

2025 年柳州市职工职业技能大赛 电子竞技员 S 赛项

技

术

文

件

柳州市职工职业技能大赛组委会技术工作组

2025 年 09 月

目 录

一、竞赛标准	1
二、命题原则	1
三、竞赛方式、时间与成绩计算	1
(一) 竞赛方式	1
(二) 竞赛时间	1
(三) 成绩计算	1
四、竞赛内容	2
(一) 理论知识竞赛	2
(二) 实际操作竞赛	3
五、评判标准	4
(一) 评判标准的制订原则	4
(二) 实际操作比赛评判细则 (评判指标)	4
(三) 评判方法	6
六、实际操作竞赛场地与设施	7
(一) 大赛采用的设备	7
(二) 竞赛现场提供器材	7
(三) 选手自带	7
七、竞赛安全	7
(一) 赛场安全	8
(二) 安全操作规程	9
八、开放赛场	9
九、申诉与仲裁	10
十、其他	10

一、竞赛标准

电子竞技员S赛项以电子竞技员《国家职业技能标准（2020年）》国家职业资格三级（高级工）内容为基础，适当增加国家职业资格二级（技师）的新课程、新内容，其中：高级工占70%、技师占20%、高级技师占10%。

二、命题原则

依据电子竞技员《国家职业技能标准》，注重基本理论和专业化操作，确保理论知识的合理性与准确性。为体现赛项的竞技性、多样性与前瞻性，将设置合理多样的理论知识考核。实操过程中保障质量与稳定，注重公平竞赛以及职业道德和标准规范，体现相关性原则、可操作性原则，结合赛事实际，考核考生综合能力，并对技能人才培养起到示范指导作用。

三、竞赛方式、时间与成绩计算

（一）竞赛方式

竞赛包括理论知识竞赛和实际操作竞赛两部分，均由1名选手独立完成。

（二）竞赛时间

1. 理论知识竞赛时间60分钟，满分100分。
2. 实际操作竞赛总时间240分钟，满分100分。

（三）成绩计算

竞赛总成绩由理论知识竞赛和实际操作比赛两部分成绩组成。竞赛总成绩作为参赛选手名次排序的依据。参赛选手总成绩相同，实际操作比赛成绩高的选手名次在前；参赛选手总成

绩和实际操作比赛成绩均相同时，以实际操作完成用时最短者排名在前；参赛选手总成绩和实际操作比赛成绩均相同时，且选手均未完成所有任务时，按照选手实操成绩模块B成绩高的选手名次在前。

1. 理论知识竞赛（计算机答题）满分100分，占总成绩的30%（其中时事政治题占理论知识总成绩的10%）。

2. 实际操作成绩满分 100 分，占总成绩的 70%。

四、竞赛内容

（一）理论知识竞赛

1. 试题范围

- （1）电子竞技基础知识
- （2）电子竞技赛事知识
- （3）电子竞技历史
- （4）赛制计算与规则
- （5）游戏角色技能理解与应用
- （6）团队协助与沟通技巧
- （7）突发情况应对策略
- （8）不同阶段的战术选择
- （9）电子竞技的法律与法规
- （10）设备的掌握与使用
- （11）特殊地图、机制理解
- （12）战术复盘与分析
- （13）版本更新内容理解

(14) 商业赛事的设计与目的

(15) 团队的培养与发展

(16) 创新与前瞻性

(17) 自我防护的重要性

(18) 心理素质知识

(19) 职业道德知识

(20) 时事政治

2. 试题题型

竞赛试题包括单项、多项选择题与判断题三种类型。

3. 竞赛方式

理论知识竞赛采用计算机软件答题或纸质试卷考核。

(二) 实际操作竞赛

本次实操竞赛以操作技能为主,电子竞技设备使用及公平竞赛准则在实际操作比赛过程中进行考查,不再单独命题。

实际操作竞赛分 3 个模块:

模块 A: 赛前准备

要求选手认真阅读技术文件、赛程规则及检视设备,按照要求完成 1. 制定个人训练计划、赛事目标及任务; 2. 分析比赛对手及比赛局势,拟定对局计划; 3. 进行赛前准备与调试。

模块 B: 电子竞技对抗

要求选手认真阅读技术文件、赛事规则及手册,完成电子竞技对抗赛并获得对应名次。根据对抗赛排名、战略执行力、突发情况应变、个人表现、综合评分获得竞赛分值。

模块 C：赛后总结

根据自身竞赛情况整理出一份电竞数据分析报表，并对竞赛本身及结果做出总结。

实操竞赛各模块配分

模块	竞赛内容	时间	配分
A	赛前准备	30min	20 分
B	电子竞技对抗	240min	55 分
C	赛后总结	60min	15 分
D	职业素养	/	10 分
合计		330min	100 分

五、评判标准

（一）评判标准的制订原则

参照电子竞技员《国家职业技能标准》高级工（国家职业资格三级）的相关标准、规范要求进行评判，全面评价参赛选手的职业能力，本着科学严谨、公正公平、可操作性强的原则制定评判标准。

（二）实际操作比赛评判细则（评判指标）

评判比例如表 1 所示：

表 1. 评判指标

一级指标	二级指标	考核内容及评分标准	分数占比
------	------	-----------	------

赛前准备 (20 分)	个人目标制定	根据自身情况设定竞赛目标及战术计划并完成。	5%
	设备检查	根据自身情况设定竞赛目标及战术计划并完成。	10%
	心态调整	自身赛前状态确认，调整竞赛心态。	5%
电子竞技对抗 (55 分)	个人操作技巧 与技能精度	完成对位压制，经济、技术、战略领先。对游戏角色、装备、地图的熟练掌握，操作熟练流畅。	30%
	创新技术与前瞻性	对赛事、游戏有创新且独特见解，并展示在比赛上。意识到对手的操作并做出破局，完成观赏性竞技指标。	15%
	抗压能力	面对不同阶段、突发情况、对位压制等负面情况保持沉稳冷静，从容完成竞赛。	10%
赛后总结 (15 分)	个人竞赛总结	完成个人竞赛总结，以数据、表格的形式简洁地呈现出来。	10%
	对赛事的总结	完成对竞赛赛事的总结，写出自己的理解。	5%
职业素养 (10 分)	个人素质	合理规划训练时间，竞赛过程中不做出任何带有强烈情绪波动	10%

		的行为动作，不做出辱骂、侮辱对手、裁判等行为，否则扣完职业素养 10 分。	
	公平竞技素质	不做任何违背公平竞赛原则的行为，如：窥屏、开脚本、代打等恶意破坏竞技比赛公平等行为，否则扣完职业素养 10 分。	
	相互尊重	竞赛结束后双方选手友好握手退场，与观众、裁判员致意，否则扣完职业素养 10 分。	

注：1. 实际竞赛过程中各指标所占比例可能有所微调。

（三）评判方法

理论知识考核采用计算机自主评分（或纸质考试），比赛结束后由技术人员从后台导出成绩（批改试题登记成绩），由裁判长保管，至实操比赛结束后，进行解密统分；实操比赛采用结果（客观评分）和评价（主观评分）两种方式进行评分。

1. 测量分（客观）

打分方式：按选手比赛成绩决定模块 B 的分值，1-12 名分值设置在 40—55 分，12-24 名分值在 30—40 分，三位裁判一起确定检测结果并达成一致后最终只给选手一个分值。

2. 评价分（主观）

打分方式：4 名裁判为一组，各自单独评分。分别给出权

重分值，分值为“0”“1”“2”“3”，然后计算出平均权重分，除以 4 后再乘以该子项的分值计算出实际得分。裁判相互间分差必须小于等于 1 分，否则评分无效，各自需要给出确切理由并在裁判长的监督下重新评分。

六、实际操作竞赛场地与设施

（一）大赛采用的设备

1. 大赛使用现场提供的计算机设备，不提供另外计算机设备。
2. 计算机：Windows10 x64 操作系统，安装英雄联盟客户端。

（二）竞赛现场提供器材

1. 根据竞赛需要，提供指定的耳机、鼠标、键盘，比赛环境使用 WeGame 纯净版。
2. 交流 220V 插座。
3. 满足每位选手竞赛所需的基本器材。

（三）选手自带

1. 外设：耳机、鼠标、键盘，需在裁判员检查无误后可以使用。检查要求如下：
 - 外设不得含有外挂插件功能；如设备自带插件，须确保已完成安装，并经现场确认无异常后方可使用。
 - 具备鼠标宏功能的外设视为违规设备，严禁使用，并将作为重点检查对象。
2. 饮用水：不能携带除饮用水或赞助制定饮品外其他饮料。

七、竞赛安全

（一）赛场安全

1. 赛场所有人员（赛场管理与组织人员、裁判员、参赛人员以及观摩人员）不得在竞赛现场内外吸烟，不听劝阻者给予通报批评或清退比赛现场，造成严重后果的将依法处理。

2. 未经允许不得使用 and 移动竞赛场内的任何设施设备（包括消防器材等）。

3. 选手在竞赛中必须遵守赛场的各项规章制度和操作规程，安全、合理地使用各种设施设备和工具，出现严重违章操作设备的，裁判视情节轻重进行批评和终止比赛。

4. 选手参加实际操作竞赛前，应认真学习竞赛项目安全操作规程。竞赛中如发现问题应及时解决，无法解决的问题应及时向裁判员报告，裁判员视情况予以判定，并协调处理。

5. 参赛选手不得触动非竞赛用仪器设备，对竞赛仪器造成损坏，由当事人承担赔偿责任（视情节而定），并通报批评；参赛选手若出现恶意破坏仪器设备等情节严重者将依法处理。

6. 比赛期间所有进入赛区的人员需凭证入内，并主动向工作人员出示。

7. 各类人员须严格遵守赛场规则，严禁携带比赛严令禁止的物品入内。

8. 严禁携带易燃易爆等危险品入内。

9. 赛场必须留有安全通道。必须配备灭火设备。赛场应具备良好的通风、照明和操作空间的条件。做好竞赛安全、健康和公共卫生及突发事件预防与应急处理等工作。

10. 安保人员发现安全隐患及时通报赛场负责人员。

11. 如遇严重突发事件，在安保人员指挥下，迅速按紧急疏散路线撤离现场。

12. 赛场必须配备医护人员和必需的药品。

（二）安全操作规程

1. 选手必须身着工作服进行比赛，工作服要求采用纯棉材质，形式为长衣长裤，比赛全程要求做到“领口紧、袖口紧、下摆紧”的三紧要求。

2. 比赛期间，长发（超过 10cm）选手必须把头发束起（或盘起），并穿戴工作帽（布质）进行保护，头发不得散落在工作帽之外。

3. 竞赛过程中，选手需要全程保持竞赛区域的环境整洁有序，防止绊倒，摔倒。

4. 选手必须爱护竞赛设备和设施，不得使用不合理的方式对设备和设施进行操作，不得使用错误的或者不合理的工具对设备设施进行操作。

5. 赛场内禁止携带和存放易燃、易爆、挥发性物质和材料。

八、开放赛场

（一）赛场内除指定裁判，工作人员外，其他与大赛无关人员经组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩戴相关标志方可进入赛场。

（二）对于赞助商和宣传要求，经组委会允许的赞助商和负责宣传的媒体记者，按竞赛规则要求进入场地相关区域。

（三）允许进入赛场的人员，不得在场内喧哗、吸烟；只可在规定区域观摩竞赛；应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛；不得有任何影响竞赛公平、公正的行为。

九、申诉与仲裁

（一）参赛选手对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判，以及对工作人员等有违公平的行为可现场提出申诉。

（二）申诉应在竞赛结束后 2 小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向仲裁组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

大赛仲裁组负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞赛顺利进行和竞赛结果公平、公正。仲裁组的裁决为最终裁决，参赛队不得因申诉或对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。

十、其他

（一）本技术文件适用于 2025 年柳州市职工技能大赛电子竞技员 S 赛项。

（二）本技术文件最终解释权归 2025 年柳州市职工技能大赛电子竞技员 S 赛项组委会所有。