
3. 三重客運 1207「公西—成州—北門」線：台北市北門→圓環→重慶北路→承德路→民權西路→台北橋→三重重新路→龍門路→格致中學→蘆洲市公所→成蘆橋→新莊成泰路→泰山泰林路→至林口「醒吾科技大學」站下車。

#### ※圓山捷運站：

三重客運 936 快速公車線：圓山捷運站（圓山轉運站）搭乘三重客運（經高速公路）往林口班車至終點站「醒吾科技大學」站下車。

#### ※台北市政府：

三重客運 1211 線：台北市松高路「台北市政府」搭乘三重客運（經高速公路）往林口長庚醫院班車至林口「頭湖路口」下車，沿中山路步行至粉寮路左轉約 300 公尺即達本校。

#### ※板橋車站：

1. 台北客運 920 線：由新板橋車站→大漢橋→新莊思源路→二省道→五股交流道（經高速公路）→至林口「醒吾科技大學」站下車。
2. 三重客運 786「公西—板橋」線：由新板橋車站→縣民大道→北門街→中正路→新海橋→新莊國中→一省道→新泰路→泰山泰林路→至林口「醒吾科技大學」站下車。

#### ※蘆洲：

台北客運 925 線：台北捷運蘆洲線「三和國中」站→三重交流道（經高速公路）→至林口「醒吾科技大學」站下車。

#### ※樹林：

三重客運 858「樹林—林口長庚醫院」線：由樹林→中山路→大安路→民安西路→福營國中→丹鳳→泰山明志路→泰林路→至林口「醒吾科技大學」站下車。

#### ※新莊、泰山：

三重客運 1209「公西—北門」線、三重客運 1207「公西—成州—北門」線、三重客運 1206「公西—板橋」線、台北客運 920 線、三重客運 858「樹林—林口長庚醫院」線均可到本校。

#### ※桃園車站：

1. 桃園客運 5063「桃園—竹林山寺」線：桃園遠東百貨前→桃農→青果中心→陸光二村→龜山→陸光三村→精忠五村→楓樹社區→洪厝→上楓村→光華坑→下湖→大崗→警察大學→頂湖→公西→文化二路→長庚醫院→林口國中→林口農會→林口加油站→「醒吾科技大學」站下車。

【附件 1】2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽 著作權聲明書

(請填寫及簽章後掃描上傳檔案)

## 2019 射陽崗盃-高中職電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽 著作權聲明書

本人參醒吾科技大學舉辦之「2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽」, 所提供之各項資料正確無誤, 願遵守簡章相關規定及以下事項:

- 一. 本人所參賽之作品, 謹遵守著作權法、專利法等相關智慧財產權之規定, 並保證參賽作品為本人原創, 絕無抄襲仿冒之情事。主辦單位若發現本人有違反規定及觸犯法律, 得取消參加資格; 若為獲獎作品, 則主辦單位可追回已頒發之所有獎金、獎勵品、獎狀, 並公告之, 本人願意自行負責所有法律責任。
- 二. 本人對參賽作品具有著作人格權及財產權, 且同意當參賽作品得獎時, 主辦單位擁有圖片及說明文字之公開發表等權利, 並提供主辦單位作為展覽、宣傳推廣、報導、出版等推廣之用。
- 三. 參加「\_\_\_\_\_」分項競賽之作品, 若獲冠軍、亞軍、季軍, 則本人同意授權主辦單位做為下一屆競賽品牌行銷與推廣使用, 可延伸為其它所需要之宣傳品應用設計。

此致 2019 射陽崗盃電競行銷.設計.流行藝術邀請大賽主辦單位

聲明人:

(親簽)(團隊成員須全數親簽)

E-MAIL(報名隊伍指定代表人):

聯絡電話(報名隊伍指定代表人):

中 華 民 國

年

月

日