

# 战术小队公开邀请赛策划方案\_V1

## SQUAD OPEN INVITATIONAL

### 目录

[一, 赛事简介](#)

[二, 赛制安排](#)

[三, 赛事流程](#)

[四, 赛事规则](#)

[五, 赛事奖金](#)

[六, 赛委会相关](#)

[七, 主办方声明](#)

[八, 附录](#)

# 一，赛事简介

- 战术小队公开邀请赛（以下简称 SOI）由中国 81Army 战队举办，并计划于 2023 年 5 月正式开赛。（具体日期待定）
- SOI 旨在通过举办社区性的战术小队竞技赛事以鼓励国服各战队参与，同时通过赛制、规则方案以最大化的提高比赛的可组织性与可玩性。
- 为最大化确保公平性与公开性，SOI 欢迎各战队代表入驻赛事委员会，以共同商讨决定比赛相关事宜。

# 二，赛制安排

- SOI 将包含两个阶段：积分赛阶段以及季后赛阶段。

## 2.1 积分赛阶段

- 积分赛阶段主要面向所有国服战队。
- 根据过往比赛经历，战队实力等因素，参赛队伍将会被划分至 A, B, C 三个组别中。
- 在积分赛阶段的 8 周赛程中，参赛队伍与同组队伍进行 4 场比赛，并与其他两组的战队各进行 2 场比赛。每场对手都将由抽签的形式决定，且两支队伍将不会重复比赛。

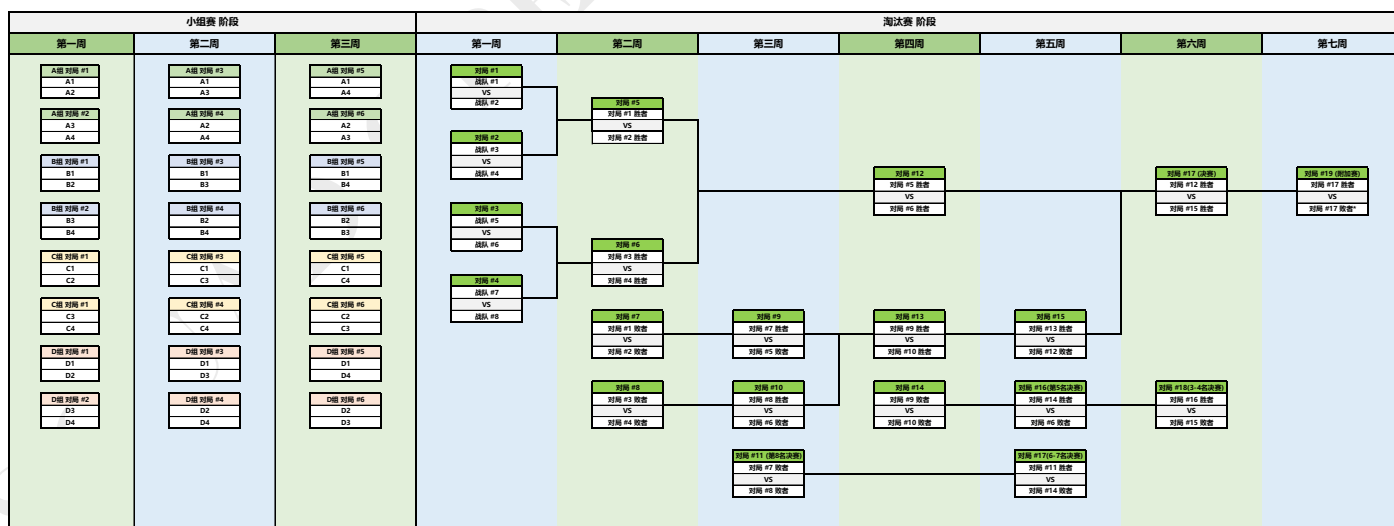
分组	A 组	B 组	C 组
A 组	4	2	2
B 组	2	4	2
C 组	2	2	4
合计场数	8 场	8 场	8 场

抽签组别	第1周	第2周	第3周	第4周	第5周	第6周	第7周	第8周
A组	A	B	C	A	A	B	C	A
B组	B	A	B	C	B	A	B	C
C组	C	C	A	B	C	C	A	B

- 每场比赛都将进行计分（具体规则详见 4.5），8 周比赛结束后，于积分榜上排名前 12 的队伍将能晋级到季后赛阶段。

## 2.2 季后赛阶段

- 季后赛阶段主要面向有一定经验的战队
- 于积分赛阶段胜出的 12 支国服战队将会与由赛委会邀请的 4 支国际战队，共计 16 支队伍，将参与为期 3 周的小组赛和 7 周的双败淘汰赛。
- 在小组赛阶段 16 支队伍将分为 A, B, C, D 四组，每组 4 支战队，通过单循环赛来决定每组淘汰赛晋级名额。小组赛各小组积分前 2 名的战队将能进入淘汰赛阶段。
- 来自四个小组的 8 支队伍将通过公开抽签的方式决定第一周的对手，此后按照双败赛制执行。
- 淘汰赛将决出冠军，亚军，季军。各战队将依据淘汰赛名次与比赛表现来获取 SOI 赛事奖金。



## 2.3 全明星表演赛

- 中国 81Army 战队荣幸能于季后赛正式开始前，邀请世界顶级战队进行全明星表演赛。

(全明星表演赛相关事项仍在筹备中)

## 2.4 补充说明

- 中国 81Army 战队鼓励各团体以联军形式参赛，同时鼓励以组织形式来参赛的散人玩家与海外华人社区。
- 4 支国际战队无需参与积分赛，已具备进入季后赛的资格。

# 三， 赛事流程

## 3.1 赛事报名

- 参赛战队根据 SOI 公开信息与时间进行报名，并确定一名战队代表进入赛委会。
- 参赛战队向赛委会提交所有参赛玩家 steam64 位信息，并填写赛事意向信息收集表。
- 参赛战队向赛委会提交相关宣传材料，中国 81Army 战队将负责相关赛事宣传。
- 鼓励参赛战队成员报名参与赛事裁判组与主播组，其中参赛战队需向赛委会提供 1-2 位赛事裁判。（81Army 战队将负责相关培训）
- 允许战队中途参赛（但是需要已参赛队伍愿意进行固定场次外的任何比赛，中途参赛组织参加固定参赛场次的任何比赛）

## 3.2 赛前准备

### 3.2.1 服务器选择

- 中国 81Army 战队作为 SOI 赛事服务器唯一供应方。但允许参赛队伍自行决定比赛服务器与比赛时间，赛委会将会安排裁判和录像进行全程监督。如果双方队伍于规定时间内无法达成一致，将会由赛委会强制安排。

- 国内比赛将统一使用国内服务器，国际比赛为确保公平性，将分别在国内服务器与国际战队所在地服务器进行对局，同时延长中场休息时间至 15 分钟。

### 3.2.2 对局人数、时间、场次安排

- 在赛委会公布当周比赛对手后，参赛战队需于每周四前和对手队伍讨论并确定比赛人数，比赛时间，比赛服务器等信息，并提交给赛事裁判组（周四为最晚时间，逾期则由赛委会强制安排）。参赛战队需最晚于星期五前确定外援名单，并将信息提交赛事裁判组。
- 在积分赛阶段，将允许 20v20, 27v27, 36v36, 及 45v45 的对局人数。其中 20v20 和 27v27 的比赛将共用一套地图池，而 36v36 和 45v45 的比赛将共用另一套地图池。其中 27v27 为 SOI 默认比赛人数，如双方战队无法就比赛人数达成统一，赛委会将强制双方进行 27v27 规模的比赛。
- 在积分赛阶段，每周对局默认为单场游戏，即无阵营轮换。进行多场游戏需要比赛双方于每周四前自行讨论约定，并告知赛委会双方统一意见。

### 3.2.3 对局地图、阵营选择

- SOI 将使用 Ban-Pick 机制进行地图及阵营选择。
- 双方通过抛硬币等形式决定先发，胜者有以下四个选项可供选择：
  - 从赛委会提供的本周比赛地图池中 ban 一张地图
  - 保留先发，于比赛地图确定后选择游戏模式
  - 保留先发，于比赛地图，模式确定后选择比赛阵营
  - 将先发机会交给对手

注：Ban-Pick 流程将由地图>模式>阵营的优先级进行。其中双方只可干涉至多一个选择。如双方都放弃禁用一张地图，比赛地图将由赛委会抽选。

### 3.2.3 对局开始前

- 参赛队伍应在比赛开始前 10 分钟进入服务器，双方队伍确认准备就绪后，将由当局裁判宣布比赛正式开始并切换至比赛地图。无论场上人数多少，在双方约定比赛时间 10 分钟后将强制开始比赛，如果一方参赛人数低于 18 人，将导致该局比赛判负。
- 如果在比赛开始后的游戏准备阶段超过 5 人掉线，那么一方可以向当局裁判申请暂停比赛以及重新进行准备，同时如果当局裁判认定有恶意使用此规则的行为，将导致额外用时 (分钟) \*10 票数的惩罚。

## 3.3 比赛中

### 3.3.1 服务器崩溃

- 如出现超过 50%的玩家掉线，当局裁判应立即向赛委会反馈。同时如比赛时长未满 20 分钟，将重新开始本局比赛。如果比赛超过了 20 分钟，则需要双方队伍选择一下两种选项：
  - A 队获胜
  - B 队获胜
- 如双方无法达成共识，将评估双方票数之间的差距。如双方票数差距大于或等于开局票数的 20%，则票数较多的的队伍获胜。如票数差距在开局票数的 20%以内则将重新开始本局比赛。如果比赛服务器再次崩溃，将启用备用服务器。如启用备用服务器仍然崩溃，将由赛事裁判组和赛委会根据双方对局情况进行判定。

### 3.3.1 玩家掉线、替换

- 当一名玩家在比赛进行中掉线或中途离开，须尽快重新连接。
- 比赛开始后不得替换上场玩家，如果比赛开始后的前 15 分钟需要替换上场玩家，队伍代表需

要向裁判处声明报告并提供正当原因,同时替换上场的选手必须在赛前提交的本轮玩家名单中。

### 3.3 比赛后

- 比赛结果将由当局裁判记录并上传至赛事裁判组,并由裁判组工作人员上传至 KOOK 与 Discord SOI 官方频道公示。
- 如参与比赛的玩家或队伍对比赛结果或判罚存在异议,请联系赛委会工作人员。

## 四, 赛事规则

### 4.1 玩家

- 任何参赛玩家在比赛期间只允许参加一支队伍的比赛,如已作为 A 队伍队员参加比赛,在 SOI 赛事期间,将不允许该玩家作为除 A 队伍外其他队伍的队员参与比赛。
- 一名玩家只允许使用一个 Steam 帐号参赛。若在比赛期间需要更换 Steam 帐号参赛,队伍代表需在比赛开始前 12 小时向比赛裁判进行沟通,并提供更换后帐号 steam64 位 ID。
- 允许使用来自非参赛队伍的外援队员,同时限制各队最多 4 名外援队员。外援队员在 SOI 赛事期间只能为同一支队伍效力,并在比赛时必须添加外援前缀。
- 任何玩家不得在游戏内聊天频道,赛事联络群等 SOI 赛事相关平台发表任何政治、种族歧视、宗教信仰,国家地域歧视,性别歧视的内容,一经发现赛委会将取消比赛资格,并永久禁赛,并同时对该玩家所在队伍做出警告。
- 对于有争议的玩家,赛委会将会把比赛 Moss 反作弊生成的相关文件以及此玩家的 Steam64 位 ID 提交到世外官方进行认证,结果未出之前,该名选手将会被禁赛 2 场。

## 4.2 队伍

- 同一团体最多可报名两个参赛队伍，同时参赛玩家名单不可重复，且每个队伍必须满足 27 人的最低报名人数。如同一团体两个队伍同时获得奖金名次，赛委会将只发放该团体获得的最高奖金，其余奖金将会顺位至其他队伍。同时季后赛 12 支国服晋级队伍将只能以单一组织为单位参赛。
- 参赛队伍应向赛委会出示一份至多 80 人的玩家名单，每场对局都应向赛委会出示比赛人数+4 名替补的参赛名单。

## 4.3 游戏机制与 BUG 使用

- 不允许故意使用任何形式的 BUG 及漏洞，包括但不限于利用视野渲染距离或材质渲染问题。
- 允许单人指挥官小队。
- 允许隔墙治疗、救人。
- 禁止在游戏准备阶段以任何形式移动车辆。
- 禁止放置无法被拆除的 FOB，但是允许运用炸毁的载具以及防御工事挡住 FOB。
- 禁止进入墙壁等物体或材质的内部。
- 请尊重对局玩家，任何形式的嘲讽行为都将导致对局判负。

## 4.4 第三方程序与配置文件修改

- 禁止使用第三方软件以任何方式修改游戏本体或游戏玩法。禁止以不使用游戏内选项的任何方式修改画面设置（包括但不限于更改 ini 文件、英伟达 inspector 滤镜等）
- 任何被发现修改客户端的玩家都将按照处罚条例进行处理。
- 允许使用游戏摇杆等相关支持软件，英伟达 freestyle，第三方语音软件以及迫击炮计算器。



## 4.5 积分赛计分规则

- 胜场 计+3 分
- 败场 计 0 分
- 缺席将自动判负，连续两次缺席将导致自动退赛

## 4.6 处罚条例

判罚级别	判罚内容
个人 1 级	该名玩家 SOI 联赛永久性封禁，不得参加所有 SOI 赛事
个人 2 级	该名玩家被本届 SOI 联赛封禁，不得参加本届 SOI 赛事
个人 3 级	该名玩家禁止参加后续两场比赛
个人 4 级	该名玩家禁止参加后续一场比赛
个人 5 级	警告该玩家
队伍 1 级	该队伍 SOI 联赛永久性封禁，不得参加所有 SOI 赛事
队伍 2 级	该队伍被本届 SOI 联赛封禁，不得参加本届 SOI 赛事
队伍 3 级	该队伍本局比赛判负
队伍 4 级	该队伍本局比赛总票数扣除 200 票
队伍 5 级	该队伍本局比赛总票数扣除 100 票
队伍 6 级	该队伍本局比赛总票数扣除 50 票
队伍 7 级	该队伍本局比赛总票数扣除 20 票
队伍 8 级	警告该队伍

违规类别	违规内容	判罚级别
使用违规程序	使用读取、修改、删除 Squad 游戏内容，以获得游戏内不公平优势的第三方软件、程序、应用。包括但不限于：透视、自动瞄准、无限子弹、隔空铲子、消减后坐力等功能的软件	个人 1 级，队伍 1 级-3 级
修改游戏文件	修改、删除游戏内任何原生文件	个人 2-4 级，队伍 4 级
玩家行为违规	游戏被封禁的玩家利用其它帐号参与比赛	个人 1 级，队伍 2 级
	比赛期间观看所在队伍比赛的直播（窥屏）	个人 2 级，队伍 4 级
	违反外援规定，一名玩家代表多支队伍参加比赛，给予其第二顺位代表的队伍处罚	个人 2 级，队伍 5 级
	比赛人数超员，且超员玩家在服务器停留超过 2 分钟	个人 5 级，队伍 5 级
	比赛开始后，己方玩家在对手阵营停留超过 20 秒	个人 4 级，队伍 5 级
	挑衅、辱骂玩家	个人 2-5 级，队伍 2-8 级
滥用游戏 Bug	使用连发重筒 Bug	个人 4 级，队伍 5 级
	玩家卡入游戏不可进入的区域（墙体、夹层等）	个人 4 级，队伍 5 级
	利用贴图 Bug 获得穿墙视野	个人 4 级，队伍 5 级
	玩家用非载具组装备使用强制要求载具组装备的载具（卡载具装）	个人 5 级，队伍 6 级

将游戏内建筑（如电台、维修站等）放置在无法铲除/炸掉的区域	个人 5 级，队伍 6 级
游戏准备阶段移动车辆（溜车）	个人 5 级，队伍 7 级
通过无人机放置建筑	个人 5 级，队伍 7 级
滥用其它的游戏 Bug	个人 5 级，队伍 7-8 级

## 五，赛事奖金

### 5.1 积分赛奖池

- 各组积分第一名：待定
- 各组积分第二名：待定
- 各组积分第三名：待定
- 特殊战术奖励：500 元 人民币
- 散人玩家突出表现：500 元 人民币

### 5.2 季后赛奖池

- 第一名：8100 元 人民币
- 第二名：3000 元 人民币
- 第三名：2000 元 人民币
- 第四名：1000 元 人民币

- 进步奖：待定
- 个人奖：待定

注：如奖金发放对象有争议，奖金将由裁判组与赛委会商定后进行发放

## 六，赛委会相关

### 6.1 赛委会表决权利

- 如赛委会的决定存在争议，此决定将需要赛委会成员公投表决，60%通过才可生效。
- 赛委会如在任意时间增加或修改任意规则，需要赛委会成员公投表决，60%通过才可生效。
- 赛委会成员无私自修改任意规则的权利，包括 SOI 主办方成员。

### 6.2 赛委会质疑权利

- 只有赛委会成员有权行使质疑权利：例如质疑玩家作弊，质疑需要赛委会成员公投表决，60%通过才可生效，若投票未通过，则该玩家继续进行正常比赛。
- 赛委会拥有强制质疑权利：任何一个团体将有 5 次（待商榷）强制质疑权利：例如强制质疑玩家作弊，仅需 30%表决通过即可生效，同时被强制质疑的玩家将直接禁赛 2 场，同时现场裁判组将会把该玩家纳入重点观察名单。
- 任何一个团体只能对相同性质的问题使用一次强制质疑（例：无法同时强制质疑两名选手作弊）

## 6.3 玩家挑战权利

- 发出挑战的玩家需要有自己团体的赛委会成员外的 3 个组织的赛委会成员支持,才可进行挑战
- 玩家可以自选挑战方式:如不认可某场对局的作弊判决,可将相关证据发给游戏官方做出判定。
- 任何玩家或者团体都有权利挑战赛委会的决定,如赛委会对该挑战的否定表决超过 90%,此挑战将无效。

## 6.4 赛委会成员罢免权利

- 如赛委会成员有不正当的舆论引导或对针对某团体的恶意判决,其他赛委会成员可以提出罢免挑战。该罢免挑战需要赛委会成员公投表决,60%通过才可生效。被罢免赛委会成员的组织不能更换或增加另一个赛委会成员。

# 七, 主办方声明

战术小队公开邀请赛主办方对邀请赛的规则有最终解释权。

此战术小队公开邀请赛策划方案不为最终版本。

# 八, 附录

## A.1, 积分赛地图池

待定