



ประเภทของกีฬา : **อีสปอร์ต**
รายการแข่งขัน : **eFootball Thailand ProLeague 2024**
ระยะเวลาการแข่งขัน : **19 เมษายน พ.ศ. 2567 - 18 สิงหาคม พ.ศ. 2567**
สถานที่จัดการแข่งขัน : **กรุงเทพมหานคร**
จัดการแข่งขันโดย : **สมาคมกีฬาอีสปอร์ตไทยโปร**

ผลสัมฤทธิ์รวม (100%)

เจ้าหน้าที่ประเมิน

85.8%

หลักเกณฑ์ที่ 1 (30%)

เจ้าหน้าที่ประเมิน

27%

หลักเกณฑ์ที่ 2 (30%)

เจ้าหน้าที่ประเมิน

22.8%

หลักเกณฑ์ที่ 3 (40%)

เจ้าหน้าที่ประเมิน

36%

ตัวชี้วัด	การประเมินผล			ผลประเมิน		ผลการตรวจ เชิงบรรยาย
	คะแนน เต็ม	ถ่วงน้ำหนัก	ร้อยละ (%)	คะแนนที่ ได้	ร้อยละ (%)	
หลักเกณฑ์ที่ 1 การปฏิบัติตาม พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง	20		30%	18.0	27.0	
1.1 การกำหนดให้มีมาตรการการป้องกันการล้มกีฬา หรือการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของนักกีฬาอาชีพ และบุคลากรกีฬาอาชีพ	5	1.5	7.5	5.0	7.5	มีการดำเนินการเกี่ยวกับการล้มกีฬา 1. มีการสร้างการรับรู้ 2. มีการบันทึกเหตุการณ์การแข่งขันเพื่อใช้ในการตรวจสอบย้อนหลัง 3. มีการแต่งตั้งคณะกรรมการ 4. มีการออกกฎระเบียบหากเกิดกรณี การล้มกีฬา 5. มีการทบทวนการแข่งขัน โดยคณะกรรมการฯ พร้อมตรวจสอบการล้มกีฬา
1.2 การป้องกันมิให้ใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาของนักกีฬาอาชีพ	5	1.5	7.5	4.0	6.0	มีการดำเนินการเกี่ยวกับการป้องกันมิให้ใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา 1. การทำคู่มือหรือเอกสารให้นักกีฬาและบุคลากรเกี่ยวกับการใช้สารต้องห้าม 2. มีการประกาศเกี่ยวกับสารต้องห้ามในเว็บไซต์การแข่งขัน 3. มีการตั้งคณะกรรมการ และบทลงโทษเกี่ยวกับการใช้สารต้องห้าม 4. แผนการดำเนินการตรวจการใช้สารต้องห้ามกับนักกีฬา แต่ไม่พบ การตรวจการใช้สารต้องห้ามกับนักกีฬา
1.3 มาตรฐานการจัดการแข่งขันและความปลอดภัย (ม.37)	5	1.5	7.5	5.0	7.5	ในการดำเนินการจัดการแข่งขัน มีการจัดให้มีมาตรฐานในการดำเนินการตาม พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 (ม.37) ครบถ้วนทุกด้าน (6 ด้าน) และ 1. มีการจัดฝึกอบรมบุคลากร และเจ้าหน้าที่ก่อนการแข่งขัน 2. มีการแต่งตั้งคณะกรรมการมาตรฐานความปลอดภัย และการวิเคราะห์ความเสี่ยง (Risk management) 3. รายงานและการจัดทำแผน และแนวปฏิบัติเชิงป้องกัน อ้างอิงตามการวิเคราะห์ และระบุความเสี่ยงที่เกิดขึ้น
1.4 ผลการประเมินแผนการบริหารจัดการเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน (ผจข)	5	1.5	7.5	4.0	6.0	ได้รับการประเมินแผนบริหารจัดการแข่งขันที่คะแนน 24 คิดเป็น 4.00 ได้ระดับคะแนน 4
หลักเกณฑ์ที่ 2 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีด้านศักยภาพการกีฬา	25		30%	19.0	22.8	
2.1 จำนวนผู้ตัดสินการแข่งขันกีฬาอาชีพที่มีคุณภาพมาตรฐานสากล	5	1.2	6.0	5.0	6.0	มีผู้ตัดสินที่ผ่านมาตรฐานสากล และปฏิบัติหน้าที่ผู้ตัดสินตลอดฤดูกาล จำนวน 4 คน
2.2 จำนวนบุคลากรกีฬาอาชีพที่จัดแจ้งการเป็นบุคลากรกีฬาอาชีพที่เข้าร่วมรายการแข่งขัน	5	1.2	6.0	5.0	6.0	บุคลากรที่เข้าร่วมการแข่งขัน 16 คน บุคลากรที่จัดแจ้ง 16 คน คิดเป็นร้อยละ 100
2.3 จำนวนนักกีฬาอาชีพที่จัดแจ้งการเป็นนักกีฬาอาชีพที่ได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอาชีพ	5	1.2	6.0	5.0	6.0	นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน 64 คน นักกีฬาที่ได้รับแจ้ง 64 คน คิดเป็นร้อยละ 100
2.4 การพัฒนากีฬาอาชีพสู่ความยั่งยืน	5	1.2	6.0	2.0	2.4	มีการดำเนินการเพื่อพัฒนากีฬาสู่ความยั่งยืน จำนวน 2 รายการ 1. กิจกรรม Roadshow นำนักกีฬาไปให้ □ ความรู้ □ แก่ □เยาวชน 2. กิจกรรม Walk in Tournament
2.5 ความมั่นคงของฐานะทางการเงิน	5	1.2	6.0	2.0	2.4	มีการแสดงรายรับ - รายจ่าย ของการแข่งขัน

ตัวชี้วัด	การประเมินผล			ผลประเมิน		ผลการตรวจ เชิงบรรยาย
	คะแนน เต็ม	ถ่วงน้ำ หนัก	ร้อยละ (%)	คะแนนที่ ได้	ร้อยละ (%)	
						eFootball Thailand ProLeague 2024 และมีการรับรองโดยนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตไทยโ ปร
หลักเกณฑ์ที่ 3 การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมให้กั บประเทศไทย	40		40%	36.0	36.0	
3.1 รายได้จากการแข่งขัน	5	1	5.0	5.0	5.0	มีผู้สนับสนุน จำนวน 7 ราย ได้แก่ 1. บริษัท สหพัฒนพิบูล จำกัด 2. บริษัท โลออน (ประเทศไทย) จำกัด 3. บริษัท ไมตรีจิต 888 จำกัด 4. บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด 5. บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) 6. บริษัท เดอะมอลล์ กรุ๊ป จำกัด 7. บริษัท INONE TECHNOLOGY จำกัด
3.2 การสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic impact)	5	1	5.0	5.0	5.0	จากเอกสารแสดงพบว่าผลกระทบทางเศรษฐกิจที่วัดได้ จริง จากการแข่งขัน จำนวน 114,796,000 บาท ค่าเป้าหมายตาม ผจข.จำนวน 93,640,000 บาท มากกว่าแผน ผจข. คิดเป็นร้อยละ 122.59
3.3 จำนวนเงินรางวัลการแข่งขัน	5	1	5.0	1.0	1.0	ผู้จัดการแข่งขัน จ่ายเงินรางวัลให้กับนักกีฬา ทั้งหมด 2,705,000 บาท ได้รับการสนับสนุน จาก กทท. เป็นเงิน 2,762,830 บาท ส่วนต่างที่จาก กทท. สนับสนุน ไม่ได้เบิก
3.4 การส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬา	5	1	5.0	5.0	5.0	มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬา จำนวน 9 ประเภท 1. เสื้อผ้าของ Cuteboy 2. บูธ Inone Technology (BENCO) 3. บูธ The Mall Group (M Card) 4. มามา โจ๊ก คัพ 5. โขกบูชี่ 6. ฟิล์มติดกระจก 7. เสื้อ E-League Thailand 8. เสื้อ KONAMI 9. ธุรกิจสื่อและโทรทัศน์ : ผู้สนับสนุน
3.5 การประชาสัมพันธ์กีฬาอาชีพ	5	1	5.0	5.0	5.0	มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน 6 ช่องทาง 1. Facebook :E-League Thailand (310,000 คน) 2. Youtube :: E-League Thailand (48,000 คน) 3. Tiktok : E-League Thailand (87,000 คน) 4. สำนักข่าวออนไลน์ (INN News, ฐานเศรษฐกิจ, ผู้จัดการออนไลน์) 5. Facebook :PES Thailand Club (93,000 คน) 6. True ID Sports ช่อง 621 รวมมีผู้ติดตาม จำนวน 538,000 คน ช่องทางการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อ 2 ช่องทาง 1. สิ่งพิมพ์ แผ่นป้าย 2. แอลงขาว
3.6 จำนวนผู้ชมการแข่งขัน	5	1	5.0	5.0	5.0	มีการรายงานจำนวนผู้ชมการแข่งขัน ทั้งหมด 8,053,862 คน ผู้ชม (ณ สนามแข่งขัน) เป็นจำนวน 21,000 คน ผู้เข้าชมผ่าน Online จำนวน 8,032,862 คน มากกว่าแผน ผจข. คิดเป็นร้อยละ 700
3.7 ระดับความสุขของผู้ชมการแข่งขัน	5	1	5.0	5.0	5.0	มีการรายงานระดับความสุขของผู้ชมการแข่งขัน โดยรวมที่ระดับ 4.80 (โดยการสำรวจแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์)
3.8 กิจกรรมสร้างสรรค์กีฬาอาชีพ	5	1	5.0	5.0	5.0	มีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 5 กิจกรรม 1. กิจกรรม Concert ในงานวัน Grand Final 2. กิจกรรมคุ้ของรางวัลช่วงถ่ายทอดสด

ตัวชี้วัด	การประเมินผล			ผลประเมิน		ผลการตรวจ เชิงบรรยาย
	คะแนน เต็ม	ถ่วงน้ำ หนัก	ร้อยละ (%)	คะแนนที่ ได้	ร้อยละ (%)	
						3. กิจกรรมมอบอุปกรณ์การศึกษาให้โรงเรียนวัดพระเงิน 4. กิจกรรมเตะฟุตบอลการกุศลระหว่กนักกีฬาในลีก 5. กิจกรรม Roadshow ให้ความรู้ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สรุปผลการประเมิน คิดเป็น 4.29 คะแนน
คิดเป็น (ร้อยละ) 85.8 %