2023Arcaea国际赛--雪融杯2

赛制

本赛事严禁包括但不限于裁判、选手在内的任何比赛密切相关人员以任何手段进行任何程度的有违比赛公平或有损他人正当权益的活动，违者将予以处罚，后果自负。

0、报名要求：

1. 有录制较清晰手元的能力。
2. 拥有自己赛区内80%以上谱面且必须拥有该区所有定数≥10.0的谱面（BYD铺面只要求主线）。（若曲库不足，请告知主办FLAME）
3. 选手数：48人
4. 赛制
5. 本次赛事将选手和歌曲分为3个赛区：速度/S、技巧/T、节奏/Cb

注释：

Speed：考验应对高速键型能力的谱面。

Technical：考验定位和应对复杂键型能力的谱面。

Complicated Beats：考验应对复杂节奏能力的谱面。

曲目详细分类将会在报名时公示。

（2）每组选手只会遇到自己赛区内的对手和歌曲，也只能ban/pick组内歌曲（详见曲目分类）。部分曲目会归类进多组中。

（3）海选：选手在报名时可以自由选择所在赛区，并连续游玩对应的三首课题曲，将手元和每一首曲目的成绩图交给裁判（中途不能重开，不得剪辑手元）。选手直到报名结束前都拥有更换赛区的权利，更换赛区需要重新游玩课题曲并通知裁判，操作同上。

海选将在截止后根据课题曲目分数进行排名。**报名结束时，当有赛区报名人数＞16且有赛区报名人数＜16时，给予各赛区16位以后的选手换区权利，选手可游玩人数未满赛区的课题曲目，在该区内排名。但排名必定低于所有原本在该赛区的选手。**换区后，仍在16位以后的选手将被淘汰。（注意：换区选手也要拥有该区80%以上谱面且必须拥有该区所有定数≥10.0的谱面。）

如报名结束时，每个赛区人数≥16，将淘汰16位后的选手。并对通过海选的选手进行曲库审查。选手需要用自己的好友码绑定bot，如有不满足报名曲库条件的选手，将取消比赛资格，名额由该组16位以后的选手顺位替代）

1. 第一轮：16进8小组赛

同赛区内四人一组，进行小组比赛。裁判在本轮曲目范围内随机出6首不重复的曲目。选手可以在整轮比赛开始前私信裁判，pick一首曲目，增加其在自己的比赛场次被选中的概率[概率变化：使抽中几率增加为25%]，并ban一首曲目（**本轮中如果ban/pick重合，则该pick视作无效。**bp必须在曲池范围内，不能更换）

当轮所有场次结束后计算总积分，总分排1,2位的选手晋级。

分组方式：每组内根据海选成绩4人为一组（排名1,5,9,13的选手为一组），其他同理。

本轮的选曲范围是定数9.3～10.9的曲目。

1. 第二轮：8进4个人赛

上一轮每赛区每组的第一名将与任意一组的第二名进行比赛，但两位选手不来自上一轮的同一组。

流程：每位选手ban三首曲目→裁判公示禁用曲目→每位选手pick两首曲目+裁判random一首曲目，共5首。总分高者晋级下一轮。（BP必须在赛前半小时完成）

特殊规则：pick结束后，选手可以向裁判发送“开高”或“开低”以获知对方pick曲中较高或较低的模糊定数（±0.1）

本轮的选曲范围是定数9.7～11.5的曲目

1. 第三轮：复活赛及决赛

复活赛：第二轮中每组的4名败者将进行一场复活赛，择出前二名（分别记为5、6名）

流程同第一轮，但不再有pick曲，random曲目减少至3首，选曲范围同第二轮。

决赛：第二轮中的胜者将根据海选分数排序为1、2、3、4名。

5、6名选手（攻擂方）需要分别向前四名（守擂方）中任意一位（不得重复）发起挑战（5名有优先选择权）。

Part1:①与1、2名选手比赛：若攻擂方胜利，则攻擂方与守擂方排名互换。若守擂方胜利，则攻擂方淘汰。

②与3、4名选手比赛：若攻擂方胜利，则双方排名互换，且守擂方淘汰。若守擂方胜利，则攻擂方淘汰。

Part2:①若p1结束后仍有5、6名选手存在，则必须向3、4名其一发起挑战，规则同p1②

②挑战结束后，3、4名向1、2名发起挑战，胜者进入冠军赛，败者进入季军赛

流程及特殊规则同第二轮，但冠军战random曲增加2首

本轮的选曲范围是定数10.5～12.0的曲目

1. 计分方式

单曲积分

Score=（Maxpure\*1+Pure\*0.9+Far\*0.2）/Note总数

奖励积分（根据选手所在组别确定）

S组：当单曲分数-对手单曲分数≥10,000时计分公式变化为：（Maxpure\*1+Pure\*0.96+Far\*0.2）/Note总数

T组：当单曲Lost数＜对手Lost数时计分公式变化为：（Maxpure\*1+Pure\*0.9+Far\*0.5）/Note总数

Cb组：当单曲小p数-对方小p数≥10且单曲分数≥9,970,000时计分公式变化为：（Maxpure\*1+Pure\*0.9+Far\*0.2+Lost\*0.75）/Note总数

超时惩罚：超时单曲积分=单曲积分\*（1-(超时秒数^2/3600)）

海选积分=三首课题曲总分。

1. 时间分配

选手应在分组后尽快联系对手确认比赛时间，并上报裁判。

选手应在比赛开始前至少30分钟联系裁判进行bp。

小组赛：每首歌公示1分钟后开始比赛，每首歌5分钟，期间可自由重开，结算时间必须在5分钟内。每轮结束后给予选手4分钟休息时间。小组赛每个场次可分开，但建议同组选手尽快完赛便于统计。

个人赛：打歌/休息时间分配同小组赛。

团队赛：每首歌公示后给予队内选手3分钟讨论时间，6分钟打歌，6分钟休息。（如选手需要可酌情缩短时间）

1. 手元/成绩截图相关

比赛全程要求录制手元。手元不得剪辑，必须带上开始和结束时的时间戳（精确到秒），时间戳以世界时钟显示为准。

请务必在打歌结束后截取带时间戳的成绩图。成绩图以及手元在选手可能被误判超时的情况可作为证据提交给裁判审核。

手元只需要胜者赛后提交给裁判，团队赛手元需要全体赛后提交。

附加条件：如果选手Retry次数≤1，无论是否超时都不触发超时判罚，可据此向staff组申诉。

1. bp注释：

ban：禁用一首曲目，使其不会在当轮比赛中出现。

pick：选择一首曲目，使其必定会在当轮比赛中出现。

小组赛bp：bp曲目将在赛后公示。

个人赛/团队赛bp：ban曲会在比赛开始前公示。选手不可从ban曲中选择pick曲。pick曲将于赛后公示。

注意：小组赛中如果pick重复，则视为只pick一次。

个人/团队赛中如果pick重复，则视为只pick一次，另外的pick转化为random曲目。

个人/团队赛中所有random曲目不会与pick曲目重复。

1. 比赛日程（GMT+8）

海选：2023.7.16（12:00）～7.30（0:00）

第一轮：8.1～8.10

第二轮：8.11～8.18

第三轮：8.19～8.26

1. 比赛可选时段（GMT+8）

小组赛（单场）：8:00～21:00间的任意20分钟

个人赛：①8:00-9:00

②14:00-15:00

③15:30-16:30

④19:00-20:00

⑤20:30-21:30

团队赛：由全体选手协商决定时间。

如有其他时间安排请联系裁判协商，比赛时间为打歌阶段的时间。

奖品（发奖均为折现，以下为同赛区内排名）：

冠军：Arcaea专辑（折合150元）/人

亚军：1000记忆源点/人

季军：800记忆源点/人

4-6名：500记忆源点/人

7-8名：300记忆源点/人

9-16名：抽取2位200记忆源点

（100记忆源点=6人民币）