

校園電競合作推廣計畫

社團合作簡章辦法



壹、計畫宗旨與合作對象

一、計畫宗旨

本計畫旨在推廣校園電競教育與實務參與，透過《G9：特攻聯盟》之校園賽事與社團合作，引導學生認識電競產業鏈運作，培養賽事企劃、執行、宣傳與團隊協作等實務能力，進而提升學生對電競及相關數位內容產業之認識與參與意願。

同時，藉由賦予社團完整規劃與執行權限，強化學生自治組織於校內活動之自主性與治理能力，累積大型活動執行經驗，形塑健康、正向且具產業連結之校園電競文化。

MOBA 競技策略類型遊戲，強調團隊分工、戰術思考與即時決策能力。其遊戲設計有助於引導學生於競技過程中進行策略分析、臨場判斷與溝通協調，符合校園推廣電競素養、競技精神，以及策略思考與團隊合作能力培養之核心目標。

因此，本合作計畫選擇以 MOBA 競技策略類型遊戲作為校園電競推廣之核心內容，並特別與《G9：特攻聯盟》合作，取得官方正式授權，作為本計畫之指定合作遊戲。

二、 合作對象與申請資格

1. 經學校正式立案之學生自治組織或社團。
2. 以電競、遊戲、數位內容、資訊相關領域為主要運作方向之社團優先。
3. 具備基本活動執行能力，並可配合本計畫相關規範與成果驗收流程。

貳、 合作期間與自治經費制度

一、 合作報名表單連結

<https://forms.gle/XhNmUdbq5Za7kqtTA>

二、 合作申請時間

即日起至民國 115 年 3/27(五)截止。

三、 合作期間

自民國 114 學年度第二學期起算，合作期間為：民國 115 年 4 月 1 日至民國 115 年 6 月 30 日止。

合作期滿後，將依社團執行成果與整體表現，評估是否續約下一學期之合作。

四、 合作自治經費補助金額

每一合作社團於合作期間內，可獲得 **新臺幣 5,000 元整** 之合作自治經費補助，作為校園賽事舉辦與推廣相關支出使用。

五、 自治經費撥付方式

自治經費採「一次性撥付制」，於合作期滿並完成所有規定義務、成果文件經審核通過後，一次撥付全額。

特別說明：若未完成規定賽事場次、成果資料不完整或經查核有疑義者，主辦單位得視實際完成情形，暫停撥付或不予核發部分或全部自治經費補助。

參、 合作名額、隊伍規範與遴選原則

一、 參賽隊伍規範

各場校園自治賽事之參賽隊伍數量不設上限，實際隊伍數由合作社團或學生自治單位依校內狀況自行規劃與招募。

二、 合作名額

每一學校原則上僅遴選一個社團或學生自治單位作為本計畫之合作對象。

三、 同校多單位申請之處理方式

若同一學校有複數社團或自治單位提出申請，本計畫將依下列條件進行綜合評估與遴選，擇最適合之社團或學生自治單位進行合作：

1. 單位組織完整度與自治運作能力
2. 過往校內活動或賽事執行經驗
3. 推廣企劃完整性與可行性
4. 與本計畫宗旨及電競產業導向之契合度

肆、 合作社團應盡義務與執行規範

合作社團於合作期間內，須完成下列三項核心義務，作為自治經費補助核銷與續約評估依據：

一、 組織推廣

- 提供社團實際運作人數名冊。

- 每月定期更新並回報社團成員人數。
- 人數須維持合理且穩定之運作規模。

二、校園賽事舉辦

- 自主規劃並舉辦校園《G9：特攻聯盟》自治賽事。
- 合作期間內須於民國 115 年 4 月至 6 月間，每月舉辦 2 場賽事，共計 6 場。
- 賽事形式可為實體或線上，惟參與對象須以該校學生為主。
- 每場賽事須於賽前 2 週提交活動企劃與宣傳計畫備查。

伍、賽事成果提交流程與文件規範

一、成果提交流程

每場賽事結束後 7 日內，合作社團須向主辦單位提交完整成果與佐證文件。

二、必要繳交文件：以下檔案格式皆為 PDF 檔

1. 完整參賽名單 (含所有參賽隊伍之全員姓名、學號、班級、遊戲帳號)
2. 比賽日期與賽程說明
3. 賽事結果證明 (截圖、錄影或可核實之成績畫面)
4. 賽事舉辦照片或線上活動截圖 (至少 5 張，須可辨識活動實際進行)
5. 每場賽事過程 VOD (觀戰錄影 MP4 檔)。

三、審核時效說明

- 當月申請之賽事須於該月完成並於賽事結束 7 日內提交完整資料。
- 逾期提交者，視同未完成該場賽事，主辦單位得暫停撥款或依比例扣減自治經費補助。
- 資料不完整或有疑義時，主辦單位得要求補件或暫緩撥款。

四、單場賽事申請獎金級距

參賽隊伍數量	冠軍	亞軍	四強(2 隊)
4 隊	3,000 元	-	-
8 隊	5,000 元	2,000 元	-

16 隊	7,000 元	3,000 元	1,000 元
------	---------	---------	---------

- 實際撥款金額依照參賽隊伍數量與最終提交資料審核結果為準。
- 本賽事之賽事獎勵金將統一提供賽事主辦單位，由主辦單位頒發獎勵金給予得獎人簽收，主辦單位若與得獎人產生任何獎金糾紛，本計畫將不負擔相關責任。

陸、申請流程、權利與合作終止

一、申請與啟動流程

1. 合作方提交以下 PDF 檔(檔名依附件名稱+學校名稱)：
 - A.報名表(附件 1)
 - B. 證件影本黏貼表 (附件 2)
 - C. 著作財產權與肖像權授權同意書(附件 3)
 - D.個人資料蒐集、處理、利用同意書(附件 4)。
2. 主辦單位進行資格審查 (社團活躍度、組織架構、過往活動紀錄) 。
3. 審核通過並完成簽約後，正式啟動合作。

二、主辦單位權利

- 提供賽事品牌露出素材與官方宣傳資源。
- 在不干擾社團正常運作之前提下，查核合作義務履行情況。
- 彙整合作成果作為後續校園合作或大型活動之參考依據。

三、合作終止與績效評估

- 若未達規定賽事場次 (6 場) 或有數據造假情事，主辦單位得單方面終止合作，並拒付或追回未撥付之自治經費補助。
- 合作期滿後，將依推廣成效與賽事成果，作為下一學期合作之依據。

柒、行為規範

一、主辦者責任

- 確保比賽公平、公正、安全進行。
- 提供完整且真實的比賽資料。
- 確保參賽者遵守本賽事及校園規定。
- 主辦者需配合本賽事人員檢視賽事過程與成果。

二、 違規處理

- 禁止代打、帳號買賣、外掛、消極比賽、利用遊戲漏洞等行為，違規者取消參賽與獎勵資格，並判處永久封號與個人永久禁賽。
- 如主辦者提供資料有重大錯誤或舞弊情事，本賽事可拒絕撥款並列入黑名單。
- 報名帳號與比賽使用帳號需一致，不符者不得出賽。
- 嚴禁使用含非法、政治性、侵害隱私或不雅之名稱，違規者取消參賽與獎勵資格，並判處永久封號與個人永久禁賽。
- 比賽期間需隨時提供身份證明文件，無法配合者視同棄權。

三、 不正當比賽行為

- 包含：私下協議比賽結果、故意讓對手勝出、誘導輸贏、技術性騷擾、攻擊性言語或行為等。
- 違規者取消參賽與獎勵資格，並判處永久封號與個人永久禁賽。

四、 不專業與不道德行為

- 包含騷擾、性騷擾、歧視、侵害他人名譽或違法行為。
- 違規者取消參賽與獎勵資格，並判處永久封號與個人永久禁賽。

五、 宣傳與授權

- 主辦者同意本賽事單位使用比賽照片、影片與成果於宣傳、報導與社群平台。

六、 注意事項與免責聲明

- 因不可抗力 (天災、網路故障等) 導致比賽取消、延期，視同未舉辦賽事，將不撥付獎金，延期以乙次為限。
- 本賽事保留對自治經費及獎金撥發的最終核准權與裁定權。

捌、聯絡方式與補充說明

如對本合作計畫有任何疑問，請洽本計畫聯絡人。

本計畫主持單位保留對本簡章內容進行調整、補充與最終解釋之權利。

聯絡人：

昱泉國際股份有限公司 遊戲營運處

吳晨瑋 Gary

TEL : (02) 8797-7000 #351

FAX : (02) 8797-7199

校園電競合作推廣計畫 單位合作報名表

本報名表供有意申請「校園電競合作推廣計畫」之校園社團填寫，請以正楷或電子方式填寫完整資訊。

壹、單位資訊

項目	填寫內容
學校名稱	
社團全名	
社團類型	☐ 學生自治組織 (學生會 / 系學會) ☐ 電競社團 ☐ 遊戲 / 數位內容相關 ☐ 其他：_____
是否為學校正式立案社團	☐ 是 ☐ 否
成立年份	
社團實際運作人數	_____人

貳、單位負責人資訊 (聯絡人)

項目	填寫內容
負責人姓名	
職稱	
聯絡電話	
電子郵件(常用信箱)	
LINE ID 或其他通訊方式 (選填)	

參、社團活動 / 賽事經歷簡述

請簡要說明社團簡介、過往校內活動、賽事或相關執行經驗

肆、合作意願與說明 (選填)

若有任何補充說明、合作想法或特殊資源，請簡要填寫

伍、聲明與確認

本人 / 本社團已詳閱《校園電競合作推廣計畫 - 社團合作簡章》，並確認所填寫之資料皆為真實無誤，願意配合以上之合作規範與成果驗收流程。若有造成主 (承) 辦及執行單位損失，將依規定辦理賠償或註銷報名資格。

社團負責人簽名：_____ (請列印本報名表並以正楷簽名)

日期：中華民國____年 ____ 月 ____ 日

※ 主辦單位保留最終審核、合作與否之權利

附件 2：證件黏貼表

身分證證件正面黏貼	身分證證件背面黏貼
學生證證件正面黏貼	學生證證件背面黏貼

註：

- 1.學生證件須含報名當學年學期之註冊章或其他證明
- 2.黏貼之證件需同上述填寫之社團負責人

附件 3:

著作財產權與肖像權授權同意書

本社團 _____ (社團全名)，參與「校園電競合作推廣計畫」
(以下簡稱本計畫)，茲同意並無償授權 昱泉國際股份有限公司 (以下簡稱主辦
單位)，就本計畫相關內容為下列權利之使用，特立本同意書，以資證明。

一、著作財產權授權

本人 / 本社團同意，凡於本計畫合作期間內，因參與校園賽事、推廣活動或相關執行內容所衍生、製作或創作之一切成果，包括但不限於：

1. 活動企劃內容
2. 宣傳文案、圖像、視覺素材
3. 攝影、錄影、直播畫面
4. 賽事紀錄、剪輯影片、成果文件

均無償授權主辦單位於合法範圍內進行重製、編輯、改作、公開展示、公開播送、公開傳輸、發行及使用。

主辦單位並得基於本計畫執行、成果彙整、行銷宣傳或相關合作目的，將前述權利轉授權予指定之第三方使用。

二、肖像權與影像使用授權

本人 / 本社團同意，於本計畫相關之校園賽事、活動、說明會或其他合作執行過程中，主辦單位或其授權之第三方所拍攝、錄製之本人或社團成員之肖像、影像及聲音資料，得於下列用途無償使用：

1. 本計畫及相關活動之紀錄

2. 校園合作成果展示

3. 官方網站、社群媒體、宣傳素材

4. 行銷、推廣、新聞或公關用途

本人 / 本社團確認上述使用不涉及任何誹謗、違法或不當情事，並同意不另行請求任何報酬。

三、授權範圍

授權地域：不限地區（全球）

授權期間：不限時間

授權性質：無償、非專屬授權

四、其他約定事項

本同意書之授權內容不影響原作者之著作人格權。

若為社團名義簽署，本同意書視為已取得社團成員之必要同意與授權。

本同意書未盡事宜，依中華民國相關法令辦理。

立同意書人（社團負責人 / 授權代表）：_____（簽章）

身分證字號：_____

聯絡電話：_____

電子郵件：_____

通訊地址：_____

中華民國 年 月 日

個人資料蒐集、處理及利用同意書

為遵守《個人資料保護法》及相關法令規定，並保障當事人之個人資料權益，特此告知下列事項。本同意書係由社團負責人代表社團全體成員簽署，其效力及於參與本計畫之全體社團成員，請詳閱後同意：

一、蒐集機關（主辦單位）

昱泉國際股份有限公司

二、蒐集之特定目的

作為「校園電競合作推廣計畫」之申請、聯繫、合作執行、校園賽事辦理、成果驗收、資料留存及相關行銷推廣作業使用。

三、個人資料之類別

依實際執行需求，蒐集參與本計畫之社團全體成員個人資料，包含但不限於：

- 姓名（或暱稱 / 遊戲暱稱）
- 就讀學校、系所、年級或社團身分
- 聯絡方式（電話、電子郵件、通訊軟體帳號等）
- 參與賽事或活動之相關紀錄
- 其他得以直接或間接識別個人身分之資料

四、個人資料利用之期間、地區、對象及方式

1. 利用期間：不限期間。
2. 利用地區：不限地區。
3. 利用對象：主辦單位及其為執行本計畫所必要之合作、協辦或受委託之第三方。
4. 利用方式：以自動化或非自動化之方式，於合法範圍內作為本計畫之執行管理、成果彙整、統計分析、紀錄保存及行銷推廣使用。

五、社團代表聲明與成員同意確認

本人以社團負責人 / 授權代表人身分簽署本同意書，並聲明：

1. 已就本計畫內容及本同意書所載之個人資料蒐集、處理與利用事項，充分告知並取得社團全體參與成員之同意。
2. 已確認社團成員均知悉其依《個人資料保護法》第 3 條所享有之權利，包括：
 - 查詢或請求閱覽
 - 請求製給複製本
 - 請求補充或更正
 - 請求停止蒐集、處理或利用
 - 請求刪除
3. 若因未取得成員同意而衍生任何爭議或法律責任，概由本社團自行負責，與主辦單位無涉。

六、未提供個人資料之影響

若社團成員未提供完整或正確之個人資料，主辦單位將可能無法提供其參與本計畫相關之賽事、活動、成果認列或服務，敬請見諒。

七、同意聲明

本人代表本社團，已充分知悉並理解上述告知事項，並同意主辦單位於前述特定目的範圍內，蒐集、處理及利用本社團全體成員之個人資料。

社團全名：_____

立同意書人（社團負責人 / 授權代表）：_____（簽章）

職稱：_____

聯絡電話：_____

電子郵件：_____

中華民國 年 月 日