



全球战术小队联盟锦标赛规则:

索引:

1. 总则

1.1. 选手

1.2. 外援规则

1.3. 赛事禁止的程序和配置修改

1.3.1. 赛事允许的程序和配置修改

2. 比赛中规则

2.1 漏洞利用

2.2 积分和比赛结果

3. 通用比赛规则

3.1. 赛前

3.1.1. 服务器选择

3.1.2 时间选择

3.1.3. 比赛开始前确认就绪

3.2. 赛事进程

3.2.1. 服务器崩溃

3.2.2. 选手掉线

3.2.3. 选手更换

3.2.4. 惩罚

3.3. 赛后

3.3.1. 提出抗议的权利

- **赛制:** 两支队伍两局淘汰制
- **游戏模式:** 攻守有序
- **队伍规模:** 36v36
- **时间限制:** 每局 60 分钟

1.总则

这是全球战术小队联盟锦标赛第一赛季的规则。赛事方保留在赛季期间添加，更改和移除特定规则内容的权力。默认赛事参加者同意以下规则。

1.1. 选手

一名选手在赛事期间仅允许为一支队伍效力，一旦该选手已经参加了一支队伍的比赛，在本赛季中他仅允许参加该队伍的比赛。

如果一名选手在同一赛季期间内为不同队伍效力，罚则见后文（**3.2.4 惩罚**）。

1.2. 外援规则

外援在本赛事中不予采用，参考上文规则。

1.3. 赛事禁止的程序和配置修改

所有选手都禁止使用会对游戏在任一方面产生更改的第三方软件。所有选手禁止更改游戏内容以达到游戏内更改选项不能实现的范围。（包括.ini文件的修改）

任何被发现修改客户端的选手将被永久禁止参与本赛事并且其所属队伍将被调查。

合适的情况下赛事管理者保留封禁在赛事之外作弊选手的权力。

选手禁止窥屏，此行为视为公然作弊。（见罚则）

允许使用迫击炮计算器。

禁止使用英伟达驱动，滤镜或任何可以移除，更改或以其他方式改变贴图的外界程序。

禁止使用屏幕准星。

2. 比赛中规则

2.1 漏洞利用

禁止利用任何类型的漏洞。无论是已知的还是未知的。同样禁止使用墙壁，地面或伪装网中缺失的贴图。

禁止溜车。

由于服务器和客户端问题使执行困难，穿墙治疗和扶人是被允许的，然而，明显的滥用或多次穿墙治疗将受到惩罚。

禁止进入墙体内部或通过不透明物体向外观察（窥墙）。包括通过游戏内尚未删除的水域来透视或通过视线范围外放置工事进行透视。

禁止利用漏洞杀伤载具内乘员。

允许在不触犯其它规则的情况下阻挡电台（例如利用工事或载具挡住门口），但禁止将电台放置在不可拆除的位置。

禁止使用无人机或直升机视角放置工事。

禁止卡特装。

转让队长来获得铲子是允许的。

禁止阻挡车辆刷新点以期获得更好的车辆位置。

可以压家以及神风。

禁止使用海军陆战队重型反坦克武器快速装填漏洞。

在严重情况下，利用漏洞可能导致技术问题，或干扰赛事人员的判断。（见 3.2.4 罚则）

2.2 积分和比赛结果

同一张地图将进行两轮比赛。第一轮比赛结束之后双方队伍将换边并进行第二轮比赛。两轮比赛票数和大的队伍胜利。如两局比赛结束后票数总和相同，则胜利用时少的队伍获胜，如用时和票数均相同，则将进行第三轮比赛。

3. 通用比赛规则

3.1. 赛前

3.1.1. 服务器选择

取决于服务器能力，赛事主办方将基于下面的表格分配服务器。

服务器					
	北美	欧洲	大洋洲	亚洲	南美
北美	北美	欧洲和北美东部	大洋洲和北美西部	欧洲	北美东部
欧洲	欧洲和北美东部	欧洲	北美西部	欧洲和亚洲	北美西部
大洋洲	大洋洲和北美西部	北美西部	大洋洲	北美东部	北美西部
亚洲	欧洲	欧洲和亚洲	北美东部	亚洲	北美西部
南美	北美东部	北美西部	北美西部	北美西部	南美

附注: 赛事工作人员和管理者会尝试使用更好的服务器来供应在第一赛季中至少一轮的队伍比赛需求, 比赛的工作人员和经理总是尝试使用更好的服务器至少一轮的任何家族玩 **GSL S1**。有时可能会有具体情况下的解决办法。

3.1.2 时间选择.

两支队伍将在适合双方的比赛时间进行比赛, 比赛允许在任何时间进行。

如果参赛队伍在比赛开始时间的周四之前没有达成协议, 他们将在下一个周日进行比赛, 由赛制管理者决定 (这些时间可能会根据夏时制而改变):

可选时间 (格林尼治时间)				
	北美南美	欧洲	大洋洲	亚洲
北美南美	24	19	02	02
欧洲	19	18	09	14
大洋洲	02	09	07	09
亚洲	02	13:30	09	11

3.1.3. 比赛开始前确认就绪

在比赛开始前双方都应确认他们准备好开始比赛：

在地图更换之前双方应确认他们应确认好了更换地图来开始比赛。无论有多少选手在线，比赛都将不迟于约定的比赛时间后的 15 分钟开始。如果超时。从约定时间 15 分钟后，裁判将强制开始比赛。

在地图更换后的准备时间内，如果该队伍有充分的理由可以取消确认。（例如换图后选手掉线等）在无充分规则的情况下请勿滥用该条款，否则按照罚则进行票数扣除。（参考 3.2.4 罚则）

3.2. 比赛期间

3.2.1. 服务器崩溃

如果服务器在比赛中崩溃，裁判将立即反馈给在线的管理人员。当程序崩溃或服务器意外清空超过 50%的选手时，服务器被认为已崩溃。将选择一个新的服务器并重新开始这一局比赛。队长可以根据比赛剩下的票数决定本轮获胜者，这样将不会重新进行本轮比赛。

3.2.2. 选手掉线

当一名选手在比赛中途断开连接或离开时，他们必须尽快重新连接，如果他们不能返回或选择不返回，队长必须声明他们正在让一名替补选手加入（全体聊天）。

如果一个断开连接的选手进入了对手的队伍，必须立即通过控制台“Changeteams”命令换边。如果该选手没有立即更换球队，请联系裁判进行换队。如果选手没有换边，将被视为间谍，视为作弊并受到惩罚。

如果选手卡在了加载界面，并且无法在游戏聊天中换边或进行告知，则由团队通知裁判，可能会要求选手提供他们的游戏片段作为证明。

3.2.3. 更换选手

选手可以在比赛中随时更换。新选手必须满足所有的要求，并且必须有资格参加比赛。

3.2.4. 罚则

可能的违规行为将被裁判标记，他将确保他们捕捉到事件的最佳镜头；然后，他们将把证据转发给比赛管理人员，比赛管理人员将与工作人员一起判罚违规行为。如果可能的话，裁判应该试图警告选手不要违反规则，以防止处罚。处罚结果在比赛之间延续，在一个赛季后重置（除了整个赛事级的违规行为）。

工作人员可以投票决定是否免除双方的惩罚。

队伍处罚:

一级 - 100 票

二级 - 200 票

三级 - 直接判负

四级 - 禁止参与本赛季比赛

五级 - 禁止参与本联赛

个人处罚:

一级- 禁止参加下局比赛

二级 - 禁止参与本赛季比赛

三级 - 禁止参与本联赛

取决于违规行为的严重程度，惩罚的轻重可能也不同，严重程度由赛事方工作人员裁定。

明显的作弊或允许已知的作弊者在队伍中参赛会立即被自动取消参赛资格。

3.3. 赛后

3.3.1. 提出抗议的权利

每个参赛队伍都有权利通过合适的渠道提出抗议。只有和比赛相关的选手或队伍有资格提出抗议，不允许对不相关的比赛提出申诉。每一支队伍在比赛结果正式公布之前有一天时间提出抗议。