

第一届·战术小队中国顶级联赛

SPLC Squad Premier League of China

比赛规则



一、赛制

- 1、联赛于 2023 年 3 月 3 日开赛，随后每周进行一轮比赛，预计 4 月中旬完赛。
- 2、联赛采用双败淘汰赛制，将通过抽签决定初始队伍分组。
36vs36 比赛赛程：<https://docs.qq.com/slide/DSkVldGNScWFnUm5w>
20vs20 比赛赛程：<https://docs.qq.com/slide/DSmZ3VVdEaUZCWENE>
- 3、单场比赛由单地图交换阵营的两局游戏组成，比赛胜负结果由两局游戏总票数结果进行判定，票数以单局游戏结束时刻显示的票数为准。
 - 3.1 总票数多的一方，判定单场比赛获胜；
 - 3.2 若双方总票数相同，全场比赛总击杀更多的一方，判定单场比赛获胜；
 - 3.3 若有队伍发生违规行为，将根据比赛规则中的惩罚条例，减扣对应票数，按照减扣后票数，判定比赛胜利方；

二、队伍成员资格

- 1、一名队员在比赛期间只允许参加一支队伍的比赛
(例如：一名队员已经参加了一支队伍的比赛，在整个联赛期间，他将不允许参加其他队伍的 36vs36 比赛和 20vs20 比赛)；
- 2、一名队员只允许使用一个 Steam 帐号参加比赛。若在比赛期间更换 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文字报告，并提供帐号的 Steam 64 位 ID；
- 3、比赛允许使用来自非参赛队伍的外援队员，外援队员不超过 4 名。外援队员只能为一支队伍参加比赛，并在比赛时添加前缀“[外援]”。

三、比赛流程

- 1、联赛筹备阶段
 - 1.1 参赛队伍进行报名，确定队伍代表；
 - 1.2 参赛队伍提交宣传材料；
 - 1.3 参赛队伍提交比赛队员名单及 steam64 位 ID；
 - 1.4 主办方确定裁判组、主播组、服务器组、判罚组预备名单，并进行公示；
 - 1.5 各方无异议后，形成比赛裁判组、主播组、服务器组、判罚组正式名单；
 - 1.6 比赛进行抽签，主办方公布赛程；
- 2、比赛准备阶段
 - 2.1 比赛队伍在主办方的组织下，最晚于每周四 24:00 前，确定当周比赛时间；
 - 2.2 比赛服务器、裁判、主播等信息将于比赛前 24 小时发布；
 - 2.3 比赛地图依照赛程规定的地图进行；
- 3、比赛开始前
 - 3.1 比赛队员全部开启 MOSS 反作弊软件
 - 3.1 比赛队伍应在比赛开始前 10 分钟，提前连接、进入服务器；
 - 3.2 裁判得到双方队伍确认准备完毕后，将切换比赛地图，开始比赛；
 - 3.3 若队伍人员未到齐，比赛将最多等待 10 分钟，超时后裁判将直接比赛；
- 4、比赛中
 - 4.1 双方队伍进行比赛，裁判进行录像、主播进行直播与录像；
 - 4.2 第一局比赛结束后，双方休息 5 分钟；
 - 4.3 裁判将确认双方准备完毕后，将切换比赛地图，进行第二局；
- 5、比赛结束后
 - 5.1 裁判记录比赛票数，提交战绩截图；
 - 5.2 队伍队员关闭 MOSS 反作弊软件，生成 MOSS 文件；
 - 5.3 队伍代表收集队员 MOSS 文件；
 - 5.4 裁判组将审查比赛结果，若无违规行为，将公布比赛结果；
 - 5.5 若比赛期间发生违规行为，裁判组将公布判罚与判罚后的比赛结果；
 - 5.6 若队伍对判罚结果有异议，可将结果上诉至判罚组。
 - 5.7 判罚组根据多方收集的信息进行综合判定，判定结果为最终结果。

四、裁判组职责

- 1、组织双方确定比赛信息；
- 2、管理比赛的进程；
- 3、监管游戏内队伍的行为；
- 4、记录比赛的各项信息；
- 5、对比赛结果、违规行为进行判定；

五、主播组职责

- 1、宣传比赛，在各媒体平台发布比赛相关的宣传材料；
- 2、直播比赛内容，且直播延时不得低于 15 分钟；
- 3、发布比赛录像；

六、服务器组职责

- 1、提供服务器支持
- 2、比赛前进行服务器权限的安排

- 3、为比赛公平的进行提供服务器相关的信息

七、判罚组职责

- 1、审查裁判组的判定结果；
- 2、对上诉的队伍诉求进行调查, 根据多方信息进行综合判断, 形成最终判定结果；

八、队伍代表职责

- 1、审查、管理队伍参赛队员；
- 2、提交比赛队员名单及 Steam64 位 ID；
- 3、提交相关队伍宣传材料
- 4、组织队员参加比赛，开启 MOSS 反作弊软件，并收集所有 MOSS 文件；
- 5、为比赛公平公正的进行，提供其他的帮助；

九、违规程序、游戏文件修改与允许使用的功能

- 1、禁止使用任何读取、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；
- 2、禁止修改、删除游戏内任何原生文件；
- 3、允许使用仅修改游戏画面颜色的滤镜软件；
- 4、允许使用网页版迫击炮计算器；

十、MOSS 反作弊软件

- 1、MOSS 反作弊软件为**强制性**要求的反作弊软件；
- 2、各队员进入游戏前开启 MOSS 反作弊软件, 打开记录功能, 随后启动游戏参赛；
- 3、一整局比赛结束后, 退出游戏, 关闭 MOSS 反作弊软件, 生成 MOSS 记录文件；
- 4、各队伍代表收集全队 MOSS 记录文件，进行妥善保存；
- 5、裁判组、判罚组在赛后调查时，将向队伍代表调取个别玩家的 MOSS 文件，以帮助审查；

十一、判罚级别

判罚对象	判罚级别	判罚内容
个人处罚	1 级	该名玩家永久性被联赛封禁，不得参加所有 SPLC 联赛
	2 级	该名玩家被本届联赛封禁，不得参加本赛季 SPLC 比赛
	3 级	该名玩家禁止参加后续两轮比赛
	4 级	该名玩家禁止参加后续一轮比赛
	5 级	对该名玩家进行警示批评
队伍处罚	A 级	该队伍被永久性被联赛封禁，不得参加所有 SPLC 联赛
	B 级	该队伍被本届联赛封禁，不得参加本赛季 SPLC 比赛
	C 级	对该队伍单局游戏总票数扣除 250 票

	D 级	对该队伍单局游戏总票数扣除 150 票
	E 级	对该队伍单局游戏总票数扣除 100 票
	F 级	对该队伍单局游戏总票数扣除 50 票
	G 级	对该队伍单局游戏总票数扣除 30 票
	H 级	对该队伍进行警示批评

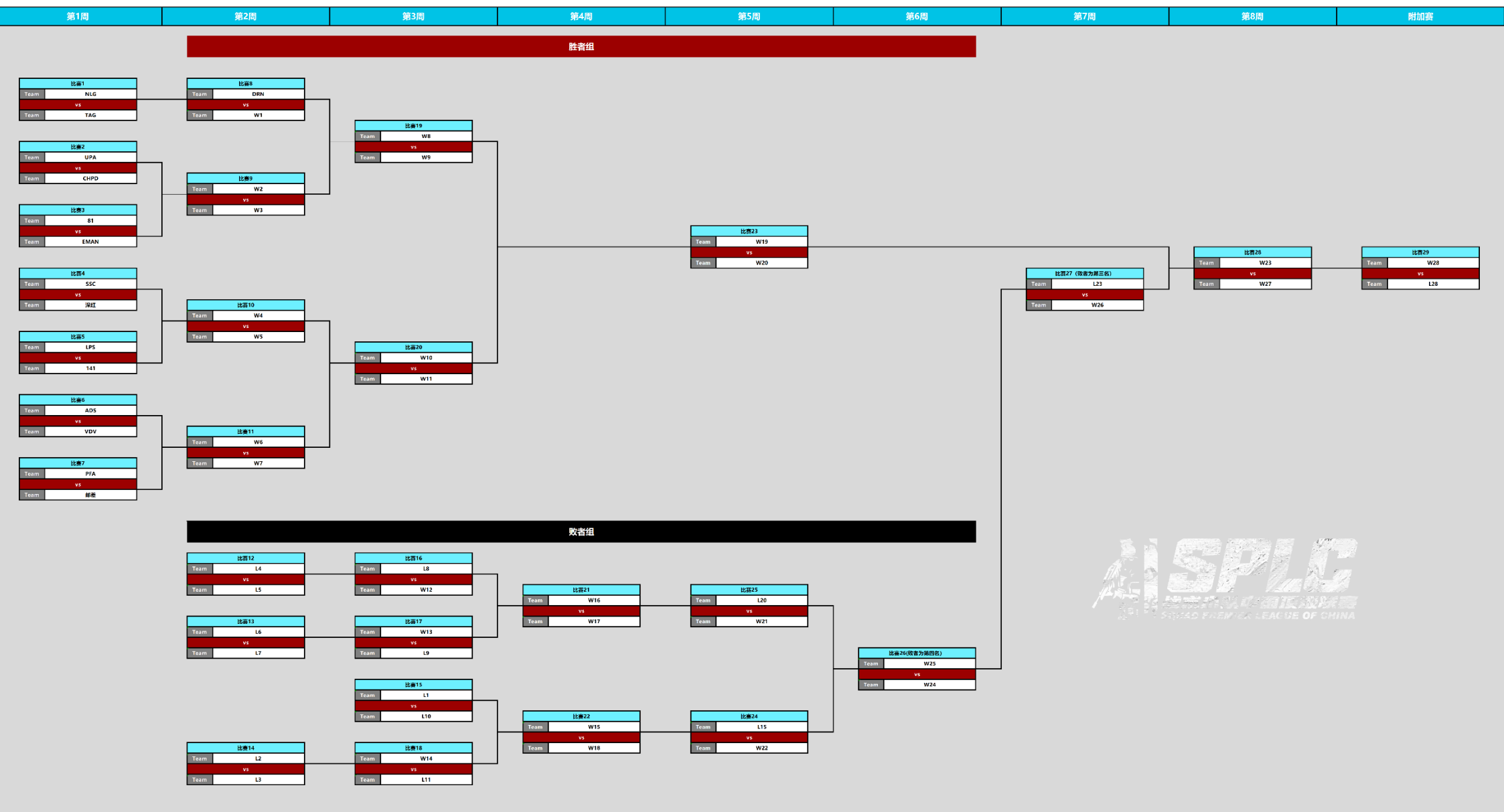
十二、违规行为

违规类别	违规内容	个人处罚	队伍处罚
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	1 级	A 级-C 级
修改游戏文件	修改、删除游戏内任何原生文件	2 级-4 级	D 级
玩家行为违规	游戏被封禁的玩家利用其它帐号参加比赛	1 级	B 级
	比赛期间观看所在队伍比赛的直播（窥屏）	2 级	D 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	2 级	E 级
	比赛人数超过 36 人，且超出队员停留超过 2 分钟	5 级	E 级
	比赛开始后，队员在对手阵营停留超过 20 秒	4 级	E 级
	挑衅、辱骂	2 级-5 级	B 级-H 级
滥用游戏 Bug	使用连发重筒 Bug	4 级	E 级
	玩家卡入游戏不可进入的区域（墙体、夹层等）	4 级	E 级
	利用贴图 Bug 获得穿墙视野	4 级	E 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）	5 级	F 级

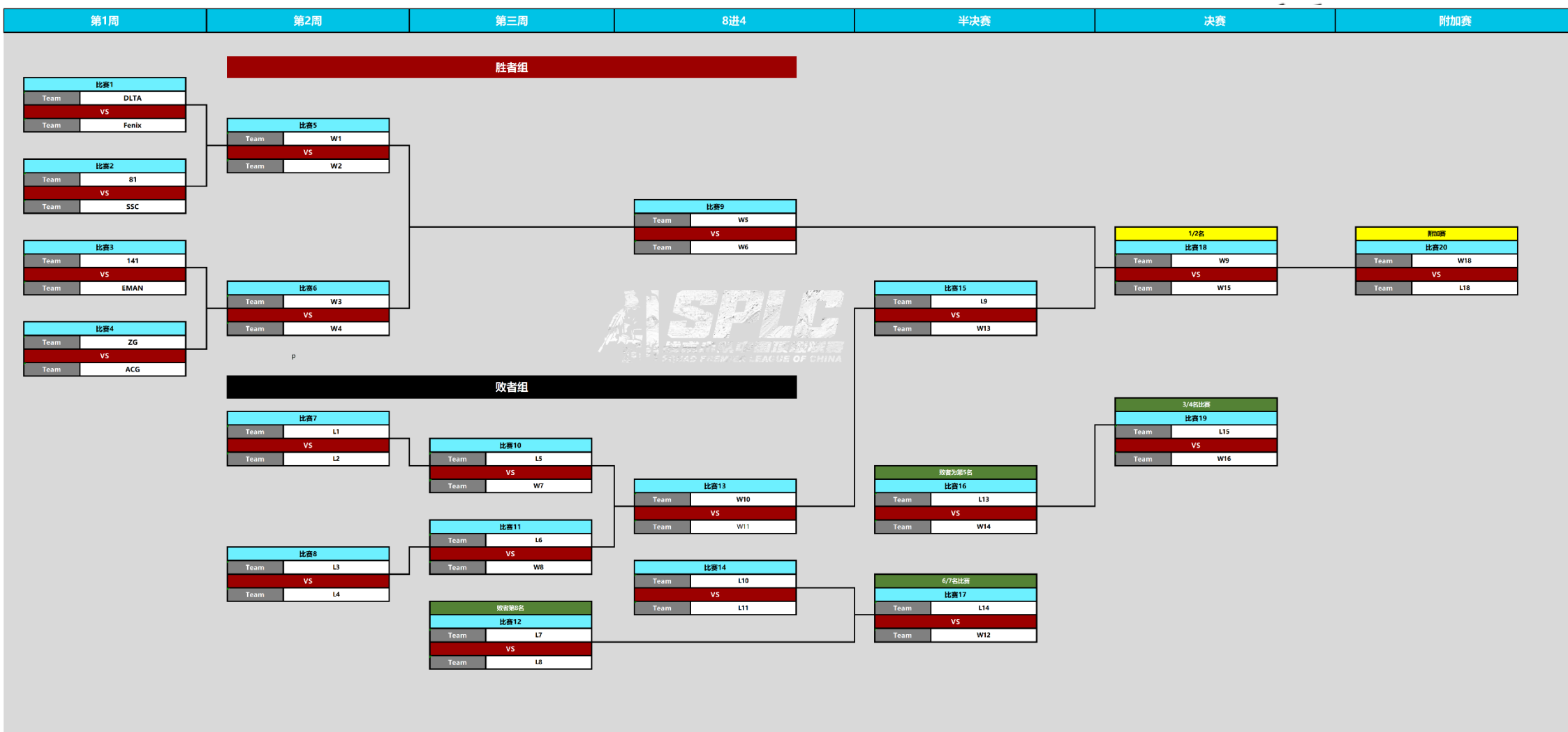
	将游戏内建筑（如电台、维修站等）放置在无法铲除/炸掉的区域	5 级	F 级
	通过无人机放置建筑	5 级	F 级
	游戏准备阶段移动车辆（溜车）	5 级	G 级
	滥用其它的游戏 Bug	5 级	G 级-H 级

十三、最终解释权

战术小队中国顶级联赛主办方拥有对联赛规则的最终解释权。



20vs20 赛程图



36vs36 赛程图