

团 体 标 准

T/ZJESA 01001—2023

浙江省电子竞技运动员技术等级评定规范

Specification for Technical rating of e-sports athletes in Zhejiang Province

2023 - 03 - 01 发布

2023 - 04 - 01 实施

浙江省电子竞技协会 发布

目 次

前言	II
引言	III
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语和定义	1
4 原则	2
5 等级划分与要求	2
6 赛事名录	3
7 评定要求	4
8 监督管理	4
附录 A（规范性） 浙江省电子竞技运动员技术等级评定要求	5
附录 B（规范性） 浙江省电子竞技运动员等级称号申请表	6
参考文献	7

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。

本文件由浙江省电子竞技协会提出并归口。

本文件起草单位：浙江省电子竞技协会、杭州艾及帝文化创意有限公司（LGD电竞俱乐部）、杭州钛禄科技有限公司（TYLOO电竞俱乐部）、数体体育（杭州）有限公司、杭州全游电竞信息技术有限公司、杭州游卡网络技术有限公司、浙江无端科技股份有限公司、杭州胜握文化传媒有限公司、浙江大学传媒与国际文化学院、浙江传媒学院媒体工程学院、浙江工商职业技术学院、网易（杭州）网络有限公司、杭州电魂网络科技有限公司、浙江林耀网络科技有限公司、浙江新蓝网络传媒有限公司、浙江交通旅游传媒有限公司、杭州市电子竞技协会、温州市电子竞技协会、宁波市电子竞技运动协会、绍兴市电子竞技协会、台州市电子竞技协会、嘉兴市电子竞技运动协会、金华市电子竞技协会、义乌市电子竞技协会、杭州钱塘区电子竞技协会、萧山区电子竞技协会、衢州淘点网络科技有限公司、杭州浮云网络科技有限公司、浙江杰拉网络技术有限公司、杭州猫鼬网络科技有限公司、杭州一贞一现科技有限公司、宁波市甬江职业高级中学。

本文件主要起草人：李庆、金考生、楼文嵘、潘婕、陈彦林、沈凌骏、应晓天、郑明、林晓洁、赵瑜佩、杨森、王梦颖、周超柯、颜栋伟。

引 言

近年来，电子竞技已成为发展迅速的新兴产业。早在2003年国家体育总局将电子竞技列为中国第99个体育运动项目，经过多年的发展，如今的电子竞技已经不仅仅代表游戏，它也是新时代互联网的产物，更是一种新的体育项目，已经获得多个国际体育组织的认可，成为2022年杭州亚运会的正式比赛项目。

电子竞技的高速发展带来对电子竞技人才的巨大需求，为加快电竞专业技能型人才的培养，2016年9月教育部发布《普通高等学校高等职业教育（专科）目录》，增补了“电子竞技运动与管理”专业。2019年4月人力资源社会保障部、国家市场监督管理总局、国家统计局发布了13个新职业，其中包括“电子竞技运营师”和“电子竞技员”。

在多方面利好消息的刺激下，电子竞技运动员也成为当下电子竞技爱好者追求的热门职业。但目前，电子竞技职业化在我国正处在初级阶段，项目标准体系还未完善，特别是运动员技术等级还没建立，运动员身份和注册制度还不健全等等。未来，电子竞技运动员的职业化、规范化是其的发展方向。如何培养电子竞技运动员具有更强的职业能力、职业道德、社会认知，以提升职业竞争力与持续发展力，这对行业标准的制定和规范提出了迫切的任务，且势在必行。

本文件旨在进一步规范电子竞技运动员技术等级工作，满足相应技能水平要求及申请相应的等级称号，鼓励电竞运动员不断提高运动技术水平，增加运动员的荣誉感，提升行业从业以员素养、开展职业能力评估，从而进一步提高我省电子竞技运动发展水平。

浙江省电子竞技运动员技术等级分为职业组和非职业组两个级别，职业组为三个级别：一级、二级、三级；非职业组为五个级别：一级、二级、三级、四级、五级，满足相应技能水平要求及申请相应的等级称号。电子竞技运动员技术等级评定工作遵循公开、公正、效率的原则。

浙江省电子竞技运动员技术等级评定规范

1 范围

本文件规定了电子竞技运动员等级及评定的等级划分、等级评定和监督管理的内容。
本文件适用于职业与非职业电子竞技运动员等级评定规范和管理。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

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 electronic sports (E-Sports)

以网络信息技术为核心，将计算机软硬件作为器械，在一定的比赛时间和规则下，进行的人与人之间的智力对抗性运动。

注：通过电子竞技运动，参赛者可以锻炼和提高反应能力、思维能力、协调能力、团队精神和对现代信息社会的适应能力，从而促进全面发展。

3.2

电子竞技赛事 electronic sports competition

以竞技为核心，在有效规则下以信息技术为载体，实现人与人之间在虚拟场景进行对抗运动的集众性活动。

3.3

电子竞技俱乐部 E-sports club

以参与电子竞技赛事为核心，旗下往往有一个或若干个战队，开展综合性的商业活动或参加职业赛事，向广大玩家群体提供优质的电子竞技内容，并依法登记的企业。

3.4

电子竞技运动员 E-sports athlete

从事不同类型电子竞技赛事的主要参与者，是运动的主体。

3.4.1

职业电子竞技运动员 professional E-sports athlete

拥有较高电子竞技技能水平，以参与职业电子竞技比赛为职业，并依靠参赛获得生活收入的运动员。

注：职业电子竞技运动员与某一电子竞技俱乐部有固定合同关系，并可在不同电子竞技俱乐部之间进行转会，以电子竞技俱乐部名义进行训练、比赛。

3.4.2

非职业电子竞技运动员 non-professional E-sports athlete

拥有较高电子竞技技能水平，不以参与职业电子竞技比赛为职业，不依靠参赛获得生活收入，不受雇于职业电竞俱乐部，自行进行训练、比赛，或者在社会组织、政府机构帮助下进行训练、参与非职业电竞比赛的运动员。

3.5

电子竞技战队 E-sports team

为某一特定电子竞技项目结成，由多个成员以竞赛为目的而组成，并拥有独特的标识（如队标、队服）以及进行统一的作息安排的竞技团体。

注1：战队也是多数电子竞技项目中普遍存在的竞赛者组织形式，用以帮助竞赛者间建立协作的社会关系。

注2：主要分为职业战队和非职业战队，职业战队一般隶属于电子竞技俱乐部，为电子竞技俱乐部的分支机构或内部机构。非职业战队是为参加某一特定电子竞技项目而结成的竞技团体。

3.6

浙江省电子竞技协会 ZheJiang E-sports association (ZESA)

具有独立法人资格的、全省性管理电子竞技运动的专业性体育社会团体。

注：下文简称“浙江电竞协会”。

4 原则

- 4.1 以实际为依据，公开、公平、公正地做出结论。
- 4.2 具备科学严谨的工作态度，采用合理、可行评定方法并严格执行。
- 4.3 浙江电竞协会组织标准技术委员会或竞赛委员会对申请材料进行审批。

5 等级划分与要求

5.1 技术等级

参照国家体育总局 2014 年 1 月 15 日颁布的《运动员技术等级管理办法》，浙江省电子竞技运动员技术等级（以下简称“等级称号”），分为职业组和非职业组两个组别，职业组为三个级别：一级、二级、三级。非职业组为五个级别：一级、二级、三级、四级、五级。

5.2 职业电子竞技运动员

5.2.1 通用要求

注册浙江省电子竞技职业一级、职业二级、职业三级运动员需满足以下条件：

- 年龄满 18 周岁；
- 完成九年义务教育并获得全日制初中及以上毕业证；
- 注册时所在电子竞技俱乐部已在浙江电竞协会完成注册，该俱乐部及其所属机构营业执照（登记文件）显示的注册地址在浙江省内，或该俱乐部在浙江省内有经过浙江电竞协会认定的常驻办公或训练场所；
- 参与职业电竞训练时间满一年以上，起始时间从注册运动员第一份职业电竞合同的签署日期开始计算，多份职业电竞合同可累积。

5.2.2 电子竞技运动员（职业一级）技能水平要求

以个人名义参加国际级职业比赛获得第1-8名，或参加国家级职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级职业比赛获得第1-4名，或参加国家级职业比赛获得第1-2名，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.2.3 电子竞技运动员（职业二级）技能水平要求

以个人名义参加国家级职业比赛获得第5-8名，或参加省级职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级职业比赛获得第5-8名，国家级职业比赛获得第3-4名，或省级职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.2.4 电子竞技运动员（职业三级）技能水平要求

以个人名义参加省级职业比赛获得第5-8名，或参加市级职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国家级职业比赛获得第5-8名，省级职业比赛获得第2-4名，或市级职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.3 非职业电子竞技运动员要求

5.3.1 通用要求

注册浙江省电子竞技非职业一级、非职业二级、非职业三级、非职业四级和非职业五级运动员需满足以下条件：

- 年龄满 18 周岁；
- 完成九年义务教育并获得全日制初中及以上毕业证；
- 注册时未与电子竞技俱乐部签订职业电竞合同。

5.3.2 电子竞技运动员（非职业一级）技能水平要求

以个人名义参加国际级非职业比赛获得第1-8名，或参加国家级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级非职业比赛获得第1-4名，或参加国家级非职业比赛获得第1-2名，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.3.3 电子竞技运动员（非职业二级）技能水平要求

以个人名义参加国家级非职业比赛获得第5-8名，或参加省级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级非职业比赛获得第5-8名，国家级非职业比赛获得第3-4名，或省级非职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.3.4 电子竞技运动员（非职业三级）技能水平要求

以个人名义参加省级非职业比赛获得第5-8名，或参加市级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国家级非职业比赛获得第5-8名，省级非职业比赛获得第2-4名，或市级非职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.3.5 电子竞技运动员（非职业四级）技能水平要求

以个人名义参加市级非职业比赛获得第5-8名，或参加县（区）级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加省级非职业比赛获得第5-8名，或市级非职业比赛获得第2-4名，或县（区）级非职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。

5.3.6 电子竞技运动员（非职业五级）技能水平要求

以个人名义参加县（区）级非职业比赛获得第5-8名；以团体名义参加市级非职业比赛获得第5-8名，或县（区）级非职业比赛获得第2-4名，且团体参赛名单应在秩序册中。

注：为了更清楚地表达技术等级的划分，以上相应等级的评定要求以表格形式加以说明，详见附录A。

6 赛事名录

6.1 赛事名录确定

6.1.1 为规范运动员技术等级管理工作，加大公开力度，实行运动员技术等级赛事名录公开制度。电子竞技项目的国际级、国家级、省级、市级及县（区）级非职业和职业赛事名录将采用申报或第三方推荐，协会初步筛选并征集意见，由协会官网公示并按名录发布和更新的流程进行。

6.1.2 在规定时间内各单位按以下级别申报的市、省和全国等级赛事，由省电竞协会进行核准备案。备案通过的比赛，将列入浙江省运动员技术等级赛事名录，并通过协会网站向社会公开。

- 县区级比赛：全省各县区级协会或县区级体育行政部门主办或承办的赛事；
- 市级比赛：全省各市级协会或市级体育行政部门主办或承办的赛事；
- 省级比赛：省电竞协会或省级体育行政部门主办或承办的赛事；
- 全国性赛：国家体育总局或体育电子竞技部门主办或承办的赛事；
- 其他赛事：浙江电竞协会认定的其他赛事。

6.2 赛事的规范性

根据浙江省体育局颁布的《浙江省体育竞赛裁判员管理实施细则》和《浙江省体育赛事管理办法》的有关规定，需具备如下条件：

- 赛事应符合举办赛事的条件和标准；
- 赛事前要有规程、秩序册，赛后要有成绩册；
- 赛事裁判应符合国家规定的裁判员执裁的资格。

6.3 名录发布和更新

电子竞技项目的国际级、国家级、省级、市级非职业和职业赛事名录的发布和更新，将通过浙江电竞协会官网不定期的进行更新和发布。

7 评定要求

7.1 评定申请

7.1.1 参加或符合浙江省电子竞技运动员技术等级认证和省电子竞技协会认定的电子竞技体育赛事，依据所获得成绩申请相应的电子竞技等级称号。

7.1.2 运动员应当在取得成绩后 6 个月内申请等级称号，超过此期限的申请不予受理。

7.1.3 运动员申请等级称号应向浙江电竞协会指定的网络平台上提出申请，并提交以下材料：

- a) 等级称号申请表（见附录 B）；
- b) 成绩证明材料，包括秩序册、成绩册、获奖证书等原件电子版，个人证件照等。

7.1.4 运动员提交申请材料后，由浙江电竞协会指定的审核部门进行审核。

7.1.5 审核部门收到申请材料后，应在 1 个月内完成审核工作。审核无异议后，将申请材料交至浙江电竞协会。申请材料不符合规定的，审核单位应说明理由，并将申请材料退还运动员本人。

7.2 评定与受理

7.2.1 浙江电竞协会收到申请材料后，应在 1 个月内完成审批工作。申请材料不符合规定的，应说明理由并退回。

7.2.2 申请材料符合评定要求的，应按以下程序完成评定：

- a) 公示：将授予等级称号的运动员的姓名、性别、项目、授予等级称号、代表单位和地区等信息在浙江电竞协会官方网站上公示，公示期为 5 个工作日；
- b) 批准：公示期满无异议的，应以文件形式批准授予等级称号；
- c) 公布：应将授予运动员的等级称号信息以适当形式在浙江电竞协会官方网站上予以公布；
- d) 存档：浙江电竞协会应留存一份等级评定申请表和成绩证明复印件等资料，存档备案。

7.3 发证

7.3.1 等级证书由浙江电竞协会统一印制、颁发。

7.3.2 等级证书应写明运动员姓名、性别、身份证号、授予等级称号、证书编号、颁发时间、代表单位和地区等内容，盖浙江电竞协会钢印或公章。

8 监督管理

8.1 在评定过程中，任何单位或个人发现存在违反本文件的情况，有权进行举报。浙江电竞协会应公布接受举报的电话号码、通信地址、电子邮箱或传真号码等信息。接到举报后应当及时核实、处理，在处理阶段允许申报人有 5 天申诉时间的权利。

8.2 提供虚假申请材料的，浙江电竞协会应撤销运动员已授予的等级称号，视情节轻重，可以作 1-3 年内不受理其等级称号申请的决定。

附录 A
(规范性)
浙江省电子竞技运动员技术等级评定要求

等级称号	评定内容和标准	
	职业	非职业
一级	以个人名义参加国际级职业比赛获得第1-8名或参加国家级职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级职业比赛获得第1-4名或参加国家级职业比赛获得第1-2名，且团体参赛名单应在秩序册中。	以个人名义参加国际级非职业比赛获得第1-8名或参加国家级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级非职业比赛获得第1-4名或参加国家级非职业比赛获得第1-2名，且团体参赛名单应在秩序册中。
二级	以个人名义参加国家级职业比赛获得第5-8名或参加省级职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级职业比赛获得第5-8名、国家级职业比赛获得第3-4名或省级职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。	以个人名义参加国家级非职业比赛获得第5-8名或参加省级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国际级非职业比赛获得第5-8名、国家级非职业比赛获得第3-4名或省级非职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。
三级	以个人名义参加省级职业比赛获得第5-8名或参加市级职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国家级职业比赛获得第5-8名、省级职业比赛获得第2-4名或市级职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。	以个人名义参加省级非职业比赛获得第5-8名或参加市级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加国家级非职业比赛获得第5-8名，省级非职业比赛获得第2-4名，或市级非职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。
四级	/	以个人名义参加市级非职业比赛获得第5-8名或参加县（区）级非职业比赛获得第1-4名；以团体名义参加省级非职业比赛获得第5-8名、市级非职业比赛获得第2-4名或县（区）级非职业比赛获得冠军，且团体参赛名单应在秩序册中。
五级	/	以个人名义参加县（区）级非职业比赛获得第5-8名；以团体名义参加市级非职业比赛获得第5-8名或县（区）级非职业比赛获得第2-4名，且团体参赛名单应在秩序册中。
注册电子竞技运动员条件	注册浙江省电竞职业运动员需满足以下条件： （一）年龄满18周岁； （二）完成九年义务教育并获得全日制初中及以上毕业证； （三）注册时所在电子竞技俱乐部已在浙江电竞协会完成注册，该俱乐部及其所属机构营业执照（登记文件）显示的注册地址在浙江省内，或该俱乐部在浙江省内有经过浙江电竞协会认定的常驻办公或训练场所； （四）参与职业电竞训练时间满一年以上，起始时间从注册运动员第一份职业电竞合同的签署日期开始计算，多份职业电竞合同可累积。	注册浙江省电子竞技运动员需满足以下条件： （一）年龄满18周岁； （二）完成九年义务教育并获得全日制初中及以上毕业证。 （三）注册时未与电子竞技俱乐部签订职业电竞合同。

附 录 B
(规范性)
浙江省电子竞技运动员等级称号申请表

等级证书编号： (由审批单位填写)

姓名		性别		民族		证件照
身份证号码			级别	职业 () 非职业 ()		
申请等级	五级 () 四级 () 三级 () 二级 () 一级 ()					
比赛名称				比赛时间		
比赛地点		比赛项目		比赛成绩		
申请时间		联系人及手机		协会认证级别		
所在单位						
推荐单位意见：						
初审单位意见：						
审批单位意见：						

参 考 文 献

- [1] 运动员技术等级管理办法（国家体育总局令第18号）
 - [2] 浙江省体育赛事管理办法（浙江省人民政府令第362号）
 - [3] 浙江省体育竞赛裁判员管理实施细则（浙体竞〔2020〕第259号）
 - [4] 电子竞技赛事管理暂行规定（国家体育总局体育信息中心，2015年）
-