

附件 2:

第 2 届中国大学生电子竞技联赛 竞赛办法

一、《王者荣耀》

(一) 竞赛办法

1. 校内选拔赛

(1) 比赛模式: 5v5 王者峡谷征召模式

(2) 比赛赛制: 采用 BO1 赛制

(3) 获胜条件

- ① 摧毁对手水晶
- ② 对手投降
- ③ 裁判判定对手违规
- ④ 每所高校的冠军赢得下一轮晋级赛参赛资格

2. 省内选拔赛

(1) 比赛模式: 5v5 王者峡谷征召模式

(2) 比赛赛制: 采用 BO1 赛制

(3) 获胜条件

- ① 摧毁对手水晶
- ② 对手投降
- ③ 裁判判定对手违规
- ④ 每个大区分为 8 组, 赢得小组第一名的队伍将获得

大区决赛资格

3.大区决赛

(1) 比赛模式：5v5 王者峡谷征召模式

(2) 比赛赛制：大区决赛采用 BO3 淘汰制（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) 获胜条件：

- ① 摧毁对手水晶
- ② 对手投降
- ③ 裁判判定对手违规
- ④ 四个大区的冠军队伍将获得总决赛参赛资格

4.全国总决赛

(1) 比赛模式：5V5 王者峡谷征召模式

(2) 比赛赛制：BO3 赛制

(3) 获胜条件：

- ① 摧毁对手水晶
- ② 对手投降
- ③ 裁判判定对手违规

(二) 竞赛规则

1.选边 B/P：由裁判组织双方队长线上掷骰子比大小决定，胜方开设房间，胜方在房间上侧，负方在房间下侧，每局结束需要更换上下两侧。

2.比赛版本：比赛服当日最新版本

3.比赛账号：自备 QQ 帐号

4.赛事组安排轮次约战，若有一方队伍迟到 5-10 分钟，罚 1 个 ban 位；迟到 10-20 分钟，罚 2 个 ban 位；20 分钟以上，则判决弃权。

5.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。

6.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。

7.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。

8.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。

9.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。

10.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。

11.当参赛选手（包括正式队员和替补队员）发生以下不公平游戏行为，包括但不限于：串通比赛，事先分割奖金，利用漏洞，窥屏，代打，作弊，干扰、辱骂、殴打对手，侮

辱行为（包括对对手、裁判等），演播干扰，非法犯罪行为等。裁判取消其比赛规则。

12.任何队伍都应在比赛中时刻秉承良好的体育竞技精神，全力以赴，并始终保持诚实、公平的游戏原则不被破坏。

二、《FIFA Online 4》

（一）竞赛办法

1.校内选拔赛

（1）比赛模式：1V1 对战模式

（2）比赛赛制：BO1 单败淘汰

（3）比赛服务器：根据地区选择大区

（4）每所高校的冠军赢得下一轮晋级赛参赛资格

2.省内选拔赛

（1）比赛模式：1V1 对战模式

（2）比赛赛制：BO1 单败淘汰

（3）比赛服务器：根据地区选择大区

（4）每个大区分为 8 组，赢得小组第一名的队伍将获得大区决赛资格

3.大区决赛

（1）比赛模式：1V1

（2）比赛赛制：大区决赛采用 BO3 淘汰制（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：根据地区选择大区

(4) 四个大区的冠军队伍将获得总决赛参赛资格

4.全国总决赛

(1) 比赛模式：1V1 对战模式

(2) 比赛赛制：BO3

(3) 比赛服务器：FIFA Online 4 比赛专用服务器

(二) 竞赛规则

1.胜负判定关系：在规定时间内，进球数多的一方获胜。

2.选秀规则：在海选赛并不采用选秀规则，所有球员均可选择，总决赛根据抽签按顺序进行选择，依次挑选 18 名所用球员建队参赛，位置将会被分为 FW/MF/DF/GK，球员范围由以下赛季组成（强化等级）。同一支队伍禁止挑选来自不同赛季的同一名球员（例如：TC C 罗+ TT 赛季 C 罗），其他队伍禁止挑选来自同一赛季的相同球员，如果球员已经被其他队伍选走了（例如：球员池中只有一名 TTC 罗），其他球队可以挑选来自不同赛季的相同名字球员，且该球员未被其他队伍选中。（例如：TC C 罗和 TTC 罗可以被不同的队伍选中）。

3.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。

4.游戏设备：键盘与手柄都可。

5.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。

6.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、《英雄联盟》

（一）竞赛办法

1.校内选拔赛

- （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）每所高校的冠军赢得下一轮晋级赛参赛资格。

2.省内选拔赛

- （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）每个大区分为 8 组，赢得小组第一名的队伍将获得大区决赛资格。

3.大区决赛

- （1）比赛模式：5V5 征召模式；
- （2）比赛赛制：大区决赛采用 BO3 淘汰制。（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) 四个大区的冠军队伍将获得总决赛参赛资格。

4.全国总决赛

(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：由裁判组织双方队长线上掷骰子比大小决定，胜方位于房间左侧，负方在房间右侧，每局结束需要更换左右两侧；

3.赛事组安排轮次约战，若有一方队伍迟到 5-10 分钟，罚 1 个 ban 位；迟到 10-20 分钟，罚 2 个 ban 位；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.比赛过程中若自身原因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。

四、《和平精英》

(一) 竞赛办法

1.校内选拔赛

(1) 比赛模式: TPP 海岛地图/沙漠地图(具体人称可在游戏内更换), 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 局海岛地图, 另一局为沙漠地图。

(3) 每所学校总积分前 5 名的队伍将代表高校参加校级晋级赛

2.省内选拔赛

(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: 每大区各进行 2 局比赛, 前 1 局为海岛地图, 后 1 局为沙漠地图。

(3) 总积分前 25 名的队伍获得大区淘汰赛资格。

3.大区决赛

(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，每大区各进行 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 6 名的队伍获得全国总决赛资格。

4.全国总决赛

(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

校内海选赛：

排名	积分	排名	积分
1	20	12	2
2	15	13	2
3	12	14	2
4	10	15	2
5	8	16	1
6	6	17	1

7	5	18	1
8	4	19	1
9	3	20	1
10	3	21~25	0
11	3	击杀一人	1

校际晋级赛及大区淘汰赛:

排名	积分	排名	积分
1	18	10	2
2	13	11	2
3	10	12	2
4	8	13	1
5	6	14	1
6	5	15	1
7	4	16	1
8	3	17~20	0
9	2	击杀一人	1

全国总决赛:

排名	积分	排名	积分
1	16	8	2
2	12	9	1
3	10	10	1
4	8	11	1

5	3	12	1
6	4	13~15	0
7	3	击杀一人	1

(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），按照以下优先级规则判定：

(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

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；

比赛设备：选手自行准备设备，但不得安装任何作弊软

件/APP。比赛机型须向赛事方报备；

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，以及利用模拟器/物理外设等达到某种非正常操作的行为，禁止使用 **ipad**；

（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，在游戏中禁止使用公频交流。

（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。