รายงานผลการดำเนินงานประจำปี 2568



การอบรมผู้ฝึกสอน เลเวล 2

วันที่จัดการอบรม	23-25 เมษายน 2568
จำนวนวิทยากร	4 คน
จำนวนผู้เข้ารับการอบรม	50 คน

ผลการดำเนินงาน

ผู้ผ่านการอบรม	50 คน
ระดับความพึงพอใจ	ร้อยละ 4.98



การแข่งขันซีเกมส์ ครั้งที่ 33

วันที่แข่งขัน	13-19 ธันวาคม 2568
จำนวนการแข่งขัน	6 เกม
จำนวนประเทศ	7 ประเทศ

ผลการดำเนินงาน

จำนวนเหรียญรางวัล	2 เหรียญทอง
	1 เหรียญเงิน
อันดับ	1 ร่วมเวียดนาม

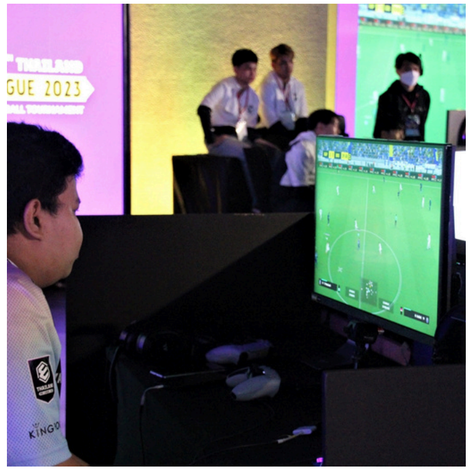


การอบรมนักกีฬาอาชีพ ณ ประเทศญี่ปุ่น

วันที่จัดการอบรม	22-28 กรกฎาคม 2568
จำนวนวิทยากร	2 คน
จำนวนผู้เข้ารับการอบรม	12 คน

ผลการดำเนินงาน

ผู้ผ่านการอบรม	12 คน
จำนวนนักกีฬาที่ต่อยอด	9 คน
จำนวนเซ็นสัญญาสโมสร	6 คน
ระดับความพึงพอใจ	ร้อยละ 5.00



ROV TEPL 2025

วันที่แข่งขัน	6 มิ.ย. - 14 ก.ย. 68
จำนวนทีม	8 สโมสรอาชีพ
จำนวนเงินรางวัล	1 ล้านบาท

ผลการดำเนินงาน

ทีมชนะเลิศ	ทีม Godji Check
สถิติผู้เข้าชม	650,000 คน
มูลค่าเศรษฐกิจ	48.2 ล้านบาท
ระดับความพึงพอใจ	ร้อยละ 4.86

แผนการบริหารความเสี่ยง (Risk Management Plan)

ยุทธศาสตร์การประเมิน ป้องกัน และรับมือความเสี่ยงรอบด้าน เพื่อสร้างความยั่งยืนและความน่าเชื่อถือให้แก่วงการอีสปอร์ตไทย

แผนที่ความเสี่ยงอีสปอร์ต (Esports Risk Map Matrix)

	ผลกระทบต่ำ (Low Impact)	ผลกระทบสูง (High Impact)
โอกาสเกิดสูง (High Likelihood)	**⚠ สุขภาพ & Office Syndrome** การบาดเจ็บจากการซ้อมหนัก/การล้า **อุปกรณ์/ระบบเครือข่ายขัดข้อง** ปัญหาทางเทคนิคร่างซ้อม/การแข่ง	**</> การปรับ Game Patch กะทันหัน** ค่ายเกมเปลี่ยนกติกา/สมดุลก่อนแข่ง **ข้อพิพาทสัญญาสโมสร-นักกีฬา** ปัญหาปล่อยตัวนักกีฬารับใช้ชาติ
โอกาสเกิดต่ำ (Low Likelihood)	**ปัญหาเดินทาง/วีซ่าล่าช้า** การจัดเตรียมเอกสารต่างประเทศ	**ล็อกผลแข่ง (Match-Fixing) / พนัน** ทุจริตการแข่งขัน / การใช้สารกระตุ้น **© ลิขสิทธิ์เกมและการจัดแข่ง** ข้อจำกัดจากค่ายเกมเจ้าของสิทธิ์

มิติที่ 1: ความเสี่ยงด้านกฎหมายและค่ายเกม (Publisher & Rules)

ความเสี่ยงหลัก

การเปลี่ยน Patch / กติกา

ผู้พัฒนาเกมปรับเปลี่ยนเวอร์ชันเกม กติกา หรือเงื่อนไขสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขันกะทันหันก่อนการแข่งขันระดับนานาชาติ

มาตรการป้องกัน

MOU & Official Liaison

ทำบันทึกความเข้าใจ (MOU) ร่วมกับค่ายเกม และแต่งตั้งผู้ประสานงานเทคนิคติดตามอัปเดตล่วงหน้าอย่างน้อย 30 วัน

การบริหารจัดการ

Flexible Bootcamp Plan

วางโปรแกรมซ้อมยืดหยุ่น จัดจำลองการแข่งบน Patch ใหม่ทันที และประสานขอ Server ซ้อมเฉพาะจากผู้จัด

มิติที่ 2: ความเสี่ยงด้านจริยธรรมและวินัย (Integrity & Conduct)

ความเสี่ยงหลัก

Match-Fixing & Doping

การล็อกผลแข่งขัน การพนันอีสปอร์ต การใช้สารกระตุ้น หรือพฤติกรรมเสื่อมเสียชื่อเสียงบนโซเชียลมีเดีย

มาตรการป้องกัน

Code of Conduct & WADA

บังคับใช้จรรยาบรรณนักกีฬา ร่วมมือกับตรวจสารกระตุ้น (SAT/WADA) และระบบ Whistleblower แจ้งเบาะแส

การบริหารจัดการ

Disciplinary Action

บทลงโทษเด็ดขาด (ตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน/แบนตลอดชีวิต) พร้อมจัดอบรมจริยธรรมและมีเดียเซสชัน

มิติที่ 3: ความเสี่ยงด้านสัญญาและสุขภาพ (Contract & Health)

ความเสี่ยงหลัก

Disputes & Burnout

ข้อพิพาทสัญญาระหว่างนักกีฬากับสโมสรต้นสังกัด ปัญหากรณีไม่ปล่อยตัว และภาวะ Office Syndrome / Burnout

มาตรการป้องกัน

Standard Contract Framework

จัดทำสัญญามาตรฐานสมาคมฯ ระบุเงื่อนไขการปล่อยตัวชั่วคราวรับใช้ชาติให้ชัดเจนก่อนเริ่มซีซั่น

การบริหารจัดการ

360° Athlete Support

จัดทีมนักวิทยาศาสตร์การกีฬา นักกายภาพ และนักจิตวิทยาการกีฬา ดูแลตารางซ้อมและสุขภาพจิต

ตารางมาตรการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก (Mitigation Action Table)

ประเด็นความเสี่ยง	ระดับความเสี่ยง	มาตรการป้องกันและแก้ไข (Mitigation Action Plan)	ผู้รับผิดชอบหลัก
Match-Fixing / การพนัน	วิกฤต (Critical)	ระบบ Whistleblower, ร่วมมือ ESIC/IESF และตัดสิทธิ์ตลอดชีวิตหากพบทุจริต	ฝ่ายวินัยและจริยธรรม
ข้อพิพาทสัญญาสโมสร	สูง (High)	บังคับใช้ Standard Contract และตั้งคณะกรรมการไกล่เกลี่ยข้อพิพาทสมาคมฯ	ฝ่ายกฎหมาย สมาคมฯ
การเปลี่ยน Patch / กติกา	สูง (High)	ทำ MOU ล่วงหน้า ประสานขอ Patch แข่งล่วงหน้า 30 วัน และจัดโปรแกรมซ้อมยืดหยุ่น	ฝ่ายพัฒนาเทคนิค
การบาดเจ็บ / Burnout	ปานกลาง (Medium)	กำหนดชั่วโมงซ้อมมาตรฐาน ตรวจร่างกายประจำปี และส่งนักจิตวิทยาดูแลแคมป์	ฝ่ายวิทยาศาสตร์การกีฬา