

电子竞技场馆运营服务规范

Operation and service specification for electronic sports arena

2021-10-29 发布

2022-02-01 实施

目 次

前言 I

1 范围 1

2 规范性引用文件 1

3 术语和定义 1

4 电子竞技场馆功能要求 1

 4.1 总体要求 1

 4.2 各功能区要求 2

 4.3 设施、设备要求 2

5 电竞场馆管理要求 4

 5.1 总体要求 4

 5.2 人员管理 4

 5.3 卫生管理 4

 5.4 声响管理 4

 5.5 安全管理 4

6 电子竞技赛事服务要求 5

 6.1 基本要求 5

 6.2 资质审核 5

 6.3 赛事风险评估 5

 6.4 赛事落地服务 5

 6.5 场地搭建 6

 6.6 票务管理 6

 6.7 技术应急服务 6

 6.8 休闲、餐饮服务 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。

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。

本文件由上海市文化和旅游局提出并组织实施。

本文件由上海市旅游标准化技术委员会归口。

本文件起草单位：上海市网络游戏行业协会、上海市电子竞技运动协会、上海市互联网上网服务行业协会、上海市质量与标准化研究院、上海市质量监督检验技术研究院。

本文件主要起草人：朱沁沁、韩帅、方志平、戴宇欣、徐波、李存、谢珺。

电子竞技场馆运营服务规范

1 范围

本文件规定了电子竞技场馆功能、运营管理、赛事服务等方面的要求。

本文件适用于电子竞技场馆运营方加强管理和服务。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中,注日期的引用文件,仅该日期对应的版本适用于本文件;不注日期的引用文件,其最新版本(包括所有的修改单)适用于本文件。

GB 2894 安全标志及其使用导则

GB 3096 声环境质量标准

GB 13495.1 消防安全标志 第1部分:标志

GB/T 22185 体育场馆公共安全通用要求

GB 37487 公共场所卫生管理规范

GB/T 40248 人员密集场所消防安全管理

GB 50016 建筑设计防火规范

GB 50034 建筑照明设计标准

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

在信息技术营造的虚拟环境中,通过电子技术和电子设备,采用统一的竞赛规则,在有限时间内进行的人与人之间的对抗运动。

3.2

电子竞技场馆 electronic sports venues

能够进行电子竞技运动训练、比赛及相关活动、线下电竞体验的场所。

3.3

临时性电竞场馆 temporary e-sports venues

临时搭建或改造并用于电竞比赛以及活动的场所。

4 电子竞技场馆功能要求

4.1 总体要求

4.1.1 电子竞技场馆(以下简称“电竞场馆”)的规模、功能设置、服务内容应符合其举办的赛事等级需求,电竞场馆举办赛事的级别越高、规模越大,场馆功能设置应更全面、涉及服务项目越多。