

战术小队大师赛规则集

规则



- 比赛形式: 战术小队大师赛
- 游戏模式: 攻守有序
- 规模: 20 vs 20
- 地图格式和游戏规则:
战术小队大师赛 S3 赛季地图

总则:

总则

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

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. 比赛期间

3.2.1 游戏状态

3.2.2. 服务器崩溃

3.2.3. 选手掉线

3.2.4. 更换选手

3.2.5. 罚则

3.3. 赛后

3.3.1. 赛后申诉

1. 总则

这是战术小队大师赛的规则。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（3.2.5 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。

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。

允许使用手柄。

2. 比赛中规则

2.1 漏洞利用

不允许利用任何种类的漏洞。同样也不允许利用未知漏洞除非被规则承认。禁止进入墙壁或者地面的贴图消失处。

禁止进入墙或者其他物体，或通过不透明物体向外观察。

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）

如果电台被意外放在不可触及的位置则必须向赛事主办方报告，该行为会被进一步调查。

禁止使用无人机或直升机视角放置工事。

禁止溜车。

可以穿墙治疗

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 3.2.5 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。

3. 通用比赛规则

3.1. 赛前

3.1.1. 服务器选择

比赛服务器需要双方同意，双方可在赛事方提供的任意可用服务器上比赛。如果双方没有达成协议，将使用以下服务器（如可用）。

		服务器			
		北美	欧洲	大洋洲	亚洲/俄国
北美		北美	欧洲和北美东部	大洋洲和北美西部	俄国和北美西部
欧洲		欧洲和北美东部	欧洲	北美西部	欧洲和俄国
大洋洲		大洋洲和北美西部	北美	大洋洲	北美东部
亚洲/俄国		俄国和北美东部	欧洲和俄国	北美东部	俄国

亚洲	北美东部	北美西部	北美西部	北美东部
----	------	------	------	------

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之前没有达成协议，他们将在下一个周末进行比赛，由赛事管理者决定（这些时间可能会根据夏时制而改变）：

附录: 默认时间可以是周六或周日取决于服务器可用状态，强制举办的比赛有最低的服务器优先级，因此该比赛有较大可能性在周六举办。

举办时间 (in UTC)				
	北美	欧洲	大洋洲	亚洲和俄国
北美	24	18	2	17
欧洲	18	18	9	11
大洋洲	2	9	7	9
亚洲和俄国	17	11	9	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 5 分钟开始。

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 3.2.5 罚则）

3.2. 比赛期间

3.2.1 游戏状态

比赛举办期间的状态可被叫做“live”或者“live after roll”。比赛只能在管理人员在管理员频道宣布暂停后暂停。不要因为自身陷入漏洞或其他问题而停止比赛，呼叫管理人员并遵循指示。

3.2.2. 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。如果比赛进行时间不足 20 分钟比赛将重新进行，如果比赛进行了超过 20 分钟，他们将与队长调解双方必须同意的解决方案：

- a) 均同意队伍 A 赢得比赛
- b) 均同意队伍 B 赢得比赛

如果两队都不能得出结论，则将评估两队之间的票数差距。如果两队之间的票数差距等于或大于起始票数的 20%，则票数较多的队伍自动获胜。如果票数无效，这一轮比赛将重新进行。如果服务器再次崩溃，票数再次无效，胜者将由工作人员决定。

3.2.3. 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）。

3.2.4. 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。

3.2.5. 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- 30 票

- 二级 - 70 票
- 三级 - 丧失比赛资格
- 四级 - 禁止参与本赛季比赛
- 五级 - 禁止参与本赛事

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

根据违规程度不同，惩罚可能更为严重。（取消资格/立即封禁）

3.3. 赛后

3.3.1. 赛后申诉

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。

与队伍相关的工作人员将会回避申诉。（如可能）

赛事管理方将做出最终裁定。