

附件 1

2026

—

Z

一、组织机构

根据工作需要和统筹安排，特设立 Z 世代国际青年电竞邀请赛组委会，组委会主任、副主任、成员为本届电竞联赛相关承办单位负责同志担任。

（一）主任

白 震 省教育厅党组成员、副厅长

（二）执行副主任

陈文益 中国—东盟教育交流周秘书处办公室主任

姚 楠 贵州开放大学（贵州职业技术学院）党委常委、
宣传部部长、统战部部长

赵乔奇 贵州电子竞技行业协会会长

（三）副主任

罗 伟 双龙航空港经济区管委会副主任

冯明星 贵州开放大学（贵州职业技术学院）信息工程
学院副院长

吴海燕 黔南民族师范学院对外合作处处长

（四）成员

黄自洁 中国—东盟教育交流周秘书处办公室项目规
划部副部长

郭一炜 贵州电子竞技行业协会秘书长
李 林 央视网文体事业群电竞业务负责人
周乐燕 遵义市教育体育局群众体育科科长
丁乃宪 双龙航空港经济区党政办副主任
吴涛玲 双龙航空港经济区商务局副局长
林锦树 深圳市世纪联合创新科技有限公司全国销售渠道
总监
李春来 武汉尤米互娱科技有限公司总经理
陈 易 杭州亚运会电子竞技项目裁判（国家级裁判）
冉茂烨 贵州开放大学（贵州职业技术学院）艺术学院
学生科（团总支、辅导员办公室）副科长
王 铸 黔南民族师范学院对外合作处科长
尹 雄 贵州省网络文化发展协会秘书长
郭子明 贵州省电子竞技行业协会副秘书长
汪 燕 贵阳市电子竞技运动行业协会党支部书记

二、工作分工

根据筹备工作需要，第二届 Z 世代电竞系列活动组委会下设综合协调组、综合保障组、新闻宣传组、竞赛组织组、对外联络组等工作组共 5 个工作组，各组人员名单及工作职责如下。

（一）综合协调组

组 长：陈文益 姚 楠
副组长：罗 伟 冯明星
成 员：黄自洁

冉茂烨（报名联系电话：15085981155）

工作职责：1. 负责制定《2026 中国—东盟教育交流周 Z 世代国际青年电竞邀请赛方案》并组织实施；2. 负责与东盟教育交流周组委会办公室及赛事举办地的工作对接，做好赛事举办相关工作；3. 负责组委会日常工作，统筹协调、督促、检查各工作部门各项工作；4. 负责编印《工作手册》；5. 负责按照规定，规范做好赛事经费预算，严格按财经纪律和制度规范赛事经费管理和使用；6. 负责完成组委会交办的其他工作任务。

（二）赛事保障组

组 长：罗 伟

副组长：吴涛玲

汪 燕

工作职责：1. 负责制定保障工作清单并实施；2. 负责统筹协调属地供电、供网、应急、消防、公安、医疗、交通、酒店等部门落实好赛事期间保障工作；3. 组织现场志愿者共同负责现场人员疏导、引导工作；4. 编制现场物资清单并负责各类物资的管理、发放；5. 负责协调比赛场地保障赛事有序开展；6. 负责应急处理各类因比赛产生的突发状况，协助做好人员的安全保障工作；7. 负责工作人员证件制作和管理以及各类证件的发放；8. 负责完成组委会交办的其他工作任务。

（三）新闻宣传组

组 长：姚 楠

副组长：李 林

丁乃宪

工作职责：1. 负责制定《新闻宣传工作方案》《赛事直转播方案》及《应急预案》并组织实施；2. 负责做好赛事宣传报道；3. 负责制定《氛围营造方案》及《应急预案》并组织实施；4. 负责建立国内外长效宣传机制；5. 负责完成组委会交办的其他工作任务。

（四）竞赛组织组

组 长：赵乔奇

副组长：冯明星

陈 易

工作职责：1. 负责制定《场地设计方案》《应急疏散路线图》及《应急预案》并组织实施；2. 负责比赛现场布置，落实比赛期间的设施设备搭建工作，负责竞赛设施、设备、器材的选用调试；3. 负责制定《竞赛工作方案》和《竞赛规程》，并组织实施；4. 负责裁判员安排和运动员报名；5. 负责编制《成绩册》；6. 负责组织技术会议、裁判员培训、竞赛志愿者专业培训，协助做好赛事裁判、仲裁等工作；7. 负责组织实施开赛仪式和颁奖仪式，以及后续成绩证书发放等工作；8. 负责完成组委会交办的其他工作任务。

（五）对外联络组

组 长：陈文益

副组长：吴海燕

郭一炜

工作职责：1. 负责制定《对外联络工作方案》《通行保障方案》及《应急预案》并组织实施；2. 负责做好赛事重要队伍邀约组织；3. 负责制定《对外邀约宣传方案》及《邀约参赛机制说明》并组织实施；4. 负责建立赛期联络机制；5. 负责完成组委会交办的其他工作任务。

一、王者荣耀项目竞赛规则：

（一）阵容名单

1. 参赛名单

王者荣耀项目参赛名单必须保证至少 5 名选手，最多 7 名选手。

一名选手同时只允许为其登记战队效力，不允许任何形式的兼任。比赛期间不允许更改参赛名单，如遇不可抗力须提交组委会审核。

预赛及决赛战队名单以各院系提交报名为准，京东赛事平台签到检录名单需一致，决赛和预赛名单必须保持一致。

2. 上场名单

（1）人员构成

上场名单须由 5 名首发选手与 0-2 名替补选手构成。

（2）名单提交

比赛开始前，各战队必须在规定的时间内提交上场名单。若指定时间内未提交上场名单，组委会将以该战队上一场的上场名单进行登记。

3. 替换

（1）上场名单替换

①在赛事期间，战队可在指定的时间内，替换下一比赛

日的上场名单，如逾期未收到任何阵容更改的请求，视为名单无更换。

②如果出现不可抗力或突发疾病等紧急情况，战队需及时告知组委会，并提交充分的证明（如医院出具的诊断书等），组委会将根据证明判定是否属于紧急情况，并有权检查战队提供的证明是否属实，战队将承担变更选手的后果。

③名单临时更换后，该战队当日比赛将失去第一局 4 个 BAN 位资格。如果满足上场条件的队员仅有 4 名或以下，则该战队当场比赛直接判负。

（2）赛中替换

①战队可以在一局比赛后替换选手，战队必须在上一局比赛水晶爆炸两分钟内立即通知裁判，并获得换人许可；

②未经裁判同意私自更换队员被视为违规行为，一经发现，取消比赛资格；

③如赛中出现不可抗力导致某选手无法继续完成比赛，组委会允许临时更换队员完成比赛，参赛战队须在 2 分钟内安排大名单替换选手上场，并使用该下场选手的相关英雄及设备、设置，直接继续进行比较。

（二）比赛区域安排

1. 比赛区域

原则上所有队伍均到达赛事组委会指定比赛地参赛。在比赛进行期间，队伍成员中只有首发选手可以出现在比赛区域内。

（1）教练

可以在比赛选择/禁用阶段出现在比赛区域,但是必须选择/禁用阶段结束后离开,在比赛结束之前不得再返回。

(2) 电子设备

任何电子设备,包括移动电话和平板电脑等,均不得带入比赛区域。

(3) 饮食限制

比赛区域内不允许出现食物。在比赛区域内只能出现赛事组提供的饮用水。

2. 选手休息室

选手休息室仅为队伍成员保留,由赛事组自行决定进入的许可。选手及队伍成员均需遵守秩序,保持后台规范有序。不得大声喧哗、打闹、发生任何冲突或影响其他队伍备战。并保持战队休息室干净、整洁。

3. 粉丝管理

参赛队伍有义务配合赛事组积极管理现场粉丝,引导粉丝理性文明观赛。不得安排、纵容(无论是否有意)粉丝扰乱现场秩序。因粉丝管理不善导致的后果,参赛队伍将根据实际情况承担相应责任。

(三) 比赛规则

1. 比赛版本与服务器

(1) 账号

①非特殊情况下,统一使用王者荣耀组委会端进行比赛(决赛使用王者人生赛事平台),使用选手本人账号进行比赛;

②若账号内容等出现缺失，且赛事组判定情况无法立刻解决，则双方队伍需在裁判的指引下，于相同游戏内容情况下进行比赛；

（2）比赛版本与服务器

本次比赛所有阶段均使用正式服，比赛使用的游戏版本由组委会提前公布。不排除会针对暂时存在 BUG 或其他问题的英雄及皮肤进行禁用的可能。

2. 比赛设备

一般情况下，王者荣耀项目均由选手自持设备。

（1）比赛提供的设备

若比赛用机由组委会提供，则使用组委会专门提供的赛事设备。设备包括但不限于：

- ①手机、数据线；
- ②头戴式耳机、入耳式耳机或麦克风。

（2）设备干预

比赛开始后，选手不可以接触或操作队友的设备，即使是比赛暂停期间。如果有选手的设备需要帮助，应求助于裁判。

（3）设备更换

线下赛：由组委会提供比赛设备时，如果设备出现技术或任何其他有可能影响赛事正常进行的问题，选手或组委会有权要求对此情况进行技术检查。组委会的技术人员将对故障进行判断和排查并向组委会反馈检查结果和处理建议。组委会将对设备出现的问题作出判断，并有权最终决定是否更

换设备。

（4）语音聊天

线下赛：由组委会决定队内交流方式。

组委会可以在所有赛事中自主行使监听战队语音聊天的权利。

3. 比赛服装

王者荣耀参赛选手在大赛的组委会场合下（包括比赛前期、比赛期间及赛后进行的采访），参赛选手必须穿着无不良影响的参赛服。若选手在赛事期间出现任何不符合组委会着装要求的情况，组委会有权对其进行检查并作出惩罚裁定。组委会拥有对所有服装的最终决定权。

教练必须严格遵守组委会通知的穿着要求，在赛事期间需穿着休闲装或以上标准的服饰。

4. 参赛流程

（1）线下赛

①赛前告知

线下比赛，赛事组委会于正式比赛前一日与参赛队伍沟通确认参赛事项，主要包括：

- a. 提醒开赛时间；
- b. 提醒参赛相关事宜准备；

②赛前签到

战队需提前两小时到场，参赛战队有义务配合组委会进行赛前验证或其他赛事相关宣传活动。

未在规定时间内到场，将接受惩罚。若开赛前半小时未

进行签到，该战队将被判罚失去当场比赛首局的 4 个 Ban 位资格。若比赛开始仍未到，组委会将依据赛事阶段进行处罚。

注：预赛阶段若战队未在规定的签到截止时间完成签到，则视为自动放弃比赛。

③ 比赛用机调试

若比赛用机为选手自备，选手需在赛前自行确认调试内容。

线下赛若由组委会提供比赛用机，在战队到场后，组委会将为选手提供一段时间进行比赛用机调试。调试内容包括：

- a. 确认手持设备的质量；
- b. 配置铭文；
- c. 调整游戏内的设置；
- d. 进行游戏内热身（仅可使用训练营模式）。

④ 比赛设备及网络调试

选手进入比赛区域后就被认为调试时间开始，选手在没有得到裁判的许可以及另外一名工作人员陪同的情况下不得擅自离开。调试包括以下内容：

- a. 确认网络；
- b. 确认语音聊天系统功能正常。

⑤ 开始比赛

裁判将决定正式游戏房间的创建方式。测试完成后选手将立刻遵循裁判的指引加入游戏房间，等待比赛开始。

5. 比赛进程

（1）赛前事项

选边：比赛赛道所有阶段比赛均使用游戏中机制随机分配。

（2）游戏进程

①选择/禁用过程

双方选手都进入游戏房间后，裁判将会确认双方战队都已经准备好进入选择/禁用阶段（B/P）。一旦双方确认准备就绪，裁判通知房间管理员开始游戏。

②游戏连接问题

如果出现游戏 bug、断开连接或出现任何其他故障中断了游戏进程，使选手在游戏开始后无法加入游戏，则游戏必须立刻暂停，直到所有选手都连接到游戏中。

（3）赛后程序

①握手环节

在一场线下赛结束后，每个队伍有一定时间进行队内交流，在裁判提示后应当迅速离开对战席与对手在舞台中央握手（右手）以示尊重。

②结果

裁判会确认并记录比赛结果，并会根据结果判定出胜利的一方，双方战队负责人须签署《赛果确认表》。

6. 暂停规则

（1）赛事组暂停

裁判可以在意外情况发生时（如选手处于无法继续比赛且无法申请暂停情况时），自主决定游戏暂停或者控制选手暂停。

（2）选手暂停

组委会将对暂停进行评估，以确定该选手是否能够在一段时间内继续游戏。若组委会对选手提出的原因不予认可，组委会可根据选手守则对该选手进行惩罚。

线上赛：因网络和比赛设备由选手自己提供，出现任何问题由选手自行承担，网络和比赛设备的解释均不适用可接受原因内。

线下赛：选手在发生突发情况时可以暂停游戏，且必须在暂停后立即向裁判阐述原因。可接受的原因包括：

- ①意外断开或信号延迟（例如网络延迟大于 100ms）
- ②硬件或软件发生故障（例如设备故障或客户端出现问题）
- ③选手身体受到干扰（例如受到干扰或桌椅出现了损坏）
- ④选手身体不适、疾病、伤病或者宣布无法比赛的情况下，队伍可以请示组委会人员进行一次暂停。

（3）擅自操作

选手在未得到裁判许可的情况下暂停或者取消暂停比赛，会被认为是影响比赛公平性的行为，组委会将根据具体情况决定如何处罚。

（4）暂停行为规范

在暂停后的 10 分钟内，选手不允许任何形式的相互交流。若暂停时间超出 10 分钟（ ≥ 10 分钟），选手可互相交流。

若暂停时间超出 15 分钟（ ≥ 15 分钟），选手可以以队

伍为单位申请上洗手间；申请通过后选手必须集体行动，在此期间选手不得与其他人员进行交流。

（5）游戏时长上限

若选手游戏时长达到上限，无法进行后续比赛，战队须优先更换替补队员上场，如替补队员因故无法上场，则须向组委会出示相关证明后申请使用备用账号（替补选手账号），经组委会同意后由原队员继续完成比赛。

7. 重赛规则

（1）重赛条例

在比赛期间，如果发生了影响竞技公平性或无法继续游戏的突发情况，组委会有权裁定比赛重新开始。具体由组委会根据实际情况进行裁定，战队不得提出异议。

（2）重新选择/禁用

如果由于英雄 BUG 导致游戏需要重新开始，之前的选择和禁用将不再保留。而此英雄将在 BUG 修复前的其余比赛中被禁用。

非英雄 BUG 导致游戏需要重新开始，重开比赛时，直接使用普通房间，必须和重新开始前保持一致，包括但不限于英雄、皮肤、铭文页和召唤师技能等。如更换英雄或召唤师技能，则该战队本局比赛直接判负。

（3）自身原因

在选手确认就绪之前，每支战队的队长都应该核实他队伍的每名选手都已经完成了他们计划中的游戏设定（包括铭文、游戏设定、英雄交换等）。设定出现错误不能作为游戏

重新开始的理由。

8. 直接判定胜负规则

如果发生游戏无法正常进行至游戏结束的情况，且接下来的比赛已无法改变比赛结果，组委会有权直接判定一方战队获胜。

二、无畏契约竞赛规则

（一）比赛用机及服务器环境

组委会提供比赛用机，使用统一比赛区服进行比赛，赛前将报名选手所填写的 QQ 账号开通区服做好准备。

（二）比赛抽签

所有赛事均须使用赛事签到系统，一切以官方赛事系统工具签到抽签分组为准。特殊情况未能使用签到系统在报备并获得许可的情况下，则由现场裁判与相关参赛队伍队长协商达成一致后采用现场抽签的方式产出抽签结果。

（三）地图规则

赛事地图池：微风岛屿 (Breeze)，裂变峡谷 (Fracture)，莲华古城 (Lotus)，深海明珠 (Pearl)，霓虹町 (Split)，隐世修所 (Haven)，亚海悬城 (Ascent)

B01 地图选择规则：

双方队长投掷骰子，点数大者的队伍决定地图选择顺序 (TEAM A 或者 TEAM B)

比赛的地图将按照以下流程选择：

1. A 队从地图池中 Ban 掉一张地图。
2. B 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

3. A 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

4. B 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

5. A 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

6. B 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

剩下的最后一张地图为 B01 对局地图。

A 队拥有最终留下地图的“选边”权。

B03 地图选择规则：

双方队长投掷骰子，点数大者的队伍决定地图选择顺序

(TEAM A 或者 TEAM B) 比赛的地图将按照以下流程选择：

1. A 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

2. B 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

3. A 队有 B03 中第一张地图的选择权。

4. B 队具有第一张地图的“选边”权，并具有第二张地图的选择权。

5. A 队具有第二张地图的“选边”权。

6. A 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

7. B 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

剩下的最后一张地图为 B03 第三张地图。

A 队拥有第三张地图的“选边”权。

B05 地图选择规则：

双方队长投掷骰子，点数大者的队伍决定地图选择顺序

(TEAM A 或者 TEAM B)

比赛的地图将按照以下流程选择：

1. A 队从地图池中 Ban 掉一张地图。

2. B 队从地图池中 Ban 掉一张地图。
 3. A 队有 B05 中第一张地图的选择权。
 4. B 队具有第一张地图的“选边”权，并具有第二张地图的选择权。
 5. A 队具有第二张地图的“选边”权。
 6. A 队从地图池中选择第三张比赛地图。
 7. B 队拥有第三张地图“选边”权，并有第四张地图选择权。
 8. A 队拥有第四张地图“选边”权。剩下的最后一张地图为 B05 第五张地图。
- B 队拥有第五张地图的“选边”权。

(四) 比赛结果判定

1. 比赛的胜负：由系统判定为准；
2. 外设使用：比赛不建议允许选手使用自有外设（自有外设指：键盘、耳机、鼠标），由组委会统一提供，如自行使用外设，因外设造成故障一切不利责任由选手自行承担；
3. 比赛全过程中，选手不得人为退出游戏，如有突发情况需要及时向裁判示意，由裁判判决，违者视为弃权；
4. 参赛选手准备、开设建房、进入房间须有效率，赛事大厅将被设置为“竞技赛”模式，若裁判发起命令 5 分钟内未准备或者未进入游戏内的一方队伍视为弃权；
5. 当参赛队伍中有选手弃权导致可参赛人数不足 5 人时，则全队取消参赛资格；

6. 比赛中不得利用任何 BUG，以现场裁判通知为准，违者将被直接判负。

7. 比赛结束后，所有参赛战队队长需现场签署赛果确认书，对赛事结果有任何疑义，请在签署前与裁判确认，赛果确认书确认后不再接受申诉。

8. 选手赛前需自行确认设备&网络工作正常，确保其不影响比赛，若在比赛过程中发生网络卡顿情况，可请示裁判允许后进行暂停，待网络恢复正常后继续比赛，禁止选手未进行反馈直接暂停，必须由裁判确认后方可暂停。

(五) 单局暂停机制

1. 比赛当局选手在以下情况下可以向裁判申请暂停，但是必须在暂停后告知官方，并且阐述原因。可接受的原因包括：意外断开、硬件或软件发生故障（例如设备故障或客户端出现问题）、选手身体受到干扰（例如粉丝干扰或桌椅出现了损坏）、选手因身体不适宣布无法比赛。

2. 除线下总决赛以外其他所有阶段赛事不设立战术暂停机制，选手非设备或身体原因禁止无故暂停。

3. 伤病或者宣布无法比赛的情况下，队伍必须请示裁判人员进行一次暂停。裁判对指定的选手进行评估，以确定该选手是否准备、愿意并且能够在 10 分钟内继续游戏。如果裁判认为该选手无法在 10 分钟内继续游戏，那么该选手所在的队伍将根据裁判的评估进行判罚。

4. 选手不允许在暂停后擅自重新开始游戏，必须在得到一名裁判人员许可后，并且所有的选手都已经被告知而且做好准备后方可重新开始游戏。

5. 选手在非允许的情况下，尚未得到裁判的许可暂停或者取消暂停游戏，会被认为是影响比赛公平性的行为，裁判可以自行决定如何处罚。

(六) 比赛掉线处理机制

1. 比赛开始后，一旦发生掉线、账号异常、设备异常、服务器崩溃等无法进行游戏的状况，选手需立即告知裁判，裁判暂停游戏。异常结束、所有选手均可继续正常游戏后，裁判告知双方后，由裁判结束暂停，比赛继续。

2. 如果游戏无法暂停且无法正常继续进行，赛事组可裁定本局需要重新开始时，比赛双方需直接使用自选房间，重赛时，选手须选择与之前未完成对局同样的角色进入游戏，并且保留之前比分，如有私自更换调换，裁判可直接判负。

(七) 特殊限制

对于任何物品、角色、造型或技能存在已知的漏洞或衍生出平衡问题，赛事组委会可能会在比赛前或比赛期间随时添加额外的禁用（例如禁用某些武器角色等）。任何利用材质或空间的漏洞都不被允许。若利用已知 BUG 对游戏进程造成影响，主裁判可以根据实际情况给予队伍包括但不限于警告、回合还原，回合判负等处罚。

三、通用条款

1. 未尽事宜，由组委会裁判组、仲裁组拥有最终解释权

与裁定权，战队须无条件服从。

2. 申诉：比赛争议须当场向裁判提出，赛后 10 分钟内提交书面申诉及证据；组委会 24 小时内回复，结果为最终裁定。

3. 处罚梯度：赛事违规实行逐级递增处罚，依次为警告、扣除 Ban 位、本局负、禁赛 1 场、取消资格、禁赛全赛事；同一场比赛多次违规从重叠加，同队伍同类型违规多次发生可直接升级处罚，处罚决定当场由裁判长宣布且仲裁长在场、记入赛事档案，申诉不影响执行。

处罚等级	适用情形（王者荣耀为例）	处罚结果	升级规则	无畏契约对应措施
(1) 警告	赛前迟到 10 分钟内、签到拖沓、赛前准备轻微拖延、轻微言语不文明、情绪激动、与裁判或对手轻度争执、非关键时间擅自离开比赛区域、暂停后超时未开始、未造成比赛中断或不公的轻微操作失误、教练或替补在 BP 外短暂停留且经提醒立即离场、首次轻微违规且态度良好立即整改	口头警告一次并记录在案	同场第二次警告 → 扣除 1 个 Ban 位	口头警告一次并记录在案
(2) 扣除 Ban 位	同场累计 2 次警告、签到迟到 10 分钟大于且小于 30 分	实行 1 个、2 个逐级递增扣除：同场第二	扣除 2 个 Ban 位后再犯	对应扣除 1 次、2 次 Ban 图权

处罚等级	适用情形（王者荣耀为例）	处罚结果	升级规则	无畏契约对应措施
	钟、签到迟到大于 30 分钟、未查询到签到名单、BP 阶段拖延且多次提醒仍不准备、未按要求提交或变更上场名单、私自替换未报备、教练违规滞留比赛区且多次提醒仍不离开、暂停理由不实、故意拖延 5 分钟内、轻微恶意暂停、轻微使用非官方外设且未造成明显影响、赛后拒不签字、轻微质疑裁判且态度恶劣	次警告扣除 1 个 Ban 位；再次违规或签到迟到大于 30 分钟扣除 2 个 Ban 位	→ 本局负	
(3) 本局负	扣除 2 个 Ban 位后仍违规且拒不整改、开赛后无故迟到超过 30 分钟未到场、比赛中途故意挂机、消极比赛、送人头、恶意摆烂、利用 BUG 漏洞、外挂、脚本、宏、作弊软件、私自更换选手、无裁判许可换人、代打、冒名顶替、非暂停时间擅自暂停、恶意暂停、多次违规暂停、掉线后拒绝重连、拖延、故	本场直接判负；系列赛按 0:2 (B03)、0:3 (B05) 计；小组赛积分记 0 分、净胜局记 - 1	同赛事再犯 → 禁赛 1 场	本场直接判负；系列赛按 0:2 (B03)、0:3 (B05) 计；小组赛积分记 0 分、净胜局记 - 1

处罚等级	适用情形（王者荣耀为例）	处罚结果	升级规则	无畏契约对应措施
	意破坏比赛、辱骂嘲讽、人身攻击对手或裁判且情节较重、擅自退出游戏、故意断开造成比赛无法继续、人数不足 5 人且拒绝替补无法参赛			
(4) 禁赛 1 场	【队员禁赛】严重辱骂挑衅、肢体冲突、威胁人身安全、恶意卡 BUG、外挂、代打、冒名且证据确凿、拒不服从裁判、恶意干扰、故意损坏赛事设备、网络、场地设施、赛后聚众闹事、围堵裁判、拒不离场、多次重大违规、屡教不改；	【队员禁赛】涉事队员禁赛下一场同项目同阶段比赛，本场可由替补补足 5 人继续参赛；	再犯或情节恶劣 → 取消资格	【队员禁赛】涉事队员禁赛下一场同项目同阶段比赛，本场可由替补补足 5 人继续参赛；
	【队伍禁赛】同赛事累计 2 次本局负、煽动粉丝闹事、扰乱比赛造成恶劣影响、小组赛或关键场次故意消极比赛、打假赛	【队伍禁赛】整队禁赛下一场同项目同阶段比赛，禁赛场次按弃权、0:2、0:3 处理；晋级资格保留，禁赛顺延至下一轮		【队伍禁赛】整队禁赛下一场同项目同阶段比赛，禁赛场次按弃权处理系列赛按 0:2（B03）、0:3（B05）计；小组赛积分记 0 分、净胜

处罚等级	适用情形（王者荣耀为例）	处罚结果	升级规则	无畏契约对应措施
				局记 - 1；晋级资格保留，禁赛顺延至下一轮
（5）取消资格	同赛事累计 2 次禁赛 1 场、外挂、代打、冒名、打假赛、严重作弊且多次或关键场次、暴力冲突、殴打裁判或对手、严重人身伤害威胁、公然对抗组委会、拒绝所有处罚、拒绝参赛、泄露传播赛事保密信息、恶意曝光、造谣抹黑、造成现场严重混乱无法恢复、赛事被迫中断、对赛事声誉造成重大负面影响	立即取消本届赛事所有成绩、积分、排名、晋级资格；已获奖项、奖金、荣誉全部追回；本届剩余比赛全部判负、弃权处理；通报批评并纳入赛事黑名单	—	立即取消本届赛事所有成绩、积分、排名、晋级资格；已获奖项、奖金、荣誉全部追回；本届剩余比赛全部判负、弃权处理；通报批评并纳入赛事黑名单
（6）禁赛全赛事	取消资格后仍滋事、拒不离场、威胁组委会、组织作弊、团伙代打、长期打假赛、形成产业链、暴力行为造成人身伤害、触犯法律法规、公开散布谣言、恶意抹黑、造成恶劣社会影响、多次重大违规、屡教不改、被列入黑	本届及下一届高校联赛全项目禁赛；情节特别严重者长期禁赛；涉及违法的移交公安机关处理	—	本届及下一届高校联赛全项目禁赛；情节特别严重者长期禁赛；涉及违法的移交公安机关处理

处罚等级	适用情形（王者荣耀为例）	处罚结果	升级规则	无畏契约对应措施
	名单仍违规			

参考贵阳市市场监督管理局发布的贵阳市地方标准—DB5201/T128—2023《电子竞技场馆建设规范》作出相关要求：包括但不限于场地间要求、参数要求、设计要求、功能分区和功能用房要求。

表1 电子竞技场馆等级划分

等级	主要用途	建筑面积 m²	场馆容量	
			座位数 个	核载人数 人
A级	举办国际高级别电子竞技比赛	> 5000	≥2000	≥3000
B级	举办国际性和全国性电子竞技比赛	≥2000	≥200	≥500
C级	举办全国性和地区性电子竞技比赛	≥1000	≥200	≥200
D级	举办选拔性电子竞技比赛或观赛活动	≥500	≥100	

设施设备参考配置：

一、舞台

- 1. 应满足覆盖全部观众座位区可视化条件。
- 2. 应设计不低于两条的前台登台通道或幕后出入通道。
- 3. C级及以上电子竞技场馆舞台面积不低于60 m²。

二、观赛大屏

- 1. 应至少设置1块主屏，宜设置多块辅屏，保证所有角度的观众可在正常情况下舒适地观看。
- 2. 尺寸应根据各级场馆的实际情况确定。
- 3. 应实时显示电子竞技比赛的图像、比赛信息和对局战绩，显示屏应具有动画、文字显示、放映连续的视频图像及

播放电视和录像画面的能力。

4. 安全性能应符合SJ/T 11141-2017中5.4的要求。

5. 可靠性应符合SJ/T 11141-2017中5.10的要求。

6. 应有自动关屏功能，配电应具有过载保护功能、漏电保护功能和分步上电功能。

7. 单独供电且符合SJ/T 11141-2017中5.8的要求。

8. D级电子竞技场馆宜配大电视或高清投影设备供观众观看赛事直转播。

三、带宽

1. 带宽应保障电子竞技场馆各功能及服务流畅运行。

2. 赛点赛在举办电子竞技赛事时，应设置双带宽，防止断网情况的发生。

3. 赛点赛在举办电子竞技赛时，比赛区局域网带宽应独立设置，不与其他功能共享，且至少500M。

4. 赛点赛在举办比赛时，供直播推流的带宽应独立设置，应符合至少100M。

5. 赛点赛在举办电子竞技赛事期间，网线应有防插拔、踢碰等保护措施。

四、照明

1. 应为使用者创造良好的光环境，确保视觉辨认的快速、准确、安全、舒适。

2. 应满足电子竞技运动员、裁判员、观众及其他人员的使用要求。有直播或转播时应满足直转播的要求。

3. 应包括比赛区照明、观众席照明和应急照明。

4. 灯具布置和安装高度应综合考虑电子竞技比赛项目的特点和电子竞技场馆的特征，并与建筑空间和建筑结构相协调。

5. 灯具安装位置、高度和投射角度应满足防眩光和控制干扰光的要求。

6. 赛点赛电子竞技比赛区的灯具布置应满足对主摄像机及辅摄像机垂直照度与均匀度的要求。

7. 照明设施在保证满足电子竞技赛事和活动的同时，还应做到节能环保，充分考虑赛时和赛后综合利用。

8. 照明配电应符合JGJ 153-2016中7.1的要求。

9. 赛点赛照明控制要求应符合TY/T 1002.2-2009中的8.2的要求。

五、比赛用机

1. 训练区用机配置参数及性能应与比赛区比赛用机保持一致。

2. 应接入独立专用网络，网络带宽不低于100M。

3. 比赛区比赛用机应为PC端竞赛设备比赛用机配置参数及性能应符合表9的要求。

表2 比赛用机配置参数及性能

部件	性能要求
	PC端竞赛设备
产品类型	微塔式计算机
中央处理器	多核，I5十二代以上型号
内存	32GDDR内存

硬盘驱动器	固态硬盘或混合硬盘
显卡/GPU	不低于RXT5060
显示输出	2K以上 响应时间小于1 ms，刷新率420 Hz以上
显示器	27寸以上显示器，LED背光，防眩光
内部网络	千兆传输

六、摄影

1. 摄影机位数量应不低于4组，应至少有1台摇臂或可移动摄像设备。

2. 主摄影机应分布在比赛区、观众席和电子竞技运动员入口等区域。

3. 主摄影机设置应符合下列要求：

临时平台。平台略有高度，视线内不应有任何遮挡物，尽量减少对观众的影响，平台面积应不小于4 m²；舞台周边摄像机应设置三角轮；

七、外设

1. 比赛外设包括适配于电子竞技的头戴式耳机、桌椅、电脑键盘、电脑鼠标及数据线收纳器、鼠标垫。

2. 比赛鼠标应采用光学引擎，符合人体工程学设计的游戏鼠标。满足1000 Hz以上回报率，5000dpi以上，且支持鼠标DPI（鼠标的定位精度）调节和按键功能分配。

3. 比赛键盘应采用搭载高精度开关的游戏机械键盘，键帽不易打滑且全键无冲。

4. 比赛鼠标垫应采用表面顺滑、底部防滑的布面天然橡胶设计，尺寸宜采用400 mm×300 mm以上。
5. 比赛耳机应采用立体声电子竞技头戴耳机，内置高清语音麦克风，且物理隔音减噪。
6. 比赛使用桌子宜采用专业电子竞技桌。
7. 比赛座椅参数宜符合表8的要求。

表3 比赛座椅参数

名称	主要尺寸 mm	名称	主要尺寸 mm
背翼宽	560	座厚	135
背宽	300	扶手高	280~350
座宽	380	座离地面高	360~440
座翼宽	560	椅背高	950
座长	580	—	—
注1：不规则形状的座面的座面深和座宽均指最小值，座高指座面几何中心的离地高度。 注2：专业赛事使用座椅可参考英雄联盟职业联赛（LPL）、王者荣耀职业联赛（KPL）等联赛使用座椅。			

8. 座椅及附件所有外角接触人体的部位应进行磨钝处理，应无毛刺、刃口或棱角。
9. 所有赛事提供的设备将由赛事官方自行选定，参赛选手不宜自带。如果选手自带外设出现问题无法比赛，由设备携带者自行承担不良后果。

一、参赛要求

满足以下条件之一即可报名参赛：

1. 中国籍年满 18 岁高校在校生（含硕士、博士）；
2. 中国籍年满 16 岁电子竞技专业选手（持有省电竞协会认证证书）；
3. 非中国籍人士。

二、组队规则

1. 队伍队员不分性别，由 5—7 人组成（需同校学生），队员外需领队老师一名；
2. 每支队伍可邀请不超过 1 名的非中国籍人士作为外援组队，外援可不遵循同校原则。

附件 5

2026

Z

比赛项目:

报名学校（盖章）：

月 日

战队一 (国内)名称	战队选手信息			领队老师	领队老师 联系电话
	姓名	班级	身份证号		
战队二 (国外)名称	战队选手信息			领队老师	领队老师 联系电话
	姓名 (中英文)	班级	护照号		

附件 6

2026 — Z

国际青年电竞邀请赛奖励				
王者荣耀 冠军	1. 队伍奖金 8000 元人民币（税前）；2. 中国—东盟教育交流周盖章证书；3.Nova 1 有线耳机套装*5, 2443 元；		无畏契约 冠军	1. 队伍奖金 8000 元人民币（税前）；2. 中国—东盟教育交流周盖章证书；3.Nova 1 有线耳机套装*5, 2443 元；
王者荣耀 亚军	1. 队伍奖金 4000 元人民币（税前）；2. 中国—东盟教育交流周盖章证书；3.Nova 1 有线耳机套装*5, 2443 元；		无畏契约 亚军	1. 队伍奖金 4000 元人民币（税前）；2. 中国—东盟教育交流周盖章证书；3.Nova 1 有线耳机套装*5, 2443 元；
王者荣耀 季军	1. 队伍奖金 2000 元人民币（税前）；2. 中国—东盟教育交流周盖章证书；3. QcK L Aqua；		无畏契约 三名	1. 队伍奖金 2000 元人民币（税前）；2. 中国—东盟教育交流周盖章证书；3. QcK L Aqua；
传播项目奖励（需报名登记）				
奖项设置	传播奖第一名 （自有全平台数据，点赞+评论+转发）	传播奖第二名 （自有全平台数据，点赞+评论+转发）	传播奖第三名 （自有全平台数据，点赞+评论+转发）	传播奖四至 十名
奖励一：	Nova 1 有线耳机	Nova 1 有线耳机套装*1	Nova 1 有线耳	鼠标垫 QcK

赛睿宣传 内容（宣 传量 10 万）	套装*1		机套装*1	Heavy Large
奖励二： 泰坦显示 器宣传内 容（宣传 量 100 万）	泰坦显示器*1	泰坦显示器*1	泰坦显示器*1	每条 10 元基 础奖励+点赞+ 评论+转发达 标奖励（每 1000 得 30 元， 累计最高 300 元。）
奖励三： 凯诺克斯 宣传内容 （宣传量 100 万）	电竞椅*1	电竞椅*1	电竞椅*1	每条 10 元基 础奖励+点赞+ 评论+转发达 标奖励（每 1000 得 30 元， 累计最高 300 元。）
奖励五： 赛事宣传 内容	2000 元奖励+荣誉 证书、电竞协会实 习	1000 元奖励+荣誉证书、 电竞协会实习	500 元奖励+荣 誉证书、电竞协 会实习	每条 10 元基 础奖励+点赞+ 评论+转发达 标奖励（每 1000 得 30 元， 累计最高 300 元。）