



25/26 年度 香港學界桌上遊戲設計比賽 比賽章程

由香港資訊科技學院(沙田分校)、香港專業教育學院 (沙田) 幼兒、長者及社會服務系、桌遊學苑及桌遊冒險家合作，將桌遊設計轉化為生涯規劃的實踐場域。

一、	活動名稱：	香港學界桌上遊戲設計比賽 25/26
二、	目的	<ul style="list-style-type: none">• 推廣及推動桌遊在教育的應用• 發掘新鮮的遊戲設計及人才• 為桌遊設計出版業作出支持
三、	合作團體：	香港資訊科技學院（HKIIT）位於 IVE 沙田分校 香港專業教育學院（沙田）幼兒、長者及社會服務學科 桌遊學苑 Board Game Academy 桌遊冒險家 BGD Explorer
四、	組別：	比賽共分為三個組別，分別為： <ul style="list-style-type: none">• 《中學組 1》；• 《中學組 2》及• 《大專組》。
五、	參賽資格	<ol style="list-style-type: none">1. 參賽者必需為全日制學生，國籍不限，但需經常居港；2. 參賽組別分為：<ol style="list-style-type: none">a. 《中學組 1》 - 於 2025-26 學年中為全日制中學學生；b. 《中學組 2》 - 於 2025-26 學年中為全日制中學學生及c. 《大專組》 - 於 2025-26 學年中為全日制大專學生3. 同一名學生不得重覆參賽，唯於《中學組 1》中參賽後未獲晉級的參賽者則不受此限，可報名參賽《中學組 2》；4. 以隊制形式報名（隊伍人數最多 5 人，可以單人作為隊伍），同一隊伍隊員需來自同一所院校。

六、	報名方法	參賽者請於截止日期前，填妥以下連接之參賽表格，並按各組別參賽詳情附上作品： 中學組1 、 中學組2 、 大專組
七、	報名 / 截止日期	《中學組1》：即日至2025年12月31日截止 《中學組2》：即日至2026年4月30日截止 《大專組》：即日至2026年4月30日截止
八、	報名費用	全免 除非另外標明，否則參賽過程中產生的製作、郵寄費用則由參賽者自行承擔。
九、	線下活動	香港桌遊教學展2026 暨 比賽頒獎典禮 日期：2026年6月27日（星期六） 時間：10:30 – 17:30 活動地點：香港專業教育學院 沙田分校 頒獎禮地點：元宇宙創新中心 沙田分校015室
十、	比賽獎項 及 嘉品	中學組總冠軍、亞、季軍 得獎組別可分別獲得獎座、獎狀及價值\$3000、\$2000、\$1000之桌遊禮品。 《中學組1》概念實現獎： 冠軍、亞、季軍及優異獎三名； 《中學組2》產品策劃獎： 冠軍、亞、季軍及優異獎三名； 得獎組別可分別獲得獎座、獎狀及價值\$500之桌遊禮品。 《大專組》： 冠軍、亞、季軍及優異獎； 得獎組別可分別獲得獎座、獎狀及價值\$3000、\$2000、\$1000之桌遊禮品。 大專組最佳主題獎： 文化生活、社會教育、生涯規劃各一名 得獎組別可分別獲得獎座、獎狀及價值\$500之桌遊禮品。 其他主題獎項將在日後公佈。
十一、	惡劣天氣 安排	如在香港桌遊教學展2026 暨 比賽頒獎典禮當日，活動前兩小時天文台已發出八號熱帶氣旋警告信號預警、或八號或以上熱帶氣旋警告信號、或黑色暴雨警告信號仍然生效，該日活動即告取消。大會將嘗試另覓場地進行活動，如大會未能另覓場地進行活動，大會有權取消活動，並取消現場投票之評分，僅保留專業評審作為比賽獎項的唯一評分標準。詳情會以電郵形式通知各參賽者有關安排。
十二、	比賽詳情	1. 《中學組1》參賽規則及須知 2. 《中學組2》參賽規則及須知 3. 《大專組》參賽規則及須知 4. 參賽遊戲原創性及版權須知 5. 決賽暨成果展評分及須知
十三、	查詢方法	查詢可電郵至 hkbgehibition@gmail.com

《中學組 1》參賽規則及須知：

1. 參賽者必需為全日制學生，國藉不限，但需經常居港，並於 2025-26 學年中為全日制中學學生；
2. 以隊制形式報名（隊伍人數最多 5 人，可以單人作為隊伍），同一隊伍隊員需來自同一所院校；
3. 參賽者須確保報名表格中所有隊員資料正確，提交後資料將不得修改，隊員不得增加或減少；
4. 參賽者須於截止日期（即 2025 年 12 月 31 日）前提交參賽表格並同時上載「遊戲規則」一份；
5. 「遊戲規則」須以 .ppt / .pptx 檔案類型提交，大小上限為 100MB，以參賽作品名稱作為檔案標題，內容只限文字、表格及.gif 格式以外的靜態圖片（任何動畫特效、外部連結、動態圖像均不接受）；
6. 參賽作品提材不限，唯請考慮晉級審核評分標準中包括社會責任、教學意義之評分；
7. 參賽者須確保其參賽作品屬原創意念，且並未投稿至任何桌上遊戲設計比賽及/或桌上遊戲出版公司（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
8. 參賽作品的版權為參賽隊伍中的所有成員所有，唯參賽期間的版權將會受到限制（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）
9. 報名表格一經提交，代表隊伍中所有參賽者均明白及同意參賽規則及須知、《參賽遊戲原創性及版權須知》及《決賽暨成果展評分及須知》中之所有條款及內容，違反有關規則的隊伍可能被取消參賽資格及/或被追究有關法律責任。
10. 如有爭議，大會保留最終決定權。

晉級安排：

1. 《中學組 1》中，評審將選出八組參賽者晉級決賽；
2. 晉級名單將於 1 月下旬公佈，大會將以電話及電郵形式與晉級隊伍聯絡，未能晉級的隊伍則會收到大會以電郵通知。
3. 如大會未能聯絡有關晉級隊伍，大會有權取消其晉級資格，並由其他參賽隊伍補上；
4. 晉級審核評分標準，共 100% 包括：
 - a. 原創性、遊戲性、重玩性 60%
 - b. 製作可實現性 30%
 - c. 社會責任、教學意義 10%
5. 所有晉級隊伍將獲得專業諮詢，由評審及專業諮詢顧問指導下完成將說明書至成品，並製作一份遊戲雛形（Prototype），相關製作成本按情況由主辦單位負責；

6. 大會將於 2026 年 2 月至 3 月期間安排孵化工作坊予晉級隊伍，提供作品產品化指導；
7. 晉級作品之截稿日期暫定於 2026 年 4 月，晉級隊伍請按專業諮詢顧問之指示提交用以製作遊戲雛形之相關稿件。
8. 評審及專業諮詢顧問名單（均為香港桌遊設計及出版業者）包括：
 - a. Yahoo Fu （桌遊冒險家 BGD Explorer）
 - b. Manuel Cheung （YMC Studio）
 - c. Donald Lam & Jason Yau （Z000 Studio）
 - d. Benny Chung （玩樂時刻遊戲有限公司 Time2Play Games Ltd）
9. 遊戲雛形將於香港桌遊教學展 2026 中展示。
10. 所有晉級隊伍需以雛形拍攝遊戲介紹影片，並提交作為決賽評審配套。
11. 決賽評審詳見《決賽暨成果展評分及須知》
12. 如有爭議，大會保留最終決定權。

《中學組 2》參賽規則及須知

1. 參賽者必需為全日制學生，國籍不限，但需經常居港，並於 2025-26 學年中為全日制中學學生；
2. 以隊制形式報名（隊伍人數最多 5 人，可以單人作為隊伍），同一隊伍隊員需來自同一所院校；
3. 參賽者須確保報名表格中所有隊員資料正確，提交後資料將不得修改，隊員不得增加或減少；
4. 參賽者須於截止日期（即 2026 年 4 月 30 日）前提交參賽表格，郵寄**實體遊戲產品 或 實體遊戲製作雛形**一套至以下地址：
香港資訊科技學院
位於香港專業教育學院（沙田）
地址：新界沙田區火炭源禾路 21 號 417 室
吳小姐收 (電話：22567300)
並同時上載一段應用該遊戲拍攝的「遊戲介紹影片」；
5. 「遊戲介紹影片」須以.mp4 檔案類型提交，大小上限為 100MB，時長不得多於 15 分鐘。並以參賽作品名稱作為檔案標題；
6. 參賽作品提材不限，唯請考慮晉級審核評分標準中包括社會責任、教學意義之評分；
7. 參賽者須確保其參賽作品屬原創意念，且並未投稿至任何桌上遊戲設計比賽及/或經由桌上遊戲出版公司作商業出版（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
8. 如參賽作品已經透過非商業渠道出版，其出版日期需在 2025 年 1 月 1 日之後，更早出版的遊戲不接受報名；
9. 如參賽作品已經透過非商業渠道出版，請於報名時標明版權擁有人（如：某某中學），參賽隊伍可代表版權擁有人參賽，唯隊伍成員必須有份參與有關遊戲的設計及/或製作。所有已經透過非商業渠道出版的參賽作品，將被大會視為已獲該版權擁有人之受權。參賽期間的版權將會受到限制（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
10. 未曾參賽作品的版權為參賽隊伍中的所有成員所有，唯參賽期間的版權將會受到限制（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
11. 報名表格一經提交，代表隊伍中所有參賽者均明白及同意參賽規則及須知、《參賽遊戲原創性及版權須知》及《決賽暨成果展評分及須知》中之所有條款及內容，違反有關規則的隊伍可能被取消參賽資格及/或被追究有關法律責任。
12. 如有爭議，大會保留最終決定權。

晉級安排：

1. 《中學組 2》中，評審將選出八組參賽者晉級決賽；
2. 晉級名單將於 5 月中旬公佈，大會將以電話及電郵形式與晉級隊伍聯絡，未能晉級的隊伍則會收到大會以電郵通知。
3. 如大會未能聯絡有關晉級隊伍，大會有權取消其晉級資格，並由其他參賽隊伍補上；
4. 晉級審核評分標準，共 100% 包括：
 - a. 原創性、遊戲性、重玩性 70%
 - b. 遊戲美術及製作 20%
 - c. 社會責任、教學意義 10%
5. 評審及專業諮詢顧問名單（均為香港桌遊設計及出版業者）包括：
 - a. Issac Tam, Soul Tam (本地桌遊出版商 DigDeep Gaming 負責人)
 - b. Leonard To (本地桌遊出版商 Little Monk 負責人)
 - c. Adrian Fong (桌遊活動營運商 52Hertz 負責人)
 - d. Thomas Fung (經濟及企會財科校園雜誌 經商學院 總編輯)
6. 參賽隊伍提交之**實體遊戲產品**或**實體遊戲製作雛形**將於香港桌遊教學展 2026 中展示。
7. 參賽隊伍提交之「遊戲介紹影片」，將作為決賽評審配套。
8. 決賽評審詳見《決賽暨成果展評分及須知》
9. 如有爭議，大會保留最終決定權。

《大專組》參賽規則及須知

1. 參賽者必需為全日制學生，國籍不限，但需經常居港，並於 2025-26 學年中為全日制文憑課程、高級文憑課程、副學位課程、學位課程或同等學歷之學生（不包括碩士及博士課程）；
2. 以隊制形式報名（隊伍人數最多 5 人，可以單人作為隊伍），同一隊伍隊員需來自同一所院校；
3. 參賽者須確保報名表格中所有隊員資料正確，提交後資料將不得修改，隊員不得增加或減少；
4. 參賽者須於截止日期（即 2026 年 4 月 30 日）前提交參賽表格，郵寄**實體遊戲產品 或 實體遊戲製作雛形**一套至以下地址：
香港資訊科技學院
位於香港專業教育學院（沙田）
地址：新界沙田區火炭源禾路 21 號 417 室
吳小姐收 (電話 : 22567300)
並同時上載一段應用該遊戲拍攝的「遊戲介紹影片」；
5. 「遊戲介紹影片」須以.mp4 檔案類型提交，大小上限為 100MB，時長不得多於 15 分鐘。並以參賽作品名稱作為檔案標題；
6. 參賽作品主題分為三個：文化生活、社會教育、生涯規劃；
7. 參賽者須確保其參賽作品屬原創意念，且並未投稿至任何桌上遊戲設計比賽及/或經由桌上遊戲出版公司作商業出版（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
8. 如參賽作品已經透過非商業渠道出版，其出版日期需在 2025 年 1 月 1 日之後，更早出版的遊戲不接受報名；
9. 如參賽作品已經透過非商業渠道出版，請於報名時標明版權擁有人（如：某某院校），參賽隊伍可代表版權擁有人參賽，唯隊伍成員必須有份參與有關遊戲的設計及/或製作。所有已經透過非商業渠道出版的參賽作品，將被大會視為已獲該版權擁有人之受權。參賽期間的版權將會受到限制（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
10. 未曾參賽作品的版權為參賽隊伍中的所有成員所有，唯參賽期間的版權將會受到限制（詳情見《參賽遊戲原創性及版權須知》）；
11. 報名表格一經提交，代表隊伍中所有參賽者均明白及同意參賽規則及須知、《參賽遊戲原創性及版權須知》及《決賽暨成果展評分及須知》中之所有條款及內容，違反有關規則的隊伍可能被取消參賽資格及/或被追究有關法律責任。
12. 如有爭議，大會保留最終決定權。

晉級安排：

1. 《大專組》中，評審將選出八組參賽者晉級決賽；
2. 晉級名單將於5月中旬公佈，大會將以電話及電郵形式與晉級隊伍聯絡，未能晉級的隊伍則會收到大會以電郵通知。
3. 如大會未能聯絡有關晉級隊伍，大會有權取消其晉級資格，並由其他參賽隊伍補上；
4. 晉級審核評分標準，共100%包括：
 - a. 原創性、遊戲性、重玩性70%
 - b. 遊戲美術及製作30%
5. 評審及專業諮詢顧問名單（均為香港桌遊設計及出版業者）包括：
 - a. 香港資訊科技學院代表
 - b. IVE 幼兒長者及社會服務系代表
 - c. Kit Wong (桌遊活動營運商52Hertz負責人)
 - d. Rachel Chen (亞洲遊戲化創新教育協會總理事)
6. 參賽隊伍提交之**實體遊戲產品**或**實體遊戲製作雛形**將於香港桌遊教學展2026中展示。
7. 參賽隊伍提交之「遊戲介紹影片」，將作為決賽評審配套。
8. 決賽評審詳見《決賽暨成果展評分及須知》
9. 如有爭議，大會保留最終決定權。

《決賽暨成果展評分及須知》

1. 晉級隊伍分三部份共二十四組，包括：
 - a. 中學組 1 參賽隊伍共八組
 - b. 中學組 2 參賽隊伍共八組
 - c. 大專組參賽隊伍共八組
2. 決賽評分分為專業評審及現場投票兩部份，共 100%：
 - a. 專業評審（中學組 1 及中學組 2），共 80%，包括：
 - i. 原創性、遊戲性、重玩性 50%
 - ii. 遊戲美術及製作 20%
 - iii. 社會責任、教學意義 10%
 - b. 專業評審（大專組），共 80%，包括：
 - i. 原創性、遊戲性、重玩性 50%
 - ii. 遊戲美術及製作 30%
 - c. 現場投票，共 20%，以 3 個參賽組別共 24 款遊戲混合投票，得票數最高的遊戲得 20 分，得票第二的遊戲得 19 分，如此類推，直至得票二十名至二十四名的遊戲得分均為 1 分。
3. 未能派隊員參與成果展的隊伍不會取消資格，但現場投票會被定為 0 分；
4. 評審名單（中學組 1 及中學組 2）：
 - a. Percy Chan (本地桌遊出版商 Yume Starter 負責人)
 - b. Dandy Ren (廣州桌遊出版商 MYBG / Gamdow 負責人)
 - c. Alex Lim (馬來西亞桌遊 YouTube 頻道 神獸桌遊社 負責人)
 - d. David Chow (教育倡行 總幹事)
5. 評審名單（大專組）：
 - a. 香港資訊科技學院 代表
 - b. IVE 幼兒長者及社會服務系 代表
 - c. Kathy Choy (保良局青少年創業服務中心 代表)
 - d. Yahoo Fu (本地桌遊出版商 BGD Explorer 負責人)
6. 如有爭議，大會保留最終決定權。

《參賽遊戲原創性及版權須知》

1. 參賽者須確保其參賽作品屬原創意念，有關組別評審會審視所有參賽作品，若發現有作品之意念與任何市面商業作品有類同或可能存在版權爭議，經內部投票決定後，將有權取消有關作品之參賽資格。參賽者不得異議，大會不會作詳細解釋，亦不會接受任何抗辯理由；
2. 參賽作品原創意念將包括但不限於遊戲名稱、遊戲題材、遊戲機制等範疇；
3. 大會接受參賽者於作品中使用 AI 輔助，惟若有任何部分有使用到 AI，必需要在提交作品時以書面方式申報使用的 AI 軟件工具及應用範圍，如未有申報而被發現，有可能會作扣分或取消參賽資格處理；
4. 大會對原創性及版權之任何決定，均為大會各評審之主觀意願，其目的為保障參賽者及大會，避免任何可能存在商業爭議，有關結果並不會對外公佈，亦不存在任何誹謗或毀損名譽之目的；
5. 大會將以電郵形式明確向參賽者私下告知作品可能存在原創意念及/或版權爭議，參賽隊伍亦不得以任何形式對外公開表示此作品為**香港學界
桌上遊戲設計比賽 25/26** 之參賽作品，否則大會將保留有關法律權利；
6. 鑑於市面商業作品眾多，大會評審將盡其專業知識分辨，但不會確保所有晉級之參賽作品不存在任何原創意念及/或版權爭議；
7. 《中學組 2》及《大專組》容許非商業出版之作品參賽，如有關版權擁有人並非屬於參賽隊伍，參賽隊伍有責任自行向有關版權擁有人獲得使用有關作品參賽之受權，參賽隊伍亦有責任向有關版權擁有人提醒比賽期間，有關版權將會受限。如有任何爭議，大會將不會承擔任何後果；
8. 所有參賽作品於參賽期內未經大會同意不能作任何商業或非商業之出版，
「參賽期」定義如下：
 - a. 晉級參賽作品：由參賽報名日起至 2026 年 9 月 30 日
 - b. 未能晉級參賽作品：由參賽報名日起至大會以電郵通知未能晉級後 60 日
9. 「參賽期」內參賽隊伍需確保參賽作品將不會被投稿於任何其他桌上遊戲設計比賽或桌上遊戲出版公司；
10. 「參賽期」內參賽隊伍擁有優先出版權，若「參賽期」內參賽隊伍收到任何桌上遊戲出版公司或團體有意出版有關參賽作品，必須即時通知大會，進行進一步協商；
11. 「參賽期」內，如有關版權擁有人並非屬於參賽隊伍的參賽作品，版權擁有人有意加印有關參賽作品，必須即時通知大會，進行進一步協商；
12. 「參賽期」內，如大會方收到任何桌上遊戲出版公司或團體有意出版有關參賽作品，大會亦會即時通知參賽隊伍，進行進一步協商；

13. 「參賽期」內，大會不限制參賽隊伍或參賽者於任何公開平台公開遊戲設計及/或製作進度，但若有關行為引至任何被抄襲的行為，大會概不負責；
14. 未能晉級作品之**實體遊戲產品 或 實體遊戲製作雛形**將自行處理有關作品不會歸還，而晉級作品之**實體遊戲產品 或 實體遊戲製作雛形**則可於決賽暨成果展時由參賽隊伍於活動後自行取回，若決賽暨成果展後參賽隊伍未有於活動後取回有關**實體遊戲產品 或 實體遊戲製作雛形**，大會將自行處理有關作品不會歸還；
15. 所有於「參賽期」內由大會方拍攝之照片、視頻影像，包括但不限於「遊戲介紹影片」，大會方將無限期擁有使用權，唯僅用於宣傳，不會作其他商業使用。
16. 如有爭議，大會保留最終決定權。