

国家将出台电子竞技管理办法目前已完成6个 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/62/2021_2022__E5_9B_BD_E5_AE_B6_E5_B0_86_E5_c40_62388.htm 7月26日，国家奥委会副主席何慧娴在“2006中国电子竞技产业国际高峰论坛”上表示，年内将出台一系列针对电子竞技产业的管理办法，以促进及规范这一领域的发展。电子竞技作为电子和网络游戏的延伸产业，已成为互动娱乐不可或缺的重要组成部分。据悉，目前已经完成制订的管理办法有6个，包括《全国电子竞技运动竞赛管理办法》等，涉及赛事体系的制订、竞赛规则、运动员及裁判选拔等各个主要环节。电子竞技在韩国已经成为最具活力的产业之一，投资回报可达200多倍，如今在国内也已呈蓬勃发展之势。除三大国际电子竞技赛事（ESWC、CPL、WCG）相继在中国开设赛区外，国内的CEG（国家体育总局、中华全国体育总会主办的全国电子竞技运动会）等赛事知名度也在快速上升。其中，CEG2005最多报名人数高达121万，参赛人数遍及20多个省市，实际投入费用300万元，其余线上、虚拟资源投入接近2000万元。但何慧娴表示，目前国内电子竞技赛事基本处于纯投入阶段，出台管理办法的初衷，即在于培养健康和完善的产业链条。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问

www.100test.com