# 电子竞技社团诞生记

来源：网络 作者：风起云涌 更新时间：2024-06-29

*第一篇：电子竞技社团诞生记“电子竞技社”诞生记【案例综述】“X老师，有三个高二的学生在找你呢！”我刚迈出阅览室的脚不由得又缩了回来，这都是第几次了，为了电子竞技社这个社团，他们好像已经找了我四、五回了。第一次，我一口回绝了，怎么可能呢，鼓...*

**第一篇：电子竞技社团诞生记**

“电子竞技社”诞生记

【案例综述】

“X老师，有三个高二的学生在找你呢！”我刚迈出阅览室的脚不由得又缩了回来，这都是第几次了，为了电子竞技社这个社团，他们好像已经找了我四、五回了。

第一次，我一口回绝了，怎么可能呢，鼓励学生在校园打电子游戏？消灭还来不及呢，多少家长、老师对学生打电子游戏深恶痛绝，做梦吧！

第二次，三个孩子午饭都不吃把我堵在办公室门口，我说，那就进来谈谈吧。心想：随你们说破了天，我自岿然不动。中午的近一个小时里，我一直听他们说，“老师，电子竞技不等于电子游戏”、“电子竞技是国家体育总局批准的体育项目”、“老师，我们保证不会耽误学习”、“我们只是把别人闲聊、看电视的时间用于切磋技术了”、“我们要引导大家选择绿色的网络娱乐方式”、“我们提倡的是适度游戏，玩有意义的游戏”、“老师，您知道WCG（世界电子竞技大赛）吧，今年的冠军是咱们国家的…”、“咱们学校有那么多玩电子游戏的，我们就要是想组织一些活动，让同学们理解什么是真正的电子竞技，不是瞎玩”、“您看我们几个都是好学生，年级前50名，您还不相信我们？”……他们的态度真的是很诚恳，看得出他们太希望成立这个社团了。我静静地听着他们说，眼前却不断闪现出平时学生们对电子游戏的狂热情景。最后，我说：“做为信息技术教师，我对电子竞技并不拒绝，适当地玩有意义的游戏还是可以的，比如锻炼计谋策略、分析问题的能力，提高反应、合作能力等等，关键是防’沉迷’，做为中学生，自我控制能力有待提高，老师和学校的担心你们应该是可以理解的，你们自己玩是一回事，组织社团自然就有一定的导向性，我负不起这个责任，我还是不能给你们签字”。

第三次，他们把一份长达5页的计划书放在了我的办公桌上，有他们对电子竞技的认识，有这个社团的宗旨、活动计划、活动的规模和形式，甚至招新的海报都设计了，用PhotoShop设计的，还挺像那么回事的，我的心有所触动。

我开始查找资料重塑心目中的电子竞技形象。我登录了体育总局、WCG比赛等相关网站，浏览了关于电子竞技的很多文章、专家评论，甚至一些赛手的成长经历介绍。这期间恰好央视播放了一个新闻深度报道，描述了我国电子游戏业的现状与发展，以及我们国家在培养WCG比赛选手方面都是如何做的，比如选手的选拔机制、培训内容、训练方式等等，我开始认真思考我所看到的和听到的一切。

在看到家长、老师对电子游戏人人喊打、玩游戏给学生带来的负面影响这个事实的同时，我们也不得不看到，学生们对电子游戏的喜爱，说起玩游戏常常有能一呼百应的感觉。男生们在课间传授秘籍，凑在一起问你扮演什么角色、打到多少级是再平常不过的事情，学生从中所获得的成就感和竞争意识是有目共睹的；同时，一些优秀的游戏内容确实蕴涵着丰富的知识、哲理、策略与计谋，的确有益智的功能。而且通过我的了解，这几年在我校，往往打游戏水平高的是上课反应快、知识面广、非常聪明而优秀的学生。从另一个角度说，游戏产业是个朝阳产业，美国、日本、韩国等国家在大力发展电子游戏这个无烟行业，吸引大批的优秀人才步入游戏制造行业。凡此种种，让我自问，这么多人喜欢的事情是不是需要正面引导？视而不见、躲躲闪闪是不是最好的方法？做为老师，我们究竟担心的是什么？问题的症结到底在哪里？

第四次，学生锲而不舍地又来找我了，我随即抛出了下面几个问题：

“你们知道，与聊天看电视比，玩游戏更容易上瘾，因此毁了自己前程的事例不在少数，这是事实，你们怎么看”；

“你们说的‘成功感’，为什么非要在游戏中获得？”

“参加WCG的人一般是什么年龄段的人？他们有怎样的经历，你们了解吗？” “你们的学习老师清楚，做为组织者，都是班里的尖子生，但你们如何规定社团成员控制自己的玩游戏时间，防‘沉迷’？”

“在你们设计的活动中如何体现电子竞技或玩电子游戏对中学生的正面影响？” “你们的招新原则是什么？吸引什么样的人加入？” “你们希望同学们在这个社团中收获最多的是什么？” “活动中，你们选择哪款游戏？为什么选择它？” ……

可以说，我抛出的每一个问题，都是有目的的，凡此种种，我和学生们“交锋”了几次，终于达成了比较统一的认识。首先，他们清楚地认识到办电子竞技社团这件事对学校和老师的压力有多大，决定先低调开始，规模要小，人数不超过20人，决不能影响学习和班级、学校的活动；其次，初中生由于自控能力比较弱，要少招或不招；第三，我们要办就办得像一个“聪明人”的俱乐部，像桥牌社、围棋社那样，在提高技能的同时，让同学们从中还有更大的收获；第四，参加的人必须是年级前150名的学生（我初步调查了一下，这个名次的学生在八一都是基本保证能上重点大学的学生），成绩有下降或家长反对的必须立即退出；第五，活动的形式要多样，可以组织一次大比赛，吸引全校学生参加，扩大知名度……

不知经过多少次谈话、争论、策划……其间学生们又经过了校团委、政教处、主任校长们的层层审批，终于，学生们的不懈努力得到报偿，八一中学的电子竞技社诞生了。

我却一点也不轻松，因为，做为指导教师，我深感自己肩上的责任。【案例反思】

一开始我对电子竞技也是一知半解的，是学生迫使我对这个体育项目有了进一步的认识。真正使我支持学生、想去做这件事的是北大一个女博士的“游戏人生”，主人公叫尤剑颖。在她父亲的教育下，这个女孩子虽然从小学一年级就开始玩电子游戏，但并没有影响她的学业，相反，在竞技、协作、沟通与交流、开阔视野、坚持不懈的意志等方面，她成长得很出色，最后考上了北大的博士，是“魔兽争霸”北大战队的成员。这个事例促使我思考：玩并不是问题，问题是怎么玩。游戏并不可怕，老师、家长、学生的处理方式，决定了让游戏变成魔鬼还是天使。对于学生喜爱玩电子游戏，这是客观事实，易疏不易堵。我们反对的是无节制的、不分虚拟与现实的玩，那种玩物丧志的玩。正是在这种背景下，我签字做了电子竞技社团的指导教师。

但是，即使我和学生们事先沟通得很好，在这一年的社团活动中，我的心也一直是纠结的，生怕他们捅出什么篓子来，让学校一声令下给消灭了。还好，学生们真是优秀，除了每两周一次的活动，学生们还组织了一次大型校内对抗赛，有年级内、年级间的、有初高中的，直至最后的决赛。我参加了开幕式和包含决赛的闭幕式，还发了言，当时观赛的有二、三百人，主席台上戴着耳机的赛手、大屏幕、台侧的解说团队、校园电视台的录播，维持秩序的社团成员，让我感慨学生们活动设计的缜密和组织指挥的能力，放眼望去，参赛的确实都是年级中的茭茭者。通过这个社团，我发现如果给了学生更大的空间，有更大的主动性，他们能做得很好。

目前，人大附中、一零一中学等都已有了学生自己的电子竞技社团，曾经，我们八一的社团还与人大附中的有过一次小型的比赛，结果我们艰难地赢了。与比赛活动相比，我更关心的是社团成员们从中的收获。听听学生们的话语吧：

一次校际比赛交流后，一位选手提到：“我发现人大附中的学生与八一的学生有不同，他们学校的学生打游戏的时间少，更多的时间是在琢磨，琢磨技战术、琢磨对方，而我们在拼时间，想得太少了”。――多聪明的学生，总结很到位

在一次启动会上，一个学生说：“咱们学校把咱们管这么严，是有道理的，从入学分数上看，我们排在几大附中之后，我们只有自己争口气，让老师放心” ――谁说学生不懂事呢？他们对自己有清醒的认识啊

一次看WCG比赛视频后，主持人提出了一个问题让大家讨论：“SKY（中国获WCG比赛冠军的选手）为什么会赢？他有什么秘密武器？”――SKY的成功经验确实能给学生们很多启示

这个社团得以健康的成长，也得到了学校和大家的宽容与谅解，在一次一次的活动中，社团成员们得到了锻炼，能力有了提高，最后被学校评为星级社团。我很欣慰。

正像学生们对自己社团的定位：“在这里你会遇到十分优秀的人才，十分严谨的态度，十分充满活力的集体”。我们做到了！【案例总结】

从电子竞技社团的组建到一年后被评为星级社团这个案例，我想就一年来我对电子游戏的认识做个疏理：

1、学生们为什么喜欢玩电子游戏

（1）游戏能满足人的很多欲望，比如“成就感”、“好奇心”、“刺激”、“挑战性”等，水平高的甚至可以获得同学的尊重；

（2）游戏是一种休息与放松的方式，面对越来越重的学习压力，学生需要减压，而玩游戏是比较容易实现的一种；

（3）大部分游戏的设计让参与者可以在规则下“我的事情我做主”，游戏中参与者的主体地位得到了充分保障，这种主体地位是通过互动影响、及时反馈的方式实现的；

（4）吸引人的游戏具有一定的故事性和身临其境的情境性，多媒体所营造的图像、音效也让人很着迷。

2、电子游戏对中学生的负面影响

（1）模糊了青少年的道德认知，淡化了游戏虚拟与现实生活的差异。尤其一些暴力、飚车、尔虞我诈、弱肉强食和勾心斗角等情节，容易引发道德的失范、行为的越轨甚至违法犯罪；

（2）由于一些学生玩的网络游戏是收费游戏，为吸引学生，游戏商贪得无厌像无底洞，无形中给中学生及其家庭增加了经济负担；

（3）无节制的沉迷于游戏会造成学生的身心健康均受伤害，浪费时间，也影响学生的学业；

（4）一些国内外的不良文化的影响会腐蚀学生的道德观，比如哥们义气、武士道精神等毒害青少年；

3、好的电子游戏可以具备的正面影响

（1）游戏是一种竞技运动，好的游戏是一种创造性的智慧的活动，你的水平越高，面对的困难也越大，就会越刺激，也越有挑战性和成就感；

（2）玩游戏和做人做事的道理是一样的，比如一个成功的玩家，需要有坚韧的意志、宏观的组织调控能力、良好的合作与团队意识、广泛的知识和技战术的谋略，以及坦诚地面对自己失败的精神；

（3）可以满足人的娱乐、放松的生理和心理的需求，在玩的过程中也可以提高反应力、手脑配合、沟通与交流和逻辑思维能力等；

（4）青少年可以通过电子游戏的社会效应接受更多的教育，以弥补传统教育某些枯燥无味的缺点；

（5）兴趣是最好的老师，从玩游戏到做游戏，又可以开阔了一片天空。

4、教师在指导学生时需要注意的问题

（1）推荐、选择益智的、有意义的游戏，开展电子竞技，扶正驱邪；（2）控制好时间、地点、人；

（3）促使学生学会自我控制，平衡好游戏和学习之间的关系，使兴趣和学业两不误；（4）事先要有周密的计划，事中要加强监督，提高执行力，事后注重学生的总结提高；（5）在大的原则制定好后，要相信学生，不要过分干涉学生的社团活动。

总之，从对电子竞技的拒绝、犹豫，到接受，再到参与活动、正面的引导，是个不断令人思考和改变的过程，其中还有很多的困惑需要解决，但无论如何，我们都是希望学生能够健康而快乐的成长和发展。为此，我一直努力着！【补充说明】

1、什么是电子竞技运动？

国家体育总局对电子竞技的定义为：“电子竞技运动就是利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。”

2、什么是WCG？

WCG全称WORLD CYBER GAMES 即世界电子竞技大赛。是全球第一个最大规模的电子竞技赛事，同时也被业界誉称为电子竞技的奥运会。自2024年起，已举办了九届，2024年的第九届共吸引了85个国家的选手参赛，今年的举办地在中国，时间为11月。一年一度的WCG大赛如今已成为引领数码娱乐文化的先锋。

北京市八一中学 信息技术 巴军

2024年9月

**第二篇：电子竞技社团章程**

电子体育竞技社团章程

前言

电子竞技体育就是利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调力和意志力，培养团队精神。

正是因为电子竞技运动这样的内涵和功能，国家体育总局将之列为中国正式开展的第99个体育项目。

作为当代大学生,无不面临着各种社会竞争。考虑到我校学生竞争意识的现状,所以决定在校内创办电子体育竞技社团。可以让大家利用社团活动时间增强社会竞争意识，支持并发展国内电竞事业。

第一章 总则

第一条 本社团是由学生集体主办,经校领导批准的正式大学生团体.第二条 本社团的宗旨：通过开展技术交流和社团活动，提高社员社会竞技意识以及竞争能力，激发大学生对课外活动的积极性，培养大学生的良好心态，为构建多彩校园文化与和谐校园氛围贡献一份力量。

第三条 本会的主要目标：给电竞爱好者一个集体，指导其正确的竞技思想,提供一个健康的属于他们自己,展示他们自己能力的平台。

第四条 本会遵守宪法，国家法律法规，学校规章制度，遵守社会道德风尚。

第二章 职能

第五条 社团职能

1.加强在校大学生之间的交流，挖掘大学生的思维意识能力，扩大会员的交流，以及加强人员交往。

2.组织开展实践活动，创作思维能力的培训视频，对社会竞争方面谈论会，以及竞技活动。

3.为会员打造个性发挥的平台。社团里，会员之间的交流以及学校与学校之间的健康竞技交流活动。

4.组织会员定期的开展比赛，加强对竞争意识的认识，以及合作精神的重要性。5.及时向学生会及学校领导汇报和反映会员的意愿，依法维护会员的合法权利。6.指导和帮助社团有关部门的活动。7.进行各方面的交流。

8.承办学校有关部门的委托活动。9.组织联谊活动。

第三章 会员

第六条 本社团会员种类为个人会员。

第七条 凡在本社团的人员，拥护本社团章程，自愿参加本社团的各种活动。第八条 会员加入程序：

（一）提交申请表。

（二）常务理事会讨论通过。

（三）社团为免费加入（以后如有变动另行通知及报学校）。第九条 本会会员享有以下权利：

（一）社团的选举权，被选举权和表决权。

（二）参加社团组织的各项活动。

（三）批评和监督社团的工作，向社团提出建议意见。

（四）退出自由。第十条 会员履行的义务：

（一）遵守社团章程。

（二）执行社团的决议。

（三）接受和认真完成本会委托的事项。

（四）维护社团的合法权益。

（五）向本会反映会员的情况，以及向社团反映有损社团形象的个人或事件。

第十一条 会员如多次不参加社团组织的活动，视为自动退出本社团。

第十二条 对违背社团章程及有关规定纪律或损害本会声誉的成员，经常务理事会表决通过取消或暂停会员资格。

第四章 组织机构，负责人产生及罢免

第十三条 社团的组织机构及职权：

常务理事会：负责社团的常务以及纪律的管理，由会长，副会长，各队伍队长副队长组成。

会长：总揽全局，协调各队伍的活动交流。副会长：配合会长工作，主要为日常事物。

各队领队：管理队伍人员，负责比赛以及联系任务。副领队：协助领队搞好队伍人员以及定时考核。顾问：负责与外校的交流活动，安排活动等等。

办公室职责：

1负责各种会议的安排及通知，并对会议进行记录和会议各日常工作进行记录。2协调，督促各部门的工作，整理工作计划并做出合理的工作总结。

3对各部门的人员进行调动与调整，协调人力资源部组织适当的培训，促进人才到位。

组织部职责： 1负责工作的管理。

2完善协会的组织结构，制定标准的制度。

3配合好各部门工作以及对社员和负责人的审合。4培养和拥有团队精神，以影响各部门。

宣传部门职责：

1.领导和发展一支宣传报道队伍，与各社团之间联系协调，以及做好宣传工作。2.通过各种渠道收集活动案例，以及同类组织发展情况。

3.定期把社团组织开展的活动以及成绩和效果向全体同学公示。4.与其他社团，协会联谊，做好前期宣传活动以及收尾工作。5.策划好宣传内容。

6.积极与各领队交流与沟通，提供整理相关资料，促进社团的发展。

策划部门职责：

1在活动前期做好资料收集工作，并做好活动的调查，写成书面材料，为具体实施安排做好原始材料的准备。

2.做好活动的策划工作，不断满足协会变化动态的需求。

3.根据会员的需要和活动的可行性增加和调整活动和安排会员学习交流的策划。4.不断学习其他部门好的策划案例，加大工作效率。

6.与宣传组协作、共同完成“宣传与策划”的职责 7.严谨工作时刻应对突如其来的问题． 8.时刻做好工作总结,直接经验与吸取教训.9.积极配合办公室宏观调控.外联部职责: 1.积极配合协会展开工作

2.联系协会,为协会集体活动的开展努力做好各项准备工作,收集活动信息及其他对协会有价值的信息.3.组织会员开展交流,深入学习,了解其他知识.人力资源部职责: 1.及时正合各部门人员.2.负责联系沟通协调工作.3.负责协会的人事招新.4.负责对各项活动的人事安排.5.制定协会的奖惩制度及人员考评制度,对人力资源部进行统一管理.6.积极配合办公室宏观调控.第十四条 本会的最高权利机构是理事会,其职权是:(一)制定和修改章程;(二)选举和罢免理事;(三)审议理事会的工作报告和财务报告;(四)决定终止事宜;第十五条 理事会须有2/3以上人员出席为有效,决议须到会代表过半以上表决通过方能生效.第十六条 理事会是会员代表大会的执行机构,会员代表大会闭会期间领导本会工作,对会员代表大会负责.第十七条 理事会的职权是:(一)执行会议代表大会的决议

(二)选举和罢免副会长、各部部长和各成员(三)筹集召开会员代表大会

(四)向会员代表大会报告工作和财务状况(五)决定重要成员的吸收和除名(六)决定需要设立的部门

(七)决定指导老师、顾问等人员的聘请(八)领导本会各部门开展工作(九)制定内部管理制度(十)决定其它重大事项

第十八条 理事会定期召开

第十九条 本会会长、副会长、各部长,必须具备以下条件

(一)坚持党的基本路线、方针、政策,政治素质好(二)主要人员在学校中较有影响

(三)具有吃苦耐劳的精神,敢于创新的理念(四)身体健康,能坚持章程中所规定的工作(五)未受过任何处分及刑事处罚

第二十 条 副会长任期不超过两年,因特殊情况需延期任期内,须理事会2/3以上人员表决通过后继续任职.第二十一条 本协会理事长为本会的法定代表人 第二十二条 本协会行使下列职权

(一)召集和召开理事会和常务理事会

(二)检查会员代表大会和理事会决议落实情况(三)代表大会签署有关重要文件和协议等

第二十三条 本会副会长行使下列职权

(一)主持办事机构开展日常工作,组织实施工作计划(二)提名各部门主要负责人,交常务理事会管理(三)决定部门负责人的工作方向(四)根据工作需要设置相关工作部门

(五)选拔优秀会员担任各部门职务,开展日常事物管理工作

第五章 章程的修改程序

第二十四条 本会章程的修改,须经理事会和会员代表表决通过后方可修改 第二十五条 本会如因各种原因注销时,由理事会提出终止动议 第二十六条 本会终止动议须经理事会表决通过

第二十七条 本会终止前,应成立清算组织,处理善后事宜 第二十八条 本会经办理注销登记手续后即为终止

第二十九条 本会终止后的剩余财产,在理事会监督下,按协会有关规定,用于发展会员活动有关事宜

第六章 附则

第三十 条 本章程的解释权属本会理事会

第三十一条 本章程自电子竞技协会正式成立起生效

附录

组织部制

电子体育竞技社团

**第三篇：电子竞技社团策划书（定稿）**

电子竞技社团策划书

一． 成立背景

如果说时间是一根线，那么新年就是一个结，截断了过去的年迈与苍陈，去迎接新的青春与葱郁。纵然，人永远逃脱不了守旧的劣性；纵然，新的萌芽总要付出代价，然而当它真的破土而出的时候，又有谁还能去怀疑他的将来呢？ 2024年11月18日或许是个很普通的日子；或许有很多人至今都不知道曾经的发生，然而就是在那天，中华全国体育总会副主席何慧娴女士正式在人民大会堂宣布了电子竞技被作为中国第99个体育竞技项目。带着无数怀疑甚至是敌视的眼光，竞技类电子游戏正式走上了体育运动的殿堂。

往矣，曾经《光明日报》的“电子海洛因”；往矣，曾经蓝极速网吧的纵火杀人，电子竞技走过被扭曲、误解、摧残与侮辱的岁月。而面对它的将是无限的发展前景及其背后惊人的商业价值。电子竞技是以电子竞技运动是以信息技术为核心的软硬件设备为器械、在信息技术营造的虚拟环境中、在统一的竞赛规则下进行的对抗性电子游戏运动。

电子竞技运动作为一项体育项目，可以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。其相较于当下流行的网络游戏与传统的单机游戏最大的区别在于：它强调的是能力而非游戏时间，要求在限定的时间内，以体育的规则进行对抗。它具备网络游戏和单机游戏所不具备的高对抗性和竞技性，却具有体育比赛的是特征：可定量，可重复，精确比较的特点。它与游戏传统概念里娱乐或“玩”根本上的区别在于高度的技巧性、规律性以及比赛选手的技战术水平。

从本质上，他是一种源于游戏却高于游戏的体育运动。或许我们依旧无法改变那些守旧的思想。因为“游戏”这个词曾经沉沦了太多太多不经世事的孩子。那些个人行为能力匮乏；判断能力低下；没有自制能力；缺少思想和处事取向；找不到自己生命价值和人生目标；世界观、人生观、价值观失落、迷失于后现代的物欲、金钱与权利的孩子在诱惑面前所表现出来的自我丧失其本身因归咎于家长和教育，而将所有的责任都推卸给游戏本身就是不负责任的。

而作为一个高中生，如果依旧在如此徘徊的话。小而言之，十余年的教育对他是失败的；大而言之，以后其很难有生存于这个竞争话日益强烈的社会的能力，会被社会轻易抛弃的。轻而言之，其还不能被完整的称为一个社会人；重而言之，他甚至不具备被称为当代高中生的资格。而面对这些我们所要做的是细心引导，而非单单的怪罪于外界的物质干扰。在这样的前提下，为了顺应时代的潮流；为了迎合社会发展的趋势，在学校内在学校内组织一支有组织，有规模，有纪律，有目标，团结、进取、向上、自勉的队伍是有必要的。

通过以上分析，估决定组建XX高校电子竞技协会。

二． 社团细则

1.2.3.4.社团名称： 社团宗旨： 社团人员机构： 社团经费：

三． 社团张程

第一章 总则

第一条：作为一个严格、严谨、自律的协会，协会的每位成员都必须严格恪守协会章程。

第二条：如若协会章程与学校规章相悖，以学校规定为准。所有违反协会章程，并同时违背学校制度的成员，协会内部对其做出处罚后都将移送学校相关部门做进一步处理。

第三条：协会名称：

简称：

英文名：

第四条：协会宗旨：绿色游戏，撑起一片新领域，健康生活，打造一方新天地。

第五条：协会目标：组建一支强有力的队伍，在公平、公开、公正的前提下，在有组织、有纪律的条件下将哈尔滨华夏计算机职业技术学院热爱电子竞技以及周边开发的同学联合起来，在学校允许的范围之内进行活动和比赛，以华夏学院的名义参加各类社会上国家或民间发起的电子竞技比

赛，并组织一定的周边程序开发和网络竞赛，体现出一代年轻人的活力、朝气、个人修养及精神。

第六条：协会发展：

XX协会发展方向发展方向：

第二章 组织机构

第七条：协会由主席，协会理事会，秘书处，组织部，宣传部，赛事部，外联部。网站部，战斗部等九个部门组成。

主 席：协会主席是协会的主要负责人，全面负责协调哈尔滨华夏计算机职业技术学院电子竞技协会各部门、各方面的工作。

协会理事会：具有协会最大权利，包括协会主席和各部部长不负责，以及无所作为时对其的弹劾。

秘书处：协调校内部各部门工作，主持校联盟日常事务。

组织部：负责协调校电子竞技团体的比赛活动，大赛报名事宜，各高校团体间的交流活动。

宣传部：负责校联盟对外宣传工作及赛事的宣传工作，对联盟组织和参与的赛事进行报道，并对外界宣传，提高联盟及联盟赛事的知名度，扩大联盟的影响。负责联盟网站的新闻采编。

赛事部：负责组织联盟内部的赛事活动，及参与外界赛事，维持比赛现场秩序，确保联盟组织的各项赛事组织有序，能够顺利进行。

外联部：负责对外联系工作，让联盟与其它电子竞技组织和外界之间能够更好的沟通较量。为联盟及联盟的赛事联系赞助以获得资金和物质支持。

网站部：负责联盟网站制作及维护工作，确保网站正常运作。负责联盟网站内容的充实与更新。

竞技部：按游戏类型划

第八条：协会主席以及各部负责人产生办法以及程序

（一）主席：主席的任用由前任主席提名，全体会员投票并由理事会最终表决产生。

（二）理事会：理事会成员的任用由前任理事会提名，全体会员投票选举产生。

（三）各部部长：各部部长由在任会长直接任命产生，副部长在新会员中竞选产生。

（四）各部部员：根据各会员的爱好和特长自主决定欲加入的部门

第三章 协会活动

第九条：经费来源：比赛的奖品主要通过协会以赞助的形式向社会各企业取得，比赛场地主要靠学校提供．

第十条：协会每位成员都只能在学习之余参加协会活动，若因以协会之名无故旷课、迟到、早退者，协会将在确认情况后予以开除。

第十一条：协会将不定期的举办各个赛事以及相应的各项活动。

第十二条：协会收费活动可自由选择是否参加，参加人员有收费确定

第十三条：协会活动不得无故缺席，如有意外无法参加必须向协会有关成员请假，无故缺席三次者将予以开除。

第四章 入会

第十四条：每位参加协会的成员都必须如实确认上学期的学习情况，如若上学期正常考试中考试课程有两门或两门以上不及格者不得加入社团。

第十五条：每一位参加协会的成员都必须经协会的严格审查，在确认所有资料无误之

后方可加入协会。

第十六条：参加协会的每一位成员都必须学习良好、品行端正，表现出一代文明

大学生的风范。

第十七条：协会成员必须维护祖国利益，不得参与任何有损祖国尊严和荣誉、违背四项基本原则、危害社会秩序的活动，反对破坏安定团结的行为。

第十八条：协会成员必须坚持社会主义、集体主义。个人利益要服从国家利益、集体利益；同学之间团结友爱、互相学习，互相帮助，关心集体；反对极端个人主义。

第十九条：协会成员必须坚持实事求是的原则。说话要有事实依据，办事力求从实际出发；正确展开批评和自我批评。

第二十条：协会成员必须有良好的品行，凡当年受到校方任何处罚的协会成员都将予以察看处分。

第五章 权利、义务和责任

第二十一条： 会员的权利XX电子竞技协会成员享有监督协会履行其职责的权利。协会会员享有提出意见和合理建议的权利。协会会员享有参与协会的活动及赛事的权利。协会会员享有协会提供的各种优惠政策的权利。协会会员享有投票权、表决权及申辩的权利。协会会员享有参加定期职位竞选的权利。

第二十二条： 会员的义务：协会的组织和会员必须遵守中华人民共和国各项法律法规，不得有违反法律的行为和不道德的行为。协会会员不得有破坏协会声誉，有损协会形象的行为。协会成员必须按时、保质的完成协会分配的活动组织、宣传运作、赛事筹办等各方面的一切事务。协会组织必须本着服务本校电子竞技爱好者的态度，切实做好为协会成员的服务工作。协会会员必须定期注册，积极参加协会组织的各项活动赛事。第二十三条： 会员的责任：若协会会员的行为触犯了国家法律法规，则应当依照法律条款接受法律的裁决与判罚。情节特别严重者，开除其协会会员的身份。若协会会员违反了协会的规章制度，或有对协会形象声誉造成负面影响的行为，情 节特别严重者，开除其协会会员身份。若协会会员部门负责人多次不能按时按量的完成协会分配的工作及布置的赛事活动，经理事会商议通过后，将对该负责人予以除名。

第六章 退会

第二十四条：协会成员必须在协会活动中保持文明礼貌，如若活动中发生谩骂、斗殴、寻衅滋事者可当场予以开除。

第二十五条：协会的每位成员在新学期开学必须向协会确认自己的学习状况，并同时如实确认上学期的学习情况，如发现有上学期正常考试中考试课程有两门或两门以上不及格或学习成绩明显下滑者，将予以开除。

**第四篇：电子竞技社团章程**

总则

第一条：TG精英社是在河南城建学院共青团委的指导和组织下，由国际教育学院学生组建。TG精英社由腾讯和国内大学或相关学院共同合作建立、大学生自主管理的社团组织。

第二条：社团的宗旨是落实校园文化建设，丰富大学生业余生活，激发同学间的合作与竞争意识，作为体育与文艺竞赛的补充。并积极参加高校间的电竞比赛为学校争光，最终目标是中国高校脱颖而出。

第三条：

（一）社团的目标是为电子竞技爱好者提供一个交流平台，以此促进大学生之间互相了解、互相学习与配合。社团将与社团联合会合作，开辟专门宣传版面供大家交流经验，并在成员间成立电子竞技队伍，代表城建与其他高校展开竞技交流。组织战队成员利用课余时间定期训练，保持竞技水平。

（二）通过电子竞技，锻炼参与者的思维能力、反映能力、心眼四肢协调能力和意志力。在娱乐的同时既放松了身心，又培养了团队精神与配合意识，推广健康竞技，公平竞技。

第四条：社团一切活动都必须遵守国家法律法规与学校的各项规章制度，保护校园文化，帮助同学们健康全面的发展。

会员的权利与义务（附：会员加入的条件及程序）

一、基本权利

第一条：成员有参与社团任何活动的权利。第二条：成员有选举权与被选举权。第三条：成员有参与社团工作的权利。第四条：成员有提出意见及建议的权利。

二、基本义务

第一条：成员有严格遵守社团章程的义务。第二条：成员有执行社团决议的义务。

第三条：成员有自觉维护社团形象，利益，声誉的义务。第四条：成员有积极、按时参与社团的各项活动的义务。

三、加入或退出组织的条件及程序 第一条：申请成为社团成员的基本条件

（一）品行端正，思想上进，仅以游戏放松，绝不沉溺于游戏。

（二）有加入社团的意愿，并能够按时参加社团组织的各项活动。第二条：加入社团的程序

（一）向各个院所的负责人提交申请，并经社团审批。

（二）经审批后，需填写《TG精英社成员信息表》，确认所有资料真实、无误，由工作人员登记存档。

第三条：退出社团的相关说明

（一）由于个人原因确定无法再按时参加社团活动者，需向各院所相关负责人提出书面说明，由该负责人统一报社团管理机构处理。

（二）退出社团的成员仍可参与社团活动，但不再在社团留有备案，也不再享受社团内部的相关奖励。

成员的奖惩制度（社团每年将对社团所有成员进行评价）

奖励：

第一条：对社团工作有重要支持作用或积极宣传作用者，视情况予以奖励。

第二条：社团活动中表现突出者或竞技比赛中成绩优秀者，视情况予以奖励。

第三条：定时参加一年内社团所有活动者，视情况予以奖励；

第四条：奖励由社团管理层决定，特殊情况由全体会员大会审议通过。

惩罚：

处分依不同程度分为警告、劝退和开除三种。

第一条：无故缺席社团活动三次以上，给予警告处分；

第二条：累计两次警告者给予劝退处分，三次警告者将被开除出社团；

第三条：社团每位成员都必须在工作之余参加社团活动，以社团活动名义耽误工作进度、沉迷于游戏无法自拔者，视后果轻重予以警告、劝退或开除处分；

第四条：在社团活动或竞技赛事中主动对他人进行人身攻击、寻衅滋事者视情节予以处分；

第五条：社团活动不得无故缺席，如有意外无法参加必须向社团有关成员请假，无故缺席三次者予以惩罚。

第六条：社团章程与中心制度不一致之处，以中心相关规定为准。

组织机构

第一条：本社团的最高决策和管理机构是TG精英社管理委员会，其主要职责是：

1、制定、修改社团章程。

2、审议、通过本社团的工作计划和工作报告。

3、筹备召开社团代表大会，向代表大会报告工作和财务状况。

4、决定会员的加入和退出。

5、建立各院所办事机构、分支机构、代表机构等实体机构。

6、决定各负责人的职责范畴。

7、领导社团各分支机构开展工作。

8、决定其他重要事项。

第二条：社团管委会设部长一名、副部长两名、秘书一名、委员若干。另下设各个院所支部，支部任命可由各个院所根据自身情况自行任命，报该支部负责人审批。管委会成员必须具备以下条件：

1、思想积极进步，遵守中心各项法律、法规。

2、工作态度端正，业务

3、具有社团工作经验和较高的交际、组织能力

4、工作热情，有责任感和奉献精神

第三条：社团主要负责人为团委相关负责人，其余委员初期可通过核心成员任命，各支部负责人可由各支部团委推荐，每一年进行一次改选，特殊情况可公开招聘。团委有权力对各负责人进行审查与监督，在社团管理人员和相关负责人社团工作出现严重问题时，有权力撤销该负责人的资格，并组织选举产生新的负责人 第四条：会长职责：

1、确定社团各个阶段的工作目标。

2、领导管委会的日常工作。

3、监督社团各部门工作，并进行考评。

4、指导社团重大活动的筹备和组织，审批社团资金的使用。

5、协调各支部，作为社团与其他企业交流活动的代表、负责人。第五条：副会长职责：

1、常务副部长一名，协助会长处理社团日常工作，在会长授权的情况下代替会长履行职责。

2、副会长一名，协助常务副会长处理社团日常工作。

3、处理社团管委会的日常工作，联系各院所支部。

4、代表社团与团委、其他社团进行沟通。

5、管理社团日常收支，在每次使用社团资金后留档备查。第六条：管委会各委员的权利和义务：

1、服从团委和学校的领导。

2、定期召开例会，修订、审议本社团的规章制度，审议活动计划。

3、组织社团成员开展各项活动，并做记录留档备查。

4、审批成员的加入与退出。

5、培养推荐社团接班人，做好社团的换届选举工作。

6、加强中心内外之间的交流，扩大社团影响，树立社团良好形象。第七条、各支部可依据职能分工下设：

一、办公室：

负责支部内部事务，协调各支部间关系，加强各支部间联系；纳新及会员档案的管理；对支部活动进行整理总结、留档备查，并向社团联合会提交；依据社团评比准则对社团成员表现进行记录。

二、宣传部：

负责宣传报道工作，提高社团的知名度，让学校同学能更进一步认识、参与电子竞技；相关宣传文字、图片、广告的策划、设计和发布。

三、组织部：

负责各支部之间、与其他社团之间的联系；策划支部之间、各院所内部的社团活动；记录日常活动的考勤和社团成员的个人表现（比赛成绩、社团活动表现）。

四、技术部：

引导社员正确地活动及技术交流；组织选拔社团成员参加各类电子竞技比赛；组织选手进行训练以保持技战术水平。

社团的管理制度

一、部门负责制：各支部事务交由各支部负责人负责，相关费用由社团管委会进行审批，支部办公室应协调各部门工作并解决突发性事件。

二、档案制度：各项活动、会议、成员去留、人事变动均需要留档备查，各支部在每年总结时统一整理交由管委会相关委员存档。

三、财务制度：社团事务及活动等产生的一切费用需提供相应的正规发票，并经由部长签字后，方可报销。对各笔费用产生的缘由、用途需设专员进行记录。

四、人员制度：社团每年将对社长、副社长及各常委进行考核。考核不合格的社团干部，经管委会表决后予以解职；社团成员考核不合格者经管委会表决后给予相应处分。

五、社团成员可对社团章程提出异议，在年终总结会议上进行审核，审核通过后管委会将对社团章程进行相应地修改。

六、财务管理制度：

一、社团经费来源：

1、成员公费。

2、网吧、电子器械厂商赞助。

3、其他合法收入。

二、本社团建立严格的财务管理制度，保证财务资料合法、真实、准确、完整：

1、财务支出前务必提出申请，说明经费用途，经管委会财务委员或（副）部长同意后方可执行，事后必须凭有效凭证报销。虚假报账者一经证实将严肃处理。

2、各支部负责人、管委会委员及领导不得以任何方始虚假报销，经证实后将予以撤职。

3、只有社团活动时方可向财务或会长提出申请财务支出，不能以个人名义使用社团经费。

4、财务收支设专员记录并定期审议，如有异议可向财务或会长提出查询申请。出现财务去向不明时，将勒令相关负责人做出检查，情节严重者予以解职。

5、社团换界或更换社团负责人之前，必须接受社团的财务审计。

第六章：社团活动内容

比赛活动：社团会不定期的举行一些电子竞技活动，并作好各方面的组织工作，确保在比赛时可以公平、公正、公开，让参与者感受电子竞技的乐趣。如在外活动，参加人员都必须严格自律，严禁出现有损社团形象及中心形象的行为。在活动结束后由相关人员对活动进行整理总结，备案，存档，并积极向上级提交活动总结。

知识性活动：社团会定期进行一些讲座，与其他相关社团联系共同组织，让同学们从各个方面了解软硬件知识。定期举行交流会，互相学习。

**第五篇：PVP电子竞技社团策划书**

P V P 电 子 竞 技 社 团 策 划 书

电子竞技社团简介

电脑作为高科技的产物已经越来越广泛的被运用到人们的生活的各个领域中，从学习、研究到娱乐等等，现在又多了一项体育竞技的功能。

2024年11月18日，在中国北京首都中国人民大会堂召开了中国数字体育平台正式开通的仪式上，由中国体育总局正式宣布：电子竞技成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目！由此，中国电子竞技行业将进入一个全新的阶段，在政府以及相关政策方面的支持会更加有利的促进这个行业的发展。

电子竞技以电脑为载体，通过选手技术意志的比拼，体现了更高、更快、更强的奥林匹克精神。

现在中国也拥有自己的电子竞技赛事，比如CEG（China Esports Games）和CIG（china internet games）。加之在今年的WCG（world cyber games）上，中国选手李小峰在魔兽争霸这个项目上勇夺冠军，为国争光，更推动了电子竞技在中国的健康发展。

为此，在云南经济管理职业学院校园内组建一个电子竞技协会将有利于电子竞技在大学生中的健康发展。

协会名称：PVP电子竞技社团

成立意义 ：现在电脑在校园中的普及率相当高，电子竞技作为一种新新的比赛方式，以其极高的竞技性、观赏性和较低的门槛成为大学生中一种喜闻乐见了的一种交流方式。成立本协会有利于规范校园电子竞技的环境，营造良好校园氛围，引导大家健康使用电脑娱乐，远离网络游戏，防止网络成瘾，倡导健康的电脑使用理念。

成立可行性分析：电子竞技在大学校园中拥有广大的支持者和爱好者。在许多大学也曾举办过类似的活动，本社团将在一定程度上推动电子竞技在校园里的健康发展。虽然已有类似社团，但是没有竞争就没有动力，然而我们相信我们可以独领风骚，所以我们决心成立电子竞技社团。

一、社团简介

我们的社团全称为：《PVP电子竞技社团》，筹备成立时间是2024年11月底，社团筹备组织人有罗刚、李亚杭。

团队宗旨：借电子竞技锻炼社员的反应能力、思维能力、手脑协调能力、同时提高社员的团队意识、协作能力及人际交流能力，并通过比赛培养社员坚韧乐观的精神，丰富课余生活，加强对计算机的了解与兴趣。

社团背景：为了提高校园文化氛围，丰富大家的课外娱乐生活，提升学生的生活品质，增强我们的综合素质，激发大家积极向上的生命热情，为同学们创造更好地交流、学习和娱乐的平台和自我展示的平台。增强院系之间的联系与交流。通过一场完美的竞技让你重新体验生活的激情与丰富，让你重新定义你的大学生活，它不应该是平淡无奇的，而是丰富多彩的，让你走进充满阳光的大学世界。

社团精神：互助、互爱、团队合作、创新求变、积极发展、勤奋锻炼、坚持不懈。

二、社团组织构成我社团组织机构设置入下：

指导老师若干名，由与我社团性质相关的专业老师担任，为我社团提供指导。

社长一人，负责社团的统一管理工作。

副社长一名，负责日常活动的具体实施和会员的组织安排。宣传部(主要负责活动的宣传工作)、外联部(主要负责社团对外的联系等)、财务部(负责管理和监督社团各种财务收支活动)、策划部(也可叫创意部主要负责各个活动项目的策划工作)活动组织部(根据策划部的方案开展具体组织工作)

办公室（管理、监督与协调各部门之间的问题）

竞技部（参与各类电子竞技大赛等活动）

我社团总人数计划本学期达到30—50人，下学期计划发展50—150名社员。

三、社团费用来源

我社团活动经费主要有以下来源

1、会费收入

2、校外企业赞助费用

3、社团内部由部分个人筹集的费用

四、社团活动的开展

为了丰富我校学生业余生活，我社团将不定期开展以下活动：

1、社团将会不定期举行各类的竞技大赛，大赛获奖队将被给予一定的奖励。

2、经验交流会，以谈话会的形式出现，座谈交流经验。

3、不定期举办社团联谊晚会，增加校园文化氛围。

4、与动漫社联谊举办COS PLAY游戏角色晚会。

5、社团内部体育竞技比赛，增强社团人员身体素质与良好社团氛围。

6、不定期举行战略学习，让社团人员知道团队协作的重要性。

7、请相关教师指导电脑方面的相关知识，让社团成员不只会电子竞技。

8、组织社团成员在校义务劳动，营造良好的校园氛围。

五、活动场地

以下活动场地均由社团办公室向学校相关老师申请：

1、社团举行电子竞技比赛，场地可由信息楼或校外网吧提供。

2、社团举行交流会、社团举行联谊晚会，可在学校空闲教室或附

一、附二楼举行，因人数而定。

3、社团举行体育竞技类比赛，比赛场地可在学校空闲球场。

4、社团会议场地，可在学校空闲教室。

望尽快给予批准，此申请书如有不足之处还望老师、学长给予帮助指正!万分感谢!

此致

敬礼！

指导教师：

申请人：罗刚、李亚杭

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找