

## 团 体 标 准

T/IASAC 006—2020

---

### 趣味棋牌竞技网络赛事组织与管理规范

Specifications for organization and management of chess and  
card online competition event

2020-05-27 发布

2020-05-27 实施

---

中国互联网上网服务行业协会 发 布

目 次

前言 ..... I

1 范围 ..... 1

2 规范性引用文件 ..... 1

3 术语和定义 ..... 1

4 基本原则 ..... 2

5 赛事运营资格和责任 ..... 3

6 赛事筹备 ..... 3

7 赛事管理 ..... 4

8 赛事奖励发放 ..... 6

9 赛事监督 ..... 6

参考文献..... 7

## 前 言

本标准按照 GB/T 1.1—2009 给出的规则起草。

本标准由中国互联网上网服务行业协会提出并归口。

本标准起草单位：北京市网络行业协会、中国互联网上网服务行业协会智力竞技分会、中国智力产业基地、山东体育学院。

本标准主要起草人：秦锐、安慕雷、陈红卫、刘盟、陈向阳、于滨、邓琪。

# 趣味棋牌竞技网络赛事组织与管理规范

## 1 范围

本标准规定了国内开展趣味棋牌竞技网络赛事(以下简称“棋牌网络赛事”)的基本原则、赛事运营资格和责任、赛事筹备、赛事管理、赛事奖励发放及赛事监管的相关要求。

本标准适用于通过网络(包括但不限于数据网络、移动网络等通信网络)进行的趣味棋牌竞技赛事。

## 2 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件,仅注日期的版本适用于本文件。凡是不注日期的引用文件,其最新版本(包括所有的修改单)适用于本文件。

T/IASAC 005—2019 趣味棋牌竞技赛事组织与管理规范

## 3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

### 3.1

**趣味棋牌竞技 chess and card competition**

可竞技化的棋类和牌类娱乐项目的统称。

注 1: 趣味棋牌的类型包括但不限于:二打一、掇蛋、麻将、够级、国际扑克等。

注 2: 改写 T/IASAC 005—2019,定义 3.1。

### 3.2

**趣味棋牌竞技网络赛事 chess and card online competition event**

由主办单位统一协调组织,通过网络(包括但不限于数据网络、移动网络等通信网络)形式进行的趣味棋牌竞技赛事。

注: 改写 T/IASAC 005—2019,定义 3.2。

### 3.3

**指导单位 guidance**

受主办方委托,参与棋牌网络赛事策划、运营等技术性指导工作的组织。

注: 改写 T/IASAC 005—2019,定义 3.3。

### 3.4

**主办单位 organizer**

策划、运营棋牌网络赛事,并对棋牌网络赛事活动承担主要责任的组织。

注: 改写 T/IASAC 005—2019,定义 3.4。

### 3.5

**承办单位 co-organizer**

受主办单位委托,承担、协助、参与棋牌网络赛事策划或运营的组织。

注: 改写 T/IASAC 005—2019,定义 3.5。