

## 中证全球电子竞技主题指数编制方案

中证全球电子竞技主题指数选取全球范围内上市的电子竞技相关企业证券作为样本股，采用自由流通市值加权计算，以反映全球电子竞技主题相关上市企业证券的整体表现。

### 一、指数名称和代码

指数名称：中证全球电子竞技主题指数

指数简称：全球电子竞技

英文名称：CSI Global Electronic Sports Thematic Index

英文简称：Global E-Sports

指数代码：931261（人民币）/931262（港元）/931263（美元）

### 二、指数基日和基点

该指数以 2012 年 12 月 31 日为基日，以 1000 点为基点。

### 三、样本选取方法

#### 1、样本空间

在全球（中国大陆、中国香港、美国、日本、韩国等）各交易所主要上市且上市时间超过 3 个月的证券。其中香港市场证券还需符合港股通范围。

#### 2、选样方法

（1）对于样本空间内证券，剔除过去一年日均成交金额小于 500 万美元或过去一年日均总市值小于 10 亿美元的证券；

（2）对于剩余证券，筛选出最近一年归属普通股股东的扣非净利润（TTM）

为正的企业；

(3) 从上述企业中，选取在电子竞技领域中具有一定影响力或潜力的公司证券组成指数样本，这里所指的电子竞技领域包括但不限于游戏软件开发、发行、运营、渠道、设备、赛事组织等业务。

#### 四、指数计算

中证全球电子竞技主题指数计算公式为：

$$\text{报告期指数} = \frac{\text{报告期样本股的调整市值}}{\text{除数}} \times 1000$$

其中，调整市值 =  $\sum(\text{股价} \times \text{调整股本数} \times \text{权重因子})$ 。调整股本数的计算方法、除数修正方法参见计算与维护细则。权重因子介于 0 和 1 之间，以使沪港深交易所上市证券总权重为 50%，且单一样本权重不超过 10%。

#### 五、指数样本和权重调整

##### 1、定期调整

中证全球电子竞技主题指数的样本股每半年调整一次，样本调整实施时间为每年 6 月和 12 月的第二个星期五后的下一交易日。

权重因子随样本股定期调整而调整，调整时间与指数样本定期调整实施时间相同。在下一个定期调整日前，权重因子一般固定不变。

##### 2、临时调整

特殊情况下将对该指数样本进行临时调整。当样本股暂停上市或退市时，将其从指数样本中剔除。样本股公司发生收购、合并、分拆等情形的处理，参照计算与维护细则处理。当港股通合资格范围发生变动导致样本股不再满足互联互通资格时，将进行相应调整。