

请注意这仅仅是规则手册的初稿，很多规则 例如超时，sumrf，作弊，不良言论等处理方法仍未包含在其中，但并不等于没有。初稿仅限于大家讨论赛事进行修改时使用，不代表最终的规则手册版本。

比赛项目：AWBW

比赛时间：待定，大约持续 7 周，其中持续 4 个周末作为比赛日，再详细赛程中将说明细节。

参赛选手：仅限亚洲地区的玩家报名(主要是希望能有尽可能多的连续走局时间，以确定即时制比赛是否符合 AWWB)。名额为 10 人。

可能不设置预选赛，作为一个封闭的直邀赛制，全赛程均为线上赛。

一般的，使用自己的主账号(拥有更多对局)，拥有更多 Rating 的账号进行报名会有更大概率获得直邀。

详细赛程：

**报名阶段：**(大约持续 2 周到 1 个月)

允许任何符合参赛选手条件的玩家进行报名，从中决定直邀名单。

**准备阶段：**(第一个比赛周末的前 12 天)

前 5 天：公布直邀名单的同时会公布比赛图池，直邀选手需要提交 2 个文件，一个是对比赛地图的倾向排列，每个地图给出唯一确定且不重复的序号 1-7。另一个是对其他 9 个参赛选手的排名，对于每个参赛选手给出唯一确定且不重复的序号 1-9。

第 6-10 天：对于未能按时提交文件的直邀者将按照弃权处理，顺位联系替补参赛者且要求未弃权玩家重新排序。

最后 2 天：处理排名结果，公布小组对阵与第一轮对阵表。

**比赛阶段：**

10 名玩家将分为 2 组，进行小组循环的 BO1 比赛。

分组将以参赛选手给出的排名平均值作为依据种子排名依据进行种子排名， 并按照如下方式分组：

A 组	B 组
#1	#2
#4	#3
#5	#6
#8	#7
#9	#10

小组赛将持续 2 个周末作为比赛日，在每个周末，选手都会同时要与 2 名同组玩家进行对抗。

地图的决定方式，是按对战双方排名地图中，绝对差最小的图决定的，拥有相同的绝对差将选取和相对较小的地图，如果仍拥有多张地图，则随机选择一张。

	玩家 1 排名	玩家 2 排名	绝对差	和值
地图 1	2	4	2	6
地图 2	7	2	5	9
地图 3	1	3	2	4
地图 4	5	1	4	5
地图 5	3	7	4	10
地图 6	4	6	2	10
地图 7	6	5	1	11

在上面的例子中，地图 7 双方的排名差值最小，因此会直接选择地图 7，假设地图 7 的差值也是 2，则会选择地图 3 ——因为他们的排名和值是最小的。

回合时间：为了保证比赛是可控的，**要求**在比赛日玩家**必须即时制**走局，**鼓励**双方玩家约定在非比赛日也进行走局以保证完成对局。对于不能完成的对局将直接记为平局，特别的，如果一方玩家恶意拖局造成的超时可能被判负。

一个玩家的一回合时间分为 2 部分：常规时间和备用时间。

常规时间：玩家单位数\*10s + 3min 思考/建造时间。

备用时间：一局比赛有 15 分钟的备用时间，当常规时间用完，而备用时间仍存在时将使用备用时间，即使常规时间拥有剩余，备用时间也不会恢复。备用时间用完后玩家将会被超时判负。(待定)。

每场比赛都会有裁判进行监督。

每个小组赛的前 2 名将进入到淘汰赛，如果具有同分，按照胜负关系决定。

淘汰赛：淘汰赛将沿用小组赛的地图决定方式。

淘汰赛将使用包含第三名决定战的 BO1 单败赛制。

淘汰赛包含 2 轮：

在第一轮，A 组第一将会面对 B 组第二，A 组第二将会面对 B 组第一，持续一个周末。

在第二轮，将进行总决赛和第三名争夺战，持续一个周末。

**奖励：**所有参与的玩家都将会获得大师分，大师分将会决定赛季中的总决赛的参赛资格。

大师分分配如下：

1 <sup>st</sup>	16
2 <sup>nd</sup>	10
3 <sup>rd</sup>	8
4 <sup>th</sup>	6
5-6 <sup>th</sup>	3
7-8 <sup>th</sup>	2
9-10 <sup>th</sup>	1

惩罚等细则待定。