# 2024年电子竞技大赛策划方案 电子竞技大赛策划书(优秀12篇)

来源：网络 作者：月落乌啼 更新时间：2024-06-12

*当面临一个复杂的问题时，我们需要制定一个详细的方案来分析问题的根源，并提出解决方案。写方案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。电子竞技大赛策划方案篇一20xx某某市首届“全民电子竞技...*

当面临一个复杂的问题时，我们需要制定一个详细的方案来分析问题的根源，并提出解决方案。写方案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。

**电子竞技大赛策划方案篇一**

20xx某某市首届“全民电子竞技大赛”

二、活动主办及协办

主办方：d玩家

赞助商：战神网吧

三、活动目的及意义

活动目的：本次活动旨在丰富广大玩家的业余生活，增强玩家对电竞比赛的认识及关注，推动电竞活动开展，提高团队的协作力与凝聚力，同时给玩家们提供展示自我的舞台，表现出新时代电竞玩家的蓬勃朝气与竞技热情。

活动意义：以电竞会友，促进交流，发扬电竞，构建和谐电竞氛围

四、活动时间、地点及参加人员

活动时间：20xx年1月20日—20xx年1月31日

活动地点：

海选：战神网吧

决赛：某某市科技企业孵化器大学生创业基地

参加人员（海选）：1月30号所有报名参赛队伍

参加人员（决赛）：1月31日4个电竞项目的决赛队伍

五、活动项目

dota2、英雄联盟、逆战、穿越火线

六、比赛规则：

1、若比赛项目参赛战队少于6支，该项目为表演项目（积分制）

2、一个人只能代表一支战队参加一个项目

3、比赛期间参赛选手不能使用侮辱性词汇对选手进行人生攻击。（发现一次进行警告，第二次取消参赛资格）

4、所有参赛选手需服从主办方的管理

5、如有其它补充规则，主办方有权随时添加

七、活动具体流程

（一）20xx年1月31日

某某科技企业孵化器大学生创业基地

（二）20xx年1月20日

1、报名

各项目参赛队伍通过qq群：进行报名

2、抽签

各参赛队伍抽签决定分组以及参赛顺序

3、初赛

参赛队伍按照抽签顺序依次进行比赛，赛制为单淘汰制。出线的队伍等待进行复赛。

4、复赛

进入复赛的队伍抽签分组进行比赛，单淘汰产生四强，同时比赛产生决赛队伍。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

**电子竞技大赛策划方案篇二**

随着电脑和因特网的普及，依靠网络进行的电子竞技作为一项新兴体育活动已经在全球范围内迅猛发展。当今，电子竞技已经成为一项世界性的\'竞技项目。

为推动电子竞技运动在国内高校的发展，丰富我院同学课余生活，使同学在紧张的学习中得到放松，增进团队协作能力和团队成员间的沟通能力，故举办本次活动。

（一）比赛项目：

魔兽争霸1v1

cs反恐精英

实况足球

其余比赛项目将有全学院学生从：

魔兽争霸2v2

魔兽争霸rpg之dota

魔兽争霸rpg之真三国无双

星际争霸1v1

跑跑卡丁车

qq游戏系列：火拼俄罗斯、对对碰、连连看、五子棋、升级中选出。

预计从魔兽争霸2v2及星际争霸1v1从选出一项，魔兽争霸dota及魔兽争霸之真三国无双从选出一项，qq游戏选出3~4项，跑跑卡丁车视投票票数而定。

（二）参赛对象

厦门大学海洋与环境学院本科生、研究生有兴趣者均可以报名参加。

另：特别欢迎女生参加！

（三）奖项设置

魔兽争霸：1vs1冠军、（2vs2冠军队）、dota冠军队或真三国无双冠军队

星际争霸：1vs1冠军

cs：冠军队

实况足球：冠军

跑跑卡丁车：（冠军）

qq游戏系列：单项冠军

（四）具体时间安排

5月1日~12日：前期策划、准备以及投票工作

13日~15日：活动宣传及选手报名

15日：选手统计、抽签，比赛分组、比赛时间地点安排公布

16日~24日：竞技比赛期间，23日、24日为最终决赛

25日：比赛结果公布，活动总结工作

（五）决赛阶段线下比赛时间安排

2个小时：cs反恐精英决赛

1个小时：魔兽争霸1v1决赛、qq游戏各项决赛、实况足球决赛

1个小时：魔兽争霸2v2决赛、qq游戏各项决赛

3个小时：魔兽争霸dota或真三国无双决赛

1个小时：选手调试与准备时间

1、本次活动以“健康游戏，拒绝沉迷”为主题，倡导健康的、有意义的进行竞技游戏，给所有沉迷于网络游戏的同学敲响警钟。

2、报名方式采用网络报名，届时登陆学院网站填写报名。

3、所有比赛次序由抽签决定，所有比赛均设置裁判，线下比赛时需要裁判在场，否则比赛结果无效。比赛期间若有问题，请当场向裁判反映。

4、活动期间，学院网站将开设电子竞技专题网页，任何比赛相关信息、比赛通知、变动情况将第一时间发布在网上，请参赛选手在活动期间密切关注学院网站。

5、关于活动任何事宜，请与联系本次活动负责人联系：

本部：

漳州校区：待定

研究生部：待定

电子信箱：

厦门大学海洋与环境学院技术部

五月七日

**电子竞技大赛策划方案篇三**

一、活动名称:海洋与环境学院电子竞技大赛

二、活动目的与活动背景:

随着电脑和因特网的普及，依靠网络进行的电子竞技作为一项新兴体育活动已经在全球范围内迅猛发展。当今，电子竞技已经成为一项世界性的竞技项目。

为推动电子竞技运动在国内高校的发展，丰富我院同学课余生活，使同学在紧张的学习中得到放松，增进团队协作潜力和团队成员间的沟通潜力，故举办本次活动。

三、活动具体安排:

(一)比赛项目:

魔兽争霸1v1

cs反恐精英

实况足球

其余比赛项目将有全学院学生从:

魔兽争霸2v2

魔兽争霸rpg之dota

魔兽争霸rpg之真三国无双

星际争霸1v1

跑跑卡丁车

qq游戏系列:火拼俄罗斯、对对碰、连连看、五子棋、升级中选出。

预计从魔兽争霸2v2及星际争霸1v1从选出一项，魔兽争霸dota及魔兽争霸之真三国无双从选出一项，qq游戏选出3~4项，跑跑卡丁车视投票票数而定。

(二)参赛对象

xx大学海洋与环境学院本科生、研究生有兴趣者均能够报名参加。

另:个性欢迎女生参加!

(三)奖项设置

魔兽争霸:1vs1冠军、(2vs2冠军队)、dota冠军队或真三国无双冠军队

星际争霸:1vs1冠军

cs:冠军队

实况足球:冠军

跑跑卡丁车:(冠军)

qq游戏系列:单项冠军

(四)具体时间安排

5月1日~12日:前期策划、准备以及投票工作

13日~15日:活动宣传及选手报名

15日:选手统计、抽签，比赛分组、比赛时间地点安排公布

16日~24日:竞技比赛期间，23日、24日为最终决赛

25日:比赛结果公布，活动总结工作

(五)决赛阶段线下比赛时间安排

2个小时:cs反恐精英决赛

1个小时:魔兽争霸1v1决赛、qq游戏各项决赛、实况足球决赛

1个小时:魔兽争霸2v2决赛、qq游戏各项决赛

3个小时:魔兽争霸dota或真三国无双决赛

1个小时:选手调试与准备时间

四、其他事项

1、本次活动以“健康游戏，拒绝沉迷”为主题，倡导健康的、有好处的进行竞技游戏，给所有沉迷于网络游戏的同学敲响警钟。

2、报名方式采用网络报名，届时登陆学院网站填写报名。

3、所有比赛次序由抽签决定，所有比赛均设置裁判，线下比赛时需要裁判在场，否则比赛结果无效。比赛期间若有问题，请当场向裁判反映。

4、活动期间，学院网站将开设电子竞技专题网页，任何比赛相关信息、比赛通知、变动状况将第一时间发布在网上，请参赛选手在活动期间密切关注学院网站。

5、关于活动任何事宜，请与联系本次活动负责人联系:

本部:

漳州校区:待定

研究生部:待定

电子信箱:

xx大学海洋与环境学院技术部

五月七日

**电子竞技大赛策划方案篇四**

在多姿多彩的大学生活中，网络游戏毋庸置疑是同学们课余生活的.一个重要的组成部分，为了丰富同学们的课余生活，为了引导同学们正确认识电子游戏，合理安排时间，在不影响学习的情况下适当的突出自己的兴趣爱好，丰富自己的文化娱乐生活，培养团队精神。我们特举办本届梦的擂台·电子竞技大赛。

共青团郑州大学委员会

郑州大学学生会

郑州大学各院系团委、学生会

04月21日--05月10日

信息工程学院中心机房、大学生活动中心

郑州大学全日制在校生

dota竞技比赛

**电子竞技大赛策划方案篇五**

一、活动背景

体育竞技是大学生活的组成部分之一，而电子竞技作为新兴的体育项目，颇受现代大学生欢迎。“电子竞技”决非等同网络游戏。电子竞技运动的各个项目由于具有共同的“对抗性”的游戏特征，最终从电子游戏中凸现出来，成为体育项目的一种，这也使得体育项目实现了从现实世界扩展到网络世界的跨越。

随着电子竞技运动的发展和不断规范，对传统的竞技观念带来了新的挑战，而国家体委于xx年将电子竞技列为我国第99项体育运动项目更是推动了其在国内健康稳定的发展，未来的世界竞技场上出现数字竞技奥林匹克已经成为必然趋势。

为了提高大学生的团队协作潜力，丰富大学生的课余文化生活和发扬电子竞技精神，特举办我班寝室电子竞技大赛。

二、活动目的

1、锻炼和提高参与者的思维潜力、反应潜力、协调潜力、团队精神和毅力，以及对现代信息社会的适应潜力，从而促进其全面发展。

2、引导电子竞技运动健康发展，树立同学们正确的电子竞技观念。鼓励同学们用心参与体育竞技，远离网络游戏。

3、为期望展示自己才能的同学带给一个展示自我的平台，创造一个和谐、健康、团结、互助的体育氛围。

三、组织单位:

策划主办单位:生物技术寝室团支部

赞助单位:

四、参赛对象:生物技术全体男生

五、比赛项目

1、名称:穿越火线

赛制:5人团体赛

地图:沙漠td，供电所，黑色城镇

种类:第一人称视觉fps类网络竞技游戏

特点:目前流行的计算机游戏中最热门的团队游戏

2、名称:真。三国无双

版本:3。9最新版本

赛制:团体赛

种类:对战类

3、名称:地下城与勇士

版本:腾讯最新版本

赛制:团体赛

种类:动作类

4、名称:炫舞

版本:腾讯最新版本

赛制:个人赛

种类:音乐舞蹈类

六、赛制模式:积分制

抽签决定比赛次序，前两队(如甲，乙)若甲胜，则乙退出和第三支队伍(丙)比赛，若乙胜，则丙退出和甲比赛。每队各赛两场，胜者各+1分。

本次比赛最终评审只记各参赛队员寝室累计积分，个人积分不参评。

七、赛程安排

参赛时间:xx。10—

活动地点:寝室，网吧

八、比赛流程

九、比赛过程

1、比赛开始前，裁判确定主机和核对参赛选手是否与安排一致。

2、比赛开始后，裁判必需公正对待比赛，严格按照比赛规则执行。遇到问题应立即处理或者联系总裁判。

3、留意选手是否有作弊行为，并立即按照比赛规则严格处理。

4、比赛结束后选手须留在原位置，待裁判核对赛果完毕后方可离开并等待下一轮比赛。

5、比赛结束后裁判须认真记录赛果，并将每场赛果递交总裁判进行核对和统计。

6、保存比赛录像，以供赛后交流之用。

十、比赛细则

比赛总规则

2、比赛结束后，胜负双方要在裁判人员记录比赛结果后方可离开比赛场地；

4、比赛开始后，未通知裁判或未经裁判同意的任何形式的退出都被判定为失败；

比赛守则

1、所有参赛选手只能使用默认的skin和model，任何选手使用加强色彩或非默认的skin和model，将判其所在队为负。

2、参赛选手在比赛场地应持续安静。

3、不允许利用游戏的任何bug，除非是完全无意识的失误。违反将导致判其行为人离开比赛场地。cf不允许使用人民币装备。

4、不能够使用任何脚本。

5、比赛过程中出现偶尔的死机或者断线现象作为不可抗拒原因处理，比赛过程不中断。

6、其它不可预料状况由当场裁判全权负责处理。

注意事项:

比赛正式开始前，给予选手5—10分钟时间来适应机器设备，主要是指鼠标和键盘、耳机等设备，如果选手反映有问题则尽快更换解决。

附:本次比赛工作人员:孙晓超，陈世杰，付宇，尹显明，刘亮，刘千里。

十一、比赛奖项

本次比赛最终评审只记各参赛队员寝室累计积分，个人积分不参评

一、二、三等奖各设一名

一等奖奖品:扫把，撮箕各一个，荣誉证书

二等奖奖品:洗衣粉一袋(大包装)，荣誉证书

三等奖奖品:垃圾篓袋子一袋，荣誉证书

附:本次比赛荣誉证书不参与年终综合素质测评

**电子竞技大赛策划方案篇六**

活动时间：20xx年月-月

活动参与对象：全校学生及学生社团

主办单位：内蒙古民族大学经济管理学院学生会

协办单位：内蒙古民族大学学生社团

活动主题：缤纷社团，七彩生活

活动目的：学生社团是校园文化生活中不可缺少的组织，各类社团的汇集为同学们提供了一个广泛的展示与交流的平台。因此，秉着服务社团，服务广大同学，宣传奥运，打造良好的文化学习风气的宗旨，我们学生会将以社团文化节这个契机为我校创造一片浓厚的校园文化氛围。

第一篇章：社团文化节开幕式

第八届社团文化节开幕式策划书

活动名称：第八届社团文化节开幕式

活动开始时间：20xx年

活动地点：霍林河篮球场

活动参与对象：全院学生及学生社团

主办单位：内蒙古民族大学校学生会社团部

协办单位：内蒙古民族大学学生社团

活动目的：秉着服务社团，服务广大同学的宗旨，借文化节开幕之际为同学们带来一场展现奥运精神，理工风采、社团文化的盛宴。

一、宣传方案：

1、开幕式图标：

2、海报（60张）

四月之前完成海报宣传的设计方案，贴于各个学生宿舍楼下的黑板和海报宣传栏上，内容需反应出社团文化节开幕及所有社团名称（开幕式两星期前）

3、横幅（6条）

升升园区、南湖、东院、西院各一条，鉴湖两条（开幕式两星期前）

内容：武汉理工大学第八届社团文化节开幕

4、幕布（1副）

挂在鉴主教学楼前的台阶前，作为舞台背景，大小以舞台待定

5、校园媒体及其他媒体宣传

6、dv和摄影

由这两个协会组成宣传小组对文化月进行全程的拍摄，制作文化月合辑

7、社团宣传贺卡及宣传单、

宣传贺卡包括社团部、社团发展情况简介等内容，于开幕式当天发放

宣传单包括社团文化节规划、参与社团等，于开幕式前3-5天与各个园区发放

8、学院、社团联合宣传

1、请各个协会发动会员进行开幕式及社团文化月活动的介绍，从而起到宣传作用9。请帖（含节目单）

学校各职能部门领导，各媒体单位

一、社团文化节揭幕仪式

活动时间：上午10点

活动地点：

活动流程：1、主持人介绍文化节，邀请嘉宾致辞宣布文化节开幕。

2、主持人宣布文化节揭幕活动启动

3、以美术协会的奥运百……

**电子竞技大赛策划方案篇七**

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“电子竞技大赛魔兽争霸”。

二、活动宗旨与意义

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。

三、大赛时间

\_月\_\_日上午8：30——11：30

四、参加对象

紫荆社区全体同学

五、比赛地点

科技楼电脑机房

六、活动流程

1、海报，宣传单，比赛规则等准备工作。

2、在社区苑大厅进行宣传活动，接受报名。

3、统计报名人数，分组，确定比赛顺序时间，场地等准备

4、组织参赛者按时入场，举行开幕式致词。

5、正式开始比赛。团总支学习部成员负责监督。

6、公布当日比赛结果。

7、第二天决赛，公布最后比赛结果。并颁奖。

8、结幕式致词。团总支成员与获奖成员，以及其他参赛成员合影留念。

七、经费预算

场地费：\_\_\_元宣传单，报名表，和海报等\_\_元横幅\_\_元

奖品经费：团体第一名：键盘鼠标套装或者两箱牛奶（价值\_\_元）

第二名：一箱牛奶（每箱价值\_\_元）

第三名：一箱维他奶（每箱价值\_\_元）

个人第一名：一箱牛奶（每箱价值\_\_元）

第二名：一箱维他奶（每箱价值\_\_元）

第三名：一箱旺旺（每箱价值\_\_元）

总共：\_\_\_元

策划主办单位：校团委

承办单位：校团委秘书处社建部

**电子竞技大赛策划方案篇八**

电子竞技大赛是面对18岁以上电子竞技玩家的国家级电子竞技赛事，并且是时下非常流行的一种网络游戏竞技方式，由此应运而生了电子竞技游戏高手。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。为了丰富同学们的课余文化生活，增进彼此之间的友谊和联系，体现团队之间友谊第一，比赛第二的竞技精神。我校特举办本次电子竞技大赛大学生电子竞技大赛活动策划书大学生电子竞技大赛活动策划书。

1、推广微信平台，促使同学们关注微信平台，为后续工作打好基础。

2、锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、协调能力、团队精神和毅力，以及对现代信息社会的适应能力，从而促进其全面发展。

3、引导电子竞技运动健康发展，树立同学们正确的电子竞技观念。正确对待网络游戏。

4、为希望展示自己才能的同学提供一个展示自我的平台，丰富同学们的校园文化生活。

江苏财经学院会计学院大一、大二学生

江苏财经学院会计学院团委会信管部，宣传部

1、比赛项目：英雄联盟(lol)

2、比赛赛程：外围赛、入围赛、决赛

20xx年11月7日~20xx年11月16日

外围赛：20xx年11月14日

入围赛：20xx年11月15日

决赛：20xx年11月16日

学校周边网吧

报名时间：比赛前两个星期

报名方式：关注江苏财经学院微信平台（公众号：jscjxykjx），在微信平台上报名大学生电子竞技大赛活动策划书策划书。

报名流程：1.每个团队选择一名负责人，将个人信息交给负责人，由负责人统一报名。

2、关注微信平台，在微信平台上选择财院信息中的活动报名，即会跳出比赛的报名入口。

1、前期宣传

1)在二级学院院部以及宿舍楼下的宣传栏张贴大型宣传海报，并在校园主干道两边拉横幅。

2)相关部门组织好干事跑班、跑宿舍宣传。跑宿舍宣传的人员要带好纸质的统计表，统计各团队负责人的联系方式。

3)信管部干事要在微信平台以及其他网页平台上做好跟比赛有关的宣传，公布奖项设置，比赛规则等所有与比赛有关的信息。

4)与广播站协商，申请语音宣传。

2、中期执行

1)外围赛：选手通过抽签跟指定的对手比赛，单败淘汰，选出16强。

2)入围赛：选手与电脑显示的随机对手进行比赛，单败淘汰，选出8强。

3)决赛：最后8强队伍进行随机匹配比赛，最终决出冠军。

3、后期总结

1)各部门对此次活动进行总结，并将写好的活动总结交予信管部。

2)将比赛结果公示，发布在微信平台等网页平台上。

1、比赛选手以团队的形式参赛，在比赛正式开始前20分钟到达赛场，比赛正式开始后5分钟仍然没有到达赛场的选手将被判为自动弃权。

2、使用举办方规定的电脑及其其他设备与软件，不得使用自带设备。

3、在比赛前一个星期对信管部以及宣传部的干事进行培训，为了防止出现恶意使对方掉线，聊天辱骂，口头辱骂或肢体冲突等有违比赛道德的情况，每支队伍旁边都必须站有信管部或者宣传部的干事一名宣传部的干事要每天写一份关于赛事的新闻稿，交予信管部干事，发布到微信平台上策划书。

4、裁判负责对整场比赛的监控，并对违规行为做出判罚。情节严重的直接判负，而情节较轻的予以警告，三次警告视为直接判负。

5、选手之间可以使用游戏自带的语音软件交流，不得与观众交流，选手比赛时必须戴上耳机。

6、若遇突发状况，如机器突然死机或者鼠标键盘突然坏了3分钟不能修复或突然断电的话，比赛重新开始。

1、奖杯一个20元

2、比赛奖金200元

3、海报和横幅300元（大海报2张，小海报33张）

4、相关荣誉证书若干

5、比赛奖品（网吧赞助）

**电子竞技大赛策划方案篇九**

xx年

西院大礼堂

全校学生及学生社团

武汉理工大学校学生会社团部

武汉理工大学学生社团

社团文化节闭幕式，社团工作述职报告，社团文化节总结，社团会长换届仪式。

学生社团是校园文化生活中不可缺少的组织，各类社团的汇集为同学们提供了一个广泛的展示与交流的平台，因此，秉着服务社团，服务广大同学的宗旨，我们学生会将以社团文化节闭幕式这个契机进行社团工作宏观总结以及会长换届。

1、海报（60张）

2、横幅（6条）

升升园区、南湖、东院、西院各一条，鉴湖两条

3、幕布（1副）

挂在鉴主教学楼前的台阶前，作为舞台背景，大小以舞台待定

4、校园媒体及其他媒体宣传

5、dv和摄影

由这两个协会组成宣传小组对文化月进行全程的拍摄，制作文化月合辑

6、社团宣传贺卡

宣传贺卡包括社团部、社团发展情况简介等内容，于闭幕式当天发放

7、文化月活动介绍展板

各个协会制作本协会文化月活动介绍展板（包括：活动的内容、时间、地点），摆放在个协会的展示区外。社团部制作总体介绍展板，摆放在西园大礼堂主干道上。

8、学校宣传媒体、社团联合宣传

1、请各个协会发动会员进行开幕式及社团文化月活动的介绍，从而起到宣传作用

2、各教学楼滚动播放文化节信息

9、请帖（含节目单）

学校各职能部门，各学院党委，团委书记，其他高校社团联代表，楚天都市报，武汉晚报（还要联系红十字会，处理爱心捐助的善款）

10、文化节闭幕式门票发放

一、准备方案

1、参加人员

（1）到场嘉宾：武汉理工大学校领导，其他高校社团联合会负责人（社团干事一对一联系接待，到场嘉宾签到）

（2）表演单位：武汉理工大学各个社团，校大学生艺术团，兄弟院校优秀社团

（3）筹备单位：武汉理工大学校学生会社团部

2、活动准备：

1、幕布、海报、门票、请帖、节目单、会长聘书制作。

2、摄影、dv宣传、海报制作、资料收集工作小组

4、摄影协会“社团文化节”主题活动照片展布置

5、各个协会简介宣传架摆放

6、投影仪、文化节ppt制作

7、礼仪队

8、嘉宾席、观众席布置，演讲桌的设置

9、音乐盘刻录

10、化妆师邀请

11、各个协会携带会旗喝彩准备

12、各个协会、院学生会闭幕式宣传

3、矿泉水和食品

3、舞台布置：

1、舞台布置，幕布的悬挂，气球，彩带的装饰

2、嘉宾席设置，注意不要太靠近音响，避免引起嘉宾不适

3、观众席设置

4、灯光、烟火、等设置；音响等设备的搬运和摆放

5、报幕及后勤准备

二、社团闭幕式晚会

晚会以“青春永驻、社团长青”为主题，分三部分：脚英征程、远方，

反映社团的发展繁荣，展示理工社团美好明天。

开场：

主持人介绍来宾，宣布闭幕式开始

第一部分：脚印-激情岁月

播放过去社团的\'辉煌瞬间，并由主持人对相关活动进行解说

1、艺术团舞蹈开场，表现“青春”主题

2、去年文化节社团经典节目展《香榭丽舍大道》

3、动漫cosplay表演

4、分管社团副主席孙放对于一年社团发展述职报告

第二部分：征程-我心永恒

播放文化节期间经典瞬间，主持人解说

1、社团文化节中经典节目表演（吉他协会原创音乐）

2、日语协会和学校乐团联合表演（演唱者能从观众席出现，拉近观众和表演者的距离）

3、反映丰富社团文化的舞蹈（舞蹈协会的街舞、爵士舞，拉丁舞串烧）

4、武术特技表演

5、社团部对文化节进行总结

第三部分：远方-完美世界

ppt播放一个“家”字，主持人解说社团一家人共同努力发展的前景

1、诗词朗诵配现场书法

2、京剧社团表演

4、会长聘书颁发

5、会长及学生会合唱曲目《爱，因为在心中》（展示社团文化节时就开始制作的百米画卷）

6、ppt再次放映“家”，文化节闭幕式结束

激荡理工社团活动集会300元焦聚中华

沟通无限语言类社团

外语角800元激情篮球趣味篮球赛800元第二板块活动社团摄影800元军事知识

竞赛800元环保活动600元文蕴艺术

话剧荟萃600元第三板块活动计算机

**电子竞技大赛策划方案篇十**

第八届社团文化节闭幕式

xx年

西院大礼堂

全校学生及学生社团

武汉理工大学校学生会社团部

武汉理工大学学生社团

社团文化节闭幕式，社团工作述职报告，社团文化节总结，社团会长换届仪式。

学生社团是校园文化生活中不可缺少的组织，各类社团的汇集为同学们提供了一个广泛的展示与交流的平台，因此，秉着服务社团，服务广大同学的宗旨，我们学生会将以社团文化节闭幕式这个契机进行社团工作宏观总结以及会长换届。

1、海报（60张）

2、横幅（6条）

升升园区、南湖、东院、西院各一条，鉴湖两条

3、幕布（1副）

挂在鉴主教学楼前的台阶前，作为舞台背景，大小以舞台待定

4、校园媒体及其他媒体宣传

5、dv和摄影

由这两个协会组成宣传小组对文化月进行全程的拍摄，制作文化月合辑

6、社团宣传贺卡

宣传贺卡包括社团部、社团发展情况简介等内容，于闭幕式当天发放

7、文化月活动介绍展板

各个协会制作本协会文化月活动介绍展板（包括：活动的内容、时间、地点），摆放在个协会的展示区外。社团部制作总体介绍展板，摆放在西园大礼堂主干道上。

8、学校宣传媒体、社团联合宣传

1、请各个协会发动会员进行开幕式及社团文化月活动的`介绍，从而起到宣传作用

2、各教学楼滚动播放文化节信息

9、请帖（含节目单）

学校各职能部门，各学院党委，团委书记，其他高校社团联代表，楚天都市报，武汉晚报（还要联系红十字会，处理爱心捐助的善款）

10、文化节闭幕式门票发放

一、准备方案

1、参加人员

（1）到场嘉宾：武汉理工大学校领导，其他高校社团联合会负责人（社团干事一对一联系接待，到场嘉宾签到）

（2）表演单位：武汉理工大学各个社团，校大学生艺术团，兄弟院校优秀社团

（3）筹备单位：武汉理工大学校学生会社团部

2、活动准备：

1、幕布、海报、门票、请帖、节目单、会长聘书制作。

2、摄影、dv宣传、海报制作、资料收集工作小组

4、摄影协会“社团文化节”主题活动照片展布置

5、各个协会简介宣传架摆放

6、投影仪、文化节ppt制作

7、礼仪队

8、嘉宾席、观众席布置，演讲桌的设置

9、音乐盘刻录

10、化妆师邀请

11、各个协会携带会旗喝彩准备

12、各个协会、院学生会闭幕式宣传

3、矿泉水和食品

3、舞台布置：

1、舞台布置，幕布的悬挂，气球，彩带的装饰

2、嘉宾席设置，注意不要太靠近音响，避免引起嘉宾不适

3、观众席设置

4、灯光、烟火、等设置；音响等设备的搬运和摆放

5、报幕及后勤准备

二、社团闭幕式晚会

晚会以“青春永驻、社团长青”为主题，分三部分：脚英征程、远方，

反映社团的发展繁荣，展示理工社团美好明天。

开场：

主持人介绍来宾，宣布闭幕式开始

第一部分：脚印-激情岁月

播放过去社团的辉煌瞬间，并由主持人对相关活动进行解说

1、艺术团舞蹈开场，表现“青春”主题

2、去年文化节社团经典节目展《香榭丽舍大道》

3、动漫cosplay表演

4、分管社团副主席孙放对于一年社团发展述职报告

第二部分：征程-我心永恒

播放文化节期间经典瞬间，主持人解说

1、社团文化节中经典节目表演（吉他协会原创音乐）

2、日语协会和学校乐团联合表演（演唱者能从观众席出现，拉近观众和表演者的距离）

3、反映丰富社团文化的舞蹈（舞蹈协会的街舞、爵士舞，拉丁舞串烧）

4、武术特技表演

5、社团部对文化节进行总结

第三部分：远方-完美世界

ppt播放一个“家”字，主持人解说社团一家人共同努力发展的前景

1、诗词朗诵配现场书法

2、京剧社团表演

4、会长聘书颁发

5、会长及学生会合唱曲目《爱，因为在心中》（展示社团文化节时就开始制作的百米画卷）

6、ppt再次放映“家”，文化节闭幕式结束

激荡理工社团活动集会300元焦聚中华

沟通无限语言类社团

外语角800元激情篮球趣味篮球赛800元第二板块活动社团摄影800元军事知识

竞赛800元环保活动600元文蕴艺术

话剧荟萃600元第三板块活动计算机

**电子竞技大赛策划方案篇十一**

1、游戏版本：比赛使用魔兽争霸3之冰封王座（版本：tft1.24e）作为比赛客户端。

2、地图：比赛使用的地图为dotaallstarsv6.72f中文版。（暂定）

3、胜利：某方一致认输或是摧毁对手世界之树/冰封王座的一方获胜。

4、选手规则

（1）选手有责任确认他们知道，了解并遵守所有的守则。公平竞赛。

（2）选手要求具有职业素养。并表现出良好的体育精神。严禁在比赛过程中以任何理由辱骂对手，辱骂裁判。一旦发生辱骂行为，当值裁判有权将辱骂他人者所在的战队直接判负，事后还要由组委会根据事件的严重程度，考虑是否追加判罚。一些有争议的，过激的语言也禁止出现（如cnm，sx，白痴等等），否则会导致裁判很难把握判罚尺度。

（3）除队长之外，选手不允许在比赛中使用公聊，违反者将有可能受到裁判的警告。如有突发事件请求暂停除外。

（4）如果选手有其他不当的行为，视情节严重，由裁判做出处罚。

5、战队规则

（1）不能使用的队伍名称包括，但不限于以下的名称：亵渎，伤害任何种族，性，宗教组织，或者粗俗的用语。

（2）每支队伍需要5名选手。指定其中一名队员为队长。

（3）队长即为队伍的联系人，队长的决定代表整只队伍，有任何问题组委会也只会与队长协调，其他队员与组委会/裁判之间进行的任何商议均被视为无效。

1、比赛设置

（1）比赛时间由组委会决定，比赛规定时间后10分钟未到场的战队视为自动弃权。

（2）比赛主机由双方抽签决定，抽中队伍出主机，要求主机性能较好。

（3）比赛在规定时间内开始。如有特殊情况，裁判可以推迟比赛。

（4）每局比赛间隙，队员有10分钟的休息时间。

2、比赛规则

（1）比赛模式

（2）预赛和半决赛采用一局定胜负制，决赛和3，4名争夺采用三局两胜制。

（3）比赛模式为-rd。选英雄后可以自由-swap。

（4）主机问题与重载问题说明

（5）比赛开始10分钟内，如果发生队员未能选择英雄或者队员掉线的情况，双方各有一次要求重新游戏的权利。

（7）当发生队员掉线时，如果存在有效的存档，掉线方可以要求重载，反之则必须继续比赛。重载记录之前，切记要再次保存。若重载后发现存档出现损坏，则必须还原回比赛最后状态的存档。如果是发生最近存档损坏的情况下，掉线前的优势方对读取的存档有异议，裁判可以使用使掉线前的。`优势方保持优势的一些措施。裁判拥有此规则的解释权。

（8）因为魔兽非法错误(fatalerror)导致所有人都弹出游戏，而且无有效存档的情况下，游戏进行时间少于30分钟的必须ag。超过30分钟的等待裁判来判定，裁判有权根据当时的场上形势，参考兵营、失塔数、杀人数和fb，判定某一方胜利。禁止任意形式的恶意掉线行为，一经发现立即判负。

（9）任何故意利用游戏bug，导致比赛出错的情况，一经发现立即判负。

3、关于物品

（1）允许共享操作用小鸡存放物品或者英雄购买商品，购买的商品必须直接交付给购买者

（2）允许共享的物品：小净化药水、小瓶装蓝色药水、essifation的远古祭祀、侦察守卫、岗哨守卫、真视宝石、回城卷轴、复活盾以及奶酪。

4、比赛限制

（1）禁止利用游戏中的漏洞及bug（例如扔掉bkb,导致游戏出错等）。

（2）禁止任何形式的养人。

（3）禁止滥用暂停。每队队长可以各暂停游戏1次，每次最长2分钟。

（4）如果发生有选手使用未知bug的情况，由主办方裁定。

（5）允许共享操作。

（6）允许杀死队友。

（7）允许在特殊情况下紧急暂停。遇到特殊情况每队队长可以暂停游戏2次，之后要向裁判说明暂停理由。其他情况下需要暂停，请队长在公聊频道提出申请，此时仅允许裁判暂停，任何参赛者的私自暂停均会受到警告。比赛中的暂停，不会发生在交战过程中，除非裁判发现需要判罚的情况。

5、成绩报告；

比赛结束后，由裁判按表格对比赛成绩进行登记。

6、处罚

7、其他

（1）各选手在比赛开始起直到比赛完全结束不能与他人（队友除外）交流。

（2）比赛中的选手禁止进行给对方带来不快或影响对方比赛能力的频繁的chatting.出现此类情况将受到裁判警告。

（3）比赛进行中途因电脑或设置上的问题导致比赛无法正常进行时，选手可举手示意。经裁判同意可以即刻暂停游戏，然后进行适当的措施使比赛能够顺利的重新开始。私自暂停比赛将受到裁判警告。即使在游戏暂停状态，但仍视为比赛进行中，所以在没有裁判的许可下选手不能离开比赛席或与裁判及组委会以外的人进行交谈。

（4）允许使用第3方辅助软件如warkeytsut等。禁止使用作弊软件如maphackdrophack等。

8、bug给特定选手带来不利时，遵从下列条款:

（1）故意使用bug取得利益的事实明确时，根据活动组委会的判断可宣布警告处分或重新比赛或被淘汰。

（2）不是故意的，但bug发生时由组委会判断是否继续比赛或重新开始比赛。

（3）发生未知的bug时，比赛中的选手或裁判、组委会可要求暂停比赛。此后由组委会判断是否继续比赛或重新开始比赛。

1、比赛准备

（1）超过比赛规定时间10分钟，某方没有负责人或者任何比赛队员出现，则以弃权论处。

（2）比赛前10分钟开始测试主机。超过比赛规定时间10分钟，某方不够5人参加比赛，判负。(3)比赛在规定时间内开始，如有特殊情况，裁判可以推迟比赛。

2、赛中

正式比赛只有在裁判员给出信号后才可开始。任何未经裁判员示意而开始的比赛将判为非正式比赛。参赛者必须在接到官方宣布开始信号的时候就位，并有1分钟的时间准备开始比赛。正式比赛期间，甚至在比赛暂停时，选手都不得与同比赛无关的人员交流。与比赛相关的人员是指参加该局比赛的队员以及官方人员。

选手不得在正式比赛中途离开除非赛制允许或经过比赛官员同意。

如果比赛被非人为因素中断（如选手的机器故障、掉线…）裁判将裁定是否重赛。

3、赛后

比赛结束之后双方队员需要向比赛官员提交赛事结果，并且在结果单上签字，在结果单上签字之后便不能修改比赛结果或者要求官方申诉。

**电子竞技大赛策划方案篇十二**

随着电脑和因特网的普及，依靠网络进行的电子竞技作为一项新兴体育活动已经在全球范围内迅猛发展。当今，电子竞技已经成为一项世界性的\'竞技项目。

为推动电子竞技运动在国内高校的发展，丰富我院同学课余生活，使同学在紧张的学习中得到放松，增进团队协作能力和团队成员间的沟通能力，故举办本次活动。

（一）比赛项目：

魔兽争霸1v1

cs反恐精英

实况足球

其余比赛项目将有全学院学生从：

魔兽争霸2v2

魔兽争霸rpg之dota

魔兽争霸rpg之真三国无双

星际争霸1v1

跑跑卡丁车

qq游戏系列：火拼俄罗斯、对对碰、连连看、五子棋、升级中选出。

预计从魔兽争霸2v2及星际争霸1v1从选出一项，魔兽争霸dota及魔兽争霸之真三国无双从选出一项，qq游戏选出3~4项，跑跑卡丁车视投票票数而定。

（二）参赛对象

厦门大学海洋与环境学院本科生、研究生有兴趣者均可以报名参加。

另：特别欢迎女生参加！

（三）奖项设置

魔兽争霸：1vs1冠军、（2vs2冠军队）、dota冠军队或真三国无双冠军队

星际争霸：1vs1冠军

cs：冠军队

实况足球：冠军

跑跑卡丁车：(冠军)

qq游戏系列：单项冠军

（四）具体时间安排

5月1日~12日：前期策划、准备以及投票工作

13日~15日：活动宣传及选手报名

15日：选手统计、抽签，比赛分组、比赛时间地点安排公布

16日~24日：竞技比赛期间，23日、24日为最终决赛

25日：比赛结果公布，活动总结工作

（五）决赛阶段线下比赛时间安排

2个小时：cs反恐精英决赛

1个小时：魔兽争霸1v1决赛、qq游戏各项决赛、实况足球决赛

1个小时：魔兽争霸2v2决赛、qq游戏各项决赛

3个小时：魔兽争霸dota或真三国无双决赛

1个小时：选手调试与准备时间

1、本次活动以“健康游戏，拒绝沉迷”为主题，倡导健康的、有意义的进行竞技游戏，给所有沉迷于网络游戏的同学敲响警钟。

2、报名方式采用网络报名，届时登陆学院网站填写报名。

3、所有比赛次序由抽签决定，所有比赛均设置裁判，线下比赛时需要裁判在场，否则比赛结果无效。比赛期间若有问题，请当场向裁判反映。

4、活动期间，学院网站将开设电子竞技专题网页，任何比赛相关信息、比赛通知、变动情况将第一时间发布在网上，请参赛选手在活动期间密切关注学院网站。

5、关于活动任何事宜，请与联系本次活动负责人联系

漳州校区：待定

研究生部：待定

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn