

電競行業支援計劃

A 部分 比賽及活動

申請指南及需知

您必須:

- 提交申請前，請先詳細閱讀本《電競行業支援計劃》之「比賽及活動」指南。
- 如欲查詢申請事宜，請傳送電郵至 e-sports@cyberport.hk，與香港數碼港管理有限公司（下稱“HKCMCL”）聯絡。

熱線：(852) 3166 3839（星期一至星期五，上午 9:00 至下午 5:30）

電郵：e-sports@cyberport.hk

1. 簡介

《電競行業支援計劃》旨在透過提供資助予電競業界團體，舉辦多元化的行業活動，包括電競比賽及活動、培訓及教育計劃及境外交流團等，以支持業界發展。本指南闡述為合資格申請機構舉辦電競相關比賽及活動提供資助的有關流程及安排。

2. 申請資格

- 2.1. 申請機構須為根據《公司條例》（第 622 章）或舊《公司條例》（第 32 章）註冊的機構；或根據《社團條例》（第 151 章）成立的組織；或根據《稅務條例》第 88 條獲豁免繳稅的非政府機構；或根據香港任何法例成立的法定團體，包括：
 - a) 商業企業；或
 - b) 工業 / 行業協會；或
 - c) 專業團體；或
 - d) 從社會福利署獲得資助的非政府機構（參考連結：http://www.swd.gov.hk/en/index/site_links/page_ngowebste/）；或
 - e) 根據《防止賄賂條例》（第 201 章）第 2 條下所列的公共機構，惟政府部門、行政會議及立法會（與第 201 章附表 1 相關）除外。

2.2 申請機構須為數碼港社區成員¹。

2.3 申請機構必須從事以下至少一類或更多類別的業務：

- i) 培訓及教育機構、專業學院
- ii) 行業協會、貿易協會、商會
- iii) 遊戲發行商/ 遊戲牌照持有人
- iv) 遊戲軟件開發商
- v) 硬體 / 周邊設備製造商
- vi) 現場 / 網上遊戲比賽 / 錦標賽主辦商
- vii) 電子競技相關內容的媒體平台 / 廣播商
- viii) 遊戲技術應用 / 研發
- ix) 遊戲活動製作
- x) 電子競技團隊 / 人才管理

2.4 有關比賽及活動必須屬於電競相關領域。

2.5 HKCMCL 及 / 或評審小組保留定義及決定申請是否符合本《指南及需知》訂明要求的唯一及絕對酌情權。

3. 資助範圍

3.1 HKCMCL 為舉辦電競相關比賽及活動（下稱「活動」）的合資格申請機構提供資助，包括：

- 3.1.1 電競比賽，包括：錦標賽、冠軍賽、聯賽、資格賽、邀請賽等。
（參考連結：<https://www.esportsearnings.com/leagues>）
- 3.1.2 非比賽類電競活動，包括：會議、典禮、慶典、節慶活動、嘉年華等。
- 3.1.3 在所有由申請機構建議舉辦的活動中，HKCMCL 必須冠名為主辦方、聯合主辦方或其他主要成員（比如策略夥伴/主要夥伴），以較高級別為準。
- 3.1.4 HKCMCL 保留決定任何申請是否符合資助資格的絕對權利。

4. 資助內容

4.1 HKCMCL 將根據第 6 項訂明的預計影響力得分判定活動等級，並提供相應的資助及非現金支援：

¹數碼港社區成員乃指辦公室租戶、Smart-Space 租戶（即包括商務辦公室、固定工作站和靈活辦公桌）、「數碼港培育計劃」受培育公司及畢業生，以及「數碼港創意微型基金」受資助者及畢業生。如任何「電競實習支援計劃」之申請者於申請時並非數碼港社區成員，其於獲批後必須以上述任何形式成為數碼港社區成員。

活動等級	現金資助	HKCMCL場地活動	
		非現金贊助	性質
鑽石級	最高港幣\$500,000	最高港幣\$300,000	國際級活動，對象為專業玩家，並獲官方許可/ 審批
白金級	最高港幣\$375,000	最高港幣\$200,000	大型本地活動，製作標準高於平均水平，對象為半專業玩家
黃金級	最高港幣\$250,000	最高港幣\$100,000	業餘比賽，對象為普通玩家，製作標準符合一般水平，有明確的參加者對象
銀級	最高港幣\$125,000	最高港幣\$100,000	小型或內部活動，非專業活動安排，參加的業界人士數量有限

4.2 無論任何活動，所獲資助應用於活動製作及營運支出，不得用作頒予電競參賽者的獎金。

4.3 除非獲得評審團隊特別許可，活動必須在結果公佈後一年內舉辦並完成。

4.4 申請機構必須盡可能照著原本的活動計劃書籌備活動。如果活動有重大變更、延期甚至取消，申請機構必須遞交「活動取消 / 延期 / 變更」表格 (EYT.SF.200)，並附上理據及證明文件。

4.5 非現金支援涵蓋以下項目的支出，並設有相應的封頂金額（請參閱由HKCMCL提供的最新價目表 / 報價單）：

- i. 由HKCMCL提供的場地、設施、器械和人手費用
- ii. 由HKCMCL物業管理處（FMO）提供的服務
- iii. 數碼港艾美酒店的酒店房間
- iv. 由數碼港的商戶提供的餐飲服務
- v. 往返數碼港的穿梭巴

4.6 於HKCMCL場地舉辦的電競活動

合資格的申請機構於 HKCMCL 場地舉辦任何活動，可獲得不超過相應活動等級的最高資助金額的資助及非現金贊助。

4.7 於HKCMCL外舉辦的電競活動

4.7.1 合資格申請機構於數碼港以外的場所 / 地點舉辦任何活動，只可獲得不超過相應活動等級的資助，不設非現金贊助。

4.7.2 申請機構應確保HKCMCL在相關活動中負責特定職能或角色，包括但不限於：

- i. 聯合主持 / 合辦某電競活動的重要賽事；
- ii. 於數碼港場地 / 工作場所直播電競活動；
- iii. 擔任活動的嘉賓主持；
- iv. 發表演說 / 展覽 / 其他參與形式（數碼港或數碼港社區成員）

4.8 每間申請機構可提交的最多資助申請次數

每間機構可就舉辦活動每次提交最多 **3** 份申請。每間機構的附屬公司提交的申請亦算作同一機構的提交次數。HKCMCL 擁有根據實際業務需要調整次數限制的絕對權利。

5. 申請流程

5.1 申請機構應在截止日期前填妥並提交《申請者資格檢查表》（EYT.SF.010），包括下列公司文件：

- 商業登記證 – BR
- 公司註冊證明 – CI
- 法團成立表格 – NNC1

5.2 獲HKCMCL審批通過後，申請機構應在相應的截止日期前填妥並提交以下文件：

- i. 《電競行業支援計劃申請表格（比賽及活動）》[EYT.SF.020]
- ii. 活動計劃書，包括但不限於：
 - A. 工作安排
 - B. 計劃流程
 - C. 預計嘉賓名單
 - D. 支出明細
 - E. 推廣計劃

5.3 所有申請應由申請機構之主要申請者、董事或股東填寫，否則將不會受理。

5.4 HKCMCL將在整個程式中篩選申請，確保所有申請符合本指南所訂明的資格標準。

5.5 HKCMCL將透過評審機制審核每一份申請，包括對申請資料進行初步篩選和核實、並由

評審小組作最終決定。申請者可能被要求以書面形式補充資料，或參加面試以作出最終決定。

- 5.6 曾因參加某活動獲批資助，並不保證其後同一活動仍符合資助資格。HKCMCL將根據當前狀況評估每一項活動及申請。HKCMCL保留在任何情況下權利審批任何活動資助資格的絕對權利。

6 評審標準

6.1 HKCMCL將根據以下準則釐定每一份申請的**預計影響力得分**，以決定最終資助金額。總得分較高的申請應分類為更具影響力的類別中，因而獲得更高金額的資助及非現金贊助。

預計影響力得分將根據多個範疇評定，包括：

- i) 對本地電競業的重要性
 - 業界主要利益相關者是否參與
 - 能否創造商機及合作機會
 - 能否提拔本地人才
- ii) 國際認可
 - 專業水平
 - 地理覆蓋範圍
 - 資歷水平
- iii) 公眾曝光率
 - 目標觀眾規模和覆蓋範圍
 - 預計線上及線下媒體報導
 - 對數碼港的認可程度
- iv) 活動可持續性
 - 活動為期多久
 - 活動是否可重複舉行
 - 活動結構是否可複製

6.2 評審小組將根據預計影響力得分、可撥資金及申請機構的活動計劃書，決定是否作出資助及定出合適的資助金額，最終決定不設上訴或解釋。

7 結果公佈

7.1 通過HKCMCL最終資格核實後，HKCMCL將透過e-sports@cyberport.hk傳送電郵將最終評審結果通知成功獲批的申請機構。

7.2 獲批的申請機構應在收到結果通知的14個日曆日內以書面形式透過電郵回覆確認接受資助。

7.3 若HKCMCL未在截止時間內收到任何書面回覆，HKCMCL將視為申請人已撤銷申請。相關申

請將被駁回，不再另行通知。

8 獲批資助及承諾

8.1 如HKCMCL及 / 或評審小組認為項目預算過高、超出資助範圍或基於其他考慮，項目實際可獲資助金額可能低於申請機構提出的資助金額。

8.2 一般情況下，獲批的資助金額將按照以下時間安排分兩部份發放：

	金額	時間安排
第1部份	總批核資助金額的50%	在HKCMCL收到接受資助的書面確認後的60天內或相關活動的確認開始日期的30天前（以較後者為準）
第2部份	總批核資助金額的50%或實際總支出與第1部份資助之間的差額（以較低者為準）	HKCMCL根據第8.3.1項的規定，批核所有活動總結文件後的30天內。

8.3 承諾

8.3.1 申請人應在活動結束後的30天內提交以下文件至 e-sports@cyberport.hk：

- i. 《電競行業支援計劃 - 發還款項申領表（比賽及活動）》（EYT.SF.120）
- ii. 活動報告（包括但不限於活動照片、流程、媒體報導、精彩片段等）
- iii. 支出明細，須列明每項費用支出並附上相應的發票
- iv. 獲得鑽石或白金級別資助的申請人必須呈交審計報告

8.3.2 一般情況下，HKCMCL將發還總資助金額的50%作為第二部份資助。然而，若實際總支出少於獲批的資助金額，HKCMCL可調整獲批金額，並以實際總支出與第一部份資助之間的差額為第二部份資助金額。

8.3.3 HKCMCL將評估每一個項目的執行情況及效果。若活動計劃書與實際活動成果之間有差異，HKCMCL可決定削減第二部份資助金額。差異包括但不限於：

- A. 實際現場觀眾及網上觀眾人數未達預期
- B. 未達到原本推廣計劃中的推廣力度
- C. 未完成原本計劃書中闡述的活動內容
- D. 沒有原本計劃書中闡述的貴賓或贊助商

8.3.4 如非現金贊助超出有關活動類別的最高資助金額，申請機構應自行負責該差額。

- 8.3.5 如實際總支出金額超出獲批的現金資助金額，申請機構應自行負責該差額。
- 8.3.6 申請機構應確保財務文件應反映所有產生的利息及花費的支出。HKCMCL保留要求提交審計報告或其他文件做進一步審核的權利。
- 8.3.7 申請者不得因任何獲批資助延誤發放或撤銷而向HKCMCL要求任何利益或索取任何賠償或任何形式的補償。

9. 對申請機構的廉潔政策

為確保此計劃以公開、公平、公正的方式推行，每間申請機構應：

- 9.1 嚴格遵守《防止賄賂條例》（《香港法例》第 201 章），並應告誡其員工、代理、分包商及其他以任何方式涉及此申請/項目的人員（下稱「員工」）同樣應遵守相關法例，並根據《防止賄賂條例》的規定，不得索取或接受任何人與本申請 / 項目相關的任何利益；
- 9.2 不得向任何受僱於 HKCMCL 的人士、評審委員會成員或其代理人主動提供或同意提供任何禮贈或任何形式的待遇，作為將給予協助或運用影響力，或曾給予協助或運用影響力執行任何與本計劃相關的工作，或偏袒或冷待任何與本計劃相關的人士之誘因或報酬；
- 9.3 一旦知悉任何潛在或存在的利益衝突，應以書面形式立即申報及通知 HKCMCL。「利益衝突」包括（但不限於）申請機構或其員工的個人 / 財務利益與該計劃下該申請機構或其員工的職責及 / 或公正性存在或預計存在衝突或競爭之情況。
- 9.4 謹慎、有效地將所得的資助款項並只用於本計劃下獲批的項目中；
- 9.5 遵守公開、公正及公平競爭的原則採購與本計劃相關的任何物品 / 服務；以及
- 9.6 採取一切必要措施（包括通過《行為守則》或合同條款），確保所有員工都知悉及遵守本政策的要求及規定。