

2024年校园电子竞技比赛活动策划书四篇

作者：小六 来源：网友投稿

本文原地址：<https://xiaorob.com/zhuanti/fanwen/205674.html>

ECMS帝国之家，为帝国cms加油！

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。相信许多人会觉得范文很难写？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

校园电子竞技比赛活动策划书篇一

紫荆社区活动团总支隶属于校团委，主要工作就是以形式新颖的活动丰富社区团员生活，推进紫荆社区文化活动建设。鼓励社区团员刻苦钻研科学文化知识，提高思想道德素质，营造社区良好的学习氛围，共建文明活跃和谐社区。

紫荆社区活动团总支成立已有一段时间，从地球日“创建紫荆绿色文明社区”签名活动到现在，我们一直致力于社区的文化活动建设，根据紫荆社区的具体实际情况，策划社区文化活动。为此我们紫荆社区活动团总支决定在六月份组织策划这次紫荆社区“电子竞技大赛”。

丰富紫荆社区同学们的课余文化生活，以此活动为社区同学们结识更多“同在屋檐下”的益友提供渠道与平台，活跃社区生活氛围，创建紫荆文明和谐社区。

x月xx日 上午8：30--11：30

紫荆社区全体同学

科技楼电脑机房

- 1.海报，宣传单，比赛规则等准备工作---学习部与宣传部
- 2.在社区苑大厅进行宣传活动，接受报名---宣传部
- 3.统计报名人数，分组，确定比赛顺序时间，场地等准备---组织部
- 4.组织参赛者按时入场，举行开幕式致词---学习部，同时向到场所有成员推介社区活动团总支.让大家更深入地了解我们的组织.---活动团领导，副书记
- 5.正式开始比赛.团总支学习部成员负责监督.---学习部与组织部

6. 公布当日比赛结果.---学习部长
7. 第二天决赛，公布最后比赛结果.并颁奖.---老师与干部
8. 闭幕式致词.团总支成员与获奖成员，以及其他参赛成员合影留念.

场地费：xxx元 宣传单，报名表，和海报等xx元 横幅xx元

奖品经费：团体 第一名： 键盘鼠标套装或者两箱牛奶（价值xx元）

第二名： 一箱牛奶（每箱价值xx元）

第三名： 一箱维他奶（每箱价值xx元）

个人 第一名： 一箱牛奶（每箱价值xx元）

第二名： 一箱维他奶（每箱价值xx元）

第三名： 一箱旺旺（每箱价值xx元）

总共：xxx元

策划主办单位：校团委

承办单位：校团委秘书处社建部

紫荆社区活动团总支

校园电子竞技比赛活动策划书篇二

我社作为城市学院的学生社团之一，应积极响应学院校园文化节“打造校园文化，创建品牌社团”的口号，由于我社为电子竞技类学生娱乐社团，在文化节期间内，计划通过举行电子竞技类赛事活动丰富学院校园文化节，我社计划在文化节期间面对全体城市学院的学生申办3个电子竞技赛事活动，分别为，迎“首届校园文化节”杯首届cf（穿越火线）校园争霸赛，迎“首届校园文化节”杯首届dota校园争霸赛（与我院学生社团dota社合办），迎“首届校园文化节”杯首届war3校园争霸赛。

我社计划在校园文化月里的每一个周末进行一类赛事，共计三类，赛事时间视参赛人员规模而定，具体的时间将由我社接下来的活动申请书中预定，由学生社团管理部安排决定。

由于电子竞技类活动赛事需由有网络的计算机为载体（dota和war3可局域网进行），而校园文化节需在本校内举办活动才会更加有意义，我社计划在活动期间内，由我社申请，学院学生社团管理部给予批准，于我院机房进行活动，赛事活动前需安装好相关程序和联网。

拥有xxx大学城市学院的学籍的学生方可获得参赛资格，赛事规则和形式（分为个人赛和团队赛两种）由我社相关负责人拟定（注：dota竞技赛与dota社共同拟定），学院学生社团管理部给予

批准！

由城市学院学生社团管理部给予的活动经费和参赛人员的报名费收取，主要用于校园文化节的赛事活动宣传和名次奖金，对于活动经费的收取与支出我社财务组将进行统计上报学院学生社团管理部的财务组

我社将校园文化节的社团特色展板宣传和活动赛事申请，宣传工作于近期陆续完成，初步拟定为于四月初将展板宣传工作张贴出来，赛事活动能够如期举行！

每场比赛需由有

赛前宣传工作人员（由我社成员担任，学生宣传部辅助完成）

赛事公证人员和登记人员（可由学生社团管理部人员和我社成员担任）

接待人员（可由学生社团管理部人员和我社成员担任）

场务人员（负责饮水，卫生，紧急情况处理工作可由学生社团管理部人员和我社成员担任）

设备检查人员（负责借用场地设备的使用性能，耳机是否可用等，可由我社成员担任）

摄影工作组（可由学生社团管理部人员和我社成员担任）

赛事治安巡视人员和反作弊人员（可由学生社团管理部人员和我社成员担任）

活动颁奖人员（可由学生社团管理部人员和我社成员担任）

赛事财务组（由我社财务组工作人员负责）

具体人员数需由参加人员和规模决定。

校园电子竞技比赛活动策划书篇三

本次活动的意义是提供一个给喜爱电子竞技的学生们切磋技术的平台。通过举办比赛的形式，提高学生的水平，锻炼学生的团队合作能力和个人技术。同时通过和其他学校的队伍比赛，有利于促进学校间的友谊。也让其他学生对电子竞技有所了解，激发对电子竞技的热情。让学生在课余时间适当放松娱乐，以便更好得投入学习。

电子竞技已经在20xx年成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目，经过十年的发展。20xx年x月，体育总局决定组建电子竞技国家队。dota也成为广大中学生深爱的电子竞技项目。本次活动贴近时代潮流，全面为学生服务，满足学生对这方面的需求，将这项运动规范化，让学生更好得娱乐。并将电子竞技推广出去，让更多学生了解这项运动的体育精神。

本次活动的主题是“让电竞走入校门”。活动将围绕这个主题开展，让电子竞技走入高中校门。通过比赛的形式，和其他学校交流技术和心得，激发同学对电子竞技的热情，提供参赛者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。

本次活动的宗旨是“友谊第一，竞技第二”。活动将贯彻这个宗旨，促进学生间和学校间的友谊，以学生的利益为出发点和落脚点。同时提高各学校电竞队伍的竞技水平，提供一个合适的竞技平台。发扬体育精神，让学生享受电竞带来的乐趣。

20xx年xx月到20xx年x月间的节假日

比赛时间将安排在星期六日的早上或下午，具体时间由执信中学电子竞技社统一安排，由策划部和其他学校协商，并通知提前学校比赛时间。届时会以短信和微博的方式通知。为确保学生的学业，在期中考，期末考等考试前两个星期停赛。学校在校运会，学农等时间可以申请暂停比赛，但不得无故缺席。

由于采用双败淘汰一回合的赛制，每次比赛时间不超过两小时，总共比赛次数不超过六次。时间尽量安排在学生空闲时间，不耽误正常生活和学习。

各选手自己的住所或其他地点

本次比赛为线上赛。在虚拟局域网内，通过网络远程比赛。选手可以不在同一个地点通过服务器、平台进行网络对战。具体地点由比赛选手自行选择。

本次活动无须借用学校场地，也不需要场地布置。

八间学校各自派出一支参赛队伍，一支参赛队伍包括5名比赛选手和2名替补选手。执信电竞社同时负责策划比赛，联系各间学校，宣传比赛，工作人数约15人。裁判和解说约5人。

校园电子竞技比赛活动策划书篇四

我们学校的同学有许多人是电脑高手或者游戏高手，很多人希望能够举行一次比赛，我们应该满足他们的愿望。

电子竞技在高校中有着广大的受众群体，随着电子竞技逐步走向正归化，其在高校中的发展也逐步走向成熟。当电子竞技成为中国正式体育项目，霎那间就在中国先起了一起电竞热潮，让人们亲眼所见健康前卫的娱乐方式，体验到了奥运精神在新时代的延伸，也带动了信息产业的发展。

今天，电子竞技已经超越了简单的游戏娱乐层面，上升到一种人与机器，人与人之间智力上的对抗，已成为当今社会影响巨大的产业和一个不可忽视的重要文化现象。

为了丰富同学们的课余文化生活，增进各系间的友谊和联系，体现各系团队之间的竞争精神和集体凝聚力。我校特举办本次“电子竞技大赛”，具体安排如下：

活动主题：电子竞技

活动定位：展示学生风采、建设校园网络文化。

活动目的：

- 1、引导电子竞技运动在医专健康发展，树立正确的电子竞技观念。
- 2、为扩大电竞爱好者提供展现自己竞技水平的平台。
- 3、活跃高校电子竞技气氛，引导校园文化潮流，丰富医专学生课余生活。

活动形式：本次大赛设cs、魔兽、两个个比赛项目。整个赛程分为淘汰赛、复赛、决赛三部分。

活动特点：形式活泼、互动性强、意义深刻。

（一）前期宣传

- 1、利用校广播站、记者站、协会网站宣传
- 2、在主干道两侧放置宣传板、张贴海报、悬挂条幅。

（二）活动流程

- 1、报名时间：20xx年x月x日
- 2、比赛阶段

淘汰赛：选手通过抽签跟指定的对手比赛，单败淘汰

复赛：cs、魔兽两个项目采用小组积分制，积分最高者胜出

劲舞团项目依然采用淘汰制，最后4名选手进入决赛

3、决赛阶段

- （1）所有决赛选手当场决出胜负，
- （2）比赛期间允许同学旁观

4、后续工作

奖获奖名单以红榜形式公布，组织颁奖晚会，并对商家做最后宣传

反恐精英（counterstrike）

- 1、版本：v1.5
- 2、队伍构成：每支队伍人数为3人，可以有1--2名替补，
- 3、每个队必须有队伍的专用名字及队长一名

4、 比赛模式：比赛采取积分制

5、 胜负判定：采取国际最新maxround规则；即双方得分总和为24分（t加ct的得分）比赛结束，在12分（t加ct得分）交换双方的角色如果打成平局，加赛一场。

比赛前，由双方队长抽签决定t或ct的优先选用权。

比赛地图：

初赛de_dust2： de_aztec

决赛： de_blood比赛

魔兽项目比赛细则

魔兽争霸

：冰封王座（warcraft3：the frozen throne）

1.基本规则：

1.1 比赛电脑由组委会提供。选手不能自带电脑；

1.2 选手可以使用自己的键盘，鼠标，和其它控制设备，但是必须自带驱动；

1.3 选手可以自带耳机，但比赛禁止使用音箱；

1.4 选手必须自己负责自带设备的安装和调试，并看管好自己的物品；

1.5 选手不能使用任何的配置文件；

1.6 选手不能使用任何除游戏本身以外的软件；

1.7 选手不能安装任何插件，外挂以及其它可以更改魔兽争霸iii版本的软件；

1.8 选手不能更改操作系统（windows）；

1.9 选手可以修改显示器的亮度、对比度。

2、 比赛程序：

2.1 每队按照抽签表和时间表进行比赛；

2.2 没有到场或者迟到的选手将因缺席而被取消比赛资格；

2.3 每位选手在开始比赛之前必须等待裁判员的指令；

2.4 选手不能和场外的人员交流；

2.5 选手在比赛的过程中断开连接或离开比赛等同于输掉这次比赛；

2.6 如果比赛由于外在原因中止（服务器瘫痪，服务器网络切断等），比赛将重新进行，任何一方都不会得到任何补偿；

2.7 选手在每场比赛之后必须离开比赛场地。建议选手确认下次比赛的时间表，以防止错过时间而失去比赛资格；

3、游戏规则：

1. 游戏版本：warcraft iii：frozen throne v1.20e

2. 总则

(a) 比赛模式：1 vs 1

(b) 比赛时间：每局比赛限时60分钟。
超时仍未分出胜负则看比赛结束后的积分，积分高者获胜。半决赛和决赛不限时

(c) 胜者：彻底摧毁敌方或敌方投降。

(d) 比赛结束后，选手必须保留最后屏幕画面并等待裁判的确认。

3. 游戏设置

(a) 比赛模式：使用地图设置

(b) 种族选择：每轮开赛前必须将使用种族申报给裁判（可以选择random）。
禁止在读秒时更换种族

(c) 游戏速度：fastest

(d) 地图：turtle rock，twisted meadows，echo isles，terenas stand，gnoll wood

4. 比赛服务器设置

(a) lock teams yes

(b) teams together no

(c) full shared unit control no

(d) random races no

- (e) random hero no
- (f) observersfull observers
- (g) visibility default

5. 断线

- (a) 所有比赛选手之间由于系统，网络及电源问题产生的断线。
- (b) 故意断开：除非裁判行为，任何赛者违规将被罚下。
- (c) 当任何断线发生：

- 1) 如果在比赛开始5分钟内：重新开始；
- 2) 如果在比赛开始5分钟后，如果双方同意重新比赛，则重新比赛；

如果双方不能达成协议，将由裁判组根据比赛形势裁定胜负（一方积分领先20%以上为重要考虑因素）。

6. 犯规处罚

- (a) 犯规行为包括：

- 1) 使用任何作弊软件
- 2) 故意断线
- 3) 利用软件本身存在的漏洞。
- 4) 比赛中，组织者和裁判可以对任何时间发生的其他犯规行为做出裁决。

- (b) 处罚：

- 1) 如果参赛者被判定犯规，将失去参赛资格；
- 2) 受到两次警告的选手将失去参赛资格

7. 此项目取决于以下方面予以修正：

- (a) 版权所有者暴雪公司发布的最新版本或补充；
- (b) 防伪程序或防伪功能的发布.

电子竞技作为电子游戏的衍生行业，现在正逐年摆脱电子禁品的现象，展现出了许多上进拼搏的

积极意义。

大学生作为受教育程度较高的群体，更应该正确认识电脑及电子游戏的积极意义。远离网络游戏，适当接触积极向上的竞技游戏。

本次大赛在对引导学生正确的对待电脑游戏将有着重要的意义。通话四电脑游戏也不应该再像以前那样一律封杀禁止。这种方法并不适合在大学教育中实施，应该转变方式，从禁止改向引导、教育。本次大赛也本着这样的宗旨，将对许多方面有着重大意义。

希望各位游戏高手能够积极参与，我们欢迎你的挑战。另外还有丰厚的奖金等你拿，参加比赛没有任何人的限制，又没有难度的挑战，何乐而不为呢。

希望我们的第三届电子竞技大赛圆满成功！

更多 范文大全 请访问 <https://xiaorob.com/zhuanti/fanwen/>

文章生成PDF付费下载功能，由[ECMS帝国之家](#)开发