

附件：

2020 年中国大学生电子竞技联赛 竞赛规程

一、主办单位

中国大学生体育协会

二、协办单位

康湃思（北京）体育管理有限公司

三、独家运营推广单位

源盛龙（上海）体育文化发展有限公司

四、比赛时间、地点

（一）校园海选赛

1. 比赛时间：2020 年 11 月 15 日至 12 月 31 日
2. 比赛地点：线上

（二）晋级赛

1. 比赛时间：2021 年 1 月 4 日至 1 月 12 日
2. 比赛地点：线上

（三）总决赛

1. 比赛时间：2021 年 1 月 14 日至 1 月 15 日
2. 比赛地点：待定（另行通知）

五、参赛资格

（一）参赛运动员必须具有中国国籍，并按照教育部关于全国高等院校统一招生考试、录取的有关规定，经考生所在地高等院校招生委员会（办公室）审核录取的在校在读大学生；

（二）参赛运动员须思想进步，文化课考试合格，遵守学校各项纪律和有关规定；

（三）参赛运动员年龄为 18—28 周岁（1992 年 1 月 1 日至 2002 年 12 月 31 日期间出生者）。

六、比赛项目

（一）《王者荣耀》

（二）《英雄联盟》

（三）《和平精英》

七、报名办法

（一）2020 年 11 月 12 日 18:00 前登录中国大学生电子竞技联赛官方网站（<http://www.cueagame.com/>），或微信扫描以下二维码，按提示要求进行报名；



（二）《王者荣耀》与《英雄联盟》项目报名上限为 120 支队伍（根据报名时间先后顺序决定）；《和平精英》项目报名上限为 250 支队伍（根据报名时间先后顺序决定）；

(三)《王者荣耀》《英雄联盟》每队至少报 5 名运动员，另可自行选报 1 名替补运动员，每支队伍须来自同一所院校；《和平精英》每队至少报 4 名运动员，另可自行选报 1 名替补运动员，每支队伍须来自同一所院校。每位运动员在同一项目中不得报名两支（含两支）以上队伍。

(四) 报名队伍名称不得使用不文明等系统不识别语言；

(五) 请确保报名预留手机号为本人真实联络方式。

(六) 报名结束后，中国大学生体育协会将在官网公示参赛运动队名单，名单一经网络公示，不得修改，请确保预留的参赛成员信息为本人真实信息。

(七) 如有疑问请咨询 13816414329（季海艺）

八、竞赛办法与规则（详见附件）

九、奖励办法

(一) 获得各项目总决赛前 3 名的队伍颁发成绩证书；

(二) 获得各项目总决赛第一名的队伍奖励 10000 元助学金，第二名的队伍奖励 5000 元助学金。第三名的队伍奖励 1000 元助学金。

注：助学金将于总决赛结束后的 45 个工作日内发放，获奖运动员需于赛后提供正确的银行账户信息至赛事组委会，以上助学金(含税)。

十、处罚

(一) 对弄虚作假违反参赛资格和竞赛规程相关要求的队伍，一经查实立即取消其比赛资格和比赛成绩。

（二）对比赛中出现的其它违纪行为将按照《全国学生体育竞赛纪律处罚条例》进行处理。

十一、联系方式

（一）主办单位：中国大学生体育协会

姓名：张玉龙，电话：010-66093733

（二）运营单位：源盛龙（上海）体育文化发展有限公司

姓名：季海艺，电话：13816414329

十二、未尽事宜，另行通知

十三、本规程权属中国大学生体育协会

附件：2020 年中国大学生电子竞技联赛竞赛办法与规则

附件：

2020 年中国大学生电子竞技联赛

竞赛办法与规则

一、英雄联盟

（一）竞赛办法

1. 校园海选赛

- （1）比赛模式：5V5 征召模式；
- （2）比赛赛制：BO1 单败淘汰；
- （3）比赛服务器：艾欧尼亚；
- （4）赢得前 24 名的队伍将获得晋级赛参赛资格。

2. 晋级赛

- （1）比赛模式：5V5 征召模式；
- （2）比赛赛制：BO1 小组单循环积分制（24 支队伍随机抽签分成 4 个小组，每个小组 6 支队伍，每小组的抽签过程将进行全程拍摄，并在中国大学生电子竞技联赛官网公布）；
- （3）比赛服务器：艾欧尼亚；
- （4）每个小组积分第一名的队伍将获得总决赛参赛资格。

3. 总决赛

- （1）比赛模式：5V5 征召模式；
- （2）比赛赛制：BO3 赛制；

(3) 比赛服务器：艾欧尼亚。

(二) 竞赛规则

1. 胜负判定关系：一方比赛投降认输或摧毁对方基地；
2. 选边 B/P：双方队伍代表自行决定选边情况；
3. 赛事组安排轮次约战，若有一方队伍迟到 10 分钟，罚一个 ban 位；迟到 10~20 分钟，罚 2 个 ban 位，迟到 20 分钟以上，则判决弃权；
4. 比赛正式开始后，如有双方不负责 BP 的选手在 Ban/Pick 阶段掉线，则掉线方应立即进入重连游戏，BP 继续；
5. 如 BP 期间，由于负责 BP 的选手或集体掉线导致 BP 无法正常进行，则重开游戏重新 BP，但是掉线之前的 BP 顺序和英雄选择不得更改；每队有 2 次掉线/选错，重开 BP 的机会。
6. 比赛过程中若发生突发情况导致有选手出现掉线，责任自行承担。
7. 比赛禁选开始至比赛结束全过程不得人为退出游戏，违者视为弃权；
8. 队伍中有选手弃权导致可参赛人数不足 5 人时，则全队取消参赛资格；
9. 双方在协商比赛时间时，自行考虑非人为不可控因素，包括但不限于（服务器排队、长时间焦灼对局等）预留足够时间赛后提交赛果。若在规定提交时间内未提交赛果，作双方弃权处理。

二、王者荣耀

(一) 竞赛办法

1. 校园海选赛

- (1) 比赛模式：5v5 王者峡谷征召模式；
- (2) 比赛赛制：采用 BO1 赛制，胜负由系统判定胜负为准；
- (3) 比赛服务器：默认比赛区服为 QQ 区。
- (4) 赢得前 24 名的队伍将获得晋级赛参赛资格。

2. 晋级赛

- (1) 比赛模式：5v5 王者峡谷征召模式；
- (2) 比赛赛制：BO1 小组单循环积分制。(24 支队伍随机抽签分成 4 个小组，每个小组 6 支队伍。抽签过程将进行全程拍摄，并在中国大学生电子竞技联赛官网公布)；
- (3) 比赛服务器：默认比赛区服为 QQ 区；
- (4) 每个小组积分第一名的队伍将获得总决赛参赛资格。

3. 总决赛

- (1) 比赛模式：5V5 王者峡谷征召模式；
- (2) 比赛赛制：BO3 赛制；
- (3) 比赛服务器：默认比赛区服为 QQ 区。

(二) 竞赛规则

- 1. 选边 B/P：双方队伍代表自行决定选边情况；
- 2. 双方队伍自行约战，若有一方队伍迟到 10 分钟，罚 2 个 ban 位；，迟到 20 分钟则判决弃权；
- 3. 比赛禁选开始至比赛结束全过程不得人为退出游戏，违者视为弃权；

4. 队伍中有选手弃权导致可参赛人数不足 5 人时，则全队取消参赛资格；

5. 比赛正式开始后，如有双方不负责 BP 的选手在 Ban/Pick 阶段掉线，则掉线方应立即进入重连游戏，BP 继续；

6. 如 BP 期间，由于负责 BP 的选手或集体掉线导致 BP 无法正常进行，则重开游戏重新 BP，但是掉线之前的 BP 顺序和英雄选择不得更改；每队有 2 次掉线/选错，重开 BP 的机会。

7. 比赛过程中若发生突发情况导致有选手出现掉线，责任自行承担。

8. 双方在协商比赛时间时，自行考虑非人为不可控因素，包括但不限于（服务器排队、长时间焦灼对局等）预留足够时间赛后提交赛果。若在规定提交时间内未提交赛果，作双方弃权处理。

三、《和平精英》

（一）竞赛办法

1. 校园海选赛

（1）比赛模式：TPP 海岛地图/沙漠地图，模式为电竞模式，参数均为电竞模式默认。

（2）比赛赛制：积分制，根据报名队伍数量进行分组，每组共进行 2 局比赛，其中 1 局为海岛地图，另一局为沙漠地图。

（3）总积分前 50 名的队伍将获得晋级赛参赛资格

2. 晋级赛

（1）比赛模式：TPP 海岛地图/沙漠地图，模式为电竞模式，参

数均为电竞模式默认。

(2) 比赛赛制：积分制，参赛队伍将随机分为 A、B 两组。每组共进行 3 局比赛，前 2 局为海岛地图，后 1 局为沙漠地图。

(3) 总积分前 24 名的队伍获得总决赛资格。

3. 总决赛

(1) 比赛模式：TPP 海岛地图/沙漠地图，模式为电竞模式，参数均为电竞模式默认。

(2) 比赛赛制：积分制，参赛队伍共进行 3 局比赛，前 2 局为海岛地图，后 1 局为沙漠地图。

(二) 竞赛规则

1. 积分规则

(1) 第一名：12 分，第二名：10 分，第三名：8 分，第四名：5 分，第五名：4 分，第六名：3 分，第七至八名：2 分，第九至十名：1 分，第十名以下下排名不记分，击杀分：1 分。

(2) 单场积分=排名分+击杀分*击杀数（1 击杀/1 积分）；

(3) 单场排名=队伍中最后一名存活选手达到该场最靠前的名次；

(4) 总积分=单场积分累计总和。

2. 胜负判定

每局比赛开始后到最终游戏生存仅剩一支队伍，则比赛结束，由系统公布当局游戏排名及击杀数，裁判组进行积分统计。对于比赛中违反规则的行为进行判罚。

3. 同分判定

如果两个以上（包含两个），按照以下规则判定：

- （1）所有比赛的总淘汰数；
- （2）按整场单局最高积分；
- （3）按整场单局最高淘汰；
- （4）最后一场比赛的总淘汰数。

4. 设备及账号

（1）比赛客户端及版本：统一使用国服 qq 区，比赛版本以主办方提供的为准；

（2）比赛设备：选手自行准备设备，但不得安装任何作弊软件/APP；

（3）比赛账号：选手自行筹备账号，账号信息需提前向赛事组报备。

5. 重开判定

（1）如在游戏开始的一定时间内，超过 10 名选手出现（包括但不限于：卡顿、掉线、发生不可抗力，等）情况，主办方有权判定本场比赛无效，重新开始比赛；

（2）服务器发生崩溃（参赛队员大面积无法重新连接）由主办方判定是否重开比赛。在比赛开始前，有 10 名选手未连接进出生岛或未登上飞机，即判定为掉线重开比赛；

（3）所有选手在被通知重赛后，需第一时间退出房间，尽快进入新的游戏房间准备比赛。

6. 禁止行为

以下行为被禁止，违反者将由赛事组委会裁定处罚：

（1）利用第三方作弊程序（包括但不限于：透视，自瞄，等）进行作弊行为，使用第三方画面增强软件达到增强画面清晰度、对比度，以及利用 ipad/模拟器/物理外设等达到某种非正常操作的行为；

（2）与其他队伍私下串通合谋影响比赛结果【比赛中两名或两名以上选手（战队）刻意不攻击对方、共享资源、共享车辆、共享视野、共同作战等行为】

（3）比赛中出现的游戏漏洞，或者已知存在的游戏漏洞，选手在知情情况下恶意使用，并且不主动上报给主办方；

（4）比赛中选手窥视他人比赛屏幕，或请他人通过观看直播、窥视他人屏幕等非常规途径得知他人方位的行为；

（5）故意断开游戏或故意毁损比赛设备。