

102 年資訊月資訊應用競賽 活動辦法

活動時間：102 年 9 月至 103 年 2 月

主辦單位：  資訊月活動委員會

承辦單位：  財團法人中華民國電腦技能基金會

目 次

壹、 活動目的	1
貳、 HTML5「網」不利設計大賽	1
一、 參賽資格	1
二、 競賽日程	1
三、 參賽流程	2
四、 參賽主題說明：「智慧 創新 驅動未來」	3
五、 參賽作品	3
六、 作品規格	3
七、 評選標準	5
八、 獎勵辦法	5
九、 其他相關規範	6
參、 呼朋引伴一路遊	8
一、 參賽資格	8
二、 競賽日程	8
三、 競賽流程	8
四、 獎勵辦法	9
五、 相關規定	10
肆、 數位內容軟體應用大賽	11
一、 競賽項目	11
二、 參賽資格	11
三、 競賽日程	12
四、 報名方式	13
五、 競賽場地設備	14
六、 競賽規範	16
七、 競賽名次及獎項	24
八、 其他相關規範	24

壹、活動目的

資訊月活動委員會為縮短學用落差，培養符合產業發展需求優秀之 ICT 設計、管理及應用人才，特舉辦本次競賽活動。

貳、HTML5「網」不利設計大賽

一、參賽資格：

(一) 歡迎高中職（含）以上學生至社會大眾（個人或團隊）線上報名參賽，一隊以一至三人為限，報名後不得任意變更組別項目與成員名單。

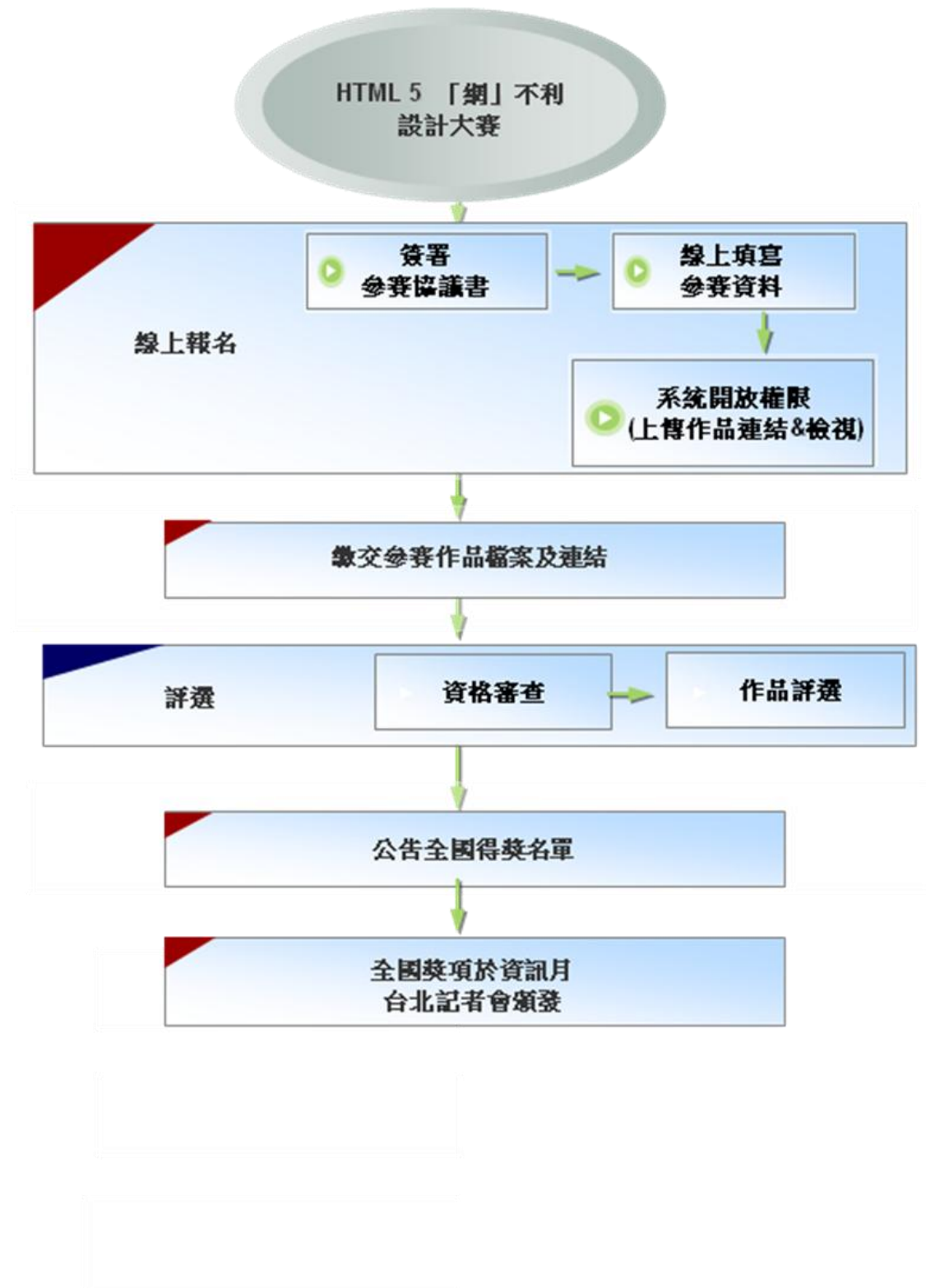
(二) 參賽隊伍可由一名老師指導製作。

(三) 參賽以每隊一件作品為限，參賽者不得重複參賽。

二、競賽日程：

活動項目	時間
報名	9月11日（三）~ 10月25日（五）
參賽作品繳交	9月11日（三）~ 10月25日（五）
評選作業	10月28日（一）~11月15日（五）
得獎名單公佈	11月22日（五）
頒獎典禮	11月26日（二）

三、參賽流程



四、參賽主題說明：「智慧 創新 驅動未來」

智慧的累積，擘畫前瞻的遠景 創新的能量，實現美好的未來 ICT 產業的創新需要智慧的前瞻視野來引導與擘劃，並匯聚驅動未來的能量，滿載夢想通往未來。 具有前瞻思維的產業先驅正帶領著產業甚至整個國家向前邁進，帶領大家並渲染整個世界，智慧、創新，驅動著未來的每一個時刻。

五、參賽作品：

- (一) 搭配「智慧 創新 驅動未來」主題，發揮創意使用 HTML5 技巧設計「102 年資訊月資訊應用技能競賽」結案花絮頁面(1~3 頁)。
- (二) 參賽作品使用之資訊月活動照片及文案內容，請至「102 年資訊月資訊應用技能競賽」官方網頁下載「HTML5『網』不利設計大賽資料夾」，並運用提供之資料製作。

<http://www.infomonth.com/102/index.asp>

六、作品規格

- (一) 網頁必須使用 HTML 5 之技巧，並於繳交作品時，明確指出使用 HTML5 部份。
- (二) 網頁需正常運作於 Google Chrome 等主要瀏覽器。
- (三) 繳件時需提供作品原始檔並壓縮上傳。
- (四) 請參賽者自行尋找網頁空間上傳作品，並於作品繳交時提供作品連結。
- (五) 參賽作品採線上方式繳交，請填寫作品說明並上傳原始檔：

HTML5「網」不利設計大賽作品說明畫面圖例

網頁頁面縮圖



(一) 作品名稱：

(二) 作品創意描述(150 字~500 字)：

(三) 明確指出 HTML5 之技術使用部分並說明：

(四) 作品連結：

(五) 作品原始檔(限定 800K 以內的 RAR 壓縮檔)：

七、評選標準：

評選項目	佔分
主題切題度	30%
作品特色與創新表現	30%
HTML5 技巧運用	30%
圖像設計與畫面協調	10%

八、獎勵辦法：

獎項	
第一名：新台幣 15,000 元及獎盃乙座 第二名：新台幣 10,000 元及獎盃乙座 第三名：新台幣 5,000 元及獎盃乙座 佳作（共二隊）：獎牌乙座	
備註	- 報名參加「HTML5『網』不利設計大賽」之參賽者（團隊）及指導老師，均提供參賽證明乙紙。 - 得獎之所屬成員均可獲得由資訊月活動委員會頒發的個人獎狀乙紙。 - 獎盃及獎牌均以參賽者學校為單位頒發，如社會大眾獲獎則以個人（單獨參賽者）或團隊（兩人以上參賽）為單位頒發。

九、其他相關規範

(一) 參賽報名：

1. 參賽者均了解並願意遵守活動辦法，如違反規定者，一經查證後確實屬實，則取消該參賽者的任何權利以及得獎資格。
2. 報名參賽之相關資料將做為主辦單位、承辦單位聯繫或寄發獎品通知之用。

(二) 作品相關規定：

1. 參賽者請於 102 年 10 月 25 日前完成作品上傳，逾時視同放棄參賽。
2. 作品確由參賽者自行創作並為原創，無仿冒或侵害他人智慧財產權及其他權利之侵害，如有抄襲、仿冒、借用他人作品情形，經人檢證舉發後，主辦單位認定屬實，即取消獲獎資格，收回獎狀及獎金。參賽者須自負相關法律責任。
3. 作品一經入選，參賽者視為同意其作品改作、重製、散布、公開展示、發行、公開發表、編集於相關成果權授權主辦單位無償合理使用(入選後請簽署作品授權同意書)。
4. 參賽者均了解並願意遵守活動辦法，並提供真實資料，且作品內無不雅或不當內容，如違反規定者，一經查證後確實屬實，則取消該參賽者的任何權利以及得獎資格。
5. 參賽者應自負活動過程各項責任，例如：備份參賽作品及相關物件、各項物件之合法性及完整性，若因故影響評審作業或參賽事宜，應自負責任，不得要求相關單位延期、更新、調整、移除、退還繳交物件，以維競賽公平性。

(三) 獎勵辦法

1. 得獎名單公告後請於 103 年 2 月底前配合領取，逾期者視同放棄得獎資格。
2. 本會保留更換等值贈品以及變更活動內容或終止活動的權利。獎項及得獎數量得視實際情況做彈性調整，必要時得從缺或增加，然以不超過原總獎額為限。

3. 依據中華民國所得稅法及各類所得扣繳率之規定，將依獎項價值納入領獎人個人年度綜合所得計算，並寄發各類所得扣繳暨免扣繳憑單。
- (四) 如未盡事宜，承辦單位隨時補充解釋之，並於活動網站上公告。
若對於活動有任何疑問，請洽活動聯絡人。電話：02-2577-8806
轉分機 738 邱小姐。

參、呼朋引伴一路遊

一、參賽資格

高中職（含）以上學生及社會大眾（團體）預約報名參加。

二、競賽日程

報名時間	102 年 9 月 11 日（三）～ 103 年 1 月 3 日（五）
檔案上傳	102 年 12 月 2 日（一）～ 103 年 1 月 20 日（一）
得獎名單公佈	103 年 1 月 28 日（二）
獎項發放作業	103 年 2 月 6 日（四）～ 103 年 2 月 28 日（五）

三、競賽流程

（一）報名：

1. 觀展團隊須由團隊代表(可為帶隊老師或團體負責人員)確認觀展可預約時間後，於線上報名系統完成報名作業。團隊代表請務必留下聯繫電話，以利主辦單位通知導覽事宜。
2. 本活動僅接受 20 名以上團體進行預約，每團體限預約一次（以團隊代表區分）。
3. 為避免現場擁擠影響觀展，承辦單位將視報名狀況微調各團體觀展時間，並提前以電子信件方式提醒團隊代表觀展時間。
4. 觀展團隊請務必於預約日前 3 天，由團隊代表下載資格憑證以利入場。
5. 觀展團隊如搭乘遊覽車至會場時，須遵守會場交通車輛管制，請依承辦單位所提供相關資料配合辦理。

(二) 競賽方式

1. 「呼朋引伴一路遊」參賽團隊完成線上報名後，依預定時間至『資訊月形象牆』、『主題館』及『政府館-任一政府單位展館』各拍攝團體照一張，上傳至活動網站即可完成。
2. 照片背景須具有「102 資訊月」相關標誌，並於照片中出示團隊單位標示（例：XX 中學）。
3. 活動於 103 年 1 月 20 日(一)午夜 12 點整關閉照片上傳機制，關閉後承辦單位將針對照片審核其單位及參與人數，以進行抽獎次數的計算。
4. 抽獎機會計算方式：將依照片中之團隊人數計算，每增加 20 人便增加一次抽獎機會，最多增加至五次為止。

團隊人數	可抽獎機會(次)
20~39 人	1
40~59 人	2
60~79 人	3
80~99 人	4
100 人以上	5

四、獎勵辦法

全國資訊月展覽結束後，由承辦單位針對台北區、台中區、高雄區、台南區各場次以亂數抽出 3 隊 5,000 元、4 隊 3000 元以及 5 隊 2000 元之獎助學金。得獎名單將於 103 年 1 月 28 日(二)公告於活動網站。(公開錄影存檔，歡迎查閱)

五、相關規定

- (一) 參賽者均了解並願意遵守活動辦法，且團體照內無任何不雅或不當之內容。如違反規定者，一經查證後確實屬實，取消該團隊權利以及得獎資格。
- (二) 凡報名參賽之相關資料將做為主辦單位、承辦單位聯繫或寄發獎品通知之用。
- (三) 得獎名單公告後得獎者（團隊代表）請於 103 年 2 月底前配合領取，逾期者視同放棄得獎資格。
- (四) 本會保留變更活動內容或終止活動的權利。獎項及得獎數量視實際情況做彈性調整，必要時得從缺或增加，然以不超過原總獎額為限。
- (五) 未盡事宜，承辦單位隨時補充解釋之，並於活動網站上公告。若對於活動有任何疑問，請洽活動聯絡人。
電話：02-2577-8806 轉分機 738 邱小姐。

肆、數位內容軟體應用大賽

一、競賽項目

(一) 工程設計技術應用

提供軟體：Pro/Engineer 5.0 及 Solidworks 2010

(二) 視傳設計技術應用

提供軟體：Illustrator CS5

(三) 數位內容建置(A)

提供軟體：作業系統內建中文輸入法

(四) 數位內容建置(B)

提供軟體：作業系統內建日文輸入法

(五) 數位內容編輯

提供軟體：Word 2010

(六) 數位內容簡報

提供軟體：PowerPoint 2010

(七) 會計資訊與財務分析

提供軟體：請參閱-五、競賽場地設備

(八) 創意軟體設計

提供軟體：Visual Basic 6.0 及 Visual Basic 2008

二、參賽資格

(一) 本競賽限高中職、大專院校在校學生 3-5 人組隊參加。

(二) 競賽項目：高中職以校為單位，大專校院以系所為單位組隊參加，每考科限報名一隊，每隊需指導老師一名。

(三) 選手不得跨區、跨校或重複組隊報名參賽，團隊成員須為同校學生組成，違者將取消該校參賽資格。

三、競賽日程

報名時間	102 年 9 月 11 日（三）～ 102 年 10 月 4 日（五）
公告全國競賽須知（競賽地點、場次、座位表）	102 年 10 月 18 日（五）
全國競賽時間(1) — 工程設計技術應用 — 視傳設計技術應用	102 年 10 月 26 日（六）
全國競賽時間(2) — 數位內容建置(中文輸入) — 數位內容建置(日文輸入) — 數位內容編輯 — 數位內容簡報 — 會計資訊與財務分析 — 創意軟體設計	102 年 11 月 2 日（六）
得獎名單公佈	102 年 11 月 15 日（五）

四、報名方式

(一) 選擇所屬區域：

請先行參考以下區域劃分方式，依學校所在地選擇區域進行報名。

地理區域劃分：

北區：新竹（含）以北及宜蘭、羅東、花蓮、金門等地區。

中區：苗栗（含）以南至嘉義（含）之間等地區。

南區：台南（含）以南、台東及澎湖等地區。

(二) 由指導老師統一線上填寫團隊參賽資料，並列印『參賽報名表』，寄至承辦單位。

(三) 請指導老師務必多次確認『報名資料』正確且完整後，才可列印寄發。報名表經列印後，系統將關閉修改功能，恕無法修改表單之任何資料，敬請見諒。

(四) 郵寄『參賽報名表』

1. 指導老師請於 102 年 10 月 5 日前，以掛號郵寄參賽報名表至報名所在區域之電腦技能基金會區推廣中心。(郵戳為憑)
2. 信封請加註：「報名 102 年資訊月資訊應用競賽—數位內容軟體應用大賽」文字。
3. 郵寄地址：
北區推廣中心---台北市 105 八德路三段二號 6 樓
中區推廣中心---台中市 406 北屯區文心路四段 698 號 24 樓
南區推廣中心---高雄市 807 三民區博愛一路 366 號 7 樓之 4
4. 郵寄前請仔細檢查填寫內容是否完整，如遇任何問題歡迎與電腦技能基金會各區推廣中心聯絡。

5. 承辦單位將於收到各校報名表後審核其參賽資格。『參賽報名表』內容不齊或資料不符合者，不予審核；申請人所繳文件不予退還。合格隊伍場次座位表將於 102 年 10 月 18 日(五)公告於活動網站。

五、競賽場地設備

- (一) 全國採分區不分組方式，於北、中、南三區實地上機競賽。
- (二) 競賽所需之軟、硬體（除輸入法外）均由承辦單位安排設置，選手不得因個人因素要求更換鍵盤等軟硬體設備。
- (三) 選手務必於入場後、競賽開始前檢視指定座位之軟、硬體設備，若有疑問請立即告知現場監考人員，競賽開始後將不予處理。
- (四) 輸入法相關規範
 - 1. 本競賽不限輸入法，但現場僅提供作業系統內建之輸入法，請參賽者配合。
 - 2. 中文輸入作業系統內建之輸入法為：大易（四碼版）、行列、英數、倉頡、速成、注音、微軟新注音、微軟新倉頡。
 - 3. 日文輸入作業系統內建輸入法為依競賽現場作業系統為主，參賽團隊請於 9 月底提前詢問各區推廣中心。
 - 4. 選手如因個人使用需求而需另外安裝其他輸入法，請於 102 年 10 月 18 日前將輸入法光碟寄發至團隊所報名之（北、中、南）區推廣中心，並於競賽當日攜帶備用。
- (五) 會計資訊與財務分析使用軟體相關規範
 - 1. 本競賽試題已在以下軟體上測試過可順利執行。
 - 大帳省財務庫存 R5.01
 - 大帳省 ERP 管理系統 R8.01
 - 鼎新 e-Go 中小企業資訊管理系統 V3.21.0.2

-會計小福星 V2.14

-啟芳會計系統（天馬座）E0.00.53

-WSTP 會計師工作輔助幫手 V12.43

(六)選手如因個人使用需求而需另外安裝其他會計軟體，請於 102 年 10 月 18 日前將軟體光碟寄發至團隊所報名之（北、中、南）區推廣中心，並於競賽當日攜帶備用。

光碟封面外包裝請註明以下資訊

102 年資訊月資訊應用競賽 數位內容軟體應用大賽			
參加項目		區 域	☐ 北區 ☐ 中區 ☐ 南區
學校名稱		選手姓名	
指導老師	(姓名) (聯繫方式)	輸入法 (中/日) / 會計軟體	

六、競賽規範

(一) 工程設計技術應用

1. 競賽內容：

- 本競賽內容主要為工程繪圖軟體應用。
- 承辦單位提供 Pro/Engineer 5.0 及 Solidworks 2010 之軟體環境供選手使用，報名時須先行選擇。
- 以操作題進行競賽。選手於競賽時間內依題目要求完成，作答完畢並存檔。

2. 評分方式：

本競賽共計 4 大題，每題佔 25 分，總分 100 分，依標準答案之評分點進行計分。

3. 排名方式：

- 本競賽團體排名以各組分數最高的前 3 名進行加總後排序，個人排名以個人成績排序。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績評比，以第三名開始往前依序比較成績。(第三名→第二名→第一名)
 - 個人成績相同時，以剩餘時間為比較基準，剩餘時間多者為優勝；剩餘時間相同時，以第一題開始依序比較成績。

4. 競賽時間：60 分鐘

(二) 視傳設計技術應用

1. 競賽內容：

- 本競賽方式主要為視覺傳達設計軟體應用。
- 承辦單位提供 Illustrator CS5 之軟體環境供選手使用。
- 以操作題進行競賽。選手於競賽時間內依題目要求完成，作答完畢並存檔。

2. 評分方式：

本競賽共計 3 大題，第 1、2 題每題 30 分，第 3 題 40 分，總分 100 分，依標準答案之評分點進行計分。

3. 排名方式：

- 本競賽團體成績以各組分數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 一 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績評比，以第三名開始往前依序比較成績。(第三名→第二名→第一名)
 - 一 個人成績相同時，以剩餘時間為比較基準，剩餘時間多者為優勝；剩餘時間相同時，以第一題開始依序比較成績。

4. 競賽時間：40 分鐘

(三) 數位內容建置(A.中文輸入)

1. 競賽內容：

- 本競賽主要為數位內容之中文文字建置。
- 選手請依照試題內容及方向，由左至右，從上而下順序輸入，每輸入一列後，必須按 ENTER 鍵換至下一行繼續。
- 標點符號須建置，且一律使用全形。每一段落，段首空 4 個半形空格或 2 個全形空格。
- 每人於規定時間內測驗二次，每次 10 分鐘。成績取字數較高的 1 次（錯誤率於 10% 以內），做為區域及全國排名依據。

2. 評分方式：

- 本競賽針對選手所建置的文字與標準答案以評分程式進行比對，輸入文字正確即可得 1 個字，每錯打、多打、漏打倒扣 0.5 個字，扣至該列 0 個字為止。
- 每一列字數分別計算，最後由程式進行字數加總及錯誤率計算。
- 本競賽錯誤率超過 10%（含）以上者，該次不列入計算。若 2 次測驗錯誤率均超過 10%（含）以上，該選手分數以 0 字計算，且不列入區域及全國排名。

3. 排名方式：

- 本競賽團體成績以各組字數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績為比較基準，以第三名開始往前依次類比。（第三名→第二名→第一名）
 - 個人成績相同時，以錯誤率為比較基準，數量少者為優勝。

4. 競賽時間：10 分鐘*2 次

(四) 數位內容建置(B.日文輸入)

1. 競賽內容：

- 本競賽主要為數位內容之日文文字建置。
- 選手請依照試題內容及方向，由左至右，從上而下順序輸入，每輸入一列後，必須按 ENTER 鍵換至下一行繼續。
- 標點符號須建置，且一律使用全形。每一段落，段首空 1 個全形空格。
- 每人於規定時間內測驗二次，每次 10 分鐘。成績取字數較高的 1 次（錯誤率於 10% 以內），做為區域及全國排名依據。

2. 評分方式：

- 本競賽針對選手所建置的文字與標準答案以評分程式進行比對，輸入文字正確即可得 1 個字，每錯打、多打、漏打倒扣 0.5 個字，扣至該列 0 個字為止。
- 每一列字數分別計算，最後由程式進行字數加總及錯誤率計算。
- 本競賽錯誤率超過 10%（含）以上者，該次不列入計算。若 2 次測驗錯誤率均超過 10%（含）以上，該選手分數以 0 字計算，且不列入區域及全國排名。

3. 排名方式：

- 本競賽團體成績以各組字數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績為比較基準，以第三名開始往前依次類比。（第三名→第二名→第一名）
 - 一個人成績相同時，以錯誤率為比較基準，數量少者為優勝。

4. 競賽時間：10 分鐘*2 次

(五) 數位內容編輯

1. 競賽內容：

- 本競賽主要為數位內容之基礎文字、圖檔編輯。
- 承辦單位提供 Word 2010 的環境供選手使用。
- 以操作題進行競賽。選手於競賽時間內依題目要求完成，作答完畢並存檔。

2. 評分方式：

本競賽 4 大題，每題 25 分，總分 100 分，依標準答案之評分點進行計分。

3. 排名方式：

- 本競賽團體成績以各組分數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 一 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績評比，以第三名開始往前依序比較成績。(第三名→第二名→第一名)
 - 一 個人成績相同時，以剩餘時間為比較基準，剩餘時間多者為優勝；剩餘時間相同時，以第一題開始依序比較成績。

4. 競賽時間：40 分鐘

(六) 數位內容簡報

1. 競賽內容：

- 本競賽主要為數位內容之簡報編輯。
- 承辦單位提供 Power Point 2010 的環境供選手使用。
- 以操作題進行競賽。選手於競賽時間內依題目要求完成，作答完畢並存檔。

2. 評分方式：

本競賽 4 大題，每題 25 分，總分 100 分，依標準答案之評分點進行計分。

3. 排名方式：

- 本競賽團體組成績為各組分數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 一 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績評比，以第三名開始往前依序比較成績。(第三名→第二名→第一名)
 - 一 個人成績相同時，以剩餘時間為比較基準，剩餘時間多者為優勝；剩餘時間相同時，以第一題開始依序比較成績。

4. 競賽時間：40 分鐘

(七) 會計資訊與財務分析

1. 競賽內容：

- 本競賽方式主要為會計財務之基礎運用及分析。
- 請於報名時選擇欲使用之會計軟體，以利統計安排。
- 以操作題進行競賽。選手於競賽時間內依題目要求完成，作答完畢並存檔。

2. 評分方式：

本競賽共計 30 小題（選擇、填充混合），第一題為 9 分，第二至五題，每題 4 分，第六至三十題，每題 3 分，總分 100 分（選擇題部分答錯倒扣該題配分 25%）。

3. 排名方式：

- 本競賽團體成績以各組分數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績評比，以第三名開始往前依序比較成績。（第三名→第二名→第一名）
 - 個人成績相同時，以剩餘時間為比較基準，剩餘時間多者為優勝；剩餘時間相同時，以第一題開始依序比較成績。

4. 競賽時間：40 分鐘

(八) 創意軟體設計

1. 競賽內容：

- 本競賽方式主要為軟體程式設計。
- 承辦單位提供 VB 6.0 及 VB 2008 的環境供選手使用。
- 以操作題進行競賽。選手於競賽時間內依題目要求完成，作答完畢並存檔。

2. 評分方式：

本競賽共計 3 大題（術科），第一、二題每題 30 分，第三題 40 分，總分 100 分，依標準答案之評分點進行計分。

3. 排名方式：

- 本競賽團體成績以各組分數最高的前 3 名進行加總，個人成績皆併為個人組成績計算。
- 成績相同時依下列方式決定名次：
 - 一 團體成績相同時，以同名次團隊成員之個人成績評比，以第三名開始往前依序比較成績。（第三名→第二名→第一名）
 - 一 個人成績相同時，以剩餘時間為比較基準，剩餘時間多者為優勝；剩餘時間相同時，以第一題開始依序比較成績。

4. 競賽時間：40 分鐘

七、競賽名次及獎項

(一) 區域排名：

1. 個人組：北、中、南各區取前十名，其優勝選手及指導老師頒發優勝獎狀乙紙。
2. 團體組：北、中、南各區取前五名，頒發優勝獎牌乙面，各優勝選手及其指導老師頒發優勝獎狀乙紙。

(二) 全國排名：

1. 個人組：全國取前十名，其優勝選手及指導老師頒發優勝獎狀乙紙。
2. 團體組：全國取前五名，頒發優勝獎盃乙座，各優勝選手及其指導老師頒發優勝獎狀乙紙。

八、其他相關規範

- (一) 參賽選手須於規定時間內至比賽地點完成報到，遲到者一律以棄權論，各項比賽進程序另訂並公告於活動網站。
- (二) 為達競賽公平原則，參賽時請選手出示學生證或身分證證明為本人出賽。若身分驗證未通過，將取消選手資格及排名。
- (三) 若選手於競賽中途發生當機情形，將給予一次重考機會，但現場監考人員裁定為選手個人疏失則不予重考。
- (四) 參賽選手可於賽後取得「參賽證明」乙紙。
- (五) 參賽之選手及指導老師之姓名、聯絡地址及 e-mail 等三項資料將做為主辦單位、承辦單位通知競賽事項使用。

(六) 本競賽區域及全國名次將依實際參賽情形酌予給獎，必要時得以取消。競賽異動事項將隨時公告於活動網站，敬請密切留意。

(各項規範以活動網站公布為準)

(七) 本大賽如有任何疑問，歡迎與承辦單位各區推廣中心聯繫：

北區 電話：02-2577-8806 傳真：02-2577-8135

中區 電話：04-2238-6572 傳真：04-2237-2548

南區 電話：07-311-9568 傳真：07-311-8909