ICS 03.080

CCS A 16

T/JSESA

江苏省电子竞技运动协会团体标准

T/JSESA 01001—2024

电子竞技赛事活动标准

Standards for E-sports Events

JSESA

2024年10月30日发布

2024年11月1日实施

江苏省电子竞技运动协会发布

目 录

前言	
1. 适用范围	1
2. 规范性引用文件	1
2.1 法律法规及规章	1
2.2 国家、部门政策文件	1
2.3 相关规划及标准	1
3. 术语和定义	2
4. 电子竞技赛事活动服务提供	3
4.1 赛前筹备	3
4.2 赛中运行	7
4.3 赛后收尾	12
4.4 运行管理要求	12
4.5 服务评价与改进	17
5. 电子竞技赛事活动服务保障	18
5.1 环境与能源	18
5.2 安全与应急	19
5.3 信息安全	20
5.4 设施设备及用品	22
5.5 人力资源	25
5.6 赞助商服务	26
5.7 游戏知识产权保护	27
6. 电子竞技赛事活动岗位职责	28
6.1 后勤保障岗位职责	28
6.2 竞赛部门岗位职责	30
6.3 场地保障岗位职责	32
6.4 新闻宣传岗位职责	34
6.5 医疗救护岗位职责	35
6.6 安全保卫岗位职责	36
6.7 交通服务岗位职责	37
6.8 餐饮服务岗位职责	38
6.9 网络通信服务岗位职责	39
6.10 直转播服务岗位职责	40
6.11 语言翻译服务岗位职责	42

前言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

电子竞技赛事在传播科学文化知识、电子竞技文化、丰富精神文化生活、促进数字经济、社会发展等方面，肩负重要职责、发挥重要作用。为进一步加强电子竞技规范化发展，从业行为，强化社会责任，树立良好形象，共同营造积极向上、健康有序、和谐清朗的网络空间，制定本行为规范。

本文件由江苏省电子竞技运动协会提出并归口。

本文件起草单位：江苏省电子竞技运动协会、金陵科技学院、南京传媒学院、南京市电子竞技协会、无锡市电子竞技协会、常州市电子竞技运动协会、苏州市电子竞技运动协会、南通市电子竞技运动协会、盐城市电子竞技运动协会、扬州市电子竞技运动协会、镇江市电子竞技运动协会、宜兴市电子竞技协会、上海市协力（南京）律师事务所、江苏凌兔网络科技有限公司、南京极境文化传媒有限公司。

本文件主要起草人：张燕、张焕志、王贤波、墙晟、王思行、董浩宇、刘爱东、张旭、李鹏飞、朱墨、蒋铖涛、孟子杭、李伟、章欣、许煜、杨晨光、张龙翔、张峰、朱雪飞、朱畅安、石秀坤、赵羊、姚俊、贾玉铭、张臻妍、翟琳卉。

1. 适用范围

本标准适用于线下电子竞技赛事活动的相关使用，包括但不限于赛事活动的实现、运行管理、服务评价与改进，赛事服务保障、赛事岗位等。

线上举行的电子竞技赛事活动不在本标准适用范围内。

2. 规范性引用文件

2.1 法律法规及规章

《中华人民共和国体育法》；
《中华人民共和国标准化法》；
《大型群众性活动安全管理条例》；
《营业性演出管理条例》；
《互联网信息服务管理办法》；
《互联网直播服务管理规定》。

2.2 国家、部门政策文件

《体育总局关于进一步加强体育赛事活动安全监管服务的意见》；

《体育赛事活动管理办法》。

2.3 相关规划及标准

《“十四五”体育发展规划》；

GB/T 33170《大型活动安全要求》系列标准；

GB/T 33455《公共事务活动风险管理指南》；

GB/T 31598《大型活动可持续性管理体系要求及使用指南》；

GB/T 1.1-2020 标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则；

GB/T 13016-2018 标准体系构建原则和要求；

GB/T 24421（所有部分）服务业组织标准化工作指南；

TYT 1103-2023 《群众体育赛事活动办赛指南编制内容与评估指引》；

TYT 1104-2023 《群众体育赛事活动参赛指引编制内容与评估指引》；

TYT 1105-2023 《群众体育赛事活动安全评估技术导则》；

TYT 1106-2023 《群众体育赛事活动运营服务规范》；

T/CSVA0101《电子竞技场馆建设标准》

JGJ 153《体育场馆照明设计及检测标准》

JGJ/T 131《体育场馆声学设计及测量规程》

JGJ 31《体育建筑设计规范》

《江苏省全民健身赛事活动指南》；

《江苏省体育赛事活动重特大突发事件应急预案》；

《上海市电子竞技赛事办赛指南》；

《浙江省大型赛事活动绿色低碳运营指南》；

3. 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1 电子竞技赛事活动 E-sports events

电子竞技赛事活动是以高科技软硬件设备作为运动器械，在统一的竞赛规则下，以开展竞技能力较量为目的，依法组织和举办的群众性竞技赛事活动。根据内容可分为三类：第一类是虚拟实体电子竞技，第二类是模拟体育游戏，第三类是电子游戏。

3.2 电子竞技赛事活动标准 Standards for E-sports Events

结合各级各类电子竞技赛事活动特点，为举办各种商业类、政府类、大众类电子竞技赛事活动提供指导的标准。

3.3 电子竞技赛事活动运营方 Operational organization of E-sports events

承担电子竞技赛事活动筹备、组织、实施全流程或部分流程的自然人，法人和非法人组织，电子竞技赛事活动运营方包括主办方、承办方、协办方等。

3.4 小型电子竞技赛事活动 Small-scale E-sports events

预计参加人数在1000人以下的电子竞技赛事活动。

3.5 中型电子竞技赛事活动 Medium-scale E-sports events

预计参加人数在1000人以上5000人以下的电子竞技赛事活动。

3.6 大型电子竞技赛事活动 Large-scale E-sports events

预计参加人数在5000人以上的电子竞技赛事活动。

4. 电子竞技赛事活动服务提供

4.1 赛前筹备

4.1.1 活动管理规范

电子竞技赛事活动管理应符合国家体育总局《体育赛事活动管理办法》的规定。

4.1.2 竞赛规程编制

电子竞技赛事活动的竞赛规程编制要素见表1。

表1 竞赛规程编制要素

要素	电子竞技赛事活动		
	小型	中型	大型
主办/承办/协办/支持单位	√	√	√
时间	√	√	√
地点	√	√	√
竞赛组别和项目	√	√	√
参加办法	√	√	√
运动员资格	√	√	√
运动员资格审查	√	√	√
竞赛办法	√	√	√
名次与奖励	√	√	√
着装规定	○	√	√
报到	√	√	√
兴奋剂检查	○	○	○
技术官员	√	√	√
仲裁	○	√	√
经费	○	√	√
联系方式	√	√	√

注：“√”为需要考虑的因素，“○”为可考虑的因素。

4.1.3 办赛指南编制

电子竞技赛事活动的办赛指南编制要素见表2。

表2 办赛指南编制要素

要素	电子竞技赛事活动		
	小型	中型	大型
赛事/活动组织	√	√	√
安全与应急管理	√	√	√
熔断机制	○	√	√
新闻宣传与舆情管理	√	√	√
场地设施	√	√	√
教学培训	○	√	√
电竞展示	○	○	○
启动和颁奖仪式	○	√	√
参与者服务	√	√	√
安全教育	√	√	√
礼宾服务	○	√	√
证件管理	√	√	√
餐饮服务	○	√	√
住宿服务	○	√	√
交通服务	○	√	√
医疗卫生服务	○	√	√
安保服务	○	√	√
人力资源和志愿者服务	○	√	√
赞助商服务	○	√	√
游戏知识产权保护	○	√	√
网络通信服务	○	√	√
直转播服务	○	√	√
语言翻译服务	○	√	√

注：“√”为需要考虑的因素，“○”为可考虑的因素

4.1.4 参赛指引编制

电子竞技赛事活动的参赛指引编制要素见表3。

表3 参赛指引编制要素

要素	电子竞技赛事活动		
	小型	中型	大型
赛事/活动知识	√	√	√
赛事/活动介绍	√	√	√
教学培训	○	√	√
安全教育	√	√	√
信息告知	√	√	√
参赛/活动准备	√	√	√
参赛/参加活动说明	√	√	√
赛前/活动前	○	√	√
赛中/活动中	√	√	√
赛后/活动后	○	√	√
熔断机制	○	√	√

注：“√”为需要考虑的因素，“○”为可考虑的因素

4.1.5 场地器材配置管理工作内容

电子竞技赛事活动筹备阶段场地器材配置管理工作宜包括但不限于：

- 各功能区场地设施、器材配置要求；
- 运行赛事活动流线设计；
- 赛事器材等临时设施
- 安保、安监设施；

——消防设施；

——电力和照明设施。

4.1.6 医疗保障工作内容

电子竞技赛事筹备阶段医疗保障工作宜包括但不限于：

——运动员医疗站、观众医疗站、临时医疗点、现场医疗、急救转运、远程医疗、志愿者与医疗观察员服务；

——食品卫生监督监测，公共场所卫生监督监测，饮用水卫生监督监测；

——传染病防控，紧急用药政策，公共卫生事件防控政策，临时隔离点配置，临时隔离管理措施；

——涉疫信息上报制度，公共卫生事件管理指挥体系，防疫物资准备。

4.1.7 志愿者保障工作内容

电子竞技赛事志愿者保障工作宜包括但不限于：

——确定选拔标准，发布招募信息；

——志愿者基础知识培训、专业技能培训、模拟演练；

——志愿者分组管理制度、排班制度和激励机制；

——为志愿者提供必要的交通、餐饮、住宿安排；

——对志愿者进行必要的心理辅导。

4.2 赛中运行

4.2.1 场所服务质量管理

4.2.1.1 餐饮

宜根据不同饮食需求，为技术专家、裁判员、参赛者、观

众、工作人员等提供安全、丰富的食品和饮料，宜提供用餐时间、用餐地点、费用标准等信息。

4.2.1.2 住宿

宜根据电子竞技赛事活动日程安排、接待对象的需求选择舒适的住宿服务，宜提供酒店位置、房型、酒店设施、酒店交通、费用标准等信息。

4.2.1.3 交通

宜配备必要的车辆，为技术专家裁判员、参赛者、观众、工作人员等提供交通服务。

4.2.1.4 语言

宜根据电子竞技赛事活动需要，提供必要的语言翻译服务。

4.2.1.5 观众服务

宜提供观众引导、安检提示、信息咨询、失物招领、引导观众就坐、引导退场、证件查验、存包服务等观赛服务。

4.2.1.6 裁判员服务

宜配备数量适宜的工作人员或志愿者为裁判员、技术专家的工作提供支持和保障。

4.2.1.7 参赛者服务

宜为参赛者提供信息检录、热身场地训练、休息场所、信息通报、志愿者等服务。

4.2.2 突发情况处理要求

4.2.2.1 安全突发事件

4.2.2.1.1 交通安全

轻微剐蹭等无伤员情况时应确定责任，及时处理，有较大事故有人员伤亡情况时应及时报警，救治伤员，保险理赔。

4.2.2.1.2 打架斗殴及外来人员闹事

第一时间组织安保力量控制涉事人员，报应急指挥部和现场公安人员，拨打110报警，对涉事人员依法处理，对伤员及时救治。

4.2.2.1.3 场地、器材问题

有序疏散现场所有人员，封闭危险场地和器材，对伤员及时救治。

4.2.2.1.4 舞美设施安全问题

立即疏散人员，排除舞美设施安全隐患，对伤员及时救治。

4.2.2.1.5 电力故障

立即组织人员抢修，有条件的启动备用供电方案；如无法修复，则启动无电力方案；如活动必需电力设备支持，则取消或延期举办。

4.2.2.1.6 火险

赛前组织全体工作人员熟悉消防栓、灭火器的位置和使用方法。赛中如遇突发火险，安保人员第一时间处理，争取消除隐患，阻止火情蔓延。如火势较大，无法短时间扑灭，则迅速组织人员有序撤离，并拨打119火警电话。现场公安人员和保卫人员立即设置警戒线，维护现场秩序，引导消防人员进入现

场救灾。如有伤员，立即将伤员送医院救治。火灾扑灭后，事故现场警戒线必须在收到消防部门的命令后方可解除。

4.2.2.1.7 身份不明人员的进入

现场发现行踪可疑的人员，应及时向现场公安人员报告。现场公安人员接到报告，应第一时间对其行踪进行跟踪了解，同时对其进入场馆通过安全口时的身份进行核实，并及时在警务平上再次进行确认。如果为高危人员或者可疑人员，联系当日值公安，在确保安全前提下，将其迅速带离现场。

4.2.2.1.8 失窃

立即向现场公安人员报告，做好现场保护。被盗部门、人员及时清查被盗财、物损失，并上报负责人。协助公安人员侦破案件。

4.2.2.1.9 贵宾发生意外事件

赛事邀请的贵宾在赛场、住地附近遭遇盗窃、抢劫等意外事件时，如贵宾已自行报案，则贵宾接待团队负责与安保团队密切沟通后续处理情况。若贵宾未报案，则贵宾接待团队与安保团队主动向贵宾了解情况，及时报案，协助公安人员侦破案件，并将有关情况告知贵宾。

4.2.2.2 恶劣天气

如遇大雪、降雨、大风、扬沙、雾霾、雷暴等极端恶劣天气，活动取消。如不影响交通和活动人员到达现场，室内活动视情况照常进行。

4.2.2.3 公共卫生事件

4.2.2.3.1 食物中毒或突发疾病

发现食物中毒或突发疾病事故，立即报告现场公安人员，并同时向上层负责人汇报，及时拨打120急救。现场医护人员对病人进行简单的应急处置，做好120到达前的简单保护抢救工作。安保人员及时疏散人群，维持秩序，同时保护现场，对可疑食物或有毒食物取样封存并及时送卫生部门进行技术鉴定，并配合卫生部门调查事故。事故严重的及时上报有关主管部门。

4.2.2.3.2 传染病

参赛人员出现身体不适或异常情况，符合当前传染病特征的，根据传染病预防要求第一时间采取措施，及时报防疫部门。活动照常、延时、取消应按照防疫部门要求，由应急指挥部会商决定具体参照传染病相关防控工作方案。

4.2.3 成绩处理要求

4.2.3.1 成绩统计与确认

每场比赛结束后，成绩公告需由裁判长签字确认，赛事活动运营方内设的竞赛组织管理部门负责核对并公布成绩。

4.2.3.2 成绩传输、查询及公布

成绩需及时、准确传输至相关系统或网络平台，确保数据的安全及可追溯性，方便各方查询，赛事活动运营方应制作并发布成绩册。

4.2.3.3 评奖、颁奖

制作或系统生成评奖用奖牌、证书，完成颁奖工作。

4.3 赛后收尾

建立赛事活动满意度测评程序，按要求进行赛事活动满意度测评，并统计分析；制定不合格服务的纠正和预防、改进措施；建立电子竞技赛事活动运营方服务质量监督评价制度，并实施形成记录。

4.4 运行管理要求

4.4.1 服务管理体系

4.4.1.1 宜建立电子竞技赛事活动运营服务能力管理体系，包括但不限于：

——识别电子竞技赛事活动运营服务接触点，确定运营服务接触面；

——确保为服务提供所需的准则和方法；

——确保可获得必要的资源和信息，以支持运营服务提供的运作和监视；

——监视、测量和分析电子竞技赛事活动运营服务整体情况；

——确保电子竞技赛事活动服务评价与持续改进。

4.4.1.2 宜对外部服务提供方实施控制，并将其纳入服务管理体系。

4.4.2 服务管理目标

宜建立包含电子竞技赛事活动服务特性要求的服务管理目标，包括但不限于：

——赛前、赛中、赛后各项服务管理；

——服务对象、相关第三方满意度；

——服务响应及时率；

——有效投诉结案率。

4.4.3 信息管理

宜建立、实施和保持电子竞技赛事活动信息管理制度，包括但不限于：

——电竞赛事活动信息管理制度和规范，规定宜妥善保管的信息内容及保管期限；

——电子竞技赛事活动信息档案，包括裁判员、参赛者、教练员、工作人员、医疗人员、新闻媒体等人员信息；

——电子竞技赛事活动信息发布管理制度，包括裁判员、参赛者信息发布、赛事信息发布、成绩发布等；

——电子竞技赛事活动人员和资料保密制度，不可泄露个人隐私信息。

4.4.4 文件管理

宜制定电子竞技赛事活动工作手册，包括但不限于：

——领导机构和工作制度；

——赛事活动组织运营方案；

——竞赛规程；

——办赛指南、参赛指引；

——赛事活动日程表；

——赛事活动场地路线图；

——安全管理工作方案；

- 交通疏导方案；
- 风险防范及应急处置预案；
- 医疗保障及救援方案；
- 熔断机制（包括启动条件、程序、处置措施、法律后果等）；
- 安全培训方案；
- 风险告知书或提示书；
- 舆情应对方案。

4.4.5 人员管理

宜建立电子竞技赛事活动人员管理制度或岗位工作细则，实施和保持服务规范和服务提供规范，包括但不限于：

- 咨询服务、报名服务、接待服务、颁奖服务、投诉服务等各项服务规范；
- 对各项服务提供实施控制和监督管理；
- 裁判员、技术专家、领队、教练员、参赛者、工作人员、观众、媒体人员等人员管理制度；
- 对各类人员开展相关培训。

4.4.6 场地设施设备管理

宜建立、实施和保持场地设施设备的管理制度，包括但不限于：

- 场地设施设备和器材；
- 门禁、安检设备；
- 卫生设施设备；

——赛事活动报名、赛事活动成绩查询回放、媒体报道、广播设备、视频监控、机房监控、无线网络等信息化系统；

——临时设施；

——中央空调系统和通风排气系统；

——不间断电源供电系统；

——无障碍设施；

——消防及给排水设备设施；

——环境与设备监控系统。

4.4.7 赛事活动管理

宜依据电竞项目特点建立、实施和保持电子竞技赛事活动管理制度，包括但不限于：

——组织架构、职责划分；

——电子竞技赛事活动方案管理；

——电子竞技赛事活动前检查清单；

——电子竞技赛事活动服务流程管理，包括报名服务管理、安检服务管理、接待服务管理、比赛管理、媒体宣传等；

——证件管理；

——经费管理；

——市场开发管理；

——服装、奖杯、奖品等物资管理；

——启动仪式、颁奖仪式管理；

——赛事活动总结。

4.4.8 安全和风险管理

4.4.8.1 安全与应急管理机制

宜依据电竞项目特点建立、实施和保持贯穿于电子竞技赛事活动全过程的安全与应急管理机制，包括但不限于：

——识别、分析各种潜在风险，针对不同风险类型制定相应的安全应急方案（含熔断机制），明确责任人；

——可能发生的突发性天气、环境、停水停电、火灾等应急预案和处置措施；

——突发疾病、意外伤害、食物中毒、传染病等处理预案；

——对相关人员进行应急预案的培训和演练。

4.4.8.2 安全与应急管理制度

宜依据电竞项目特点建立、实施和保持电竞赛事活动安全管理制度，包括但不限于：

——设备设施安全管理制度；

——消防安全管理制度；

——医疗救护管理制度；

——人身安全管理制度；

——群众舆情事件的管理制度；

——群众治安事件的管理制度，包括防止聚集和踩踏事故预案等；

——公共卫生事件安全管理制度；

——突发事件应急管理制度；

——安全教育与培训制度；

——事故处理与报告制度。

4.5 服务评价与改进

4.5.1 总体要求

4.5.1.1 相关方可参照本标准开展电子竞技赛事活动运营方运营服务评价。

4.5.1.2 电子竞技赛事活动运营方运营服务至少应符合本标准第4章的要求，并结合项目特点明确是否增加赛事活动的服务提供。

4.5.1.3 电子竞技赛事活动运营方可根据赛事活动等级、规模等实际情况，建立运营服务等级评价体系，并用于开展电子竞技赛事活动运营服务等级划分，明确不同级别运营方可运营的电子竞技赛事活动等级。

4.5.2 服务评价

4.5.2.1 等级划分

运营服务等级划分宜考虑的因素包括但不限于：

——赛事活动举办基础条件；

——电竞项目特点；

——赛事活动风险；

——赛事活动类别与级别；

——赛事活动规模；

——参与人群。

4.5.2.2 评价实施

可采取自我评价或委托专业机构评价方式开展运营服务评

价。

4.5.2.3 服务改进

根据服务评价结果持续改进提升。

5. 电子竞技赛事活动服务保障

5.1 环境与能源

5.1.1 环境管理规范

电子竞技赛事活动的环境管理应符合国家相关法律、法规和标准的规定，旨在保护生态环境、减少资源消耗和污染排放，赛事活动举办应参照国家相关环保法规，如《中华人民共和国环境保护法》、《中华人民共和国水污染防治法》、《中华人民共和国固体废物污染环境防治法》，以及国家体育总局等部门的要求执行。

5.1.2 能源管理规范

电子竞技赛事活动在运营管理过程中应符合国家相关法律、法规和标准的规定，运营方应遵循节能、高效、绿色等可持续发展理念，组织开展赛事活动。

5.1.2.1 节能

通过消除赛事不必要的能源需求，确保工作人员、志愿者和承包商关闭不使用设备来减少总消耗量。

5.1.2.2 高效

通过提供临时电源、设计高效电源，确保设备尽可能采用节能设计来实现能源的高效利用。

5.1.2.3 绿色

电子竞技赛事活动宜在赛事场馆和活动居住地等场所使用绿色电能，通过选择发电类型实现能源供应的低碳化。

——尽可能使用电网连接，将可再生能源用于主电源、电网电源；

——对于临时电力，使用生物燃料、太阳能混合动力、氢燃料电池；

——考虑储能，最大限度地利用太阳能。

5.2 安全与应急

5.2.1 安全保卫工作内容

电子竞技赛事活动安全保卫工作内容包括但不限于：比赛的特点与安全风险概述，参赛风险教育，参赛资格审查，参赛保险确认，比赛安全防护装备检查，赛中安保、交通、消防、安监、气象、通信、食品安全、医疗急救、赛场安全等应急保障，应急指挥，预案与演练，疏散计划，极端天气状况的应对，保险支持等。

5.2.2 应急预案

5.2.2.1 预案启动条件

5.2.2.1.1 安全突发事件

包括交通、人员、场地、器材、舞美设施、电力、火险等影响赛事活动正常进行的突发事件。

5.2.2.1.2 恶劣天气

包括大雪、大风、扬沙、降雨、雷暴、雾霾等影响赛事活动的极端天气。

5.2.2.1.3 公共卫生事件

包括突发传染病、食物中毒等公共卫生事件。

5.2.2.1.3 舆情

包括不恰当的视频图像内容、宣传标语、口号或言论等。

5.2.2.2 处置程序

5.2.2.2.1 一旦出现竞赛突发事件及其苗头，立即向应急指挥部办公室报告情况，同时根据领导指示及时启动处置突发事件工作预案。

5.2.2.2.2 突发事件发生并核实后，应急指挥部负责人立即到场，迅速调集力量封闭现场和相关地区，划定警戒区域，设置临时警戒线，实施区域管制，控制事态扩大蔓延，尽快制定解决方案，保障比赛的顺利进行。

5.2.2.2.3 突发事件解决完毕后，撰写通稿，根据实际情况及时对外公布。

5.3 信息安全

5.3.1 报名流程和信息收集

5.3.1.1 最小化信息收集

在报名过程中，仅收集必要的个人信息，避免收集与赛事无关或不必要的敏感信息。

5.3.1.2 明确告知与同意

在收集个人信息时，明确告知信息的用途、处理方式以及可能的风险，并要求签署同意书或进行在线同意操作。

5.3.2 信息管理制度

5.3.2.1 权限管理

实施严格的权限管理制度，包括为不同岗位的工作人员设置不同的访问权限，定期审查和调整权限设置等，确保只有经过授权的人员才能访问和处理参赛人员的个人信息。

5.3.2.2 信息备份与恢复

建立信息数据定期备份和灾难恢复计划，防止信息数据意外丢失或损坏，或在需要时能够迅速恢复数据。

5.3.3 信息加密和防护措施

5.3.3.1 信息加密

对收集的电子竞技赛事活动有关人员个人信息进行加密处理，使用HTTPS等安全协议进行信息数据传输，使用强加密算法对存储在服务器上的信息数据进行加密，确保信息数据在存储和传输过程中的安全性。

5.3.3.2 防火墙和安全系统

在电子竞技赛事活动报名系统和相关服务器中部署防火墙和安全系统，阻止未经授权的访问和恶意攻击。

5.3.4 安全培训和意识提升

5.3.4.1 安全培训

电子竞技赛事活动运营方需定期组织信息安全培训，包括网络安全、数据保护等方面的知识和技能，提高工作人员的安全意识和应对能力。

5.3.4.2 意识提升

通过宣传和教育活动，提升电子竞技赛事活动有关人员对

信息安全的认识和重视程度。

5.3.5 应急响应机制

5.3.5.1 制定应急预案

针对可能发生的信息泄露事件，制定详细的应急预案，包括应急响应流程、处理措施和后续跟进等。

5.3.5.2 及时报告与处置

一旦发现信息泄露事件，应立即向相关部门报告，并与受影响人员进行沟通，采取必要的措施来控制 and 减少损失。

5.4 设施设备及用品

5.4.1 城市社区电竞设施技术要求

城市社区电竞设施应符合T/CSVA0101《电子竞技场馆建设标准》相关规定。

5.4.2 电竞场馆公共座椅技术要求

5.4.2.1 舒适度与稳定性

电竞场馆公共座椅的座面和靠背应具备良好的弹性和支撑力，可以提供良好的坐姿支持，保护观众的腰椎和颈椎，座椅的结构要稳定牢固，能够承受观众的重量和运动。

5.4.2.2 人性化设计

电竞场馆公共座椅的高度和倾斜角度应该符合人体工程学原理，确保观众在长时间坐着的情况下不会感到疲劳和不适，座椅的扶手和桌板等配件应合理设计，方便观众放置手机、杯子等物品。

5.4.2.3 安全性

电竞场馆公共座椅的材料应该符合消防和环保标准，不会产生有害气体和毒性物质，座椅的边缘和角落应该做圆滑处理，避免观众受伤。

5.4.2.4 可维护性

电竞场馆公共座椅的材料应该易于清洁和保养，可以防止细菌滋生，座椅部件可更换和修理，延长使用寿命。

5.4.2.5 环保性

电竞场馆公共座椅的材料应该尽量选用可回收和可再利用的材料，减少资源浪费和环境污染，座椅的生产过程应符合环保要求，减少对环境的负面影响。

5.4.3 场地器材、设施设备及用品技术要求

5.4.3.1 场地和器材

5.4.3.1.1 电子竞技赛事活动场地、器材应符合相关标准和规则要求。

5.4.3.1.2 电子竞技赛事活动场地布局和安全导向标识的设置应符合 GB/T 33170.3《大型活动安全要求 第3部分：场地布局和安全导向标识》的相关规定。

5.4.3.2 设施设备

5.4.3.2.1 电子竞技赛事活动应布局合理，宜具备运动员休息区、技术官员休息区、裁判休息区、医务室等功能区。

5.4.3.2.2 电子竞技赛事活动照明应满足观赛者观看的条件。需电视转播的赛事活动，照明应符合 JGJ 153《体育场馆照明设计及检测标准》相关规定。

5.4.3.2.3 在体育场馆举办的电子竞技赛事活动声学设计应符合JGJ/T 131《体育场馆声学设计及测量规程》的相关规定。

5.4.3.2.4 在体育场馆举办的电子竞技赛事活动电气设计应符合JGJ 31《体育建筑设计规范》的相关规定。

5.4.3.2.5 在体育场地举办的电子竞技赛事活动设施的布置应符合 GB/T 33170.3《大型活动安全要求 第3部分：场地布局和安全导向标识》的相关规定，在临时设施与建筑举办的电子竞技赛事活动的设施设备应符合 GB/T 33170.4《大型活动安全要求 第4部分：临建设施指南》的相关规定。

5.4.3.2.6 电子竞技赛事活动相关设施应按照方案配备，能满足活动场地和活动人数需求。

5.4.3.2.7 电子竞技赛事活动相关医疗保障设施应确保可被正常使用并有明显标识指引。

5.4.4 赛事物资采购要求

5.4.4.1 电子竞技赛事活动运营方视场地情况应配置应急装备和器材，包括但不限于：

——通信、警报及监控指挥系统；

——消防系统，如灭火器具、火灾控制装备等；

——辅助设施和设备，如应急照明、应急供电系统等；

——医护器械设备、药品，如自动体外除颤器、担架、碘伏等；

——转运车辆及工具；

——防爆、反恐装备。

5.4.4.2 电子竞技赛事活动运营方应建立应急物资和装备台账，明确应急物资和装备的类型、数量、性能、存放位置、运输及使用条件、更新及补充时限、管理责任人及其联系方式。

5.4.4.3 电子竞技赛事活动各类保障物资应有明显标识指引。

5.5 人力资源

5.5.1 各岗位人员教育和培训规范

电子竞技赛事活动相关人员（包括参赛者、教练员、裁判员、运营方工作人员、志愿者、医护人员等），应当在赛事活动前接受岗前教育和培训，做到：

——遵守相关法律法规规定；

——遵守体育道德，不得弄虚作假、徇私舞弊、操纵比赛、冒名顶替，严禁参加任何形式的赌博活动，严禁使用兴奋剂，严禁违反体育精神；

——遵守竞赛规则、规程、赛场行为规范和组委会的相关规定，自觉接受安全检查，服从现场管理，维护体育赛事活动正常秩序；

——遵守社会公德，不得损坏体育设施，不得破坏自然环境和卫生，不得影响和妨碍公共安全，不得在体育赛事活动中违反社会公序良俗。

5.5.2 志愿者培训要求

5.5.2.1 志愿者培训应明确培训目标，包括提高志愿者的专业知识、技能、服务意识和团队协作能力等，以确保志愿者能

够胜任赛事服务工作。

5.5.2.2 根据电子竞技赛事活动特点和志愿者岗位需求，制定具有针对性和实用性的培训计划，包括培训内容、时间、地点、方式等。

5.5.2.3 培训内容应全面覆盖电子竞技赛事活动相关知识、志愿服务理念、岗位职责、工作流程、安全知识、急救技能等方面，同时还应注重培养志愿者的团队合作精神和应对突发事件的能力。

5.5.2.4 对培训效果进行评估，通过测试、考核等方式了解志愿者的学习成果和掌握情况。

5.5.3 各岗位人员资质要求

电子竞技赛事活动各岗位人员资质应符合T/JSESA 01001《电子竞技产业人才岗位能力要求标准》相关规定。

5.5.4 公众人物、外籍人员要求

具有一定影响力的公众人物出席的电子竞技赛事活动前，需要由运营方向当地体育、公安、文旅等部门申请前置审批报备，如涉及外籍人员，运营方需向外籍人员发放通知或邀请函，并向国家体育总局或地方体育部门报备，为外籍人员办理来华签证、居留许可等相关手续，并安排涉外酒店进行接待。

5.6 赞助商服务

5.6.1 赞助协议

赞助协议应明确列出赞助商的权益，包括但不限于品牌曝光方式、广告展示位置、赞助金额与支付方式等。电竞赛事活

动运营方应确保赞助商在赛事活动期间享有协议约定的各项权益，不受任何形式的侵犯。

5.6.2 品牌曝光与宣传

电竞赛事活动运营方应根据赞助协议，通过赛事活动现场、官方网站、社交媒体平台等多个渠道进行赞助商标志和广告展示，确保品牌得到广泛曝光。

5.6.3 增值服务

电竞赛事活动运营方应根据赞助商的需求和预算，提供定制化的增值服务，如市场调研、品牌咨询、与其他品牌或企业拓展商业合作等。

5.6.4 技术支持与现场服务

电竞赛事活动运营方应提供稳定的技术支持，确保赞助商的品牌曝光与宣传环节顺利进行，如在赛事现场为赞助商设置专属服务区，共同策划和执行发布会、现场互动等联合宣传活动，通过主流媒体和电竞媒体进行赛事活动新闻报道，提供便捷的咨询和服务，满足赞助商在赛事期间的各项需求。

5.6.5 赞助权益保护与争议解决

赛事活动运营方应采取一切必要措施保护赞助商的合法权益，防止侵权行为的发生。若发生争议，应首先通过友好协商解决，协商不成的，可按照协议约定的方式解决争议，如仲裁或诉讼等。

5.7 游戏知识产权保护

5.7.1 明确授权

确保赛事组织者已获得游戏开发者的正式授权，允许使用该游戏进行比赛，并有权进行相关的新闻宣传。

5.7.2 版权声明

在赛事宣传材料、官方网站、社交媒体等平台上明确标注游戏版权信息，尊重并保护游戏开发者的知识产权。

5.7.3 合作协议

与游戏开发商签订详细的合作协议，明确双方在游戏使用、宣传、收益分配等方面的权利和义务。

5.7.4 直转播

明确比赛画面的著作权归属和使用方式，确保赛事的直转播行为符合游戏开发者的版权要求，避免未经授权的转播或盗播行为。

5.7.5 内容审核

对赛事活动相关的新闻、图片、视频等内容进行严格审核，确保不侵犯游戏开发商或其他相关方的知识产权。

6. 电子竞技赛事活动岗位职责

6.1 后勤保障岗位职责

6.1.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关后勤保障岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，根据赛事人数，确定竞赛负责人、各参赛单位、裁判员等住地，确定伙食标准和接待宾馆，与接待宾馆签订接待协议，并注明食品安全、房间等方面的要求；

——确定各接待宾馆会务组人员，并与竞赛部门、卫生、食品安全、通讯、安保负责人密切联络，明确食宿相关要求，确定接待流程，做好竞赛负责人、裁判员及参赛单位接待宾馆的分组工作，制作任务分工联络表，电话联系各参赛单位确定报到事项；

——确定最终报到人数，根据人数制定接待方案，印制餐券，协助竞赛部门落实组委会会议，技术会议及培训会议等场地，制作“用餐时间表”、“证件发放表”、“会议安排表”、“发车时间表”等；

——做好报到、接待工作及物料发放、票据收集、返程票务预定统计工作，做好各类会议的会场安排、布置工作，建立各参赛单位领队工作联系群。

6.1.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关后勤保障岗位工作，包括但不限于：

——配合竞赛处做好“成绩公告”等材料的发放工作，并请各参赛单位签收；

——做好比赛期间领导、嘉宾返程相关工作，统计返程需求，预订返程票务，裁判员、工作人员往返差旅费票据和银行卡信息收集工作；

——配合各部门做好相关办赛物品的整理、收集、清点和归还工作，每日赛事结束后召开本部门小组工作会议。

6.1.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关后勤保障岗位工作，包括但不限于：

——做好接待宾馆结账工作；

——做好本部门各种物品的归、入库工作，完成相关票据的整理、汇总工作并移交；

——完成本部门赛事工作小结，召开赛事总结会。

6.2 竞赛部门岗位职责

6.2.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关竞赛岗位工作，包括但不限于：

——明确牵头负责人，联系项目、场地负责人，制定竞赛倒计时工作表，发布赛事通知和补充通知；

——确认赛事流线，制定赛事场地搭建方案、物品清单，完成“赛场平面示意图”的制作，添置小型器材、耗材，采购竞赛办公用品；

——接受参赛单位报名信息，确认运动员人数，将参赛人员信息报后勤保障部门；

——参考《江苏省体育竞赛裁判员管理办法实施细则》的规定，并根据各个电竞项目的特点，赛事活动的级别、规模，确定赛事组委会、裁判员、仲裁办事机构，辅助裁判员和竞赛志愿者名单，与裁判长、编排长联系制作“大会活动日程表”、“竞赛分组表”、“竞赛日程表”、“参赛单位适应场地时间表”等，落实裁判员学习、组委会会议、技术会议等工

作，做好辅助裁判员、竞赛志愿者的培训工作，申报礼仪人员、志愿者工作证件、服装，编制本部门工作人员通讯录；

——完成秩序册、参赛指南的编制和印刷工作，确定发放范围与数量；

——配合后勤保障部门做好裁判员、参赛单位报到和相关物品的发放工作，配发工作证、服装，准备奖牌、证书等颁奖物资，确定颁奖人员、流程并组织实地演练，确定颁奖场次、时间和颁奖嘉宾名单；

——做好各参赛单位赛前训练相关工作；

——根据竞赛电竞项目特点做好裁判员的赛前培训工作；

——配合相关负责人、裁判长对竞赛场馆和器材设备进行检查，发现问题及时整改，配合场地器材处，将裁判员办公用品、竞赛器材等移交裁判组，配合裁判组做好比赛相关表格、文件的印制，做好各种证书的打印准备工作。

6.2.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关竞赛岗位工作，包括但不限于：

——及时解决裁判组提出的相关问题，保障比赛顺利进行；

——做好成绩证书打印、成绩统计，每日“成绩公告”收集、整理、印制、张贴及分发，配合裁判组整理竞赛获奖证书，完成当日颁奖工作；

——每日赛事结束后，做好裁判员用品的整理、收集、清点、归还工作，根据竞委会要求组织召开赛中组委会、技术会议，整理、汇总相关奖项评选情况，报裁判长审核，每日赛事结束后召开本部门工作小结会。

6.2.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关竞赛岗位工作，包括但不限于：

——汇总、制作成绩册等材料；

——完成相关票据的整理、汇总工作并移交办公室，做好本部门物品的清点、归还和入库工作；

——完成本部门赛事工作小结，召开赛事总结会。

6.3 场地保障岗位职责

6.3.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关场地保障岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，确定场地器材要求，制作赛事大宗器材、竞赛器材购置、租赁方案，按规定进行研究、审批，采购；

——制定竞赛场地布置方案、示意图，实地查验场地、器材和接待宾馆，布局比赛场地、功能用房及赛事流线，排查场馆照明、广播、网络、通讯、供电系统，检查场馆配套大型设备等；

——完成大宗器材、竞赛器材的运输和安装工作，制作场地和功能用房各种标牌、指示牌，赛场周边、内部环境卫生清理，确保赛场内电力、通讯、网络等设施的畅通，确保消防设施正常运行；

——检查竞赛器材、功能用房、设施设备、音响系统、信息系统、裁判装备、裁判器材、场地布置、引导标识、成绩公告板是否全部落实到位并达到比赛要求，比赛场地环境卫生整治完毕，完成安检设施的布置；

——做好裁判员场地实习和参赛单位赛前场地准备工作，并按要求及时调试设施设备，做好竞赛场地和设施维护工作。

6.3.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关场地保障岗位工作，包括但不限于：

——做好比赛期间场馆运转、器材设备供应维护工作及应急预案的实施，保障赛事的正常开展；

——每个竞赛单元结束后，对场地、器材、场馆各系统进行检查、保洁并封场；

——每日赛事结束后召开本部门工作小结会。

6.3.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关场地保障岗位工作，包括但不限于：

——做好场地、器材的整理、汇总、清点和归还工作，根据清单核对器材，对损坏器材进行登记并撰写情况说明，统一报负责人审核；

——完成相关票据的整理、汇总工作并移交，做好本部门物品的清点、归还和入库工作；

——完成本部门赛事工作小结，召开赛事总结会。

6.4 新闻宣传岗位职责

6.4.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关新闻宣传岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，制定、落实宣传赛事方案；

——确定宣传标语和内容，定期发布相关赛事筹备和宣传信息；

——对接媒体，组织召开媒体通气会或发布赛事相关信息，起草新闻通稿，做好赛场内宣传标语、电子屏宣传片、宣传栏相关工作。

6.4.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关新闻宣传岗位工作，包括但不限于：

——配合媒体报道赛事，做好新闻、竞赛成绩发布工作，做好影像资料的拍摄、整理及收集工作；

——运用专业的舆情监测软件实时监控网络动态，特别是社交媒体、体育论坛等平台上的舆情信息。

6.4.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关新闻宣传岗位工作，包括但不限于：

——收集上报摄影摄像资料；

——完成相关票据的整理、汇总工作并移交办公室，做好宣传物料的清点、归还和入库工作；

——完成宣传赛事工作总结，召开赛事总结会。

6.5 医疗救护岗位职责

6.5.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关医疗救护岗位工作，包括但不限于：

——制定医疗卫生方案，明确对接联系人；

——制定赛事医疗保障物资清单；

——根据需要完成固定医疗站点、流动医疗救护组、急救车辆、远程医疗支持、医疗保障团队、志愿者和医疗观察员的配置，准备医疗所需物资，医疗人员赛前演练；

——完成宾馆、赛场的卫生工作。

6.5.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关医疗救护岗位工作，包括但不限于：

——做好宾馆、赛场的卫生维护工作；

——做好比赛期间场地的医疗救护工作，确保赛事正常开展。

6.5.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关医疗救护岗位工作，包括但不限于：

——做好医疗保障物资整理、汇总、清点和归还工作，对赛事活动期间发生的医疗事件撰写情况说明，统一报负责人审核；

——完成相关票据的整理、汇总工作并移交，做好各类物品的清点、归还和入库工作；

——完成本部门赛事工作总结，召开赛事总结会。

6.6 安全保卫岗位职责

6.6.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关安全保卫岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，做好报批及相关准备工作；

——制定、落实赛事安保方案并上报；

——了解各类证件需求，收集各类人员相关制证信息并制作证件；

——准备安保物资，完成安检设施的布置，确定安保人员并进行培训；

——提前入驻赛场、宾馆，履行安全保卫工作。

6.6.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关安全保卫岗位工作，包括但不限于：

——做好赛事场地、宾馆的安保工作，维护赛场秩序，确保赛事正常开展。

6.6.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关安全保卫岗位工作，包括但不限于：

——对赛事活动期间发生的安全保卫事件撰写情况说明，统一报负责人审核；

——完成相关票据的整理、汇总工作并移交，做好各种物品的清点、归还和入库工作；

——完成本部门赛事工作小结，召开赛事总结会。

6.7 交通服务岗位职责

6.7.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关交通服务岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，制定赛事活动交通用车方案，做好报批及相关准备工作；

——与各部门协调赛事活动接送车辆、租车需求；

——确定宾馆、赛场车辆的行进路线、停放位置，做好驾驶员培训、各类车辆的检测工作。

6.7.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关交通服务岗位工作，包括但不限于：

——做好赛事活动各部门、裁判员、参赛单位、志愿者等赛事用车安排工作；

——每天赛事活动完毕后，对车辆进行例行检查。

6.7.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关交通服务岗位工作，包括但不限于：

——做好车辆服务公司等结账工作；

——做好本部门各种物品的归、入库工作，完成相关票据的整理、汇总工作并移交；

——完成本部门赛事工作小结，召开赛事总结会。

6.8 餐饮服务岗位职责

6.8.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关餐饮服务岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，根据赛事活动规模、参赛人员数量及饮食习惯，制定餐饮方案；

——确定食谱、食材采购清单等；

——对餐饮服务人员进行培训；

——比赛场馆、运动员休息区等场所的餐饮设施布置，检查餐饮设备，确保赛事期间能够正常运作。

6.8.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关餐饮服务岗位工作，包括但不限于：

——按照赛事日程和餐饮计划，为参赛人员、工作人员及观众提供餐饮服务，确保食品新鲜、安全、卫生；

——对餐饮制作过程进行全程监控，确保食品质量符合标准，口味符合参赛人员需求；

——将制作好的餐饮食品及时、准确地配送到各个场馆和休息区，确保参赛人员能够及时用餐；

——对餐饮设备进行维护和保养，确保设备在赛事期间能够正常运作。

6.8.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关餐饮服务岗位工作，包括但不限于：

——完成相关票据的整理、汇总工作并移交，做好各种设备物品的清点、归还和入库工作；

——完成本部门赛事工作总结，召开赛事总结会。

6.9 网络通信服务岗位职责

6.9.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关网络通信服务岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，根据赛事活动规模和性质，制定网络通信服务方案；

——配备赛事所需的网络通信系统、应急通信与信息保障系统，并进行测试；

——编制赛事活动通讯录；

——准备应急广播文稿、录音，大屏或信息发布系统上的应急文字、图片信息；

——配备内部通信设备；

6.9.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关网络通信服务岗位工作，包括但不限于：

——管理赛事期间的网络通信设施，实时监控网络通信情况；

——应对赛事中出现的网络通信故障，检测和预防网络攻击。

6.9.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关网络通信服务岗位工作，包括但不限于：

——做好各种设备物品的清点、归还和入库工作；

——完成本部门赛事工作小结，召开赛事总结会。

6.10 直转播服务岗位职责

6.10.1 赛前职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动开始前完成相关直转播服务岗位工作，包括但不限于：

——明确对接联系人，根据赛事活动规模和性质，制定直转播服务方案，包括流程设计、舞美搭建、观众体验等方面的优化；

——负责直转播技术团队的前期整合，完成设定技术方案，规划执行时间线；

——负责转播系统调整、设备调试、确保转播系统符合赛事直转播使用需求；

——熟悉赛制赛规，并能针对不同游戏项目、不同赛事设定适合的直转播形式；

——负责赛事直转播所需物资的配置与调度，确保所有设备、器材及物资在赛事前到位并处于良好状态。

6.10.2 赛中职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动进行期间完成相关直转播服务岗位工作，包括但不限于：

——与场馆技术人员共同负责赛事直转播的现场执行，包括演播室调试、摄像机布局、现场各机位的调度等，组织协调各节目人员和技术工种完成电视直播及录播节目的录制；

——保证节目画面切换的质量，控制失误率，确保镜头切换的主题及其合理性，确保直播内容符合国家法律法规的规定及公序良俗；

——监控播出设备的状态，直播时突发状况下组织应急处理。

6.10.3 赛后职责

电子竞技赛事活动运营方，应当在赛事活动结束后完成相关直转播服务岗位工作，包括但不限于：

——做好各种直转播设备物品的清点、归还和入库工作；

——收集客户对赛事直播服务的反馈意见，为未来的服务改进提供依据；

——完成本部门赛事工作总结，召开赛事总结会。

6.11 语言翻译服务岗位职责

6.11.1 口译服务

——为电子竞技赛事活动运营方日常工作和赛会运行提供专业的翻译和口译服务；

——为工作会议、新闻和信息发布会作现场口译；

——为外方人员日常生活提供翻译服务；

——为场馆提供即时交传口译。

6.11.2 笔译服务

——为电子竞技赛事活动提供各种指南、出版物、网站、相关系统及组委会文件信函等笔译服务。

信息公开类别：主动公开

江苏省电子竞技运动协会

2024年10月30日印发